

Contest[®]
architecture



SMART**PIXEL**

By *Contest*[®]
architecture

Instructions de sécurité

Informations importantes de sécurité



Cet appareil a été créé pour fonctionner en lieu chauffé et isolé

de toute forme d'humidité ou de projection d'eau. Toute utilisation en lieu humide, non-protégé, ou soumis à des variations de températures importantes peu représenter un risque tant pour l'appareil que pour toute personne à



Seuls les services techniques compétents et reconnus par

CONTEST sont habilités à réaliser la maintenance de cet appareil. Les gestes courants d'entretien doivent respecter les précautions de ce manuel.



Cet appareil contient à l'intérieur de son boîtier, des parties non

isolées sous tensions suffisamment élevées pour représenter un risque de choc électrique. Vous ne devez en aucun cas réaliser la maintenance de cet appareil lorsque celui-ci est sous tension.

Instructions et recommandations

1 - Lisez les instructions :

Il est conseillé de bien lire toutes les instructions d'utilisation et de fonctionnement avant l'utilisation de l'appareil.

2 - Conservez les instructions :

Il est conseillé de conserver les instructions d'utilisation et de fonctionnement ultérieurement.

3 - Considérez les avertissements :

Il est conseillé de bien prendre en compte tous les avertissements et toutes les instructions de fonctionnement du produit.

4 - Suivez les instructions :

Il est conseillé de bien suivre toutes les instructions de fonctionnement et d'utilisation.

6 - L'installation :

Ne posez pas cet appareil sur un meuble roulant, un trépied, un support ou une table instable. L'appareil risquerait de tomber blessant gravement un enfant ou un adulte et de s'abîmer sérieusement. Utilisez seulement un meuble roulant, une étagère, un trépied, un support ou une table recommandée par le fabricant ou vendus avec l'appareil. Dans tous les cas pour installer l'appareil il est conseillé de suivre les instructions du fabricant et d'utiliser des instruments recommandés par celui-ci. Il est fortement conseillé de déplacer avec prudence le meuble roulant quand l'appareil se trouve dessus. Des arrêts brutaux, une trop forte poussée et des surfaces rugueuses risqueraient de renverser l'ensemble.

7 - Montage en plafonnier ou sur un mur :

Il est recommandé de contacter votre revendeur avant tout montage.

8 - Aération :

Les fentes et ouvertures dans le boîtier sont prévues pour l'aération, pour assurer une utilisation en toute confiance du produit et pour éviter une surchauffe. Ces ouvertures ne doivent donc pas être obstruées ni recouvertes. Il faut faire attention à ne jamais obstruer ces ouvertures en plaçant le produit sur un lit, un canapé, une couverture ou autre surface de ce style. Cet appareil ne devrait pas être placé dans une installation fermée tels une valise ou un rack à moins qu'une aération ait été prévue ou que les instructions du fabricant aient été suivies.

9 - Chaleur :

Il est conseillé de maintenir le produit éloigné des sources de chaleur tels les radiateurs, les poêles, les réflecteurs de chaleur ou autres produits (ainsi que les amplificateurs) qui produisent de la chaleur.

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN

ATTENTION : Afin de réduire les risques de chocs électriques, ne retirez jamais les capots. Il n'y a aucune pièce réparable par l'utilisateur à l'intérieur. Contactez un service technique compétent pour la maintenance de cet appareil.

Afin de prévenir les risques d'électrocution, n'utilisez pas de rallonge, de prise multiple ou tout autre système de raccordement sans que les parties métalliques en contact soient complètement hors de portée.

Protection de l'environnement

- L'environnement est une cause que défend HITMUSIC, nous commercialisons uniquement des produits propres, conformes aux normes ROHS.
- Votre produit est composé de matériaux qui doivent être recyclés, ne le jetez pas dans votre poubelle, apportez-le dans un centre de collecte sélective mis en place à proximité de votre résidence. Les centres de services agréés vous reprendront votre appareil en fin de vie afin de procéder à sa destruction dans le respect des règles de l'environnement.

10 - Alimentation électrique :

Ce produit fonctionne seulement sur le voltage indiqué sur une étiquette au dos de l'appareil. Si vous n'êtes pas sûr du voltage de votre installation électrique, consultez votre revendeur ou votre compagnie d'électricité.

11 - Protection des câbles électriques :

Il faut veiller à ce que les câbles électriques ne soient pas susceptibles d'être piétinés ou pincés par des objets placés dessus ou contre, en faisant particulièrement attention aux câbles au niveau des prises et de leur point de sortie sur l'appareil.

12 - Pour nettoyer :

Débranchez l'appareil avant de le nettoyer. N'utilisez pas d'accessoires non conseillés par le fabricant. Utilisez un chiffon humide sur la surface de l'appareil. Ne passez pas l'appareil sous l'eau.

13 - Période de non utilisation :

Débranchez le cordon d'alimentation de votre lecteur si vous ne l'utilisez pas durant une longue période.

14 - Pénétration d'objets ou de liquides :

Ne laissez jamais pénétrer d'objets en tout genre dans cet appareil à travers les ouvertures car ils risqueraient de provoquer un incendie ou une décharge électrique.

Ne répandez jamais de liquides en tout genre sur le produit.

15 - Dommages nécessitant un entretien :

Adressez-vous à des personnes qualifiées dans les cas suivants :

Quand le cordon d'alimentation ou la prise est abîmé.

Si du liquide a été répandu ou si des objets sont tombés dans l'appareil.

Si le produit a été au contact de pluie ou d'eau.

Si le produit ne fonctionne pas normalement en suivant les instructions.

Si le produit a pris un choc.

16 - Entretien/révision :

N'essayez pas de réviser vous-même ce produit. Cela vous exposerait à une dangereuse tension. Adressez-vous à un personnel qualifié.

17 - Milieu de fonctionnement :

Température du milieu de fonctionnement : De +5 à +35°.

N'installez pas l'appareil dans un endroit mal ventilé ou en plein soleil (ou à une forte lumière artificielle).

GENERATEUR DEFFETS

Edition du 25/09/19

VOUS POUVEZ PILOTER 128 UNIVERS DMX OU 102 400 LEDS RVB AVEC 16 CANAUX DMX !

C'est une façon unique de gérer des milliers de points lumineux avec des animations extraordinaires. Avec quelques canaux DMX, vous créez une infinité d'animations sur des configurations dépassant les capacités des contrôleurs usuels.

L'ensemble complet se décompose en deux niveaux :

SMART-CTL800 module de pilotage de leds au format WS2812. Composée de 8 canaux utilisant 8 canaux DMX. Chaque ligne est un jeu de lumière à part entière

SMART-DMX est un module semblable mais avec 2 univers DMX. Ce module peut piloter 8 lignes de points RGB ou RGBW au format DMX.

Elle peut être utilisée comme « Master » permettant alors de piloter 128 univers DMX ou 128 lignes Smart. Dans ce cas, seulement 16 canaux sont utilisés : 8 pour le choix d'animation commun à toutes les lignes et 8 pour gérer les décalages.

PLAN DU DOCUMENT

Ce document est dynamique : en lecture PDF, cliquer sur les liens pour aller au segment choisi

▶	La Gamme SMART	page 3
▶	Le principe de câblage	page 4
▶	SIMULATEUR SMART PIXEL	page 8
▶	FAMILLE DEFFETS	page 11
▶	DEFINITION DES FONCTIONS (plan des fonctions)	page 12
▶	FONCTIONS SPECIALES	page 13
▶	MASTER COMMAND	page 36
▶	CONFIGURATION ET ADRESSAGE DES CARTES - RDM	page 40
▶	STAND ALONE	page 45
▶	DEFINITION DU VOCABULAIRE (LEXIQUE)	page 46



La GAMME SMART

SMART-CTL800 : 8 sorties au format WS2812 (800 points RVB maximum)

SMART-DMX : 2 univers DMX en mode esclave (Physiquement identique au SMART-CTL800)

D'une façon générale, une sortie correspond à une ligne de leds RVB

Le boîtier de base comporte 8 sorties totalisant 800 points RVB maximum. Ces 800 points peuvent être divisés sur les 8 sorties et répartis au gré de l'utilisateur (nous conseillons de toujours avoir le même nombre de points par ligne) Exemple : 1 ligne de 800 points, 2 lignes de 400, 3 lignes de 250, 4 lignes de 200... 8 lignes de 100. Ce sont des valeurs maximums, vous pouvez bien sûr utiliser que 8 lignes de 50.

Ces valeurs sont à programmer par le logiciel de simulation avec le cordon **SMART-USB** (optionnel) avec onglet RDM.

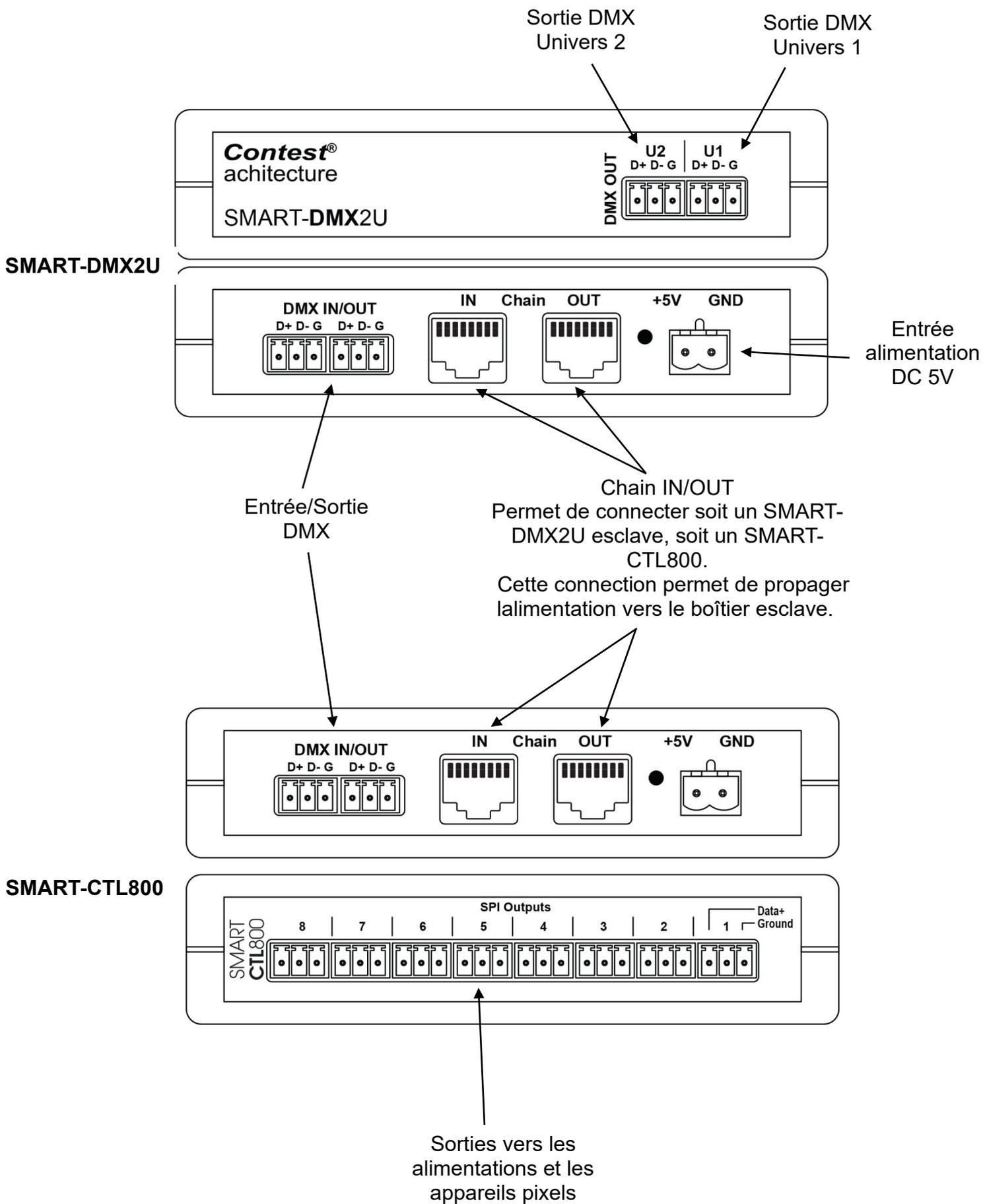
Cet onglet vous permet de configurer la carte sous toutes les formes et programmer les adresses.

