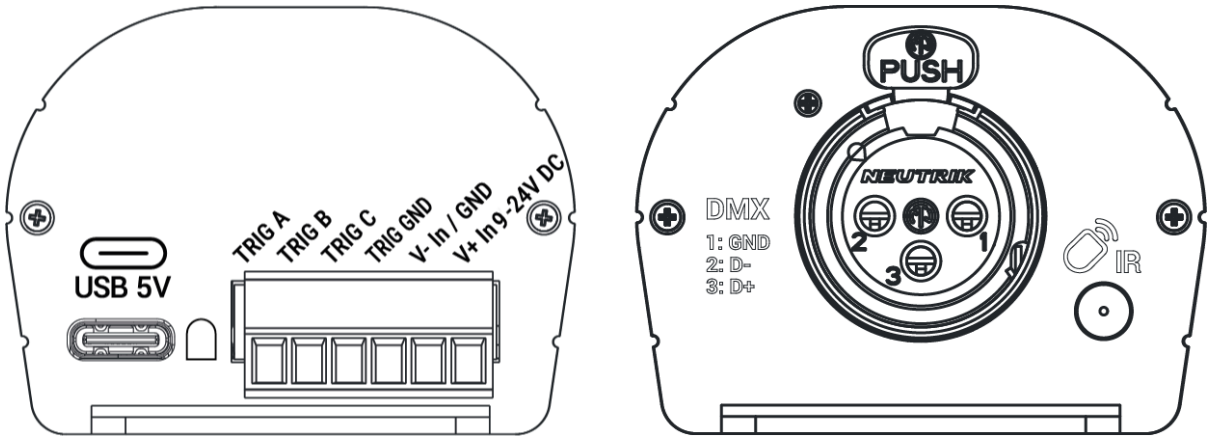
CHROMATEQ

CLUB 512+ – Programmation en mode autonome avec PRO DMX 2

Firmware de l'interface : 26.1.0.0

Logiciel : PRO DMX 2

Édition : 11/2026



Interface CLUB 512+ (version XLR) : face arrière (à gauche) et face avant (à droite)

Sommaire

1. À propos de ce manuel 3
2. Avant de commencer 6
3. Brancher l'interface 9
4. Connecter le CLUB 512+ à PRO DMX 2 14
5. Configurer la sortie et les couleurs 16
6. Enregistrer le show d'une console DMX (facultatif) 19
7. Préparer les scènes 21
8. Créer les événements 24
9. Programmer les déclenchements 27
10. Vérifier la configuration avant l'écriture 33
11. Écrire le show dans la mémoire du CLUB 512+ 35
12. Vérifier le fonctionnement autonome 38
13. Utilisation au quotidien 40
14. Récupérer ou effacer le show 43
15. Mettre à jour le firmware 45
16. Dépannage 48
17. Caractéristiques 51

1. À propos de ce manuel

Ce que permet le mode autonome

L'interface CLUB 512+ pilote une ligne DMX de 512 canaux. Vous préparez le show sur un ordinateur avec PRO DMX 2, puis vous l'écrivez dans la mémoire de l'interface. Ensuite, l'interface fonctionne seule, sans ordinateur :

- elle lance son show à la mise sous tension (si un événement de démarrage est choisi) ;
- elle réagit aux contacts branchés sur ses entrées **TRIG A**, **TRIG B** et **TRIG C** ;
- elle réagit à la télécommande infrarouge fournie.

Ce manuel explique comment programmer l'interface CLUB 512+ pour cette utilisation autonome, étape par étape.

Deux façons d'utiliser l'interface

Utilisation	Fonctionnement	Où trouver l'information
LIVE	L'ordinateur reste branché. PRO DMX 2 pilote les lumières en direct.	Manuel de PRO DMX 2
Autonome	Le show est écrit dans la mémoire de l'interface. L'interface joue seule, l'ordinateur peut être débranché.	Ce manuel

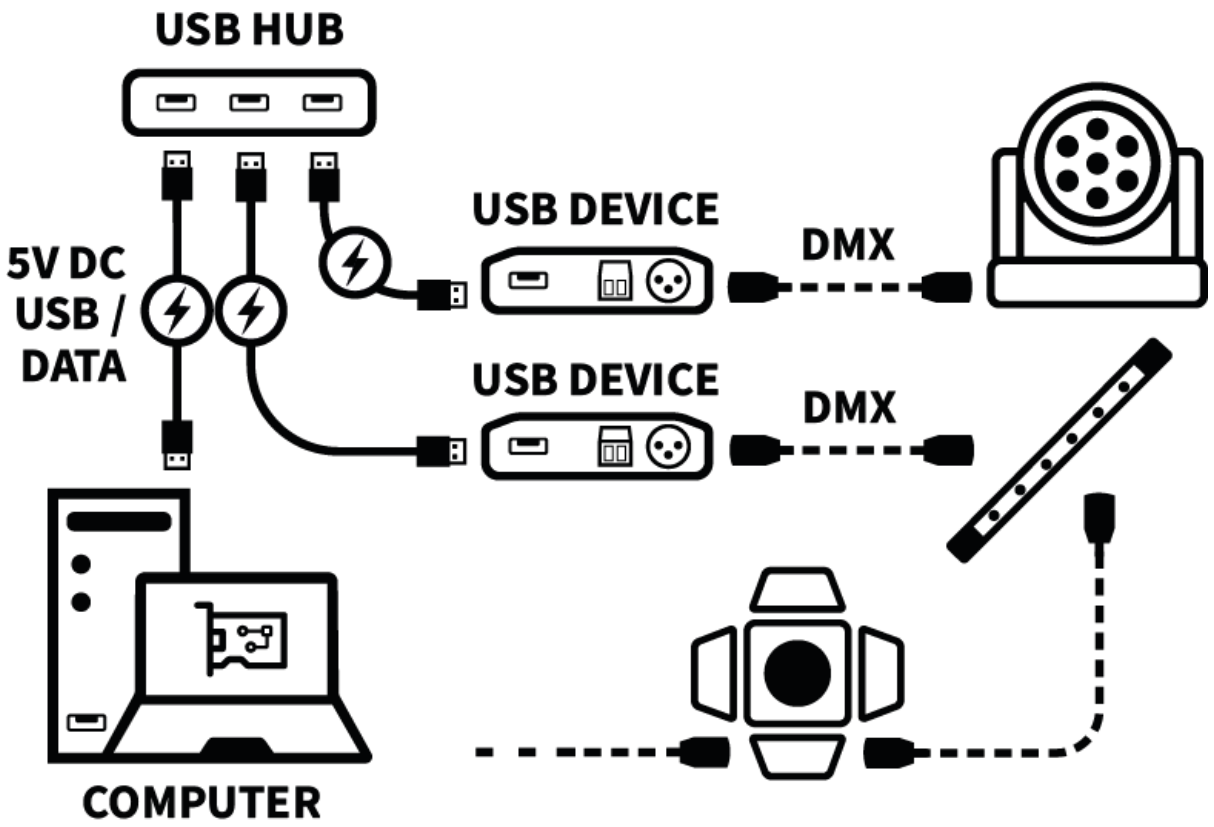
> **Remarque :** quand PRO DMX 2 pilote l'interface en direct, le show autonome s'arrête. Il reprend dès que le logiciel libère l'interface ou que le câble USB est débranché.

Le principe : scènes, événements, déclenchements

Un show autonome repose sur trois notions :

1. *La scène* : un effet lumineux créé dans PRO DMX 2 (une couleur, un chenillard, un mouvement de lyre…).
2. *L'événement* : il indique quelle scène jouer. Sur l'interface CLUB 512+, un événement lance une seule scène.
3. *Le déclenchement* : ce qui lance un événement. Par exemple : un appui sur un bouton relié à **TRIG A**, ou une touche de la télécommande.

Un événement particulier, l'*événement de démarrage*, est joué automatiquement à chaque mise sous tension.



Programmation : l'ordinateur, avec PRO DMX 2, est relié à l'interface par USB

> **Remarque :** l'interface CLUB 512+ joue une seule scène à la fois. Quand un déclenchement lance une nouvelle scène, elle remplace la scène en cours (réglage recommandé, voir chapitre 8).

Ce que vous allez faire

1. Installer PRO DMX 2 (chapitre 2).
2. Brancher l'interface et les appareils DMX (chapitre 3).
3. Connecter l'interface à PRO DMX 2 (chapitre 4).
4. Configurer la sortie et les couleurs (chapitre 5).
5. Si vous le souhaitez, enregistrer le show d'une console DMX (chapitre 6).
6. Préparer les scènes et créer les événements (chapitres 7 et 8).
7. Programmer les déclenchements (chapitre 9).
8. Vérifier la configuration, puis écrire le show dans l'interface (chapitres 10 et 11).
9. Vérifier que l'interface fonctionne seule (chapitre 12).

Les chapitres suivants expliquent l'utilisation au quotidien, la récupération du show, la mise à jour du firmware et le dépannage.

> **Remarque :** la création des scènes elles-mêmes (couleurs, pas, effets) est expliquée dans le manuel de PRO DMX 2. Ce manuel décrit seulement leurs réglages pour le mode autonome.

Conventions de ce manuel

- Les textes affichés par le logiciel sont écrits en **gras**, exactement comme à l'écran. Ce manuel utilise PRO DMX 2 en français.
- Certains textes du logiciel restent en anglais même quand PRO DMX 2 est en français. Ils sont recopiés tels qu'ils s'affichent.

