

dmx++ — Manuel utilisateur

Logiciel de pilotage lumières et médias pour la régie spectacle

Présentation générale

dmx++ est un logiciel de pilotage lumières et médias destiné à la régie spectacle. Il s'utilise depuis un écran central appelé le **Lanceur**, qui donne accès aux trois modules principaux et aux outils de connexion mobile :

- **Éditeur** — créer et modifier les projets (événements, éléments DMX, audio, vidéo)
- **Régie** — piloter le spectacle en direct
- **Bibliothèque** — gérer les modèles d'appareils DMX et l'interface matérielle
- **Appairage tablette/mobile** — connecter l'application mobile au poste de régie
- **Réseau local téléphone/tablette** — créer un Wi-Fi privé lorsque les appareils ne partagent pas déjà un réseau

1. Lanceur

Le Lanceur est l'écran d'accueil de dmx++. Il s'ouvre en plein écran au démarrage et donne accès à tous les modules.

Premier démarrage

Au premier lancement, si aucune licence n'est détectée, une fenêtre d'activation s'affiche automatiquement. Saisissez votre clé de licence (format DMXP-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX, fournie par e-mail) puis cliquez « **Activer** » — une connexion internet est indispensable pour joindre le serveur de licences.

Sans licence, cliquez « **Mode dégradé** » pour continuer, disponible tant que l'essai gratuit de 30 jours n'est pas épuisé.

Une fois l'essai gratuit dépassé sans licence activée, l'utilisation du logiciel est bloquée — mais vos données ne sont pas perdues. Elles redeviennent disponibles dès la régularisation.

Bandeau de statut de licence

Un bandeau coloré s'affiche en haut du Lanceur lorsque la licence n'est pas valide :

Couleur	Signification
Ambre	Mode essai — indique le nombre de jours restants
Orange	Licence expirée — les mises à jour sont désactivées
Rouge	Licence invalide ou absente — mode dégradé

Un bandeau bleu apparaît par ailleurs lorsqu'une nouvelle version est disponible, avec un lien vers dmxplus.fr — la vérification est automatique au démarrage. *Chaque licence autorise 1 téléchargement de mise à jour par version.*

Boutons principaux

Cinq boutons sont disponibles sur l'écran principal :

- **Éditeur de projets** — créer et modifier les projets de régie.
- **Régie spectacle** — piloter le spectacle en direct.
- **Bibliothèque DMX** — gérer les modèles d'appareils et l'interface matérielle.
- **Appairage tablette/mobile** — affiche un QR code, l'adresse serveur et le jeton de connexion pour associer l'application mobile ou tablette. L'appareil doit être sur le même réseau que le poste de régie.
- **Réseau local téléphone/tablette** — crée un Wi-Fi privé sur l'ordinateur de régie (nom, mot de passe, adresse serveur affichés) lorsque aucun réseau partagé n'est disponible sur le lieu du spectacle. Peut couper temporairement le Wi-Fi habituel de l'ordinateur.

En bas de l'écran, la barre de statut affiche l'indicateur de connexion au serveur (vert = connecté, rouge = déconnecté) avec son adresse, ainsi que trois boutons : **Quitter** (ferme dmx++), **Redémarrer** et **Éteindre** (redémarrent/éteignent la machine) — chacun avec confirmation requise.

2. Éditeur

L'Éditeur permet de créer et de modifier tous les projets de régie. Il s'ouvre en plein écran ; la navigation se fait via le rail vertical à gauche : **Accueil**, **Projet**, **Événements**, **Plan de feu**, **Plan 3D**, **Médias**, **Bibliothèque**, et **Test régie** en fenêtre séparée. Une barre de statut en haut indique l'état de la connexion au serveur et les éventuels messages d'erreur.

Accueil

Liste tous les projets disponibles : nom, durée, état (actif / archivé) et nombre d'événements. Cliquez sur un projet pour le sélectionner et accéder aux autres sections.