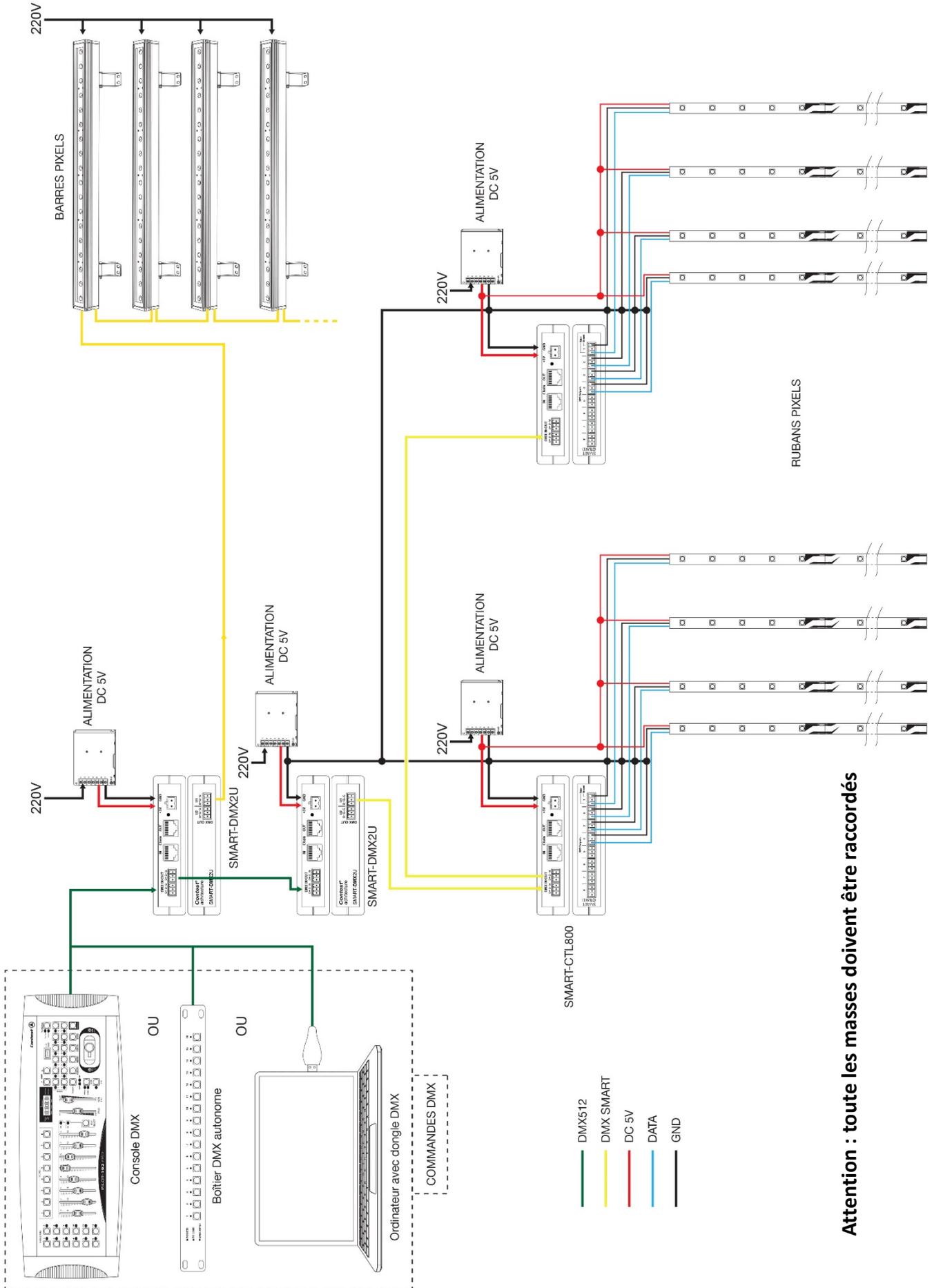
Les cartes **SMART-CTL800** : chaque sortie utilise 8 canaux DMX. Une carte complète (8 sorties) utilise 64 adresses (8x8). Ces cartes peuvent être pilotées directement par n'importe quel logiciel ou console.

Là où le **SMARTPIXEL** prend toute sa puissance : vous utilisez plusieurs lignes et donc de nombreux canaux DMX. La carte **SMART-DMX (mode MASTER)** vient vous simplifier la gestion. Pour un ensemble de lignes, vous avez les 8 canaux de effet identiques qui vont être dispatchés automatiquement sur chaque **SMART-CTL800** et 8 canaux supplémentaires pour les effets spéciaux. Ainsi, vous utiliserez que 16 canaux pour une installation complète.

Si vous utilisez 8 lignes, vous pouvez utiliser un boîtier en mode « ECO » qui va intégrer une fonction **MASTER** en interne.

A noter le mode de gestion peut passer en mode « PRO » où vous gérez les couleurs RVB 1 et 2 de façon classique, mais évidemment avec plus de canaux (16 au lieu de 8 par ligne)





Attention : toute les masses doivent être raccordés

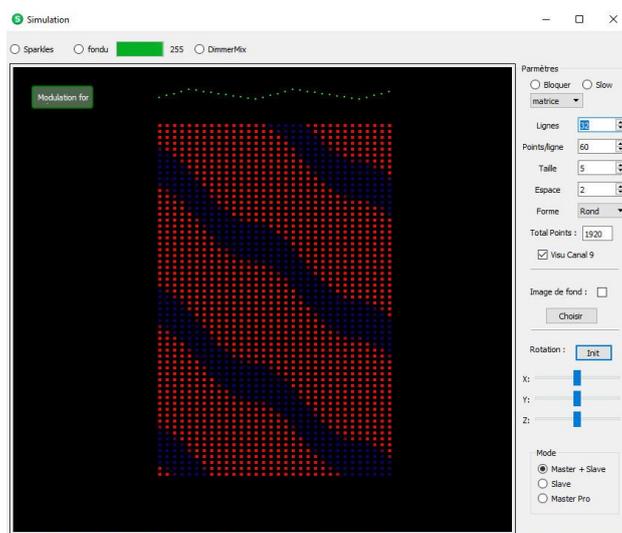
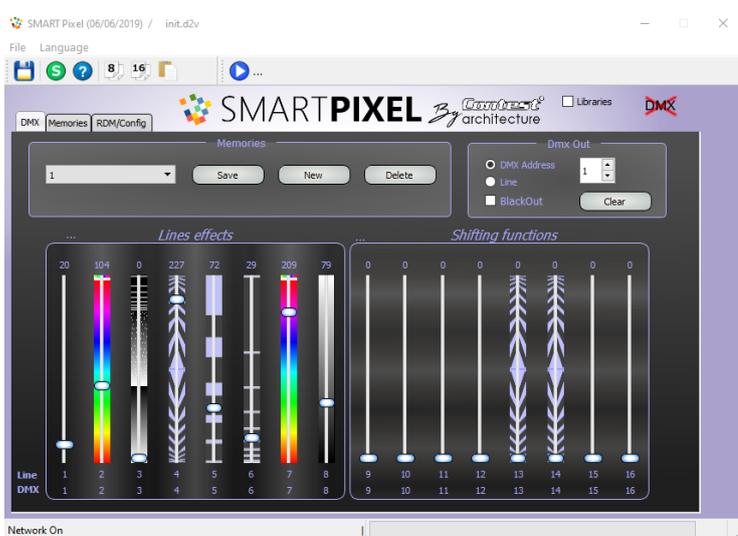
SIMULATEUR

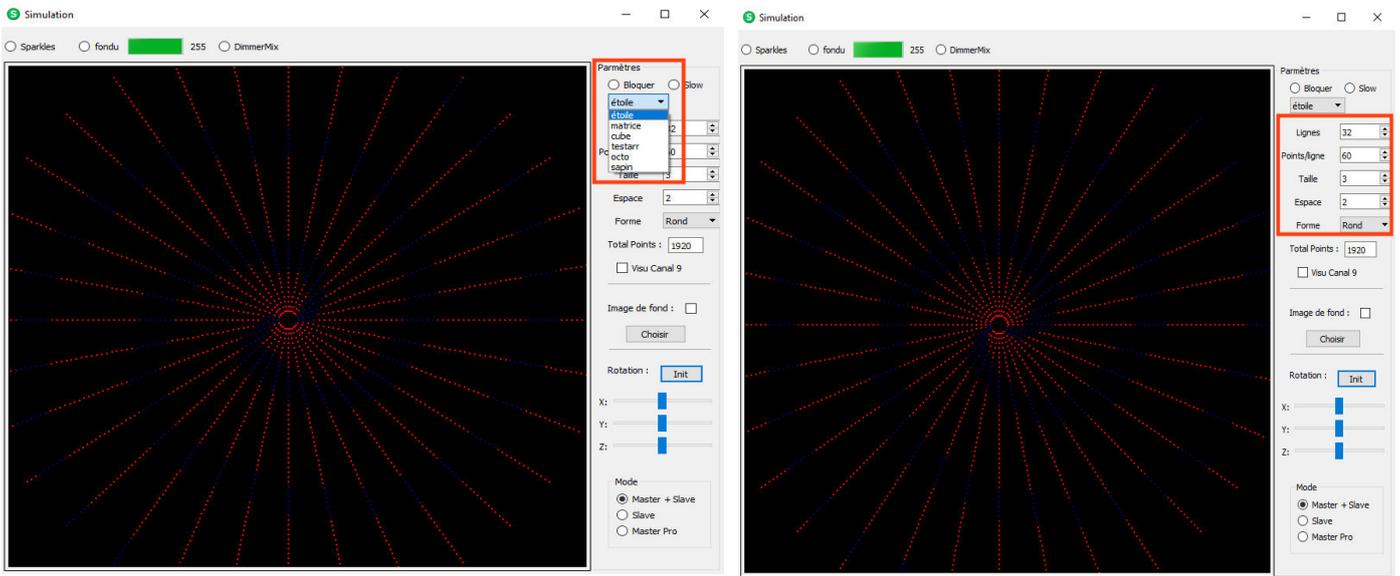
Pour la partie RDM / CONFIGURATION se reporter à la fin du mode d'emploi

Le simulateur vous permet de découvrir le SMARTPIXEL directement depuis un ordinateur, de créer des effets et de les mémoriser.

Sélectionnez votre langue (Français/Anglais) dans le menu « LANGUE »

Le simulateur est composé d'un module de pilotage reproduisant 16 canaux DMX et d'un écran de sortie visualisant les effets. Cette fenêtre est activée par la touche  située en haut à gauche.