- Les avertissements et les informations utiles sont présentés dans un encadré :

> **Attention :** signale un risque de perte de données ou de dommage matériel.
>
> **Remarque :** donne une information utile.

2. Avant de commencer

Matériel nécessaire

- L'interface CLUB 512+, en version **XLR** ou en version bornier (la seule différence est la prise de sortie DMX, voir chapitre 3).
- Le câble USB-C, fourni, pour relier l'interface à l'ordinateur.
- La télécommande infrarouge, fournie avec l'interface.
- Le logiciel PRO DMX 2, à télécharger gratuitement (voir ci-dessous). La documentation technique se trouve sur la page produit : https://fr.chromateq.com/club512plus/.
- Un câble DMX (non fourni) et les appareils DMX à piloter (projecteurs, lyres, barres LED…).
- Selon votre installation : des boutons, interrupteurs ou contacts à relier aux entrées **TRIG A**, **TRIG B** et **TRIG C**. Dans ce manuel, « bouton » désigne tout bouton, interrupteur ou contact relié à une entrée TRIG.
- Facultatif : une alimentation de 9 à 24 V DC (non fournie). L'interface peut aussi être alimentée par son câble USB-C.
- Facultatif : une console DMX, si vous voulez enregistrer un show joué sur cette console (chapitre 6).

Ordinateur et logiciel

Installez la dernière version de PRO DMX 2 sur un ordinateur correspondant à l'une des configurations suivantes.

	Windows	macOS	Linux	Raspberry Pi
Système	Windows 10, 11 (64 bits)	macOS 10.14 et plus récents	Ubuntu, Debian	Raspberry Pi OS – Pi 3 B, Pi 4 et plus récents
Processeur	1,5 GHz (Celeron, Intel i5, AMD Ryzen 5)	1,5 GHz (Celeron, Intel i5, AMD Ryzen 5)	1,5 GHz (Celeron, Intel i5, AMD Ryzen 5)	ARM Cortex-A53 ou A72 quadricœur, 1,4 GHz et plus
Mémoire vive	4 Go (8 Go recommandés)	4 Go (8 Go recommandés)	4 Go (8 Go recommandés)	1 Go (LPDDR2 ou LPDDR4) et plus
Carte graphique	Standard (Intel, bureautique, UHD)	Standard (Intel, bureautique, UHD)	Standard (Intel, bureautique, UHD)	—
Espace disque	600 Mo	600 Mo	600 Mo	600 Mo
Écran	1600 × 900 (1920 × 1080 recommandé)	1600 × 900 (1920 × 1080 recommandé)	1600 × 900 (1920 × 1080 recommandé)	1920 × 1080 recommandé
Ports USB	1 port USB par interface	1 port USB par interface	1 port USB par interface	1 port USB

Remarque : l'interface CLUB 512+ se connecte uniquement en USB. Le port Ethernet et le Wi-Fi cités dans la configuration générale de PRO DMX 2 ne sont pas nécessaires pour ce manuel.

Installer PRO DMX 2

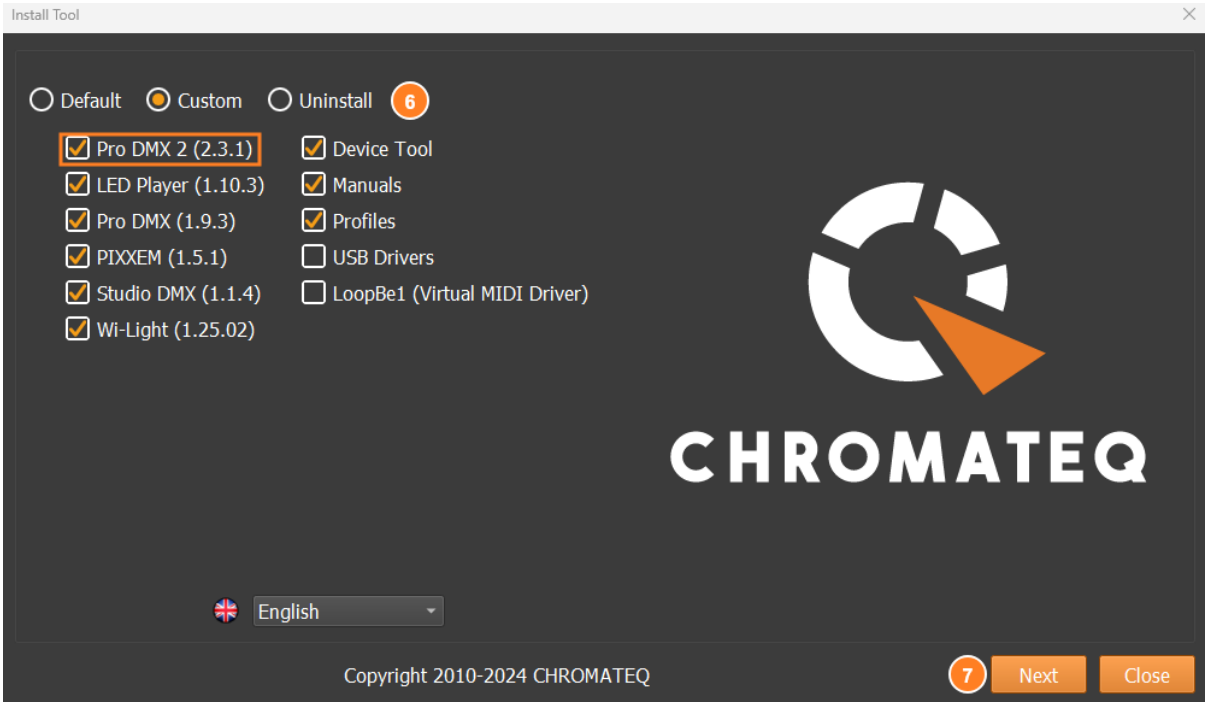
Avant de commencer : l'ordinateur doit être relié à Internet pour télécharger le logiciel. Vous devez disposer des droits administrateur sur l'ordinateur.

1. Ouvrez la page de téléchargement : https://www.chromateq.com/dmx-software-downloads/
2. Téléchargez le fichier d'installation pour votre système.
3. Lancez le programme d'installation.
4. Acceptez la demande de droits administrateur (sous Windows, cliquez sur **Oui**). La fenêtre **Install Tool** s'ouvre.
5. Choisissez la langue de l'installateur dans la liste en bas de la fenêtre.
6. Choisissez le type d'installation :
    - **Default** : installe PRO DMX 2 et les autres logiciels Chromateq proposés par défaut ;
    - **Custom** : vous cochez vous-même les logiciels à installer. Vérifiez que **Pro DMX 2** est coché.
7. Cliquez sur **Next**.
8. Choisissez le dossier d'installation.
9. Terminez l'installation.

Remarque : les textes de l'installateur qui ne sont pas traduits restent en anglais. Ils sont recopiés tels qu'ils s'affichent.



Fenêtre de l'installateur : choix du type d'installation



Installation personnalisée : choix des logiciels à installer (numéros de version donnés à titre d'exemple)

Vérifier

- PRO DMX 2 démarre. Le numéro de version s'affiche dans la fenêtre de démarrage.
- Vous pouvez aussi lire la version dans la fenêtre **Options** (menu **Outils** > **Options**), page **Général**.

3. Brancher l'interface

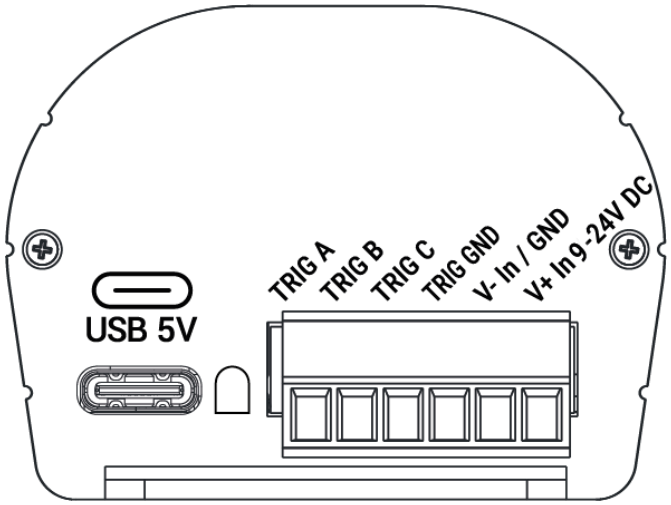
Avant de commencer :

- Débranchez l'interface et coupez l'alimentation des appareils DMX.
- Repérez la version de votre interface, d'après sa face avant : prise **XLR** ou bornier 3 broches.

> **Attention :** câblez toujours hors tension. Une erreur de branchement peut endommager l'interface ou les appareils DMX.

Face arrière : USB, contacts et alimentation

La face arrière est la même pour les deux versions.



Face arrière de l'interface CLUB 512+ : prise USB-C, voyant d'état et bornier 6 broches

Repère	Rôle
USB 5V (prise USB-C)	Liaison avec l'ordinateur. Alimente aussi l'interface (5 V, 0,2 A).
Voyant d'état (à droite de la prise USB-C)	Vert ou rouge selon l'état de l'interface : alimentée, communication avec l'ordinateur, fonctionnement autonome, mise à jour. Le détail est donné ci-dessous et au chapitre 13.
Bornier, broche 1 : **TRIG A**	Entrée de contact A.
Bornier, broche 2 : **TRIG B**	Entrée de contact B.
Bornier, broche 3 : **TRIG C**	Entrée de contact C.
Bornier, broche 4 : **TRIG GND**	Masse commune des contacts.
Bornier, broche 5 : **V- In / GND**	Alimentation, pôle moins.
Bornier, broche 6 : **V+ In 9-24V DC**	Alimentation, pôle plus (9 à 24 V DC).

