



dmX++

Guide de régie

Préparer, lancer et conduire un spectacle
avec l'application Régie.

À qui s'adresse ce guide ?

Au régisseur qui exploite un projet déjà préparé et testé dans l'Éditeur. Ce document se concentre sur

la conduite en direct. La création des projets, événements et appareils DMX est décrite dans le

manuel utilisateur complet.

Édition octobre 2026

1. Avant l'ouverture

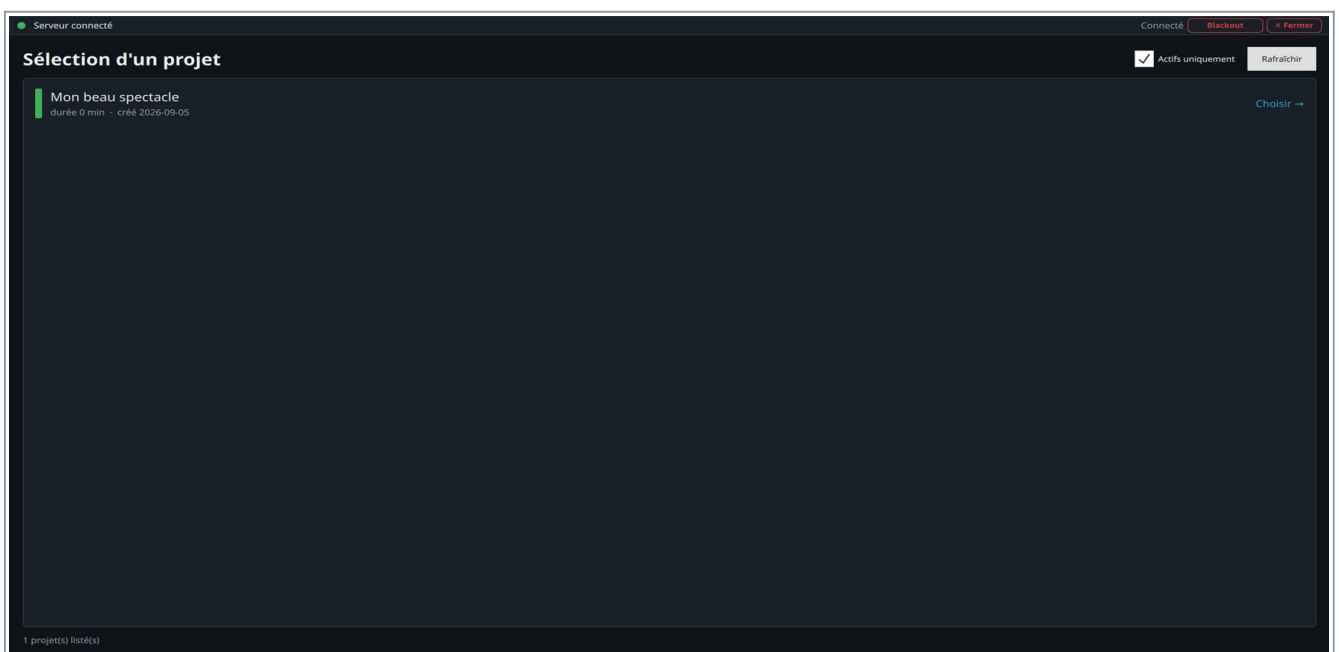
Effectuez ces vérifications avant l'arrivée du public. Elles évitent de découvrir un défaut de liaison ou de média pendant la conduite.

Contrôle	Résultat attendu
☐ Serveur	Le bandeau supérieur indique « Serveur connecté » et aucune alerte de liaison DMX n'est affichée.
☐ Interface DMX	L'interface correcte est sélectionnée dans la Bibliothèque et les projecteurs réagissent au test matériel.
☐ Projet	Le projet apparaît dans la liste des projets actifs. Son nom et sa version correspondent au spectacle du jour.
☐ Médias	Les fichiers audio et vidéo sont présents sur le poste de régie et sortent sur les bons périphériques.
☐ Test régie	Les événements, fondus, enchaînements et arrêts ont été vérifiés depuis l'Éditeur.
☐ Blackout	La touche B et le bouton Blackout ont été identifiés avant le début du spectacle.

Avant de démarrer : placez le Grandmaster à 100 %, vérifiez qu'aucun blackout n'est actif et fermez toute ancienne session de régie restée ouverte. Si dmxx+ signale qu'une régie est déjà en cours, ne l'arrêtez qu'après avoir vérifié qu'il ne s'agit pas d'un autre poste en exploitation.