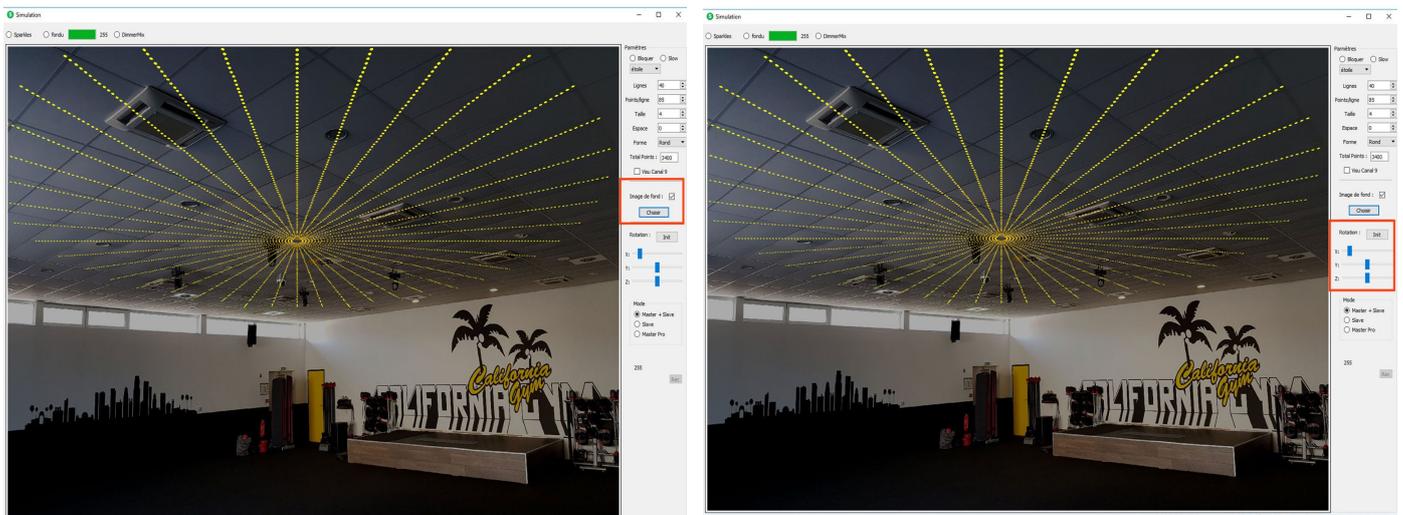




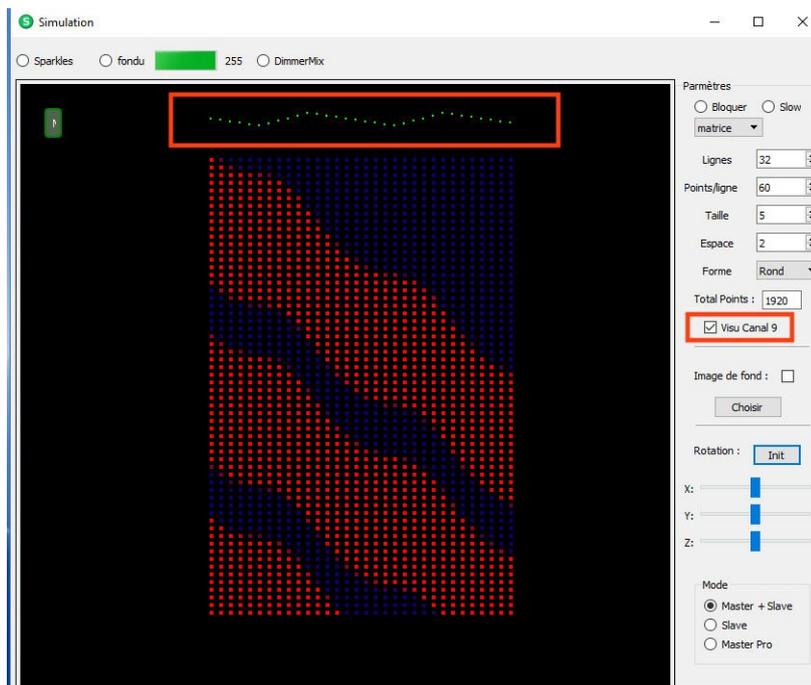
Sur le simulateur, on peut sélectionner le type de configuration (matrice ou étoile) le nombre de lignes et le nombre de points (max 60x300). Attention, les rendus sont variables en fonction des capacités de votre ordinateur et ne seront pas forcément exactement identiques à la sortie réelle.

INSERTION DUNE IMAGE

Pour créer des projets, prenez une photo de l'espace projet et insérez la photo dans le répertoire SMARTPIXEL. Chargez l'image en ouvrant « **Image de fond** », puis avec les curseurs d'angle, trouver la bonne perspective. Les effets sont alors disponibles en direct.



On peut visualiser l'action des canaux 9 à 16 en cliquant sur **Vue Canal 9**.
 Les points verts indiquent alors les actions appliquées aux décalages.



FAMILLES D'EFFETS

Les effets sont regroupés par familles pour plus de facilité.

Les effets sont répartis par famille de 10 en 10 et donc assimilés à des groupes. Ils peuvent ensuite être personnalisés (voir page **12** définition des fonctions).

- GROUPE 0 : Effets Fixes
- GROUPE 1 : Chenillards
- GROUPE 2 : Empilements
- GROUPE 3 : Sparkles
- GROUPE 4 : Croisements
- GROUPE 5 : Bulles et Storm
- GROUPE 6 : Effets Statiques-drapeau
- GROUPE 7 : Statiques Rideau
- GROUPE 8 : Niagara (effet deau)
- GROUPE 9 : Highway
- GROUPE 10 : Vu-Mètres
- GROUPE 11 : Magic
- GROUPE 12 : Magic Statiques
- GROUPE 13 : Stop and Go
- GROUPE 14 : Stop and Reverse
- GROUPE 15 : Aller-retour + Sinus
- GROUPE 16 : Non utilisé
- GROUPE 17 : Flammes
- GROUPE 25 : FONCTIONS SPECIALES

DEFINITION DES FONCTIONS

Chaque effet peut varier grâce aux fonctions associées (couleur, vitesse, taille, etc)

Dans le document, les adresse DMX sont symbolisées de la façon suivante : 0-1-2...

On peut ensuite jouer avec les canaux

Canal 1 : Effet (voir la section des effets)

Canal 2 : Couleur 1 1>252 Rouge à Rouge (toutes couleurs) 253-254 Perso 1 et 2
255 Rainbow

Canal 3 : Dimmer – Transparence 1>100 100% > 0% - 101>200 Transparence 0% > 100%
201>255 Strob Rapide > Lent 255 : RESET

Canal 4 : Vitesse 1>127 Sens 1 128>255 Sens inverse (ou fonctions spéciales)

Canal 5 : Taille de leffet 1>255 1 Pixel > Longueur du segment

Canal 6 : Espaces 1>255 1 Pixel > Longueur du segment (5 pixels décart minimum)

Canal 7 : Couleur 2 (fond) 1>252 Rouge à Rouge (toutes couleurs)
253-254 Perso 1 et 2 255 Rainbow

Canal 8 : Dimmer couleur 2 1>255 0% > 100 %

● Canal 1: EFFETS

0 : OFF – 1 à 240 effets

241 à 255 : Fonctions spéciales. Ces fonctions servent à configurer certains effets comme les transitions ou le mode architecte

● Canal 2: COULEUR DES EFFETS dimmable

0-254 : Couleur - 253 : Perso 1 - 254 : Perso 2 - 255 : RAINBOW

● Canal 3: DIMMER / DIMMER + SPARKLES / STROB

0>100 DIMMER (0 Dimmer maximal – 100 Dimmer à 0)

101 >200 : DIMMER + SPARKLES (101 Dimmer maximal – 200 Dimmer à 0)

201>255 : vitesse de STROBOSCOPE

● Canal 4: VITESSE DES EFFETS

0 fixe (arrêt)

1>127 : vitesse de défilement croissante

128>255 : sens inverse - vitesse de défilement décroissante

● Canal 5: TAILLE DES EFFETS

(en % par rapport à la longueur du stripled)

● Canal 6: Taille de leffet ou Adresse de départ

(en % par rapport à la longueur du stripled)

● Canal 7: COULEUR DE FOND dimmable

0-254 : Couleur - 253 : Perso 1 - 254 : Perso 2 - 255 : RAINBOW

● Canal 8: DIMMER de la couleur de fond

0>255 DIMMER (0 Dimmer à 0 – 127 Dimmer Maximum)

FONCTIONS SPECIALES

Les fonctions spéciales permettent des modifications permanentes pour travailler avec des pré-programmations.

Elles sont destinées à être appelées par des boutons spéciaux et restent en RAM (tant que le module est sous tension) ou en FLASH (de façon permanente même avec le module éteint)

Dans le simulateur, un certain nombre de ces fonctions sont appelées en activant « Librairies »

ATTENTION : la mémoire FLASH est limitée en nombre d'utilisations
N'utiliser la fonction flash que pour les opérations en « Stand Alone ».
Pour cette raison, les validations FLASH ne se font que pour certaines fonctions
et en gardant au minimum 3 secondes le canal 8 à la valeur 127.

Pour une utilisation avec console ou logiciel, créer un bouton avec une durée de 1 seconde pour l'activation de chaque fonction, et éventuellement un pour le retrait de la fonction : par exemple pour les sparkles additifs, Créer un bouton « SPARKLES ON » avec les valeurs 248 - 255 - 0 - 0 - 0 - 0 - 0 - 255, puis un bouton « SPARKLES OFF » avec les valeurs 248 - 0 - 0 - 0 - 0 - 0 - 0 - 255.

L'activation de ces fonctions n'enlève pas l'effet en cours, mais ajoute la fonction.

CANAL 1

255 **DMX THRU** (les commandes DMX en entrée sont copiées en sortie)

254

253

252

251

250 EFFET FONDU

Canal 1 à **250**

Canal 2 pour la vitesse de transition (en 10èmes de secondes)

Canal 8 à **255** valide l'action en RAM

Canal 8 à **127** valide l'action en FLASH Après 3 secondes (clignotement)

Vous pouvez suivre le temps de fondu par la jauge verte en haut de l'écran de simulation

249

248 EFFET SPARKLES ADDITIF en RAM

Canal 1 à **248**

Canal 2 à **255** active les sparkles – 0 les désactive

Canal 8 à **255** valide l'action

Sur l'écran de simulation, une coche indique l'activation de l'effet.

247 COULEUR PERSONNALISABLE canaux 2-3-4 RVB
Validé par canal 8 à 127 en FLASH Après 2 secondes- canal 8 à 255 en RAM

Il est possible de créer 2 couleurs personnelles : 253 et 254
Ces couleurs sont définies en RVB et réutilisables en Couleur 1 et 2.
Les dégradés utilisent aussi ces couleurs.

- Canal 1 : **247** COULEUR PERSO
- Canal 2 : **253** ou **254**
- Canal 3 :
- Canal 4 : **ROUGE**
- Canal 5 : **VERT**
- Canal 6 : **BLEU**
- Canal 7 : **BLANC** pour le mode RGBW
- Canal 8 : **255** valide l'action en RAM - **127** valide l'action en FLASH Après 3 secondes (clignotement)



Utilisation :
Canal 1 : 8
Canal 2 choix de la couleur à personnaliser
Ajuster le RVB avec les canaux 4-5-6 (7 pour le blanc)
Valider la couleur avec le canal 8 en montant le curseur à 255

246 MIXEUR DIMMERS
Permet d'utiliser le canal Dimmer Color 1 simultanément avec le dimmer arrière-plan (Color 2)
Fonction très utile pour les petits contrôleurs utilisant un canal de gradation
Canal 1 à **246** : Mixer Dimmer
Canal 2 : **0** à **127** : OFF
Canal 2 : **128** à **255** : ON
Canal 8 à **255** valide l'action

245 GROUPE CONFIGURATION DES SEGMENTS
Permet l'utilisation de lignes segmentées en triangles (3), en carré (4), etc... jusqu'à 8
La ligne est alors traitée en ligne unique ou en segments indépendants
Cette utilisation ne peut être utilisée que sur le canal 1 en utilisation exclusive des sorties 2 à 8
Canal 2 regroupe 0 ou 1 config complète, 2 regroupement par 2, 3 par 3...8 -> segments validés par canal 8 à 255

Utilisation :
Canal 1 : 245
Canal 2 choix du groupage 1 à 8
Valider la fonction avec le canal 8 en montant le curseur à 255

- Canal 1 : **245** GROUPE
- Canal 2 : **1** à **8** groupage des lignes par 1-2-3-4-5-6-7-8
- Canal 3 :
- Canal 4 :
- Canal 5 :
- Canal 6 :
- Canal 7 :
- Canal 8 : **255** valide l'action

Exemple de groupage

Exemples (Sélectionner les valeurs, Copier (Ctrl+C), positionner la souris sur le simulateur et copier (Ctrl+V))

CANAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Groupage par 8	245	8	0	0	0	0	0	255	0	0	0	0	0	0	0	0
Groupage par 4	245	4	0	0	0	0	0	255	0	0	0	0	0	0	0	0
Groupage par 1	245	1	0	0	0	0	0	255	0	0	0	0	0	0	0	0

FONCTION TEST DE LIGNE: Allume la led 1 en clignotant ainsi que la dernière

Le canal 2 donne la couleur, les canaux 3-4-5 donnent la valeur de pixel $752 = \text{canal 3} \times 7 - 4 \times 5 - 5 \times 2$

EFFETS (CANAL 1)

Sur le canal choisi, le numéro donné est le niveau 0 à 255

0 : OFF

Groupe 0 : FIXE

0-A 1 COULEURS FIXES

Canal 2 : Couleur 1 (Effet) 1 Rouge à Rouge (toutes couleurs) 253-254 Perso 255 Rainbow
Canal 3 : Dimmer – Transparence
Pour le Rainbow
Canal 4 : Vitesse 1>127 Sens 1 128>255 Sens inverse
Canal 5 : Taille de leffet 1>255 1 Pixel > Longueur du segment

0-B 2 DEGRADE 1

Couleur 2 derrière -plan vers 1 avant-plan

La transition est ajustable

Canal 1 : Effet
Canal 2 : Couleur 1 Effet
Canal 3 : Dimmer – Transparence
Canal 4 : Vitesse Inversion
Canal 5 : Taille de leffet - NO -
Canal 6 : Espaces - NO -
Canal 7 : Couleur 2
Canal 8 : Dimmer couleur 2

0-C 3 DEGRADE 2

Couleur derrière -plan vers avant-plan puis arrière-plan
La fréquence est ajustable ainsi que la position > onde mobile