- **Rafraîchir** — recharge la liste depuis le serveur.
- **+ Nouveau projet** — crée un projet vierge (le nom est demandé).
- **Exporter...** — exporte la base de données complète (sauvegarde).
- **Restaurer...** — restaure une base précédemment exportée (écrase les données actuelles).

Attention — la restauration remplace toutes les données existantes. Exportez d'abord si nécessaire.

Projet

Modifie les métadonnées du projet sélectionné : **Nom**, **Durée** (indicative), **État** (Actif ou Archivé), **Commentaire** libre. En bas de page : **Dupliquer** (copie complète du projet) et **Supprimer** (définitif, confirmation requise). Des statistiques (nombre d'événements, nombre d'éléments) sont affichées à titre indicatif.

Événements

Section principale de l'éditeur, divisée en deux parties. Le **panneau gauche** liste les événements dans l'ordre de déclenchement (glisser-déposer pour réorganiser, **+ Ajouter** pour en créer un nouveau). Le **panneau droit** édite l'événement sélectionné.

Déclenchement

Mode	Description
Manuel	L'opérateur déclenche (barre espace ou bouton)
Fin du précédent	Dès que l'événement précédent se termine
Automatique avec délai	À un instant précis
Début spectacle	X secondes après le démarrage du spectacle (§3)
Début précédent + Xs	X secondes après le début du précédent
Fin précédent + Xs	X secondes après la fin du précédent

Arrêt

Mode	Description
Manuel	L'opérateur arrête manuellement
Automatique	S'arrête après une durée fixe (en secondes)
Au démarrage du suivant	S'arrête quand le suivant démarre

Transitions — Fade in (montée progressive au démarrage) et Fade out (descente progressive à l'arrêt). Deux options complémentaires : « **Quand cet événement démarre, ne pas arrêter** » (laisse continuer les DMX, l'audio ou la vidéo précédents) et « **Autoriser les commandes continues de sync externe** » (OSC, MIDI, capture de mouvement).

En bas de page : **Dupliquer, Décaler...** (décale les événements automatiques depuis le début de la régie), **Tous DMX** (réglage groupé), **Chases** (séquences de pas DMX), **Tester l'événement, Supprimer**.

Éléments de l'événement

Un événement contient un ou plusieurs éléments :

- **Élément DMX** — appareil du catalogue, adresse DMX calculée (et modifiable), valeurs canal par canal via curseurs.
- **Élément Audio** — fichier et volume de lecture ; joué sur le serveur au déclenchement.
- **Élément Vidéo** — fichier lancé sur l'écran connecté au serveur ; un seul élément vidéo actif par événement.

Utilisez **+ DMX**, **+ Audio** ou **+ Vidéo** pour ajouter des éléments ; chacun peut être supprimé individuellement.

Plan de feu & Plan 3D

Le **Plan de feu** affiche la scène en deux dimensions avec les appareils positionnés, pour vérifier leur placement et leur adressage DMX.

Le **Plan 3D** (optionnel) affiche une scène en volume : dimensions de scène (largeur, profondeur, hauteur, marges hors scène), grille au pas réglable, placement des appareils non encore positionnés, réglage X/Z/hauteur/pan/tilt, affichage du cône ou faisceau (angle manuel ou issu du profil GDTF), et éléments de décor simples. Cette vue sert aussi de retour visuel pendant le **Test régie** (§2.8) : les valeurs DMX y sont simulées, sans être envoyées au matériel réel.

Médias, Bibliothèque et Test régie

La page **Médias** gère les fichiers du projet en quatre sections (Photos, Documents, Audio, Vidéo) — **+ Photo** et **+ Document** pour en ajouter, suppression au survol. Un sélecteur d'écran choisit la sortie vidéo utilisée pour la lecture.

La page **Bibliothèque** reprend, directement depuis l'Éditeur, la liste des modèles et leurs canaux pour ajuster rapidement les appareils utilisés dans le projet — les profils GDTF complets et le matériel restent gérés dans l'application Bibliothèque DMX (§4).