États du voyant

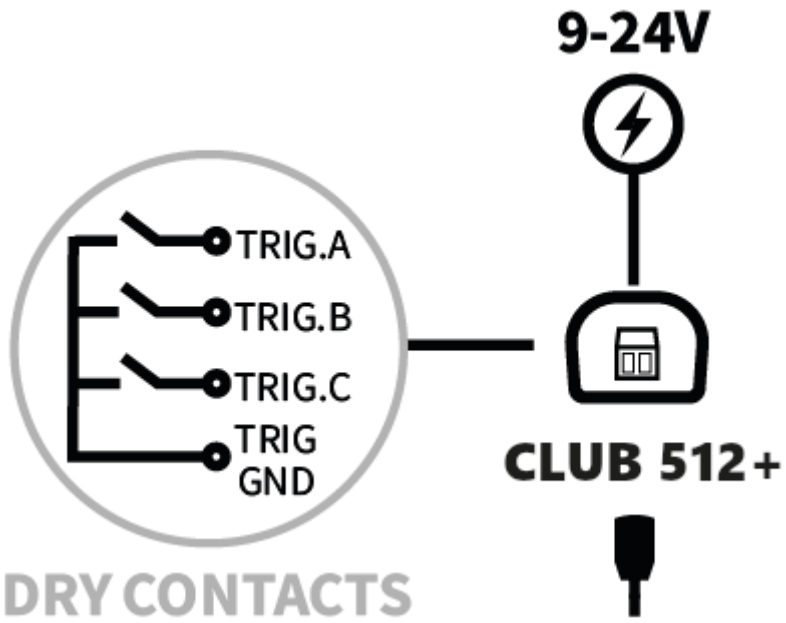
Voyant	Signification
Éteint	L'interface n'est pas alimentée.

Voyant	Signification
Vert fixe	L'interface est alimentée, sa mémoire ne contient pas de show.
Vert, clignotement lent	L'interface fonctionne seule et joue le show en mémoire.
Vert, clignotement rapide	PRO DMX 2 communique avec l'interface par USB.
Vert, 3 éclairs	Préparation de la mise à jour du firmware.
Vert et rouge en alternance	Mise à jour du firmware en cours.
Vert et rouge, clignotement rapide	Contactez le support Chromateq.

Brancher les contacts

1. Reliez une borne du bouton (ou de l'interrupteur) à l'entrée **TRIG A**, **TRIG B** ou **TRIG C**.
2. Reliez l'autre borne du bouton à **TRIG GND**.
3. Recommencez pour chaque bouton.

Quand le bouton est fermé, l'entrée est reliée à **TRIG GND** : l'interface considère que le contact est appuyé.



Exemple de câblage de trois boutons sur TRIG A, TRIG B et TRIG C

> **Remarque :** chaque entrée a son propre numéro de déclenchement (chapitre 9).

Alimenter l'interface

Choisissez l'une des deux solutions :

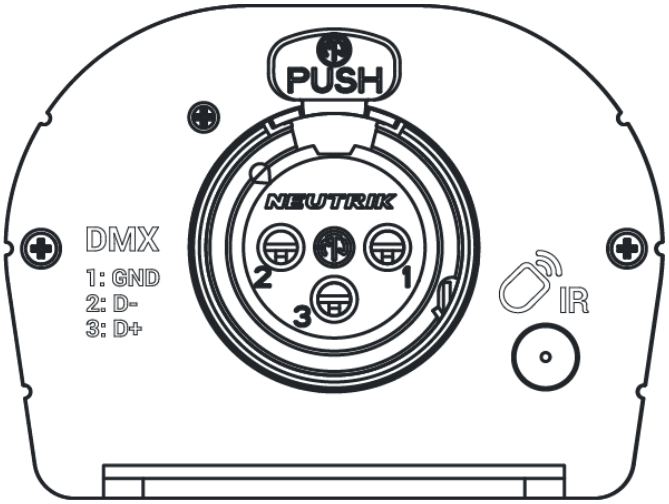
- Par le câble USB-C : l'interface est alimentée par l'ordinateur ou par un chargeur USB. Cette solution suffit aussi en fonctionnement autonome.
- Par le bornier : reliez une alimentation de 9 à 24 V DC aux broches **V- In / GND** (moins) et **V+ In 9-24V DC** (plus).

Face avant : sortie DMX et télécommande

La face avant existe en deux versions. Seule la prise DMX change.

> **Attention :** l'ordre des broches n'est pas le même sur les deux versions. Sur la prise XLR, la broche 1 est la masse. Sur le bornier, la broche 1 est le signal **DMX +**. Suivez le tableau de votre version.

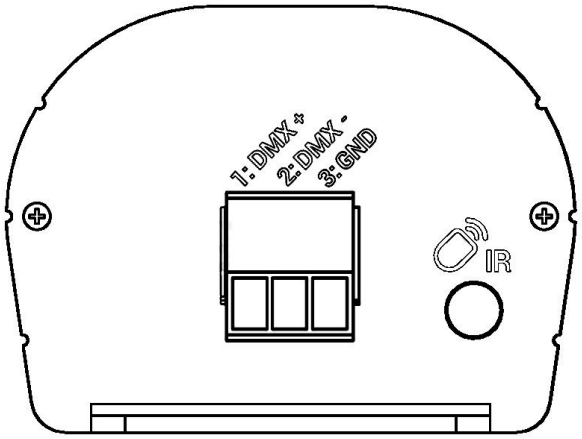
Version XLR



Face avant de l'interface CLUB 512+, version XLR : prise XLR 3 broches et récepteur infrarouge

Repère	Rôle
Prise XLR 3 broches femelle, broche **1: GND**	Ligne DMX, masse.
Broche **2: D-**	Ligne DMX, signal moins.
Broche **3: D+**	Ligne DMX, signal plus.
PUSH	Verrou de la prise : appuyez dessus pour retirer le câble.
IR	Récepteur de la télécommande infrarouge (télécommande fournie). Il est tourné vers l'avant.

Version bornier



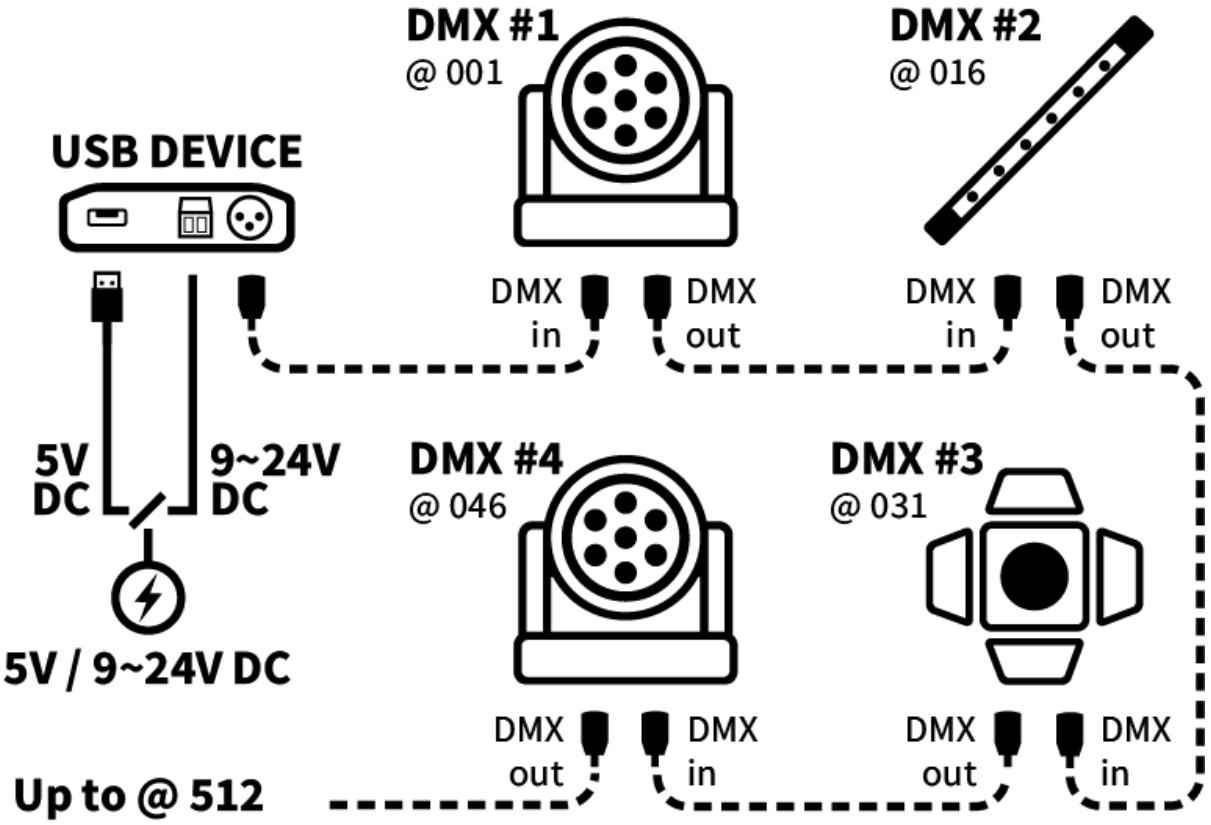
Face avant de l'interface CLUB 512+, version bornier : bornier 3 broches et récepteur infrarouge

Repère	Rôle
Bornier, broche **1: DMX +**	Ligne DMX, signal plus.
Bornier, broche **2: DMX -**	Ligne DMX, signal moins.
Bornier, broche **3: GND**	Ligne DMX, masse.
IR	Récepteur de la télécommande infrarouge (télécommande fournie). Il est tourné vers l'avant.