Canal 1 : Effet
Canal 2 : Couleur 1 Effet
Canal 3 : Dimmer – Strob
Canal 4 : Vitesse Position de départ de la couleur 1
Canal 5 : Taille de leffet Position de la transition
Canal 6 : Espaces Nombre de transitions
Canal 7 : Couleur 2
Canal 8 : Dimmer couleur 2

0-D 4 FADE COULEUR 1<>2

Transition d'une couleur à l'autre
Paramétrable en vitesse

0-E 5 ARC EN CIEL 1 défilement des couleurs avec mélange rouge – vert – bleu > les couleurs se croisent avec un palier à chaque saturation (255)

0-F 6 ARC EN CIEL 2 défilement des couleurs avec noir
Rouge - jaune - vert - cyan - bleu - magenta avec fondu au noir entre chaque couleur

0-A 7 ADDITION DE COULEURS

Couleur 1 fixe, couleur 2 oscille en addition

0-A 8 COULEURS FIXES

Couleur 2 uniquement

Couleur définie en RVB

Canal 1 : COULEUR PERSO FIXE

Canal 2 :

Canal 3 :

Canal 4 : ROUGE

Canal 5 : VERT

Canal 6 : BLEU

Canal 7 :

Canal 8 :

Ajuster le RVB avec les canaux 4-5-6

PALETTE COULEUR

COULEUR	DMX		
ROUGE	1		
VERT	84		
BLEU	168		
VIOLET	210		
JAUNE	42		
CYAN	126		
ORANGE	10		
PERSO 253	253	(BLANC CHAUD	255-146-46)
PERSO 254	254	(BLANC FROID	255-255-255)
RAINBOW	255		

Groupe 1 : CHENILLARD (CHASER)

Succession régulière de pixels

1-A 10 CHENILLARD UNI Carré

Canal 2 : Couleur 1 (Effet)	Actif
Canal 3 : Dimmer – Transparence	Actif
Canal 4 : Vitesse	0-127 : Vitesse croissante – 128-255 : Vitesse inverse décroissante
Canal 5 : Taille de leffet	Actif
Canal 6 : Espaces	Actif
Canal 7 : Couleur 2 (fond)	Actif
Canal 8 : Dimmer couleur 2	Actif



1-B 11 CHENILLARD Serpent Décroissant

Chenillard classique mais serpent décroissant en intensité sur la longueur



1-C 12 CHENILLARD Serpent Croissant

Chenillard classique mais serpent croissant en intensité sur la longueur



1-D 13 CHENILLARD Serpent Croissant-Décroissant

Chenillard classique mais serpent croissant et décroissant en intensité sur la longueur



1-E 14 CHENILLARD Serpent Décroissant-Croissant

Chenillard classique mais serpent décroissant et croissant en intensité sur la longueur



1-F 15 CHENILLARD Serpent Blanc-Couleur

Chenillard commençant blanc puis dégradé vers la couleur 1



1-G 16 CHENILLARD Serpent Couleur 1 – Couleur 2

Chenillard commençant Couleur devant-plan puis dégradé vers la couleur d'arrière-plan

(Pas de fond de couleur)

Canal 1 : Effet	
Canal 2 : Couleur 1 Effet	Couleur de départ du serpent
Canal 3 : Dimmer – Transparence	
Canal 4 : Vitesse	
Canal 5 : Taille de leffet	
Canal 6 : Espaces	
Canal 7 : Couleur 2	Couleur de fin du serpent
Canal 8 : Dimmer couleur 2	



1-H 17 ETOILE FILANTE (STARFILE)

Point blanc suivi d'une traînée décroissante

Effet d'un pixel blanc suivi d'une décroissance de couleur (Voir si possibilité aléatoire dans les 2 sens)

Canal 2 : Couleur 1 (Effet)	Actif	
Canal 3 : Dimmer – Transparence	Actif	
Canal 4 : Vitesse	Actif	
Canal 5 : Taille de leffet	Actif	Taille de la traînée
Canal 6 : Espaces	Actif	
Canal 7 : Couleur 2 (fond)	Actif	
Canal 8 : Dimmer couleur 2	Actif	



1-I 18 VAGUE

Proche de leffet 13, la décroissance se fait sur la couleur 2 (pas a u noir)



Groupe 2 : EMPILEMENTS

2-A **20** EMPILEMENT 1 Empilement puis Reset

Canal 2 : Couleur 1 (Effet)	Actif
Canal 3 : Dimmer – Transparence	Actif
Canal 4 : Vitesse	Actif
Canal 5 : Taille de leffet	Actif
Canal 6 : Type dEffet	Actif Différence par rapport aux autres effets : le motif est géré ici

Canal 7 : Couleur 2 (fond)	Actif
Canal 8 : Dimmer couleur 2	Actif

2-B **21** EMPILEMENT 2 Empilement puis Dépilement dans le même sens

2-C **22** EMPILEMENT 3 Empilement puis Dépilement sens inverse

2-D **23** CONSTRUCTION 1 Empilement pixel par pixel (ou groupe) Un pixel chenille et sempile sur la fin, puis les pixels repartent par le haut (de là où ils viennent)

2-E **24** CONSTRUCTION 2 Empilement pixel par pixel (ou groupe) Un pixel chenille et sempile sur la fin, puis les pixels repartent par le bas (dans le sens de lempilage)

2-F **25** CONSTRUCTION 3 Empilement pixel par pixel (ou groupe) Un pixel chenille et sempile sur la fin, puis toute la ligne sévacue comme une chasse deau

2-G **26** xxx xxx

2-H **27** xxx xxx

2-I **28** xxx xxx

2-J **29** xxx xxx

Groupe 3 : SPARKLES

3-A **30** **PETILLANT (Sparkles)** Effet dallumage aléatoire des leds

Canal 1 : Effet	9
Canal 2 : Couleur 1 Effet	
Canal 3 : Dimmer – Transparence	
Canal 4 : Vitesse	Durée du flash (0 minimum)
Canal 5 : Taille de leffet	Densité
Canal 6 : Espaces	- NO -
Canal 7 : Couleur 2	
Canal 8 : Dimmer couleur 2	

3-B **31** **FALL DOWN** (Sparkles à effet décroissant)

Effet dallumage aléatoire des leds avec effet dé croissant de lintensité

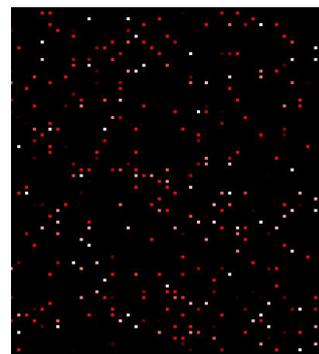
Canal 4 : Durée du flash (0 minimum) Canal 5 : densité

3-C **32** **FLASH FALL DOWN** (Sparkles blanc puis effet couleur décroissant)

Effet dallumage aléatoire des leds mais chaque point allumé reste jusquau remplissage complet, puis effet inverse où les points s'éteignent

Il est important d'avoir un flash blanc à l'allumage comme à l'extinction pour « marquer » le point

Canal 4 : Durée du flash (0 minimum) Canal 5 : densité



3-D **33** **FLASH FALL DOWN (Sparkles)**

3-E **34** **FLASH FALL DOWN (Sparkles)**

3-F **35** **FLASH FALL DOWN (Sparkles)**

3-G **36** **FLASH FALL DOWN (Sparkles)**

3-H **37** **FLASH FALL DOWN (Sparkles)**

3-I **38** **FLASH FALL DOWN (Sparkles)**

3-J **39** **FLASH FALL DOWN (Sparkles)**

GRUPE 4 : CROISEMENTS

Succession régulière de pixels partant des extrémités et se croisant

4-A 40 CROISEMENTS UNIS Carré

Tous les effets non décrits sont par défaut identiques à ceux du chenillard



4-B 41 CROISEMENTS Serpent Décroissant

Chenillard classique mais serpent décroissant en intensité sur la longueur



4-C 42 CROISEMENTS Serpent Croissant

Chenillard classique mais serpent croissant en intensité sur la longueur



4-D 43 CROISEMENTS Croissant-Décroissant (Javelot)

Chenillard classique mais serpent croissant et décroissant en intensité sur la longueur



4-E 44 CROISEMENTS Décroissant-Croissant

Chenillard classique mais serpent décroissant et croissant en intensité sur la longueur



4-F 45 CROISEMENTS Serpent Blanc-Couleur

Chenillard commençant blanc puis dégradé vers la couleur 1



4-G 46 CROISEMENTS Serpent Couleur 1 – Couleur 2

Chenillard commençant couleur devant-plan puis dégradé vers la couleur d'arrière-plan (pas de fond de couleur)



4-H 47 CROISEMENTS Etoile Filante (STARFILE)

Effet d'un pixel blanc suivi d'une décroissance couleur (Voir si possibilité aléatoire dans les 2 sens)



4-I 48 CROISEMENTS VAGUE

Proche de l'effet 43, la décroissance se fait sur la couleur 2 (pas au noir)



4-J 49 CROISEMENTS

Groupe 5 : EFFETS BULLES et STORM

5-A 50 BULLE 1

Tâche qui naît et s'estompe aléatoire

Canal 1 : Effet 50

Canal 2 : Couleur 1 Effet

Canal 3 : Dimmer – Transparence

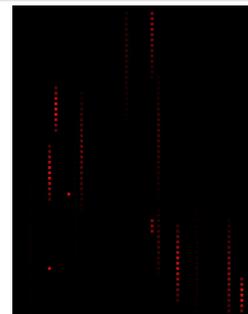
Canal 4 : Vitesse

Canal 5 : Taille de leffet

Canal 6 : Espaces

Canal 7 : Couleur 2

Canal 8 : Dimmer couleur 2



5-B 51 BULLE 2

Effet identique à bulle 1 mais la tâche ne se perce pas au centre et sestompe globalement

5-C 52 STORM 1

Effet déclairs aléatoires avec déplacement

Canal 1 : Effet 52

Canal 2 : Couleur 1

Canal 3 : Dimmer – Transparence

Canal 4 : Vitesse de déplacement

Canal 5 : Taille des éclairs

Canal 6 : Densité (fréquence)

Canal 7 : Couleur 2

Canal 8 : Dimmer couleur 2

5-D 53 STORM 2

Effet déclairs aléatoires avec rafales de 3

Canal 1 : Effet 52

Canal 2 : Couleur 1

Canal 3 : Dimmer – Transparence

Canal 4 : Vitesse de clignotement

Canal 5 : Taille des éclairs

Canal 6 : Densité (fréquence)

Canal 7 : Couleur 2

Canal 8 : Dimmer couleur 2

5-E 54 xx

5-F 55 xx

5-G 56 xx

5-H 57 xx

5-I 58 xx

5-J 59 xx

Groupe 6 : EFFETS STATIQUES

6-A 60 EFFET STATIQUE 1 Carré

Groupe de pixels à ajuster. Aucun mouvement programmé, le mouvement se fait par le canal vitesse. Cela permet de caler des figures fixes, ou d'introduire un effet son sur les canaux 5-6 ou 7 qui permet de changer les tailles et positions en « live »

Canal 1 : Effet

Canal 2 : Couleur 1 Effet

Canal 3 : Dimmer – Strob

Canal 4 : Vitesse

Position de départ (%)

Canal 5 : Taille de leffet

Taille (%)

Canal 6 : Espaces

Espaces (%)

Canal 7 : Couleur 2

Canal 8 : Dimmer couleur 2



6-B 61 STATIQUE 1 Serpent Décroissant

Statique 1 mais serpent décroissant en intensité sur la longueur



6-C 62 STATIQUE 1 Serpent Croissant

Statique 1 mais serpent croissant en intensité sur la longueur



6-D 63 STATIQUE 1 Croissant-Décroissant (Javelot)

Statique 1 mais serpent croissant et décroissant en intensité sur la longueur



6-E 64 STATIQUE 1 Décroissant-Croissant

Statique 1 mais serpent décroissant et croissant en intensité sur la longueur



6-F 65 STATIQUE 1 Serpent Blanc-Couleur

Statique 1 commençant blanc puis dégradé vers la couleur 1



6-G 66 STATIQUE 1 Serpent Couleur 1 – Couleur 2

Statique 1 commençant Couleur devant -plan puis dégradé vers la couleur d'arrière-plan (pas de fond de couleur)



6-H 67 STATIQUE 1 Etoile Filante (STARFILE)

Statique 1 Effet dun pixel blanc suivi dune décroissance couleur (Voir si possibilité aléatoire dans les 2 sens)