Le **Test régie** ouvre une fenêtre séparée qui reprend le comportement de la régie réelle (déclenchements, arrêts, pauses, enchaînements, lecture audio/vidéo), à ceci près que le DMX n'est pas envoyé au matériel : il est simulé dans le Plan 3D. Les raccourcis Espace, P et Échap fonctionnent comme en régie.

3. Régie

La Régie est l'application utilisée pendant le spectacle : elle affiche la liste des événements et permet de les piloter en temps réel.

Sélection du projet & écran de pilotage

Au démarrage, un écran de sélection liste les projets actifs — cliquez sur un projet pour le charger. L'écran de pilotage se divise ensuite en deux zones : le **panneau gauche** (contrôles et liste des événements, toujours visible) et le **panneau droit** (plan de feu d'urgence, visible uniquement en mode Urgence).

Le bandeau supérieur regroupe :

-  **Retour** — à la sélection de projet (playback arrêté uniquement).
- **Nom et ID du projet**, avec le nombre d'événements.
- **Chronomètre** — temps écoulé (vert en cours, ambre en pause).
-  **Démarrer** /  **Arrêter** — le spectacle complet.
-  **Pause** /  **Reprendre** — tous les événements en cours.
- **Urgence** — bascule en mode urgence (voir plus bas).
- **Blackout** — coupe immédiatement toutes les sorties DMX.

Une barre de commandes secondaires apparaît lorsque le spectacle est en cours : avancer de +10 s / +30 s / +1 min / -10 s, réglage du **Grandmaster** (intensité globale des dimmers, sans toucher couleurs ni positions), et rappel des raccourcis clavier.

Liste des événements

Chaque événement est une tuile avec un code couleur :

Bordure	État
Ambre	Prochain événement à déclencher (surligné)
Vert	En cours (running ou démarrage)
Bleu	Terminé
Aucune	En attente

Chaque tuile affiche le numéro de position, le nom, le mode de déclenchement et d'arrêt, le nombre d'éléments, l'état courant et les éventuels avertissements.

- **Déclencher / Arrêter** — visible pour les événements manuels en attente et les événements en cours à arrêt non automatique ; grisé à 50 % pour arrêt « au suivant » ; absent pour arrêt automatique.
- **Pause / Reprendre** — met en pause ou reprend cet événement seul, indépendamment de la pause globale.
-  **Relancer seul** — redéclenche un événement terminé, isolément.

Raccourcis clavier

Actifs indépendamment du focus clavier, même après avoir cliqué un bouton :

Touche	Action
Espace	Arrête le premier événement en cours à arrêt manuel, sinon déclenche le prochain événement manuel en attente
P	Pause / reprise globale du spectacle
Échap	Arrêt complet du spectacle
B	Blackout DMX global

La barre espace suit l'ordre d'enregistrement des événements : elle permet d'enchaîner déclenchements et arrêts manuels à chaque pression, sans viser un bouton précis.

Mode Urgence & panneau médias

Le bouton **Urgence** (rouge) divise l'écran en deux : liste des événements à gauche (en mode compact), plan de feu à droite avec l'état instantané de tous les appareils DMX — pour garder une vue d'ensemble de la scène tout en conservant le contrôle des événements.

Le **panneau médias**, visible à droite de la liste lorsque le spectacle est en cours (hors mode urgence), affiche les médias en lecture avec leurs contrôles de volume et de position.

4. Bibliothèque

La Bibliothèque gère les modèles d'appareils DMX, les profils GDTF et la configuration de l'interface matérielle, via trois sections du rail gauche : **Modèles**, **Profils** et **Matériel**.

Modèles

Un modèle correspond à un profil/mode DMX utilisable dans les projets. La liste (panneau gauche) affiche nom, type et nombre de canaux ; « + » crée un nouveau modèle. Le panneau droit propose quatre onglets :

- **Détails** — Nom, Type, Canaux, Commentaire, et la suppression du modèle (confirmation requise).
- **Canaux** — tableau des canaux DMX (numéro, fonction, détail), modifiable directement dans les cellules.
- **Photos** — vignettes, ajout depuis le disque, agrandissement / diaporama au clic.
- **Documents** — fiches produit ou manuels associés (PDF, DOC, TXT, ODT).