Brancher la ligne DMX

1. Branchez le câble DMX sur la prise de sortie de l'interface :
    - version XLR : enfoncez la fiche XLR mâle du câble jusqu'au déclic ;
    - version bornier : reliez le fil du signal plus à **1: DMX +**, le fil du signal moins à **2: DMX -** et la masse (tresse) à **3: GND**. Sur une fiche XLR, le signal plus est la broche 3, le signal moins la broche 2 et la masse la broche 1.
2. Reliez l'autre extrémité du câble à l'entrée DMX (**DMX in**) du premier appareil.
3. Reliez la sortie DMX (**DMX out**) de cet appareil à l'entrée du suivant, et ainsi de suite.

Chaque appareil utilise les canaux à partir de son adresse DMX (par exemple @ 001, @ 016, @ 031…), jusqu'au canal 512.



Exemple d'installation autonome : l'interface et quatre appareils DMX reliés en chaîne

> **Remarque :** en fonctionnement autonome, la prise DMX sert uniquement de sortie. Pour enregistrer le show d'une console DMX, la console se branche à la place des appareils, le temps de l'enregistrement (chapitre 6). Sur la version XLR, la prise de l'interface et la sortie de la console sont toutes deux femelles : utilisez un adaptateur XLR mâle-mâle.

Placer l'interface

Orientez la face avant (repère **IR**) vers l'endroit d'où vous utiliserez la télécommande.

Vérifier

1. Mettez l'interface sous tension (câble USB-C ou bornier).
2. Regardez le voyant d'état, à côté de la prise USB-C :
    - vert fixe : l'interface est alimentée et sa mémoire ne contient pas encore de show ;
    - vert clignotant lent : l'interface est alimentée et contient déjà un show.
3. Si le voyant reste éteint, vérifiez l'alimentation.

4. Connecter le CLUB 512+ à PRO DMX 2

Avant de commencer :

- PRO DMX 2 est installé (chapitre 2).
- L'interface est branchée (chapitre 3).

Ouvrir la fenêtre du mode autonome

1. Reliez l'interface à l'ordinateur avec le câble USB-C.
2. Démarrez PRO DMX 2. Le voyant de l'interface clignote rapidement en vert : le logiciel communique avec l'interface.
3. Cliquez sur l'onglet **MODE AUTONOME**, en haut de la fenêtre. La fenêtre **Mode Autonome** s'ouvre.
4. À la première ouverture du mode autonome après chaque démarrage de PRO DMX 2, le logiciel propose une visite guidée du mode autonome. Cliquez sur **Oui** pour la suivre, sur **Non** pour la passer, ou sur **Ne plus demander**.



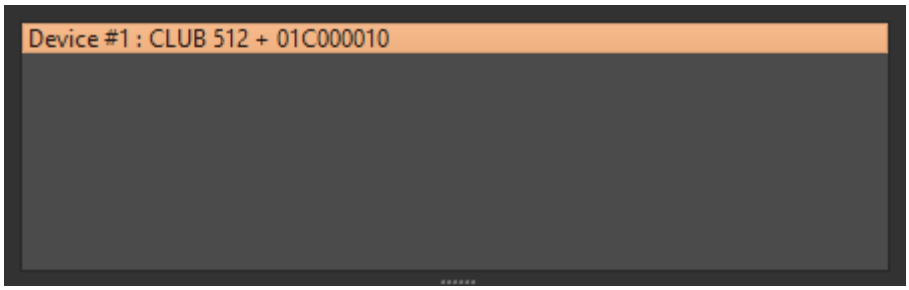
Onglet MODE AUTONOME dans la fenêtre principale de PRO DMX 2

> **Remarque :** vous pouvez relancer la visite à tout moment avec le bouton **Visite du mode autonome** (icône d'aide).

Vérifier que l'interface est reconnue

En haut de la fenêtre **Mode Autonome**, la liste des interfaces affiche une ligne par interface branchée :

- **Device #1 : CLUB 512 +**, suivi du numéro de série de l'interface : l'interface est reconnue. Vous pouvez continuer.
- **Device #1 : Deconnecté** (ligne grisée) : l'interface est vue mais pas reconnue. Voir le chapitre 16.
- **Device #1 : Bootloader** (ligne grisée) : l'interface est en mode mise à jour du firmware. Voir le chapitre 15.



Fenêtre Mode Autonome : l'interface CLUB 512+ est reconnue

Si l'interface n'apparaît pas :

1. Vérifiez le câble USB-C.
2. Cliquez sur le menu **Outils**, puis sur **Ouvrir Devices**. PRO DMX 2 recherche à nouveau les interfaces branchées.

> **Remarque :** pour relire les informations d'une interface déjà listée, faites un clic droit sur sa ligne, puis cliquez sur **Refresh**.

La jauge en bas de la fenêtre, entre les boutons **Ecrire en Mémoire** et **Effacer la mémoire**, indique la place occupée en mémoire. Placez le pointeur dessus pour lire le détail, par exemple « 1 200 / 8 376 320 octets ».

Préparer un show sans interface branchée (facultatif)

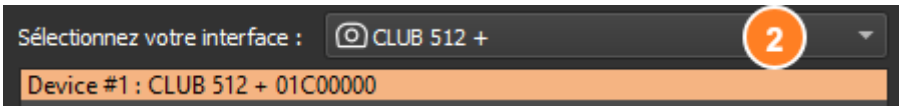
Vous pouvez préparer le show à l'avance, sans interface branchée.

1. Ouvrez l'onglet **MODE AUTONOME** sans brancher d'interface.
2. Dans la liste **Sélectionnez votre interface :**, choisissez **CLUB 512 +**.

PRO DMX 2 affiche alors les réglages et les limites du CLUB 512+. Vous écrirez le show dans l'interface plus tard, une fois branchée.

Vérifier

- **CLUB 512 +** est affiché dans la liste **Sélectionnez votre interface :**. Sous la liste, PRO DMX 2 affiche un CLUB 512 + dont le numéro de série se termine par des zéros : il remplace votre interface jusqu'à ce que vous la branchiez.



Liste Sélectionnez votre interface, avec CLUB 512 + choisi

> **Remarque :** sans interface branchée, la jauge de mémoire reste vide. PRO DMX 2 ne peut vérifier que le show tient dans la mémoire de l'interface (8 Mo) qu'au moment de l'écriture (chapitre 11).

Quitter le mode autonome

Pour quitter la fenêtre **Mode Autonome**, cliquez sur un autre onglet en haut de la fenêtre : **ÉDITION** ou **LIVE BOARD**.

Vérifier

- La ligne **Device #1 : CLUB 512 +** est affichée.
- Pendant que la fenêtre **Mode Autonome** est ouverte, PRO DMX 2 laisse l'interface fonctionner seule. Le voyant passe :
  - au vert fixe si l'interface ne contient pas encore de show ;
  - au vert clignotant lent si elle contient déjà un show, qui se met à jouer.

5. Configurer la sortie et les couleurs

Ces réglages indiquent ce que l'interface envoie sur sa sortie DMX, et comment elle gère les couleurs. Ils sont enregistrés avec le show.

Avant de commencer :

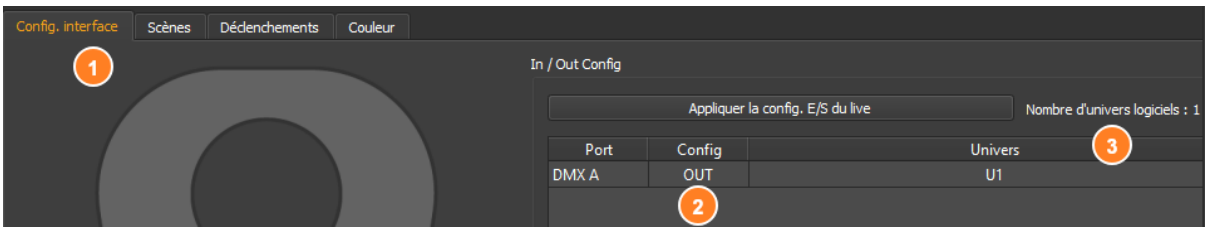
- La fenêtre **Mode Autonome** est ouverte et l'interface CLUB 512+ est reconnue (chapitre 4).

Régler la sortie DMX

1. Cliquez sur l'onglet **Config. interface**. Le tableau **In / Out Config** affiche une seule ligne : **DMX A**, la sortie DMX de l'interface.
2. Réglez les colonnes suivantes :

Colonne	Rôle	Réglage à choisir
Config	**OUT** : la sortie envoie le show.	**OUT**
Univers	Univers du show envoyé sur la sortie (**U1**, **U2**…).	L'univers où sont patchés vos appareils, en général **U1**

1. Lisez le **Nombre d'univers logiciels** affiché en haut à droite : il indique la capacité de l'interface, 1 univers DMX.



Onglet Config. interface : tableau In / Out Config, ligne DMX A

> **Remarque :** le bouton **Appliquer la config. E/S du live** recopie dans ce tableau les réglages d'entrée et de sortie utilisés en direct (fenêtre **Options**, page **Device**, rubrique **In/Out config** : voir chapitre 6). Si la prise y est restée sur **IN**, par exemple après un enregistrement depuis une console, le tableau passe aussi sur **IN** : remettez alors **DMX A** sur **OUT**.
>
> **Attention :** laissez **DMX A** sur **OUT**. La colonne **Config** propose aussi **IN** et **OFF**, mais en fonctionnement autonome le CLUB 512+ n'utilise pas d'entrée DMX : avec **IN** ou **OFF**, plus aucun signal ne sort vers vos appareils.