6-I 68 STATIQUE 1 VAGUE

Proche de leffet 63, la décroissance se fait sur la couleur 2 (pas au noir)



6-J 69 DRAPEAU

Permet de créer un drapeau à 3 couleurs

Canal 1 : Effet 69

Canal 2 : Couleur 1

la couleur 255 est noire

Canal 3 : Couleur 2

la couleur 255 est noire

Canal 4 : NC

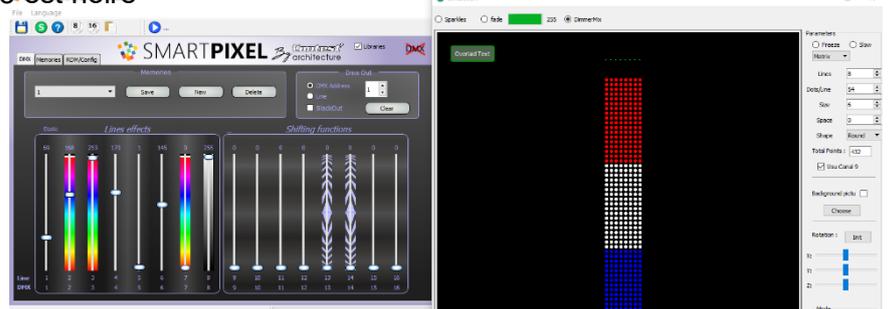
Canal 5 : NC

Canal 6 : NC

Canal 7 : Couleur 3

la couleur 255 est noire

Canal 8 : Dimmer



Groupe 7 : OUVERTURE DE RIDEAUX STATIQUES

7-A 70 EFFET STATIQUE 2 Carré

Groupe de pixels à ajuster. Effet sensiblement identique à Statique 1, mais l'ouverture se fait depuis le centre

Canal 4 : - Canal 5:

Canal 1 : Effet

Canal 2 : Couleur 1 Effet

Canal 3 : Dimmer – Strob

Canal 4 : Vitesse

Position de départ (%)

Canal 5 : Taille de leffet

Taille (%)

Canal 6 : Espaces

Espaces (%)

Canal 7 : Couleur 2

Canal 8 : Dimmer couleur 2



7-B 71 STATIQUE 2 Serpent Décroissant

Statique 1 mais serpent décroissant en intensité sur la longueur



7-C 72 STATIQUE 2 Serpent Croissant

Statique 1 mais serpent croissant en intensité sur la longueur



7-D 73 STATIQUE 2 Croissant-Décroissant (Javelot)

Statique 1 mais serpent croissant et décroissant en intensité sur la longueur



7-E 74 STATIQUE 2 Décroissant-Croissant

Statique 1 mais serpent décroissant et croissant en intensité sur la longueur



7-F 75 STATIQUE 2 Serpent Blanc-Couleur

Statique 1 commençant blanc puis dégradé vers la couleur 1



7-G 76 STATIQUE 2 Serpent Couleur 1 – Couleur 2

Statique 1 commençant Couleur devant-plan puis dégradé vers la couleur d'arrière-plan (pas de fond de couleur)



7-H 77 STATIQUE 2 Etoile Filante (STARFILE)

Statique 1 Effet d'un pixel blanc suivi d'une décroissance couleur (Voir si possibilité aléatoire dans les 2 sens)



7-I 78 STATIQUE 2 VAGUE

Proche de l'effet 73, la décroissance se fait sur la couleur 2 (pas au noir)



Groupe 8 : NIAGARA

EFFET DE CHUTE DEAU

Des segments se détachent d'une extrémité aléatoirement puis accélèrent en sallongeant.

Suivant le sens, cet effet est spectaculaire pour simuler une cascade, des ruissellements deau ou (en montant) des bulles de champagne.

Les segments sont indépendants les uns des autres. On peut aussi créer un effet de croisement intéressant en inversant la vitesse régulièrement (toutes les secondes par exemple).

8-A 80 NIAGARA Carré

Groupe de pixels à ajuster. Effet sensiblement identique à Statique 1, mais l'ouverture se fait depuis le centre

Canal 4 : - Canal 5:

Canal 1 : Effet

Canal 2 : Couleur 1 Effet

Canal 3 : Dimmer – Strob

Canal 4 : Vitesse

Position de départ (%)

Canal 5 : Taille de leffet

Taille (%)

Canal 6 : Espaces

Espaces (%)

Canal 7 : Couleur 2

Canal 8 : Dimmer couleur 2

8-B 81 NIAGARA Décroissant

Statique 1 mais serpent décroissant en intensité sur la longueur



8-C 82 NIAGARA Croissant

Statique 1 mais serpent croissant en intensité sur la longueur



8-D 83 NIAGARA Croissant-Décroissant (Javelot)

Statique 1 mais serpent croissant et décroissant en intensité sur la longueur



8-E 84 NIAGARA Décroissant-Croissant

Statique 1 mais serpent décroissant et croissant en intensité sur la longueur



8-F 85 NIAGARA Serpent Blanc-Couleur

Statique 1 commençant blanc puis dégradé vers la couleur 1



8-G 86 NIAGARA Serpent Couleur 1 – Couleur 2

Statique 1 commençant Couleur devant -plan puis dégradé vers la couleur d'arrière-plan (pas de fond de couleur)



8-H 87 NIAGARA Etoile Filante (STARFILE)

Statique 1 Effet d'un pixel blanc suivi d'une décroissance couleur (Voir si possibilité aléatoire dans les 2 sens)



8-I 88 NIAGARA Vague

Proche de leffet 83, la décroissance se fait sur la couleur 2 (pas au noir)



Exemples (Sélectionner les valeurs, Copier (Ctrl+C), positionner la souris sur le simulateur et copier (Ctrl+V))

CANAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Cascade :	81	253	155	178	7	2	143	204	0	0	0	0	0	0	0	0
Champagne :	85	137	137	185	4	24	143	204	0	0	0	0	0	0	0	0
	81	253	0	57	1	83	32	105	0	0	0	0	0	0	0	0

Groupe 9 : HIGHWAY

Le HIGHWAY est équivalent à un chenillard mais avec un départ aléatoire. De fait, quand on l'utilise, il remplit les lignes au hasard. Un serpent qui démarre continue son chemin avec ses paramètres de taille, vitesse, couleur jusqu'à sa fin de course, indépendamment des autres.

Cet effet utilisé avec des variations de paramètres externes est recommandé pour créer des effets de bulles à taille et vitesses variables pour des effets de champagne ou d'aquarium.

Sur des effets de plafond, la vitesse peut être inversée par différents moyens et créer des effets superbes.

9-A 090 HIGHWAY UNI Carré

Tous les effets non décrits sont par défaut identiques à ceux du chenillard



9-B 091 HIGHWAY Serpent Décroissant

Chenillard classique mais serpent décroissant en intensité sur la longueur



9-C 092 HIGHWAY Serpent Croissant

Chenillard classique mais serpent croissant en intensité sur la longueur



9-D 093 HIGHWAY Croissant-Décroissant (Javelot)

Chenillard classique mais serpent croissant et décroissant en intensité sur la longueur



9-E 094 HIGHWAY Décroissant-Croissant

Chenillard classique mais serpent décroissant et croissant en intensité sur la longueur



9-F 095 HIGHWAY Serpent Blanc-Couleur

Chenillard commençant blanc puis dégradé vers la couleur 1



9-G 096 HIGHWAY Serpent Couleur 1 – Couleur 2

Chenillard commençant Couleur devant-plan puis dégradé vers la couleur d'arrière-plan (pas de fond de couleur)



9-H 097 HIGHWAY Etoile Filante (STARFILE)

Effet d'un pixel blanc suivi d'une décroissance couleur (Voir si possibilité aléatoire dans les 2 sens)



9-I 098 HIGHWAY Vague

Proche de l'effet 93, la décroissance se fait sur la couleur 2 (pas au noir)



9-J 099 HIGHWAY

Exemple :

CANAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Etoile:	97	0	0	16	88	255	0	0	20	110	17	126	0	0	0	0

Groupe 10 : VU-METRES

10-A 100 VU METRE LED ALEATOIRE ½ Vert + ¼ Jaune + ¼ Rouge

Un effet aléatoire du vert vers le rouge répartis en segments (Vert + jaune + rouge) + noir
Paramétrable en taille minimum et maximum, en segment, en vitesse et vitesse aléatoire

Canal 1 : Effet	100
Canal 2 : Couleur 1 Effet	1-63 Vert-Jaune-Rouge / 64-127 Bleu-Cyan-Rouge / 128-191 Orange-Jaune-Rouge / 192-255 Violet-Bleu-Rouge
Canal 3 : Dimmer – Strob	
Canal 4 : Vitesse	Inversion
Canal 5 : Taille de leffet	XX
Canal 6 : Espaces	XX
Canal 7 : Couleur 2	
Canal 8 : Dimmer	

10-B 101 VU METRE

Un effet audio Vu-mètre paramétrable en série de couleurs
Paramétrable en position et amplitude audio réelle sur canal 6

Canal 1 : Effet	
Canal 2 : Couleur 1 Effet	
Canal 3 : Dimmer – Strob	
Canal 4 : Vitesse	Inversion
Canal 5 : Taille de leffet	Position de départ
Canal 6 : Espaces	Amplitude (niveau sonore)
Canal 7 : Couleur 2	
Canal 8 : Dimmer couleur 2	

10-C 102 XX

Effet

Canal 1 : Effet	102
Canal 2 : Couleur 1 Effet	
Canal 3 : Dimmer – Strob	
Canal 4 : Vitesse	Inversion
Canal 5 : Taille de leffet	
Canal 6 : Espaces	
Canal 7 : Couleur 2	
Canal 8 : Dimmer couleur 2	

10-D 103 XX

En attente

10-E 104 XX

En attente

Groupe 11 : MAGIC

Canal 1 : Effet
Canal 2 : Couleur 1 Effet
Canal 3 : Dimmer – Strob
Canal 4 : Vitesse
Canal 5 : Taille de leffet
Canal 6 : Espaces
Canal 7 : Couleur 2
Canal 8 : Dimmer

110

Inversion

xx

Densité des étoiles



11-A 110 MAGIC 1

Un groupe se déplace en allumant des pixels de façon aléatoire, ceux-ci s'effacent de façon douce

11-B 111 MAGIC 2

Identique à Magic 1, mais avec un pixel blanc en premier qui apparaît lui aussi de façon aléatoire.
Canal 5 > persistance

11-C 112 MAGIC 3

Un pixel se déplace comme un chenillard et projette devant lui des pixels à vitesses et durée de vie variables
Canal 5 > persistance

Groupe 12 : MAGIQUE STATIQUE

Un point se déplace en en générant dautres qui disparaissent doucement

Le canal 5 est le canal de position
Son mouvement génère les effets

12-A 120 **Magique statique 1**
Un point se déplace en en générant dautres qui disparaissent doucement

12-B 121 **Magique statique 2**
Identique à Magic 1, mais avec un pixel blanc en premier qui apparaît lui aussi de façon aléatoire.
Canal 5 > persistance

12-C 122 **Magique statique 3**
Un pixel se déplace comme un chenillard et projette devant lui des pixels à vitesses et durée de vie variables
Canal 5 > persistance

12-D 123 **xx**
En attente

12-E 124 **xx**
En attente

12-F 125 **xx**
En attente

12-G 126 **xx**
En attente

12-H 127 **xx**
En attente

12-I 128 **xx**
En attente

12-J 129 **xx**
En attente

Groupe 13 : STOP AND GO
Chenillard accélère, ralenti, sarrête et repart

13-A 130 STOP AND GO Carré

Canal 2 : Couleur 1 (Effet)	Actif
Canal 3 : Dimmer – Strob	Actif
Canal 4 : Vitesse	Actif
Canal 5 : Taille de leffet	Actif
Canal 6 : Espaces	Actif
Canal 7 : Couleur 2 (fond)	Actif
Canal 8 : Dimmer couleur 2	Actif



13-B 131 STOP AND GO Décroissant

Stop and Go mais Serpent décroissant



13-C 132 STOP AND GO Croissant

Stop and Go mais Serpent croissant



13-D 133 STOP AND GO Croissant-Décroissant

Stop and Go mais Serpent croissant et décroissant



13-E 134 STOP AND GO Décroissant - Croissant

Stop and Go mais Serpent décroissant et croissant



13-F 135 STOP AND GO Blanc-Couleur

Stop and go commençant Couleur Blanc puis dégradé vers la couleur 1



13-G 136 STOP AND GO Couleur 1 – Couleur 2

Stop and go commençant Couleur devant -plan puis dégradé vers la couleur d'Arrière -plan (pas de fond de couleur)