Profils

Donne accès aux profils GDTF disponibles : filtrage par catégorie, marque et nombre de canaux ; consultation des modes DMX, breaks, canaux, roues et angle de faisceau importé ; import d'un fichier .gdtf depuis le disque, avec choix des modes à importer s'il en contient plusieurs. Les profils GDTF sont en lecture seule — pour corriger un profil, importez un fichier GDTF corrigé.

Matériel (interface DMX)

Gère la connexion entre le serveur et le matériel DMX physique.

- **Statut actuel** — interface ouverte ou non (vert = active), nom et univers ; **Arrêter** déconnecte l'interface en cours.
- **Adaptateurs USB-DMX détectés** — nom et chipset, sélecteur d'univers (1 à 8), **Sélectionner** pour activer, **Redémarrer** pour l'interface active. **Actualiser** en haut de page si rien n'apparaît après branchement.
- **ArtNet (réseau DMX sur IP)** — Adresse IP (255.255.255.255 pour broadcast), Univers cible (1 à 256), **Connecter ArtNet**.
- **Test DMX** (interface active requise) — Canal (1–512), Valeur (0–255), **Envoyer trame test**.
- **RDM** — si l'interface le permet, scan de la ligne DMX puis modification de l'adresse et de la personnalité des appareils détectés.

5. Licences et modes dégradés

État	Comportement
Valide	Toutes les fonctionnalités disponibles selon l'option choisie, ainsi que les mises à jour. La licence est illimitée dans le temps pour la version associée ; l'installation d'une nouvelle version fait l'objet d'un achat à tarif préférentiel.
Essai	Toutes les fonctionnalités disponibles pendant la période d'essai
Essai expiré	Accès bloqué (Éditeur, Régie, Bibliothèque et serveur) — plus de mode urgence ; seule l'activation d'une licence débloque

L'activation se fait depuis le Lanceur — la fenêtre s'affiche automatiquement, ou au prochain démarrage si la licence est manquante ou expirée. La clé (DMXP-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX) est fournie par e-mail à l'achat et ne peut être activée que sur la machine de régie désignée.

6. Sauvegarde et restauration

Dans **Éditeur > Accueil, Exporter...** télécharge un fichier SQL contenant la totalité des données (projets, événements, bibliothèque) — conservez-le en lieu sûr. **Restaurer...** permet de recharger un fichier SQL exporté précédemment.

Attention — la restauration écrase toutes les données existantes. Cette opération est irréversible : effectuez toujours un export avant de restaurer.

7. Résolution des problèmes courants

Le serveur est indisponible (indicateur rouge)

Le serveur dmx++ doit être démarré sur la machine de régie. Vérifiez que le service est actif — aucune action n'est possible sans connexion au serveur.

Les raccourcis clavier (Espace, P, Échap) ne répondent pas

Ces raccourcis ne sont actifs qu'en Régie, et uniquement lorsque le spectacle est en cours (bouton Démarrer activé).

La barre espace ne passe pas à l'événement suivant

Elle suit l'ordre des événements : si l'événement en cours a un arrêt « manuel », elle l'arrête d'abord avant de déclencher le suivant. Avec un arrêt « au suivant », elle déclenche directement le suivant.

Un événement reste « en cours » alors qu'il devrait être terminé

L'état des événements est mis à jour toutes les 250 ms depuis le serveur — un léger décalage est normal. Si l'état reste bloqué, vérifiez la connexion au serveur.

Aucun adaptateur USB-DMX détecté

Branchez l'adaptateur et cliquez  **Actualiser** dans Bibliothèque > Matériel. Si l'appareil n'apparaît toujours pas, vérifiez les drivers et les droits d'accès aux périphériques USB.