Vérifier les types de canaux

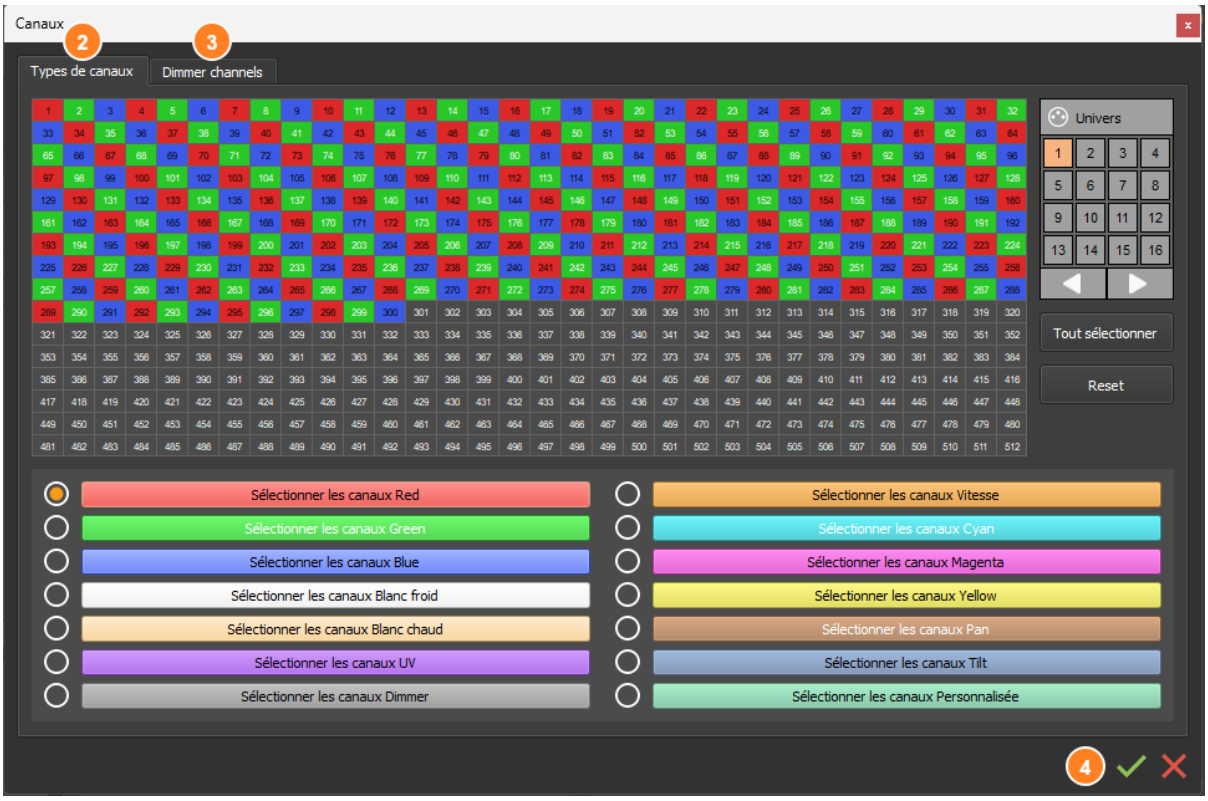
Les commandes de couleur et de luminosité (télécommande, contacts) doivent savoir quels canaux sont rouges, verts, bleus, blancs, ou servent de dimmer.

Par défaut, l'interface utilise les types indiqués dans les profils des projecteurs patchés dans PRO DMX 2. Vous n'avez rien à régler si votre patch est complet. Pour vérifier ou corriger ces types :

1. Dans le cadre **Options**, cliquez sur **Sélectionner les types de canaux**. La fenêtre **Canaux** s'ouvre.
2. Dans l'onglet **Types de canaux** :
    - **Tout sélectionner** reprend les types de tous les canaux à partir du patch ;
    - **Sélectionner les canaux …** (un bouton par type, par exemple rouge ou vert) permet de choisir à la main les canaux de ce type ;

- **Reset** efface les types.

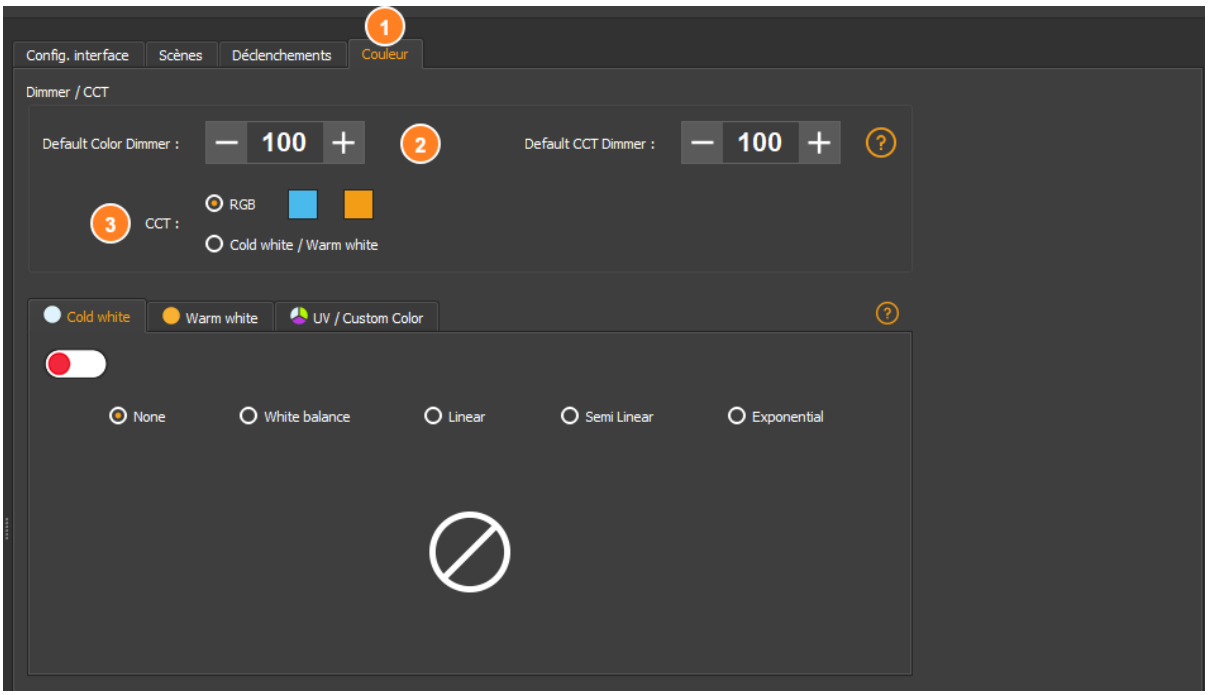
3. Dans l'onglet **Dimmer channels**, vérifiez les canaux de dimmer.
4. Cliquez sur le bouton **Ok** (icône) pour fermer la fenêtre.



Fenêtre Canaux, onglet Types de canaux

Régler les couleurs

1. Cliquez sur l'onglet **Couleur**.
2. Dans le cadre **Dimmer / CCT**, réglez :
   - **Default Color Dimmer :** la luminosité de départ des couleurs, en pourcentage ;
   - **Default CCT Dimmer :** la luminosité de départ des blancs, en pourcentage.
3. Pour **CCT**, choisissez comment l'interface fabrique le blanc (blanc chaud ou froid) :
   - **RGB** : l'interface mélange, sur les canaux rouge, vert et bleu, le blanc froid et le blanc chaud choisis à côté. Cliquez sur une des deux couleurs pour la changer ;
   - **Cold white / Warm white** : l'interface utilise les canaux blanc et blanc chaud des projecteurs.



Onglet Couleur

> **Remarque :** ces réglages servent aux commandes de couleur de la télécommande et des contacts (chapitres 9 et 13).

Vérifier

- Dans l'onglet **Config. interface**, la ligne **DMX A** est sur **OUT**, avec l'univers de vos appareils.
- Dans l'onglet **Couleur**, les luminosités de départ et le mode **CCT** sont réglés.

6. Enregistrer le show d'une console DMX (facultatif)

Vous avez déjà programmé votre show sur une console DMX ? PRO DMX 2 peut l'enregistrer à travers l'interface CLUB 512+. Vous obtenez ainsi des scènes, que vous écrivez ensuite dans la mémoire de l'interface comme un show créé dans PRO DMX 2.

Avant de commencer :

- L'interface est branchée en USB et reconnue (chapitre 4).
- La console DMX est prête, avec son show.