13-H 137 STOP AND GO (Starfile)

Effet dun pixel blanc suivi dune décroissance cou leur (Voir si possibilité aléatoire dans les 2 sens)



13-I 138 STOP AND GO Vague

Proche de leffet 133, la décroissance se fait sur la couleur 2 (pas au noir)



13-J 139 STOP AND GO

Groupe 14 : STOP AND REVERSE

Chenillard accélère, ralenti, sarrête et repart

14-A 140 STOP AND REVERSE Carré



Canal 2 : Couleur 1 (Effet)	Actif
Canal 3 : Dimmer – Strob	Actif
Canal 4 : Vitesse	Actif
Canal 5 : Taille de leffet	Actif
Canal 6 : Espaces	Actif
Canal 7 : Couleur 2 (fond)	Actif
Canal 8 : Dimmer couleur 2	Actif

14-B 141 STOP AND REVERSE Décroissant

Stop and Reverse mais Serpent décroissant



14-C 142 STOP AND REVERSE Croissant

Stop and Reverse mais Serpent décroissant



14-D 143 STOP AND REVERSE Croissant-Décroissant (Javelot)

Stop and Reverse mais Serpent croissant et décroissant



14-E 144 STOP AND REVERSE Décroissant -Croissant

Stop and Reverse mais Serpent décroissant et croissant



14-F 145 STOP AND REVERSE Blanc-Couleur

Stop and Reverse commençant Couleur Blanc puis dégradé vers la couleur 1



14-G 146 STOP AND REVERSE Couleur 1 – Couleur 2

Stop and Reverse commençant Couleur devant -plan puis dégradé vers la couleur d arrière-plan (pas de fond de couleur)

Canal 1 : Effet	
Canal 2 : Couleur 1 Effet	Couleur de départ du serpent
Canal 3 : Dimmer – Strob	
Canal 4 : Vitesse	
Canal 5 : Taille de leffet	
Canal 6 : Espaces	
Canal 7 : Couleur 2	Couleur de fin du serpent
Canal 8 : Dimmer couleur 2	



14-H 147 STOP AND REVERSE Starfile

Effet dun pixel blanc suivi dune décroissance couleur (Voir si possibilité aléatoire dans les 2 sens



14-I 148 STOP AND REVERSE Vague

Proche de leffet 143, la décroissance se fait sur la couleur 2 (pas au noir)



14-J 149 STOP AND REVERSE Chenillard accélère, ralenti, sarrête et repart

Groupe 15 : ALLER-RETOUR (GO-BACK) & SINUS
 Succession régulière de pixels allant d'un bord à l'autre
 La différenciation des fonctions se fait par la vitesse 0-127 / 128-255)

15-A 150 CHENILLARD UNI Carré



Canal 2 : Couleur 1 (Effet) Actif
 Canal 3 : Dimmer – Strob Actif
 Canal 4 : Vitesse 0-127 vitesse linéaire – 128-255 : Vitesse sinusoïdale
 Canal 5 : Taille de leffet Actif
 Canal 6 : Espaces Actif
 Canal 7 : Couleur 2 (fond) Actif
 Canal 8 : Dimmer couleur 2 Actif

15-B 151 ALLER-RETOUR Serpent Décroissant

Chenillard classique mais serpent décroissant en intensité sur la longueur



15-C 152 ALLER-RETOUR Serpent Croissant

Chenillard classique mais serpent croissant en intensité sur la longueur



15-D 153 ALLER-RETOUR Serpent Croissant-Décroissant

Chenillard classique mais serpent croissant et décroissant en intensité sur la longueur



15-E 154 ALLER-RETOUR Serpent Décroissant-Croissant

Chenillard classique mais serpent décroissant et croissant en intensité sur la longueur



15-F 155 ALLER-RETOUR Serpent Blanc-Couleur

Chenillard commençant blanc puis dégradé vers la couleur 1



15-G 156 ALLER-RETOUR Serpent Couleur 1 – Couleur 2

Chenillard commençant Couleur devant -plan puis dégradé vers la couleur d'Arrière -plan (pas de fond de couleur)



15-H 157 ALLER-RETOUR ETOILE FILANTE

Effet d'un pixel blanc suivi d'une décroissance couleur (Voir si possible lité aléatoire dans les 2 sens)



15-A 158 ALLER-RETOUR Vague

Proche de l'effet 83, la décroissance se fait sur la couleur 2 (pas au noir)



15-A 159 ALLER-RETOUR

Groupe 16 :

15-A 150

Canal 2 : Couleur 1 (Effet)
Canal 3 : Dimmer – Strob
Canal 4 : Vitesse
Canal 5 : Taille de leffet
Canal 6 : Espaces
Canal 7 : Couleur 2 (fond)
Canal 8 : Dimmer couleur 2

15-B 151

15-C 152

15-D 153

15-E 154

15-F 155

15-G 156

15-H 157

15-A 158

15-A 159

GRUPE 17 : EFFETS DE FEU

17-A 170 FLAMME 1

Effet de feu avec couleurs

Canal 1 : Effet	
Canal 2 : Couleur 1 Effet	
Canal 3 : Dimmer – Strob	
Canal 4 : Vitesse	Inversion
Canal 5 : Taille de leffet	Amplitude de la flamme
Canal 6 : Espaces	Taille du feu
Canal 7 : Couleur 2	
Canal 8 : Dimmer couleur 2	



Exemple :

CANAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Feu :	170	33	0	48	255	32	0	255	0	0	0	0	0	0	0	0

Attention : cet effet fonctionne bien en matrice ou ligne unique et sur des lignes relativement courtes, les paramètres 4 et 5 sont à ajuster en fonction.

17-B 171 FLAMME 2

Variante de FLAMME 1 → Vibration de la flamme pour amplifier leffet réaliste

17-C 172 FLAMME 3

Variante de FLAMME 1 → Fond de lumière permanent. La couleur haute et basse est définie dans une fourchette de couleur (canal 2), la couleur de fond est définie par 7 et 8.

MASTER EFFECT

1-8 MASTER CANAUX

001 MASTER Canal 1 : EFFETS

0 : off - 1 à 255 effets

002 MASTER Canal 2 : COULEUR DES EFFETS

0 : RAINBOW - 1-254 : Couleur - 255 : BLANC

003 MASTER Canal 3 : DIMMER / STROB / SPARKLES DES EFFETS

0>127 DIMMER (0 Dimmer maximal – 127 Dimmer à 0)

128 >200 : Vitesse de STROBOSCOPE

201>226 : Sparkles 1

227>254 : Sparkles 2

255 : RESET

004 MASTER Canal 4 : VITESSE DES EFFETS

0 Fixe (arrêt)

1>126 : Vitesse de défilement décroissante - Vitesse

127 Fixe (arrêt)

128>254 : Vitesse de défilement couleurs inversées croissante

255 : DMX THRU

005 MASTER Canal 5 : TAILLE DES EFFETS

(en % par rapport à la longueur du stripled)

006 MASTER Canal 6 : Adresse de départ

(En % par rapport à la longueur du stripled)

007 MASTER Canal 7 : COULEUR DE FOND dimmable

0 : RAINBOW - 1-254 : Couleur - 255 : BLANC

008 MASTER Canal 8 : DIMMER de la couleur de fond

0>127 DIMMER (0 Dimmer à 0 – 127 Dimmer Maximum)

128 >200 : Vitesse de STROBOSCOPE

201>226 : Sparkles 1

227>254 : Sparkles 2

255 :

La Master Commande gère les lignes les unes par rapport aux autres.

Par exemple, si un ordre de chenillard est donné, la MC va commander le décalage entre toutes les lignes. Un chenillard va démarrer de la ligne 1, puis le même chenillard de la ligne 2 avec un léger retard puis la ligne 3, etc... Une figure sera ainsi créée qui changera en fonction du décalage appliqué.

Le Canal 9 est celui qui gère le type de décalage.

Comme pour le Canal 1, les effets sont regroupés par 10 en familles.

De 1 à 80, les groupes sont les fonctions des curseurs 1 à 8

Les curseurs de 10 à 14 changent alors de fonctions suivant les groupes (surtout le 10)

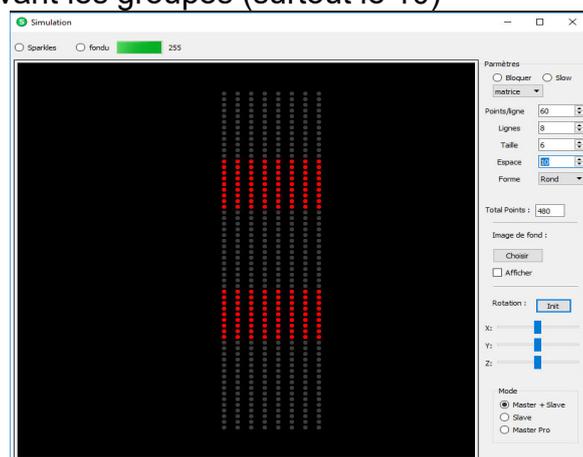
Pour les exemples qui suivent, nous mettons le simulateur en 8 lignes de 50 points.

Pour bien comprendre les effets produits par les différents décalage, nous conseillons de commencer avec l'effet « STATIQUE » : canal 1 en 60

Plaçons les valeurs des canaux 1 à 8

60 0 0 72 38 59 253 62

(Vous pouvez effectuer un copier-coller de ces valeurs)



Ensuite, mettre le canal 9 à 10, puis les canaux 11 et 12 à 40 et 40 : On constate qu'une ligne sur 2 disparaît.

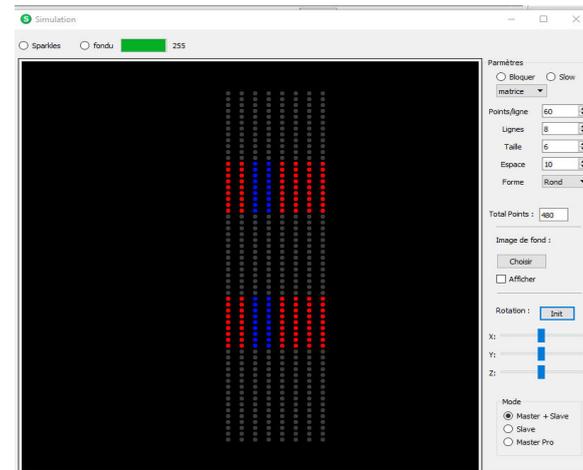
Montez le canal 12 à 255, il ne reste qu'une ligne : c'est l'écart maximum entre les lignes (comme le canal 6 dans le chenillard). Puis bougez le canal 11 vers la valeur 255 : c'est le nombre le nombre de lignes groupées (comme le canal 5 du chenillard).

Appliquez les valeurs 80 et 255 aux canaux 11 et 12, puis bougez le canal 13 « vitesse »

Les lignes se déplacent alors en chenillard horizontal.

Passons à la couleur : Mettre le canal 9 à la valeur 20, le curseur 10 prend la palette couleur.

Mettez une couleur bleue et on voit alors le bleu se déplacer.



Passer à la valeur 30, et le curseur 10 devient le gradateur. On agit alors sur l'intensité. Même fonctions que le gradateur avec l'intensité, la transparence et le stroboscope.

Testez les valeurs 40, 50, 60, 70 et 80.

Il y a alors une petite exception pour la valeur 40 où on va voir un intérêt particulier avec les fonctions de chenillard.

Placez les valeurs 10 0 0 72 38 59 253 62 40 166 39 41 0 0 0 0

On obtient un chenillard avec une ligne sur 2 inversée. Vous pouvez bouger la vitesse du canal 4 et celle du canal 10 pour bien comprendre l'action de la vitesse.

Après bougez les canaux 11, 12 et 13 pour créer des figures mobiles.

Sur la même base, en utilisant les générations aléatoires du canal 1 à 90, testez

97 0 0 72 124 59 253 0 40 29 124 120 104 0 0 0
160 0 0 7 15 92 253 0 40 13 124 121 117 0 0 0

Voici une série de paramètres de base pour des tests :

CANAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Chenillard :	10	160	0	24	24	51	41	221	4	111	176	177	110	126	0	0

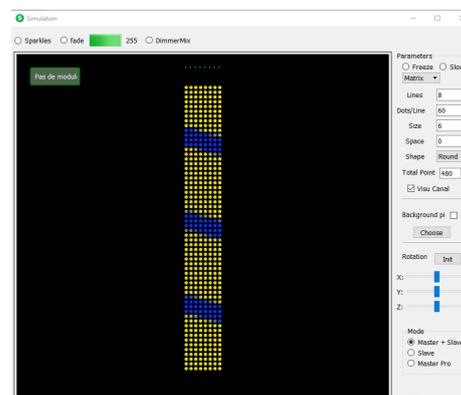
CANAL 9

D'une façon générale, les effets impairs (1,3,5,7...) ouvrent en « rideau » des branches du centre vers l'extérieur (pour 20 branches on commence 10-11, puis 9-12, 8-13...).

