



Show STORE Manuel d'utilisation

V 2.0 du 1/06/01

Le **show STORE** est un outil DMX pratique destiné à remplacer les consoles d'éclairages coûteuses.

Description

- Enregistreur/ lecteur DMX 512 voies en temps réel (c'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire de programmer des niveaux ou des temps de transfert car le Show Store recopie exactement tout ce que la console lumière envoie).
- Jusqu'à 99 Shows
- Vitesse ajustable en lecture de Show (de 50% à 200% de la vitesse).
- Jusqu'à 99 Index par Show (un Show peut être joué d'index en index par la fonction « Go » ou défiler en continu).
- Contrôle externe par PC (RS 232) et/ou 4 Contacts secs et/ou horloge interne en temps réel et/ou signal DMX (Exemple : Télécommande sans fil **ELC focus hand / brain**)
- Jusqu'à 26 heures d'enregistrement

Le **Show STORE** est un boîtier rack 19 pouces, 1 unité de haut, avec un cordon secteur de 1,5m. Sur la face avant il y a 3 boutons (**A,B et Quit / Setup**), 4 voyants, un encodeur avec bouton poussoir, un écran LCD 2x16 caractères et un bouton Marche / Arrêt.



Les fonctions des boutons **A** et **B** sont décrites dans la documentation.

Les 4 LED indiquent :

| LED | Signification |
|------|---|
| On | Le show store est en marche et le microprocesseur travaille |
| Play | Allumé ← Lecture Clignotant ← Pause |
| Rec | Allumé ← Enregistrement Clignotant ← Pause enregistrement |
| DMX | Réception d'informations DMX en entrée |

À l'arrière se situent l'entrée et la sortie DMX, le connecteur RS 232 et le connecteur GPI (contacts).

Connections DMX (entrée et sortie)

| Broche | Description |
|--------|-------------------------------|
| 1 | Masse / écran |
| 2 | Data - |
| 3 | Data + |
| 4 | Ponté à l'autre XLR5 broche 4 |
| 5 | Ponté à l'autre XLR5 broche 5 |

Connections RS 232 (SUB D 9 points) pour le contrôle

| Broche | Description |
|--------|-------------|
| 1 | - |
| 2 | Tx |
| 3 | Rx |
| 4 | - |
| 5 | Masse |
| 6-9 | - |

Connections GPI (contact sec) sur SUB D 9 points.

| Broche | Description |
|--------|---------------|
| 1 | Masse / écran |
| 2 | GPI 1 |
| 3 | GPI 2 |
| 4 | GPI 3 |
| 5 | GPI 4 |
| 6 | Masse |
| 7 | Masse |
| 8 | Masse |
| 9 | Masse |

Initialisation

À la mise en marche, l'initialisation de l'écran commence et apparaît la version du soft en cours. À ce moment, le **Show STORE** lit l'indexation du disque dur (« Table Of Content »), ce qui prend environ 10 secondes.



Menu Général

Ce menu montre le numéro du show en cours ainsi que son nom, on peut changer de numéro avec l'encodeur.



Presser **A** pour démarrer la restitution d'un show, ou **B** pour en enregistrer un. Le bouton **Quit/Setup** donne accès au menu « Setup » décrit ultérieurement.

Enregistrer un Show

Depuis le menu général, presser **B** pour arriver sur le menu Record (enregistrement).
Le numéro de show choisi est automatiquement un show vide.



Pour choisir un autre numéro utiliser l'encodeur. Il est maintenant possible d'écraser un show existant en appuyant sur **A**, ou d'annuler en pressant **B**.



Un nouveau show est maintenant créé et attend un changement du signal DMX en entrée, laquelle doit être connectée à la sortie de la source (console ...), pour commencer l'enregistrement.



Pour confirmer et commencer réellement l'enregistrement appuyer sur **A**.

En enregistrement l'écran affiche le numéro de show, le numéro de mémoire (ou index) et le temps écoulé.



Appuyer sur **B** pour inclure un Index durant l'enregistrement. Appuyer sur **A** pour suspendre l'enregistrement.



Presser **Quit** pour terminer l'enregistrement, ou **A** pour le reprendre. Lorsque vous le continuez, un point mémoire va être inséré automatiquement et le **show STORE** attend encore un changement de l'entrée DMX.

Restitution d'un Show.

Dans le menu général sélectionner un show avec l'encodeur et presser **A**. Apparaît alors à l'écran le menu de play back (restitution), avec le numéro du show, de mémoire et le temps écoulé / restant.



Il y a maintenant 3 options pour démarrer le show :

- 1) Appuyer sur **A** pour démarrer la restitution normale du show.



- 2) Presser et maintenir **A** appuyé durant 1 seconde, cela démarre le show qui reprendra sans interruption à la fin (en boucle).



- 3) Presser **B**, cela démarre le show, mais l'arrête au prochain index mémoire.



La vitesse de restitution peut être ajustée avec l'encodeur. La vitesse varie de 50% (le plus lent) à 200%. (le plus rapide). Appuyer sur **Quit** pour passer du temps écoulé au temps restant. Pour se mettre sur pause (hold) appuyer sur **A**.