Le principe

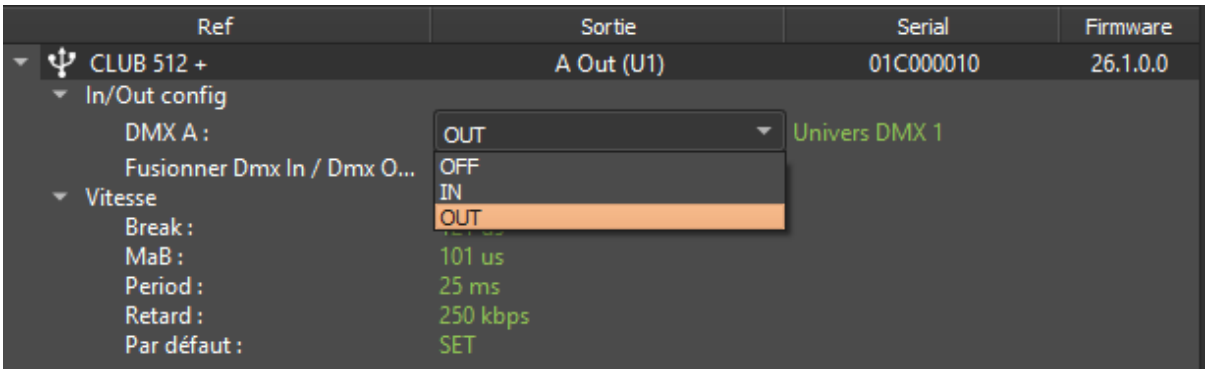
La prise DMX de l'interface passe en entrée (**IN**) : l'interface reçoit le signal de la console au lieu d'en envoyer un. Pendant que vous jouez le show sur la console, la fonction **Enregistrement DMX** de PRO DMX 2 le transforme en scènes. Ensuite, la prise repasse en sortie (**OUT**).

Enregistrer le show

1. Débranchez les appareils DMX de l'interface, puis branchez la sortie DMX de la console sur la prise DMX de l'interface (version XLR : avec un adaptateur XLR mâle-mâle).
2. Depuis la fenêtre **Mode Autonome**, cliquez sur l'icône USB, en haut à droite de la fenêtre. La fenêtre **Options** s'ouvre à la page **Device**.
3. Dans la ligne de l'interface CLUB 512+, ouvrez la rubrique **In/Out config**, puis choisissez **IN** pour la ligne **DMX A :**.
4. Validez, puis cliquez sur l'onglet **ÉDITION** pour quitter le mode autonome. Tant que la fenêtre **Mode Autonome** est ouverte, l'interface joue seule et l'enregistrement n'est pas possible.
5. Enregistrez le show joué sur la console avec la fonction **Enregistrement DMX**. Cette fonction est expliquée dans le manuel de PRO DMX 2 et dans l'aide du logiciel : **Comment enregistrer du signal DMX IN pour créer des scènes**.
6. Rouvrez la fenêtre **Options**, page **Device**, et remettez **DMX A :** sur **OUT**.
7. Débranchez la console et rebranchez les appareils DMX.
8. Réglez les scènes, les événements et les déclenchements (chapitres 7 à 9), puis écrivez le show dans l'interface (chapitre 11).



Icône USB, en haut à droite de la fenêtre



Fenêtre Options, page Device : rubrique In/Out config de l'interface CLUB 512+

> **Attention :** après l'enregistrement, vérifiez que **DMX A** est aussi sur **OUT** dans l'onglet **Config. interface** du mode autonome (chapitre 5). Sinon, l'interface n'enverra rien à vos appareils.

Vérifier

- Les scènes enregistrées apparaissent dans PRO DMX 2.
- La ligne **DMX A :** est de nouveau sur **OUT**.

7. Préparer les scènes

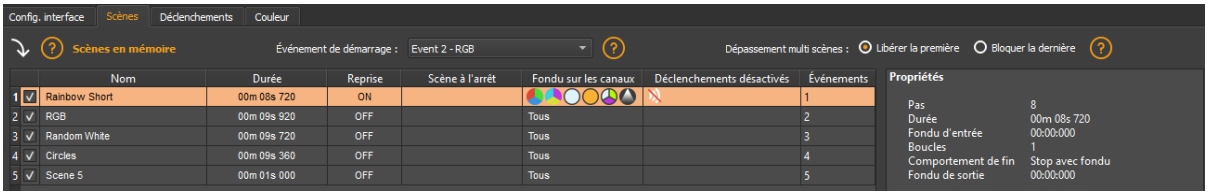
Les scènes sont créées dans PRO DMX 2 (couleurs, pas, effets) : voir le manuel de PRO DMX 2, ou enregistrées depuis une console (chapitre 6). Ce chapitre explique comment régler chaque scène pour le mode autonome.

Avant de commencer :

- Les scènes du show sont créées dans PRO DMX 2.
- La fenêtre **Mode Autonome** est ouverte (chapitre 4).

Afficher la liste des scènes

1. Cliquez sur l'onglet **Scènes**. La liste affiche toutes les scènes du show, avec leurs réglages pour le mode autonome.
2. Pour chaque scène, réglez les colonnes décrites ci-dessous.



Onglet Scènes de la fenêtre Mode Autonome

> **Remarque :** la case de la première colonne sert à placer la scène dans l'événement sélectionné. Elle est expliquée au chapitre 8.

Colonne	Rôle	Comment la régler
Nom	Nom de la scène, donné dans PRO DMX 2.	—
Durée	Durée de la scène.	—
Mode	Ce que fait la scène quand son événement est déclenché (voir le tableau suivant).	Cliquez dans la case et choisissez le mode.
Reprise	**ON** : après une coupure de courant, l'interface relance cette scène.	Cliquez dans la case : la valeur passe de **OFF** à **ON**, et inversement.
Scène à l'arrêt	Scène lancée automatiquement quand cette scène est arrêtée. Case vide : rien ne démarre.	Cliquez dans la case et choisissez une scène.
Fondu sur les canaux	Types de canaux sur lesquels les fondus de la scène s'appliquent.	Cliquez dans la case : une fenêtre s'ouvre.
Déclenchements désactivés	Déclenchements ignorés pendant que cette scène joue.	Cliquez dans la case : la fenêtre **Déclenchements désactivés pendant la lecture** s'ouvre.
Événements	Événements qui contiennent cette scène (chapitre 8).	— (mis à jour automatiquement)

Choisir le mode de chaque scène

Mode	Quand l'événement est déclenché
On	La scène démarre.
Off	La scène s'arrête.
On / Off	La scène démarre si elle est arrêtée, et s'arrête si elle joue.
Pause / Resume	La scène se met en pause, puis reprend au déclenchement suivant.
Go + restart	La scène démarre ; si elle joue déjà, elle repart du début.

> **Remarque :** avec le mode **On**, déclencher à nouveau une scène qui joue déjà ne la fait pas repartir du début. Choisissez **Go + restart** pour la relancer depuis le début.

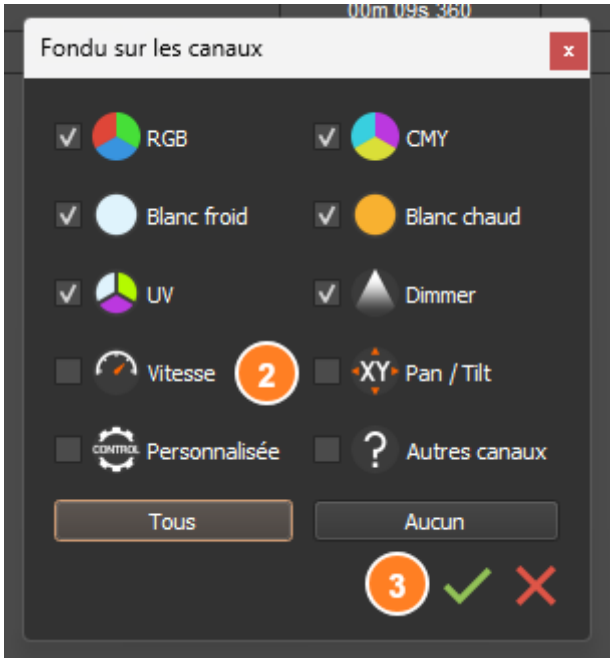
Reprendre une scène après une coupure de courant

Mettez **Reprise** sur **ON** pour les scènes qui doivent reprendre après une coupure de courant.

- Si une scène marquée **ON** jouait au moment de la coupure, l'interface la relance au retour du courant. Elle repart depuis le début.
- Sinon, l'interface joue l'événement de démarrage (chapitre 8).

Régler les fondus

1. Cliquez dans la case **Fondu sur les canaux** de la scène. La fenêtre **Fondu sur les canaux** s'ouvre.
2. Cochez les types de canaux concernés par le fondu. Les boutons **Tous** et **Aucun** cochent ou décochent tous les types.
3. Validez. La case affiche les types choisis.

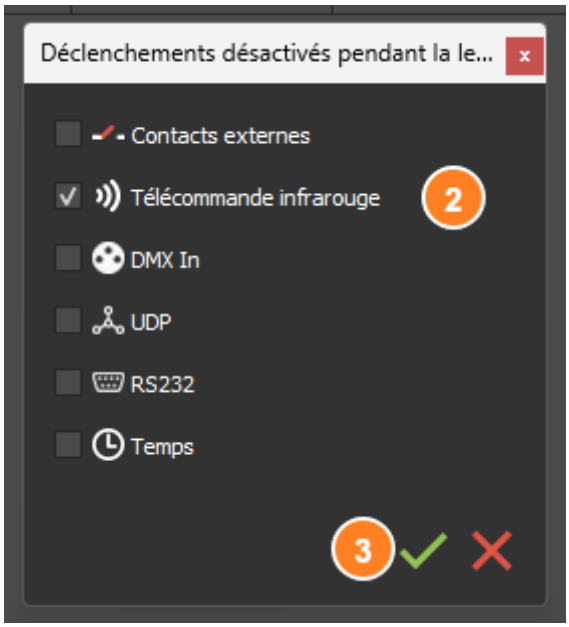


Fenêtre Fondu sur les canaux

Désactiver des déclenchements pendant une scène

Pendant certaines scènes, vous pouvez empêcher les boutons ou la télécommande de changer de scène.