Pour les effets pairs (2,4,6...) les ouvertures se font de gauche à droite, ou de droite à gauche.

Le canal 14 donne le sens et la vitesse.

(Ci-contre : ouverture « rideau »)



Pour chaque effet 9, les paramètres des canaux suivants modifient le déroulement du décalage. Pour des compréhensions plus explicites, utilisez les exemples fournis dans le simulateur.

Dans l'exemple ci-dessus, le canal 14 permet de définir le sens d'ouverture : changer la valeur 126 en 128, relancer l'effet et comparer,

CANAL 9

Groupe 10

Pour tester le groupe 10 utilisez les paramètres suivants

CANAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Valeur	10	160	0	120	82	209	41	221	10	62	54	37	129	116	0	0

Jouez sur les canaux 11 et 12 pour écarter les bandes, et sur 13 pour la vitesse de défilement

Groupe 20 COULEURS

Pour tester le groupe 20 utilisez les paramètres suivants

CANAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Valeur	10	160	0	120	82	209	253	221	20	5	48	40	33	118	0	0

Le canal 10 définit la couleur en rotation (ici rouge)

Jouez sur les canaux 11 et 12 pour décaler les couleurs des bandes, et sur 13 pour la vitesse de défilement

Le Canal 14 permet de modifier le démarrage : Les valeurs paires démarrent l'effet en progression tandis que les valeurs impaires remplissent l'effet d'un coup.

Groupe 30 DIMMER

Pour tester le groupe 30 utilisez les paramètres suivants

CANAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Valeur	10	160	0	120	82	209	253	221	30	85	196	166	124	102	0	0

Le canal 10 définit le dimmer en rotation

Jouez sur les canaux 11 et 12 pour décaler les intensités, et sur 13 pour la vitesse de défilement

Groupe 40 VITESSE

Pour tester le groupe 40 utilisez les paramètres suivants

CANAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Valeur	10	160	0	120	82	209	253	221	40	228	6	7	0	0	0	0

Le canal 10 définit la vitesse d'un deuxième groupe. Dans cet exemple, nous inversons la vitesse pour voir l'effet direct et ne pas créer de décalage (13 et 14 à 0)

Jouez sur les canaux 11 et 12 pour créer des groupes par exemple avec 18 – 18 on obtient 2 lignes dans un sens puis 2 dans l'autre.

A essayer en matrice

CANAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Valeur	10	160	0	17	20	23	253	221	40	182	18	18	49	0	0	0

Puis changer la valeur 9 en 45

10	160	0	32	24	23	253	221	45	71	18	18	51	0	0	0
10	160	0	196	24	23	253	221	45	201	51	18	42	0	0	0

Groupe 50 TAILLE

Pour tester le groupe 50 utilisez les paramètres suivants

CANAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Valeur	10	160	0	120	82	209	253	221	53	26	40	43	120	99	0	0

Le canal 10 crée des tailles différentes

Jouez sur les canaux 11 et 12 pour gérer les vitesses d'attaque et de fermeture pour générer des effets de pointes mobiles.

Groupe 60 ESPACE

Pour tester le groupe 60 utilisez les paramètres suivants

CANAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Valeur	10	160	0	17	20	23	253	221	60	11	9	107	16	17	0	0

Le canal 10 crée des espaces

Jouez sur les canaux 11 et 12 pour gérer les vitesses d'attaque et de fermeture pour générer des effets de pointes mobiles (oscillations)

Notez que le canal 14 a une valeur impaire qui crée une ligne dès le départ. Mettez une valeur paire pour voir l'effet apparaître progressivement.

Groupe 70 COULEUR 2 (fond)

Pour tester le groupe 70 utilisez les paramètres suivants

CANAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Valeur	10	160	0	17	20	23	253	221	70	65	116	116	123	142	0	0

Le canal 10 crée la couleur de fond (ici vert)

Jouez sur les canaux 11 et 12 pour gérer les espaces

Le canal 14 gère la vitesse du décalage des bandes, le 15 celui de l'effet.

Groupe 80 DIMMER 2 (fond)

Pour tester le groupe 80 utilisez les paramètres suivants

CANAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Valeur	10	160	0	17	20	23	253	221	82	102	116	145	142	136	0	0

Le canal 10 gère la luminance de fond (ici blanche, couleur du canal 7)

Jouez sur les canaux 11 et 12 pour gérer les espaces

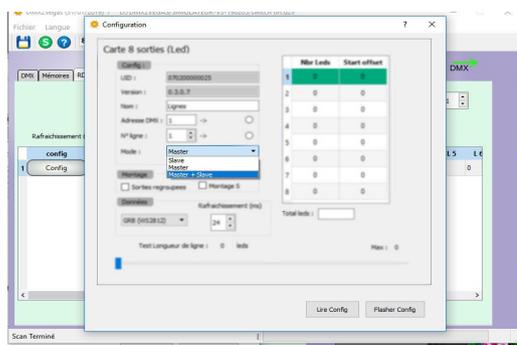
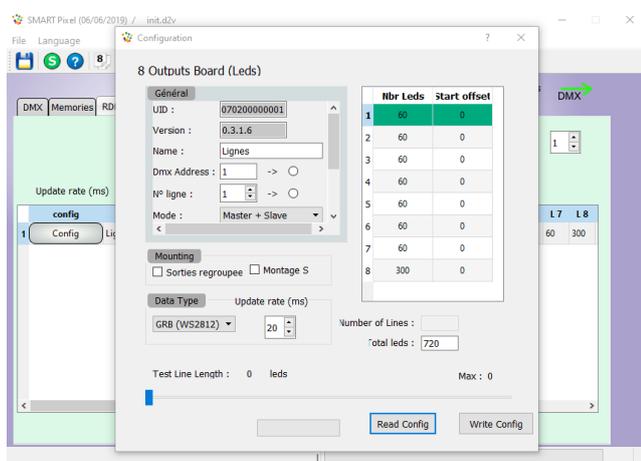
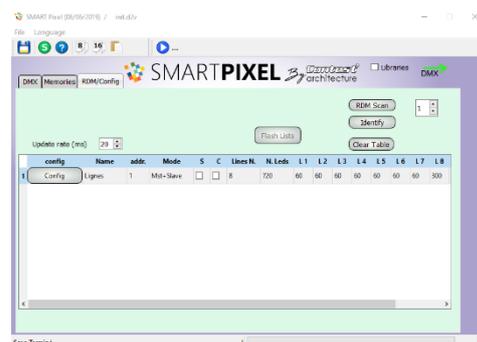
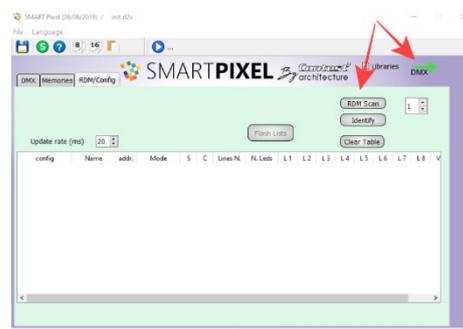
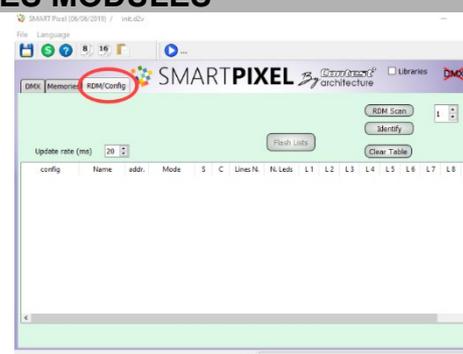
Le canal 14 gère la vitesse du décalage des bandes, le 15 celui de l'effet.

PROGRAMMATION DE LA CONFIGURATION DES MODULES

Ce volet est destiné à la configuration des cartes en les renseignant sur leur fonction, leur configuration (nombre de lignes de leds, type de leds...)

Longlet **RDM/Config** est accessible dans le simulateur. Pour communiquer avec les cartes, utiliser le cordon SMART-USB. Vous pouvez utiliser plusieurs cartes simultanément, mais nous vous conseillons de les programmer une par une.

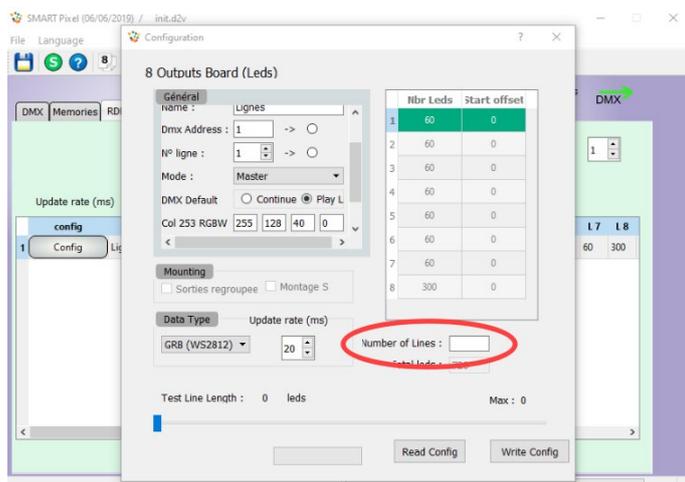
- Connecter le cordon USB sur l'ordinateur et lancer le programme.
- Ouvrir longlet « **RDM/Config** »
- Connecter la sortie DMX (orange) sur l'entrée DMX du module
- Connecter le module à une alimentation 5V
- Lancer le simulateur.
- → En haut à droite, le mot **DMX** doit safficher avec une flèche verte (sinon relancer le simulateur).
- La ligne de configuration saffiche alors
- Sélectionner la ligne du module en cliquant dessus
- Cliquer sur **Config**



Configurer le type d'application :

- **Master** si le module sert à piloter des esclaves (SMART-DMX uniquement)
- **Slave** si le module est utilisé en esclave
- **Master + Slave** si le module est utilisé en mode mixte

CONFIGURATION MASTER



La configuration MASTER permet de piloter des modules esclaves.

Son adresse de base est configurable de 1 à 498 dans le réseau standard.

Le nombre de lignes correspond à la configuration des esclaves (attention, ce n'est pas le nombre de modules).

Ces lignes peuvent être des lignes de Strip-led ou des lignes DMX

Le maximum est 128

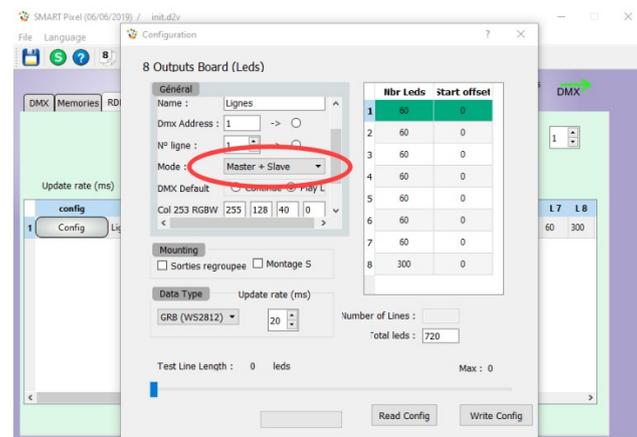
1-64 lignes : sortie Univers 1

65-128 : sortie Univers 2

CONFIGURATION ESCLAVES DMX ou STRIPLEDS (STRL)

Les deux modes se ressemblent dans les caractéristiques globales (nombre de lignes, couleurs personnalisables...)

FONCTIONS COMMUNES

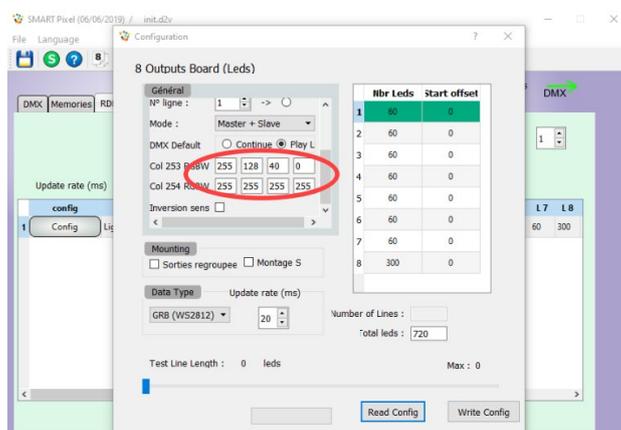


DMX Default

C'est l'action en cas d'absence DMX.