Il est alors possible de quitter le mode lecture avec le bouton **Quit**. Pour passer à l'Index suivant appuyer sur **B**.

Noter que lorsque l'écran est en « **GO** » cela signifie que la restitution est suspendue. En pause, il est alors possible de changer l'index avec l'encodeur.

Menu Setup

Pour accéder à ce menu de configuration, appuyer sur **Quit / Setup** depuis le menu général.



Pour sélectionner une option, utiliser la roue codeuse où appuyez sur **B** pour passer à la prochaine. Les options du menu Setup sont :

- 1) **Rename** : renommer le show en cours
- 2) **Delete** : effacer le show en cours
- 3) **GPI 1**: Configurer la fonction du contact 1
- 4) **GPI 2**: Configurer la fonction du contact 2
- 5) **GPI 3**: Configurer la fonction du contact 3
- 6) **GPI 4**: Configurer la fonction du contact 4
- 7) **DMX In** : Configurer la fonction de l'entrée DMX
- 8) **DMX Fail** : activation de la fonction « DMX Input Fail event »
- 9) **Power On** : activation de la fonction de démarrage automatique à l'allumage.
- 10) **MultiShw** : Activation de la fonction Multi Show.
- 11) **Wprotect** : Protection du show store en inhibant l'enregistrement.
- 12) **RT Clock** : Paramétrer l'horloge temps réel

Presser **A** pour sélectionner l'option.

Renommer le show en cours

L'écran affiche maintenant le numéro et le nom du show



Un curseur situé sous le nom pointe le caractère choisi, pour le modifier utiliser l'encodeur. Les caractères possibles sont (A) à (Z) et (0) à (9) et (_). Pour passer au caractère suivant appuyer sur **B**. Pour confirmer le changement de nom appuyer sur **A**, ou pour annuler sur **Quit**.

Effacer le show

À l'écran apparaissent le numéro et le nom du show sélectionné.



Pour effacer le show appuyer sur **B**, ou pour annuler sur **Quit**.

Configurer la fonction des contacts 1 à 4

Le **show STORE** possède 4 contacts secs (GPI), qui peuvent contrôler différentes actions. La configuration des entrées peut être paramétrée de la façon suivante :



Pour changer les fonctions utiliser l'encodeur. Ces fonctions sont :

- 1) **No func** : l'entrée n'a pas de fonction
- 2) **Start** : l'entrée démarre un show en restitution normale
- 3) **Loop** : l'entrée démarre un show en boucle (redémarre quand il est fini)
- 4) **Hold** : l'entrée met un show en lecture sur pause
- 5) **Go** : l'entrée met un show en lecture sur Go
- 6) **Skip** : l'entrée fait sauter au prochain index mémoire d'un show en cours
- 7) **Stop** : l'entrée arrête la restitution d'un show en cours
- 8) **Insert** : l'entrée va insérer un index durant l'enregistrement d'un show

Pour les fonctions 2 et 3 (start, loop) il faut sélectionner un numéro de show. Pour changer de numéro appuyer sur et maintenir le bouton **B** et utiliser l'encodeur. « Show__ » signifie que le show sélectionné va démarrer / boucler a la fermeture du contact.

Presser **A** pour confirmer la fonction, ou **Quit** pour annuler.

Configurer l'entrée DMX

L'entrée DMX peut être configurée de 3 manières.



Appuyer sur **A** pour confirmer la fonction, **Quit** pour annuler.

Les fonctions possibles sont :

- 1) **No Func** : pas de fonction
- 2) **Control** : L'entrée DMX peut piloter le **show STORE**
- 3) **Merge** : L'entrée DMX est mélangée (en HTP) avec le ou les Shows envoyés
- 4) **Thru** : L'entrée DMX est normalement connectée directement à la sortie DMX, de plus la fonction « DMX Input Fail event » est activée
- 5) **C Insert** : « cue insert » permet d'insérer un index durant l'enregistrement. Pour choisir le numéro de voie DMX appuyer et maintenir le bouton B et choisir par la roue codeuse.

Fonction « DMX Input Fail event » (problème DMX)

Le show store peut être utilisé comme unité de restitution. L'entrée DMX doit être configurée à Thru, donc le DMX provenant d'une console passe au travers. Au cas où un problème de DMX survient (problème de console) l'option « DMX Fail event » s'active.



L'option peut être configurée de différentes manières :

- 1) **No Func** : Rien ne se passe en cas de problème DMX.
- 2) **Start** : En cas de problème sur l'entrée DMX un Show démarre en mode normal.
- 3) **Loop** : En cas de problème sur l'entrée DMX un Show démarre en mode boucle.

Pour changer de fonction, utiliser l'encodeur. Ces fonctions sont :

Pour les fonctions 2 et 3 (Start, Loop), il faut sélectionner un numéro de show. Pour changer le numéro, appuyer et maintenir le bouton B et utiliser la roue codeuse. Show -- signifie que le Show alors sélectionné est configuré en mode Start / Loop par contact sec.

Appuyer sur A pour confirmer, ou Quit pour annuler.