1. Cliquez dans la case **Déclenchements désactivés** de la scène. La fenêtre **Déclenchements désactivés pendant la lecture** s'ouvre.
2. Cochez les déclenchements à ignorer pendant cette scène. Sur l'interface CLUB 512+, seuls ces deux choix sont utiles :
    - **Contacts externes** (entrées TRIG A, TRIG B, TRIG C) ;
    - **Télécommande infrarouge**.
3. Validez.



Fenêtre Déclenchements désactivés pendant la lecture

> **Remarque :** si vous désactivez les deux déclenchements pendant une scène, ni les boutons ni la télécommande ne peuvent l'arrêter tant qu'elle joue, pas même les touches **Power** et **Pause**.

Vérifier

- Chaque scène a le mode voulu.
- Les scènes à relancer après une coupure sont sur **ON** dans **Reprise**.

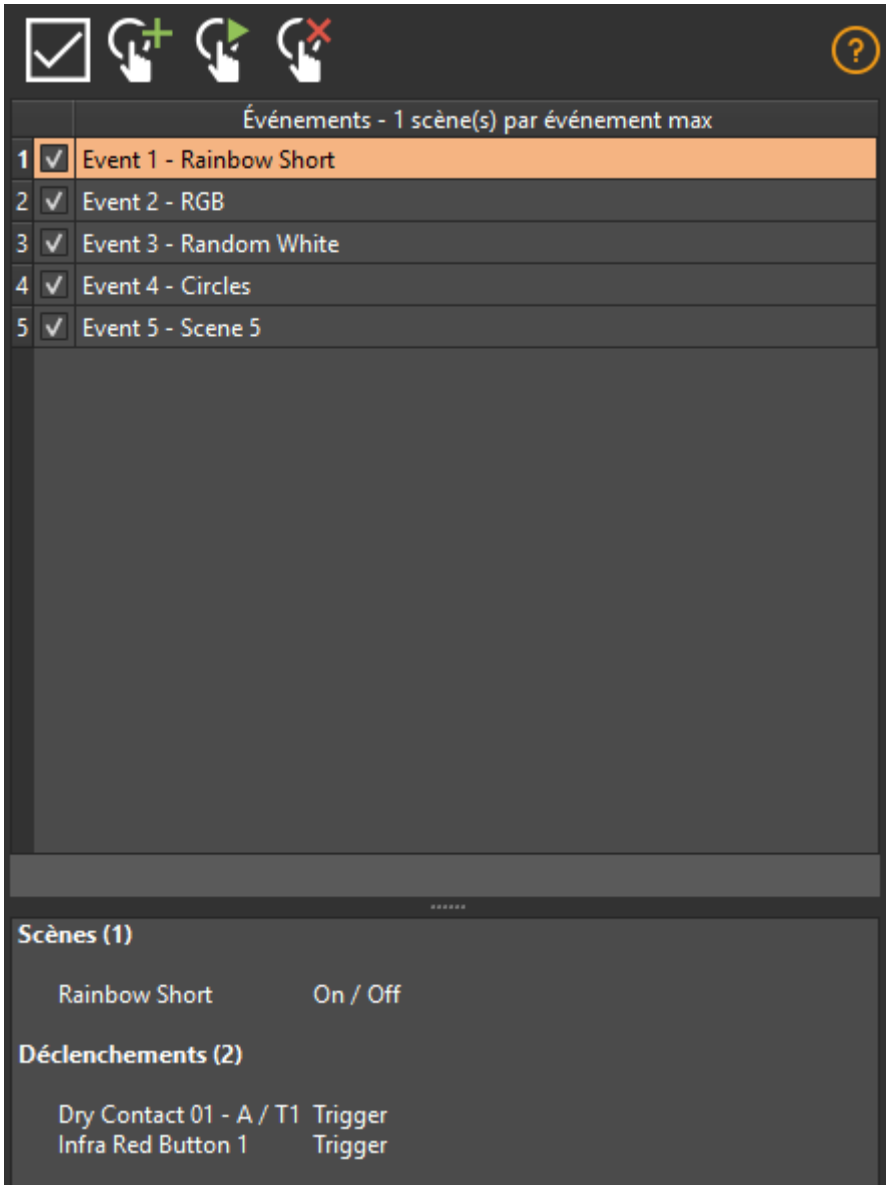
8. Créer les événements

Un événement indique quelle scène jouer. Ce sont les événements que les déclenchements lancent (chapitre 9). Sur l'interface CLUB 512+, chaque événement contient une seule scène.

Avant de commencer :

- Les scènes sont réglées (chapitre 7).
- La fenêtre **Mode Autonome** est ouverte (chapitre 4).

La liste des événements se trouve à gauche de la fenêtre **Mode Autonome**. Son titre rappelle la limite de l'interface : **Événements - 1 scène(s) par événement max**.



Liste des événements, à gauche de la fenêtre Mode Autonome

Créer un événement pour chaque scène (méthode rapide)

1. Cliquez sur le bouton **Add a new event for each scene** (icône, au-dessus de la liste).
2. PRO DMX 2 crée un événement par scène, nommé par exemple « Événement 2 - RGB ».

Créer un événement à la main

1. Cliquez sur le bouton **Ajouter** (icône). Un nouvel événement apparaît, par exemple « Événement 6 ».
2. Sélectionnez cet événement dans la liste.
3. Cliquez sur l'onglet **Scènes**.
4. Cochez la case de la première colonne devant la scène à jouer. La scène est placée dans l'événement sélectionné.

> **Remarque :** un événement ne contient qu'une scène. Si vous cochez une autre scène, elle remplace la précédente.

Pour renommer un événement, double-cliquez sur son nom dans la liste, saisissez le nouveau nom, puis appuyez sur **Entrée**.

Pour supprimer un événement, sélectionnez-le, puis cliquez sur le bouton **Supprimer** (icône).

Choisir les événements à écrire dans l'interface

Seuls les événements cochés dans la liste sont écrits dans l'interface.

- Cochez ou décochez la case devant chaque événement.
- Le bouton **Sélectionner** (icône) coche tous les événements. Si tous sont déjà cochés, il les décoche tous.

> **Remarque :** une scène qui n'est jouée par aucun événement coché n'est pas écrite dans l'interface.

Vérifier le contenu d'un événement

Cliquez sur un événement : le résumé, sous la liste, affiche :

- **Scènes** : la scène jouée ;
- **Déclenchements** : les boutons ou touches de télécommande qui lancent cet événement (chapitre 9).

Choisir l'événement de démarrage

L'événement de démarrage est joué automatiquement à chaque mise sous tension de l'interface.

1. Cliquez sur l'onglet **Scènes**. La liste **Événement de démarrage :** se trouve dans la barre de cet onglet.
2. Ouvrez la liste **Événement de démarrage :**.
3. Choisissez l'événement à jouer au démarrage.

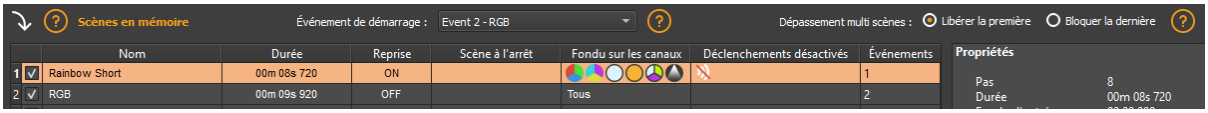
> **Remarque :** si aucun événement de démarrage n'est choisi, l'interface attend un déclenchement après sa mise sous tension.

Choisir ce qui se passe quand une nouvelle scène est lancée

L'interface CLUB 512+ joue une seule scène à la fois. Le réglage **Dépassement multi scènes :**, dans la barre de l'onglet **Scènes**, décide de ce qui se passe quand un déclenchement lance une autre scène :

- **Libérer la première** : la scène en cours s'arrête et la nouvelle la remplace. C'est le réglage recommandé.
- **Bloquer la dernière** : la nouvelle scène n'est pas lancée tant qu'une scène joue.

Remarque : avec **Bloquer la dernière**, les déclenchements ne peuvent plus changer de scène tant qu'une scène joue. Le show semble ne plus réagir.



Événement de démarrage et Dépassement multi scènes

Vérifier

- Chaque événement contient la scène voulue (résumé sous la liste).
- Les événements à écrire sont cochés.
- L'**Événement de démarrage** est choisi, si besoin.
- **Dépassement multi scènes** est sur **Libérer la première**.

9. Programmer les déclenchements

Un déclenchement lance un événement (chapitre 8). L'interface CLUB 512+ accepte deux sources de déclenchement :

- les contacts branchés sur **TRIG A**, **TRIG B** et **TRIG C** ;
- la télécommande infrarouge.

> **Remarque :** l'interface CLUB 512+ n'a pas d'horloge et ne réagit pas aux ordres d'une console DMX en fonctionnement autonome. Les déclenchements à heure fixe et par l'entrée DMX ne sont pas disponibles.

Avant de commencer :

- Les événements sont créés (chapitre 8).
- La fenêtre **Mode Autonome** est ouverte (chapitre 4).