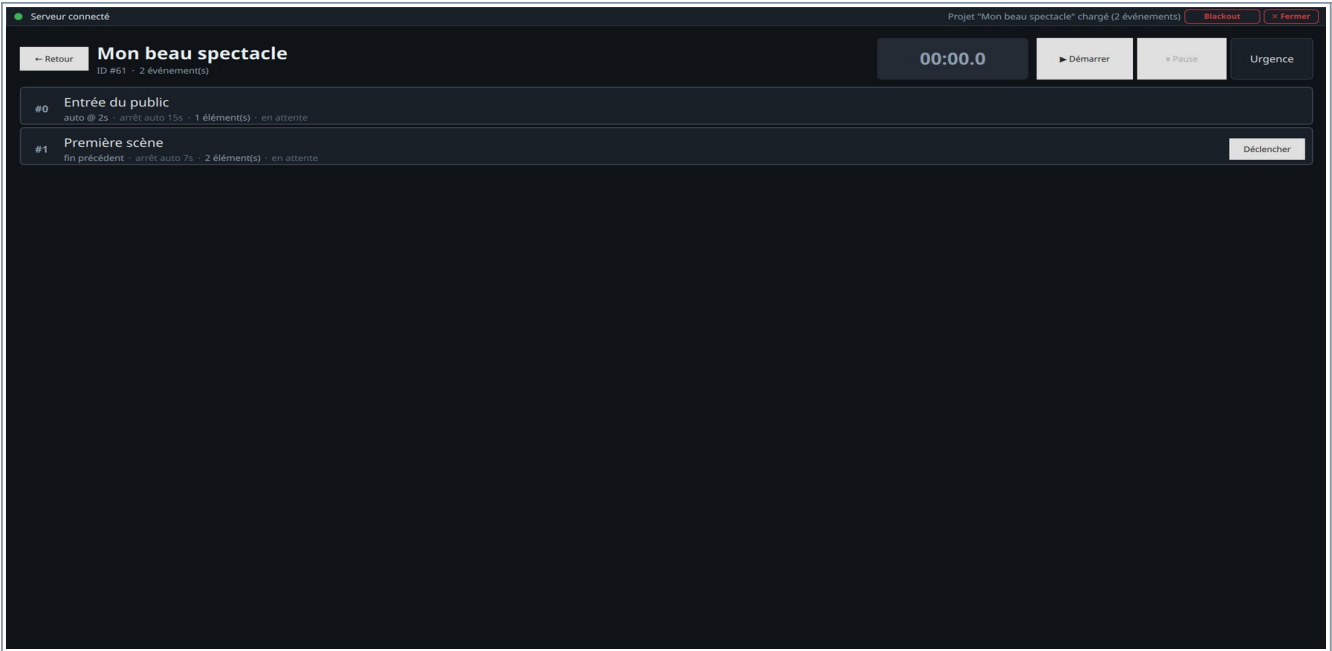
Ouvrir la Régie

1. Depuis le **Lanceur**, ouvrez **Régie spectacle**.
2. Conservez le filtre **Actifs uniquement**, puis cliquez sur **Choisir** en face du projet.
3. Contrôlez le nom du projet et le nombre d'événements chargés.
4. Ne cliquez sur **Démarrer** qu'au top de départ convenu.



La sélection n'affiche par défaut que les projets actifs.

2. Lire l'écran de conduite



Bandeau de conduite, chronomètre et liste des événements.

Zone	Rôle
Retour	Revient à la sélection du projet. Le bouton n'est disponible que lorsque le spectacle est arrêté.
Projet	Affiche le nom, l'identifiant et le nombre d'événements chargés.
Chronomètre	Temps écoulé depuis le démarrage. Il est vert en lecture et ambre pendant une pause globale.
Démarrer / Arrêter	Lance ou arrête l'ensemble du spectacle.
Pause / Reprendre	Fige ou reprend le spectacle et les événements en cours.
Urgence	Affiche le plan de feu à droite de la liste pour surveiller les appareils.
Blackout	Coupe immédiatement la sortie DMX. Il reste accessible même hors lecture.

Commandes visibles pendant le spectacle

- **Avancer +10 s, +30 s ou +1 min** : décale le temps courant vers l'avant.
- **-10 s** : recule le temps courant. Utilisez cette fonction avec prudence, car elle peut modifier l'état attendu des événements automatiques.
- **Grandmaster** : module l'intensité globale des canaux Dimmer. Les couleurs et les positions ne sont pas modifiées.

3. Conduire les événements

Chaque ligne correspond à un événement. Elle indique sa position, son nom, son mode de déclenchement, son mode d'arrêt, le nombre d'éléments et son état.