Fonction Power On (démarrage automatique)

Le Show Store peut démarrer automatiquement sur un Show à sa mise sous tension (en mode normal ou en boucle).



Pour changer de fonction, utiliser la roue codeuse. Les fonctions sont :

- 1) **No func** : Rien ne se passe à la mise sous tension,
- 2) **Start** : Démarrage d'un show en mode de lecture normal.
- 3) **Loop** : Démarrage d'un show en mode de lecture en boucle.

Pour les fonctions 2 et 3 (Start, Loop), il faut sélectionner un numéro de show. Pour changer le numéro, appuyer et maintenir le bouton B et utiliser la roue codeuse. Show -- signifie que le Show alors sélectionné est configuré pour démarrer en Start ou Loop à la mise sous tension du Show Store. Appuyer sur A pour confirmer, ou Quit pour annuler

Mode Multi Show

Le show Store peut fonctionner en mode Multi Show, ce qui permet de démarrer 4 Shows simultanément, contrôlés par contact sec (GP-).



Utiliser la roue codeuse pour mettre la fonction sur « On » ou « Off », et confirmer par le bouton A.

Les 4 contacts secs doivent être configurés pour démarrer un Show en Start ou Loop. Une fois le menu de configuration quitté, l'écran affiche :



1 :> signifie contact 1 activé

S01 signifie démarrage en mode lecture du show 01 à la fermeture du contact

L02 signifie démarrage en mode lecture en boucle du show 02 à la fermeture du contact 02.

Write Protect (protection en écriture)

Pour inhiber l'effacement et l'enregistrement de Show, mettre la fonction « Write Protect » sur On.



Utiliser la roue codeuse pour sélectionner « On » ou « Off », et confirmer par A

Real time Clock (si version de Show Store MKII) : Horloge temps réel.

L'horloge temps réel est configurée en Heures/Minutes/Jours.



Utiliser l'encodeur pour ajuster la valeur et B pour déplacer le curseur sous le paramètre suivant (heures / minutes / jours). Une fois l'horloge configurée, confirmer par A, ou Quit pour annuler (ou seulement pour voir l'heure configurée).

Clear Time/Day Markers (effacer les marqueurs de temps et de jour)

Pour effacer les marqueurs de temps et de date d'une seule manipulation, appuyer sur A et B simultanément. Pour annuler appuyer sur Quit.



Ajuster les marqueurs de temps et date.

Un marqueur servant à démarrer un Show à un moment précis (défini par l'horloge en Heures / minutes / jour), doit être configuré en temps : **Heure minute**, puis il faut définir un **masque de jour**, et enfin une **action**.

Utiliser la roue codeuse pour changer la valeur et B pour déplacer le curseur sous le paramètre.



Le **masque de jour** active le jour pour lequel le marqueur est actif. Une lettre en majuscule indique le jour actif, une lettre en minuscule indique le ou les jours inactifs. Utiliser l'encodeur pour effectuer les changements.



L'**action** peut être configurée à Stop, Play et Loop. Pour Play et Loop il faut définir un numéro de Show



Pour terminer appuyer sur A, pour annuler appuyer sur Quit.

Contrôle DMX

Si l'entrée DMX est configurée de telle manière à piloter le show store, il est possible de démarrer ou mettre sur pause des shows en utilisant 99 voies DMX. Chaque voie représente 1 show (voie 1 ← Show 1, voie 2 ← show 2...). Mettre la voie 1 à 100% revient à démarrer le show 1. Mettre la voie 1 à 50% va avoir comme effet de mettre le show 1 en pause (hold). La voie 1 à 10% va arrêter le show 1. Lorsqu'un show est en lecture, un autre peut être lancé, en remplaçant le show en cours. En combinant une télécommande sans fil **ELC focus hand/brain** avec le show store, la fonction *1 Enter* aura pour effet de lancer le show correspondant.

Contrôle RS 232

Le **show STORE** peut être contrôlé par un PC ou un ordinateur portable via l'entrée RS 232. Le protocole de communication doit être configuré à une vitesse de 9600 Baud avec des mots de 8 Bits, pas de bit de parité et 1 bit d'arrêt. Les commandes sont en mode texte, donc une émulation de terminal telle que « hyper terminal » peut être utilisée.

Une commande est construite par 2 caractères de (A) à (Z) avec ou sans les 2 chiffres de (0) à (9) de donnée, suivit d'un retour chariot (0x0D 0x0A en hexadécimal).

Commandes

| | |
|----------|---|
| RI<cr> | Demande d'info : le show STORE va renvoyer l'état courant |
| RIxx<cr> | Demande d'information tous les xx secondes |
| R100<cr> | Fin de la précédente commande d'information |
| LDxx<cr> | Charger le show xx, et le mettre en pause |
| STxx<cr> | Démarrer le show xx, arrêter les show chargés précédemment |
| SP<cr> | Arrêt du show en cours |
| LPxx<cr> | Mise en boucle du show xx, et arrêter les show précédemment activés |
| HD<cr> | Mettre en pause les show en cours |
| GO<cr> | Faire un Go sur le show en cours |
| SK<cr> | Passer à la prochaine mémoire su show en cours |