

TP Lyre + Table (jeux d'orgue).

I. Etude du protocole DMX 512 :

1. Donner la définition de DMX.
2. DMX 512 est un protocole, combien de canaux sont contrôlables par ce protocole ?
3. Quelle norme est utilisée pour la transmission des données.
4. Quel type de câble est utilisé pour la transmission des données.
5. Quelle est la longueur théorique maximale de la liaison.
6. Dans le cas où des appareils seraient trop loin, donner un moyen pour contourner ce problème.

II. Etude de la table :

1. A quoi sert le commutateur placé derrière la table ?
2. Expliquer la fonction du bouton page.
3. A quoi sert le connecteur DMX OUT ?
4. Expliquer comment mettre simultanément tous les canaux à 0.
5. Expliquer comment mettre simultanément tous les canaux à leur valeur maximale.
6. Donner la suite de manipulations permettant de programmer une séquence sur la table.

III. Etude de la lyre :

1. Expliquer la différence entre PAN et TILT.
2. Expliquer la ou les fonctions des différents témoins présents sur la lyre ?
3. Expliquer comment changer l'adresse de la lyre.
4. Combien de canaux sont nécessaires au fonctionnement de la lyre.
5. Donner la fonction des différents canaux.
6. Donner la suite de manipulations permettant de changer l'adresse de la lyre.
7. Donner la suite de manipulations permettant de mettre la lyre en fonctionnement automatique.

IV. Manipulations :

1. Réaliser le schéma permettant de relier la lyre et la table.
2. Essayer les deux positions du commutateur placé derrière la table que constatez vous ?
3. Comment déterminez vous si la liaison DMX se fait correctement ?
4. Régler la lyre à l'adresse 1 et tester le bon fonctionnement de celle-ci.
5. Programmer la table de manière à faire bouger automatiquement la lyre de gauche à droite et de haut en bas.