Comprendre les états

Aspect	Signification
Bordure ambre	Prochain événement manuel à déclencher.
Vert	Événement en démarrage ou en cours.
Bleu	Événement terminé.
Fond marron	Événement actuellement en pause.
Aucun marquage	Événement en attente.

Commandes d'un événement

- **Déclencher** lance immédiatement un événement manuel en attente.
- **Arrêter** interrompt l'événement sélectionné. Pour un arrêt « au suivant », le bouton est atténué car l'arrêt normal se fera au déclenchement du prochain événement.
- **Pause / Reprendre** agit uniquement sur cet événement, sans suspendre le reste du spectacle.
- **Relancer seul** rejoue un événement terminé sans modifier la progression des autres événements.

Conduite recommandée : utilisez la barre **Espace** pour la séquence normale et les boutons

d'événement seulement pour une reprise, une anticipation ou une correction ponctuelle. La barre

espace respecte l'ordre enregistré.

Raccourcis clavier

Touche	Action
Espace	Arrête d'abord le premier événement en cours prévu en arrêt manuel. Sinon, déclenche le prochain événement manuel en attente.
P	Pause ou reprise globale.
Échap	Arrêt complet du spectacle.
B	Active ou retire le blackout DMX global.

Les raccourcis de conduite sont actifs indépendamment du champ ou du bouton qui possède le focus. Espace, P et Échap nécessitent un spectacle en cours ; B reste disponible à tout moment.

4. Sécurité et situations imprévues

Pause, arrêt et blackout : trois actions différentes

Action	Effet	Quand l'utiliser
Pause	Fige le temps du spectacle et met en pause les événements en cours.	Interruption temporaire avec reprise prévue au même endroit.
Arrêt	Termine la conduite en cours et ferme les lectures média associées.	Fin du spectacle ou abandon de la session.
Blackout	Force immédiatement les sorties DMX à zéro. La chronologie peut continuer.	Mise au noir immédiate ou incident lumière.

Attention : un blackout n'est pas une pause. Si la chronologie continue pendant le blackout, des événements peuvent démarrer ou se terminer sans être visibles sur scène. Contrôlez l'état de la régie avant de retirer le blackout.

Mode Urgence

Le bouton **Urgence** partage l'écran entre la liste compacte des événements et le plan de feu. Le plan affiche l'état instantané des appareils DMX. Ce mode sert à conserver la conduite tout en repérant rapidement un appareil ou une zone de scène.

Panneau médias

Hors mode Urgence, le panneau à droite affiche les médias audio et vidéo en cours. Il permet de suivre leur position et d'ajuster leur volume. Une pause globale suspend les médias avec le reste du spectacle.

Alertes courantes

Alerte	Réaction
Liaison DMX en erreur	Gardez la régie ouverte, vérifiez le câble et l'interface. Le serveur tente automatiquement une reconnexion. Utilisez le plan de feu pour suivre l'état logique.
Régie déjà en cours	Vérifiez qu'aucun autre poste ne conduit le spectacle. Arrêtez l'ancienne session uniquement si elle est abandonnée.
Avertissement sur un événement	Identifiez l'élément manquant ou invalide. Évitez de relancer plusieurs fois sans comprendre la cause.
Média absent ou muet	Contrôlez le panneau médias, le volume, le fichier local et la sortie audio/vidéo du poste.

5. Terminer proprement

1. Laissez le dernier événement aller à son terme, sauf nécessité d'arrêt immédiat.
2. Cliquez sur **Arrêter** ou utilisez **Échap**.
3. Vérifiez que le chronomètre est arrêté et que les lecteurs média ont disparu.
4. Retirez le blackout s'il est encore actif, puis contrôlez l'état attendu des sorties.
5. Utilisez **Retour** pour quitter le projet, puis fermez l'application Régie.

Ne fermez pas brutalement le serveur ou l'ordinateur pendant une régie active. Arrêtez d'abord le spectacle afin que les sorties DMX et les sessions média soient libérées proprement.

Fiche mémo

Démarrer	Choisir le projet, vérifier son nom et ses événements, puis cliquer Démarrer .
Top suivant	Espace
Pause générale	P , puis P pour reprendre.
Arrêt général	Échap ou bouton Arrêter .
Noir immédiat	B ou bouton Blackout . La chronologie peut continuer.
Événement isolé	Utiliser ses boutons Déclencher , Arrêter , Pause ou Relancer seul .
Surveiller les appareils	Activer Urgence pour afficher le plan de feu.
Corriger le temps	Utiliser +10 s, +30 s, +1 min ou -10 s avec prudence.
Régler l'intensité	Ajuster le Grandmaster ; il agit sur les canaux Dimmer.