Cocher **CONTINUE** prolonge la dernière instruction reçue.

Cocher **PLAY LIST** déclenche la lecture de la liste (si enregistrée). Cette sélection est obligatoire en cas d'utilisation du mode STAND ALONE



COULEURS PERSONNALISABLES

Ici sont définies par défaut les couleurs personnalisables.

Par défaut, les couleurs 253 & 254 sont en blanc chaud et blanc froid, mais vous pouvez les définir à votre choix.

INVERSION SENS

Vous pouvez définir par défaut le sens de fonctionnement du module.

Cette fonction est utile dans les applications où des modules travaillent dans des sens différents, ou si les modules de commande sont placés physiquement à des endroits opposés

Exemple : dans une installation de lampes en suspentes ou en appliques (driver en haut ou en bas)

Configurer le type de led ou ruban utilisé.

— Cette configuration peut être testé plusieurs fois pour trouver la bonne configuration : il est alors nécessaire de flasher la configuration, puis de quitter et tester avec la palette couleur pour trouver la bonne configuration. Une configuration par module, mais les combinaisons de modules peuvent utiliser des configurations différentes.

Configurer le type de montage :

— Si la case **Sorties regroupées** est cochée, cela veut dire que les sorties utilisées seront sur la Sortie physique 1. Ce montage est utilisé si vous utilisez des lignes séparées qui s'enchaînent. Par exemple, un tour de salle ou une installation en rectangle.

— Si la case **Montage S** est cochée, les sorties utilisées seront sur la Sortie physique 1, mais une ligne sur 2 est inversée. Cette fonction est utilisée dans une matrice où les lignes font des Aller-Retour.

Configurateur de sorties de leds.

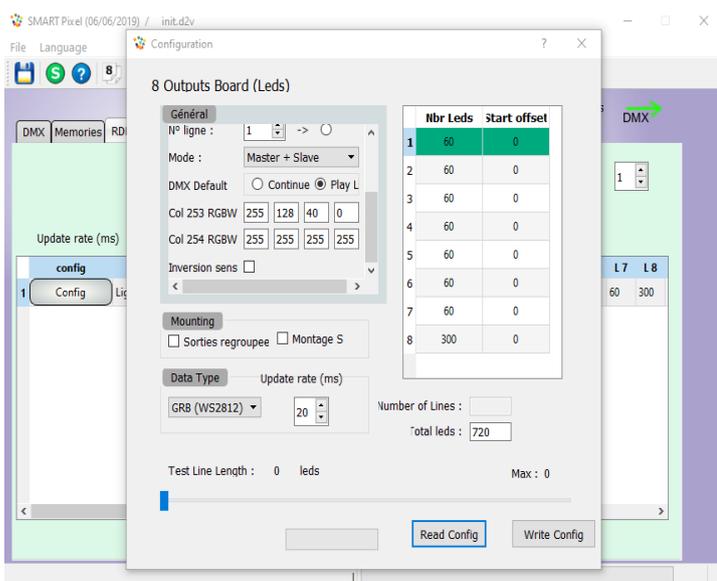
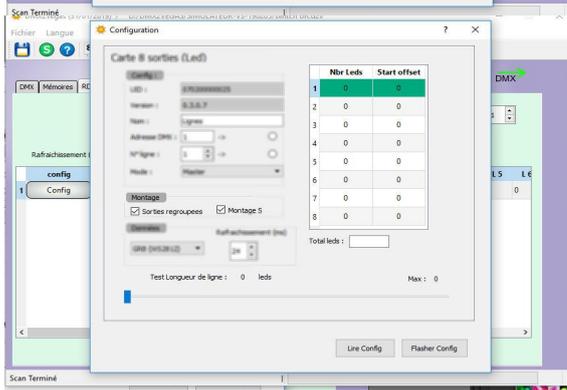
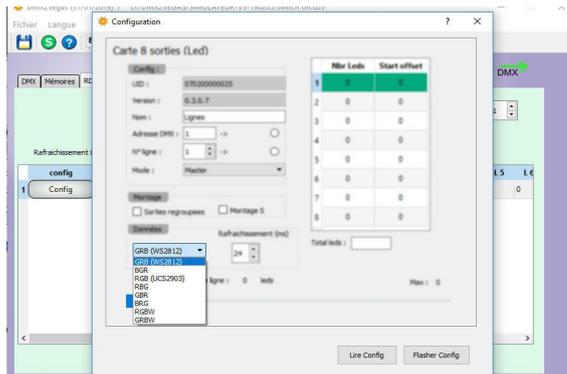
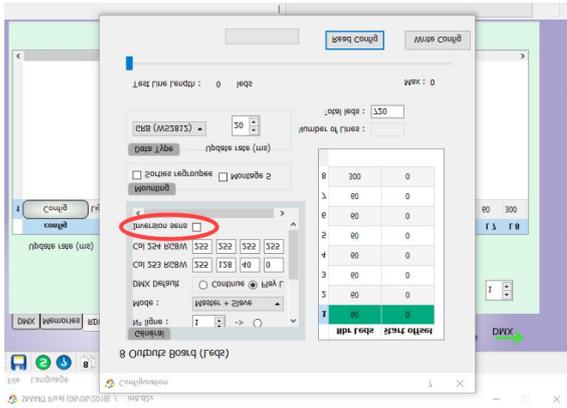
Cet utilitaire permet à la fois de compter les leds pour chaque ligne, de renseigner les offsets, et de programmer la configuration.

— Cliquer sur la ligne, rentrer manuellement le nombre de pixels ou utiliser le « Slider » d'assistance.

— Utilisation de Slider : déplacer le slider à la souris ou à la molette. Sur le ruban, un pixel blanc apparaît suivi d'un remplissage rouge.

— Amener le pixel blanc sur le dernier pixel du ruban : la valeur indiquée est celle utilisée pour les animations futures. Cliquer sur la ligne suivante pour valider le choix

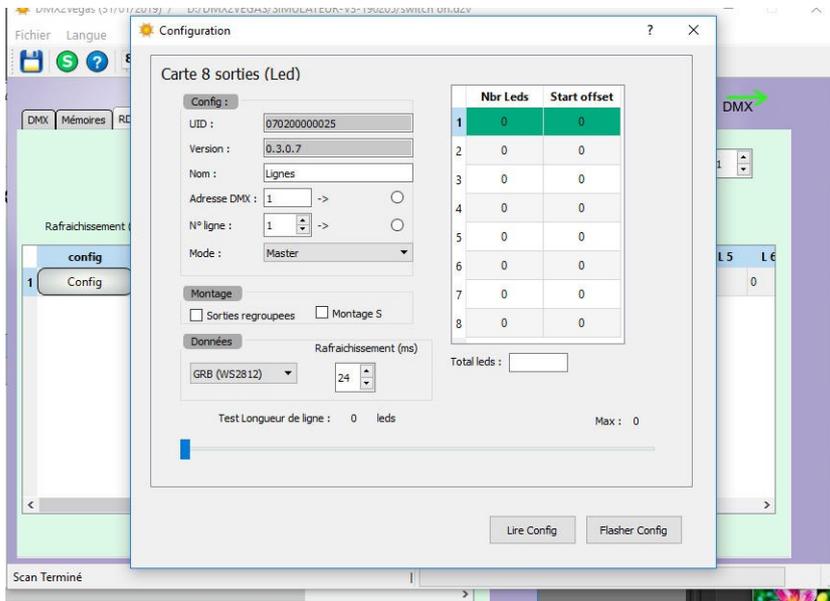
— Renouveler l'opération pour chaque ligne si nécessaire.



OFFSETS

Les offsets sont des valeurs fantômes. Elles sont utilisées pour des installations où les rubans sont décalés physiquement.

Exemple : vous avez deux lignes parallèles devant avoir des effets identiques, mais un obstacle est présent au départ de la deuxième ligne. La première ligne comporte 100 points et la deuxième de la même longueur démarre 30 cm plus loin à cause d'une trappe technique mal placée... En gros, il y a 10 points qui ne peuvent être installés. Soit vous mettez 10 points enroulés derrière la trappe (pour éviter un décalage d'animation) soit vous indiquez dans l'offset qu'il y a 10 points fantômes. Quand l'animation s'exécutera, les rubans seront synchronisés.



Attention : les calculs étant proportionnels aux nombres de points, si vous donnez la valeur 100 à la première ligne et 90 à la deuxième, vous aurez des animations décalées.

Remarque : si à l'inverse votre trappe est située en fin de ligne, il faudra donner la valeur 100 aux deux lignes, le ruban 90 raccourci restera égal en termes d'animation.

UID : N° série du module

Version : Version du logiciel interne

Nom : Nom du module personnalisable

Adresse DMX : adresse modifiable

N° Ligne : Utilisé pour les utilisations en lignes individuelles

La carte SMART-DMX configurée en Master prend n'importe quelle valeur (1 à 496) dans l'univers DMX principal.

Une fois adressée, il faut la renseigner sur le nombre de lignes qu'elle utilise (1 à 128)

En fonction du nombre de lignes utilisées, chaque boîtier doit avoir son adresse. Il suffit d'enregistrer l'adresse de la première ligne du boîtier.

Dans les tableaux suivants, les exemples de numérotation sont donnés pour des boîtiers à 8 lignes et à 4 lignes. L'adresse DMX de chaque boîtier est marquée en **gras**.

Voir la Cellule Calcul pour le détail complet : Correspondance de toutes les configurations des modules et des utilisations en DMX (projecteurs uniques RVB et RVBW et des barres de projecteurs)

NOTE POUR LES APPLICATIONS DMX

Si des barres de pixels sont utilisées, faire attention que la dernière barre ne chevauche pas 2 univers. Utiliser la cellule de calcul pour obtenir les adresses des barres et connaître la dernière.

RAFRAICHISSEMENT

Le taux de rafraîchissement est de 24 (ms) par défaut. Pour des utilisations supérieures à 700 pixels sur une même lignes, il est nécessaire d'ajuster ce taux. Si ce taux est trop petit, les informations risquent de se bloquer. Le taux doit être ajuster au mieux sous peine de scintillement léger du ruban.

STAND ALONE

Le mode **Stand Alone** définit le fonctionnement hors DMX.

La fonction « LISTE » reprend toutes les scènes créées, il est possible de modifier l'ordre (par les flèches) et de modifier la durée de chacune des scènes.

On peut créer plusieurs listes et les nommer.

Une fois les listes créées, passer dans longlet RDM, scanner le réseau, choisir le module et envoyer la liste (FLASHER LISTE).

Par défaut, si aucun signal DMX est détecté, le module joue la liste N°1 (attention à bien supprimer la scène INIT qui serait jouée et provoquerait un « Black-Out »)

PORTS D'ENTREE

Attention : ces ports sont à utiliser avec prudence : non protégés, un choc électrique peut endommager le module. Utiliser les connexions internes (à souder) avec des fils blindés de faible longueur.

Utiliser le commun vers les ports :

Le port 8 incrémente la liste (bouton poussoir pour changer de liste)

Les ports 1 à 7 jouent les listes 1 à 7 en mode « Toggle » ou « Flash »

Mode « Toggle » si aucun port n'est activé, la liste 1 est jouée, si le port 2 est activé, la liste 2 est activée, le port 2 relâché, la liste 1 reprend la main.

Mode « Flash » : Par défaut, la liste 1 est jouée. Une impulsion sur le port 2 (bouton poussoir) active la liste 2 et reste sur celle-ci.

DEFINITION DES TERMES UTILISES

SEGMENT : Cest un ensemble de point se succédant (1 à 800). Tous les effets des canaux 1 à 8 sont définis dans un segment.

SERPENT : Cest un bloc de points mobiles. Un serpent pe ut avoir comme taille de 1 point à la longueur dun segment.

COULEUR 1 : Cest par défaut la couleur dun serpent (couleur davant plan)

COULEUR 2 : Cest par défaut la couleur de fond, mais dans certains effets, cest la deuxième couleur utilisée.

EFFET : Cest un fonction visuelle attribuée à un segment, elle utilise des serpents définis en nombre, vitesse, couleur et espace.

COULEUR DE FOND (Couleur 2) : Cest la couleur apparaissant derrière un serpent sur toute la longueur. Elle nest contrôlable quen couleur et intensité.