L'onglet Déclenchements

Cliquez sur l'onglet **Déclenchements**. Il contient un tableau par source de déclenchement :

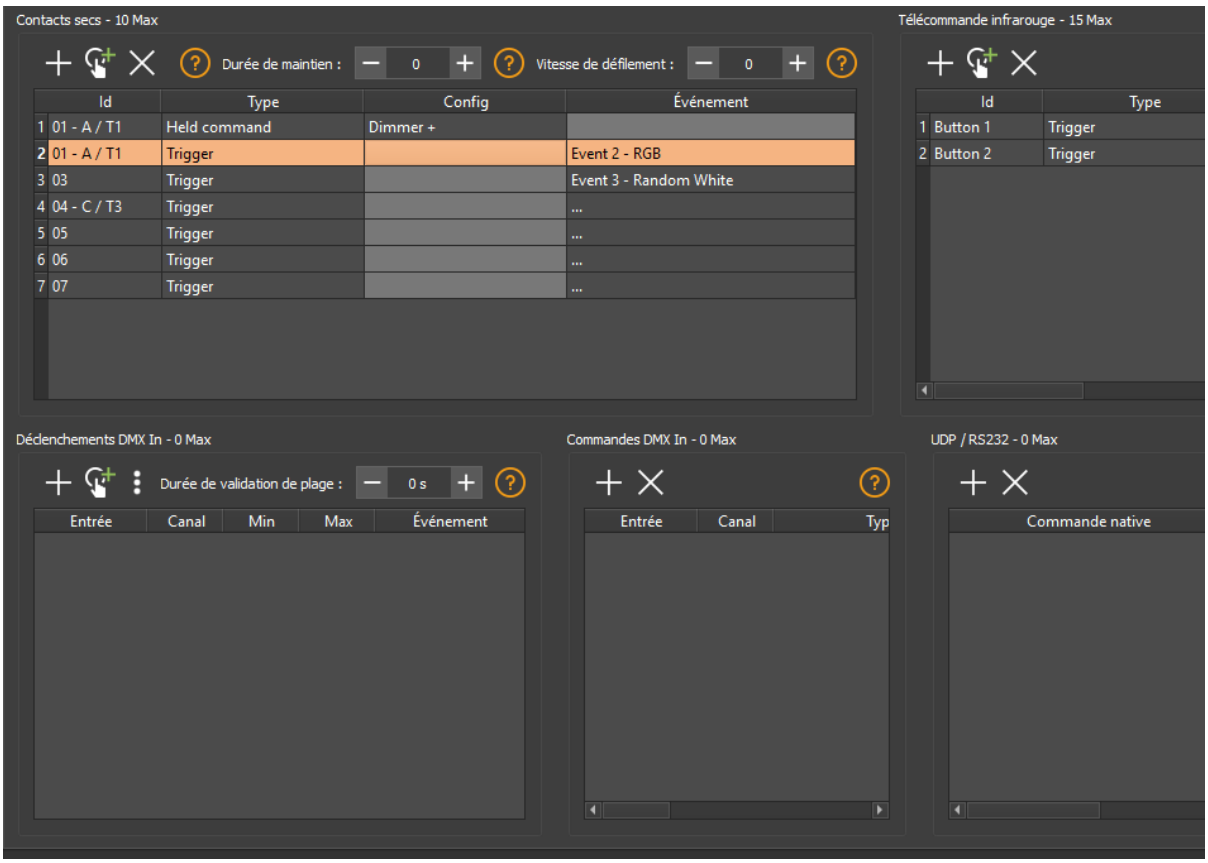
Tableau	Source	Nombre maximum
Contacts secs	Entrées TRIG A, TRIG B, TRIG C	10 lignes
Télécommande infrarouge	Touches de la télécommande	15 lignes

Le titre de chaque tableau rappelle son maximum, par exemple **Contacts secs - 10 Max**. Les autres tableaux de l'onglet (**Déclenchements DMX In**, **Commandes DMX In**, **UDP / RS232**) affichent **0 Max** : ils ne servent pas avec l'interface CLUB 512+.

Chaque tableau a ses boutons (icônes) :

- **Ajouter** : ajoute une ligne ;
- **Add a new trigger for each event** : crée une ligne pour chaque événement ;
- **Supprimer** : supprime la ligne sélectionnée.

> **Remarque :** quand la fenêtre est étroite, certains boutons du tableau **Contacts secs** sont regroupés sous l'icône ⋮.



Onglet Déclenchements et ses tableaux

> **Remarque :** une case dont le texte est en rouge signale un problème (événement non écrit, scène absente…). Placez le pointeur sur la case pour lire l'explication.

Programmer les contacts

1. Dans le tableau **Contacts secs**, cliquez sur **Ajouter**.
2. Dans la colonne **Id**, choisissez le contact :
   - **01 - A / T1** pour **TRIG A** ;
   - **02 - B / T2** pour **TRIG B** ;
   - **04 - C / T3** pour **TRIG C**.
3. Dans la colonne **Type**, choisissez ce que fait le contact (tableau ci-dessous).
4. Selon le type, réglez la colonne **Config** (une commande ou une scène) et la colonne **Événement**.

Type	Effet	Colonne à régler
Trigger	Lance l'événement à l'appui.	**Événement**
Held autorelease	Lance l'événement à l'appui. Au relâchement, arrête les scènes en mode **On / Off** (bouton « tant que j'appuie »).	**Événement**
Trigger if X plays	Lance l'événement seulement si la scène choisie joue.	**Config** (scène), **Événement**
Trigger if X doesn't play	Lance l'événement seulement si la scène choisie ne joue pas.	**Config** (scène), **Événement**

Type	Effet	Colonne à régler
Short command	Appui bref : exécute une commande, au relâchement.	**Config** (commande)
Held command	Appui maintenu : exécute une commande tant que le contact est maintenu.	**Config** (commande)

> **Remarque :** un même contact peut avoir plusieurs lignes, par exemple un **Short command** et un **Held command** : un appui bref et un appui long font alors deux choses différentes. Au total, le tableau accepte 10 lignes ; au-delà, PRO DMX 2 refuse l'ajout.

Les commandes (colonne Config)

Commande	Effet
Dimmer + / **Dimmer -**	Augmente / baisse la luminosité.
Speed + / **Speed -**	Accélère / ralentit la scène.
Color + / **Color -**	Fait tourner la couleur dans un sens ou dans l'autre.
CCT + / **CCT -**	Change la température du blanc, dans un sens ou dans l'autre.
Dimmer +-, **Speed +-**, **Color +-**, **CCT +-**	Appui maintenu seulement : monte, puis descend à l'appui suivant.
Scene Next / **Scene Previous**	Passe à la scène suivante / précédente.
Play / Pause	Met la scène en pause, puis la relance.
Stop all	Arrête toutes les scènes.
Blackout	Éteint la sortie ; le show continue en arrière-plan. Un nouvel appui rallume.
Disable Color Mode	Revient aux couleurs de la scène.
Change Color Mode	Passe de la couleur au blanc (CCT), et inversement.

> **Remarque :** un appui bref (**Short command**) change la valeur d'un cran. Les commandes **Zone Next** et **Zone Previous** n'ont pas d'effet sur l'interface CLUB 512+, qui n'a qu'une zone.

Réglages au-dessus du tableau

- **Durée de maintien :** laissez la valeur affichée. Un appui est considéré comme maintenu au bout de 1 s, quelle que soit la valeur affichée.
- **Vitesse de défilement :** vitesse de variation pendant un appui maintenu (**Held command**), de 0 à 5 : plus la valeur est grande, plus le défilement est rapide.

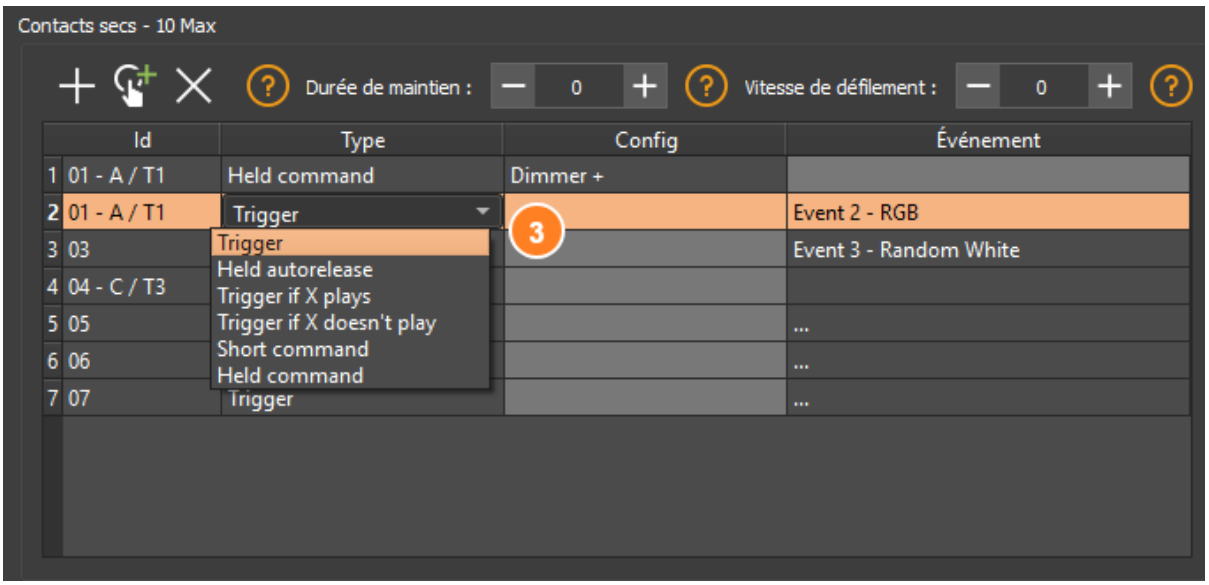
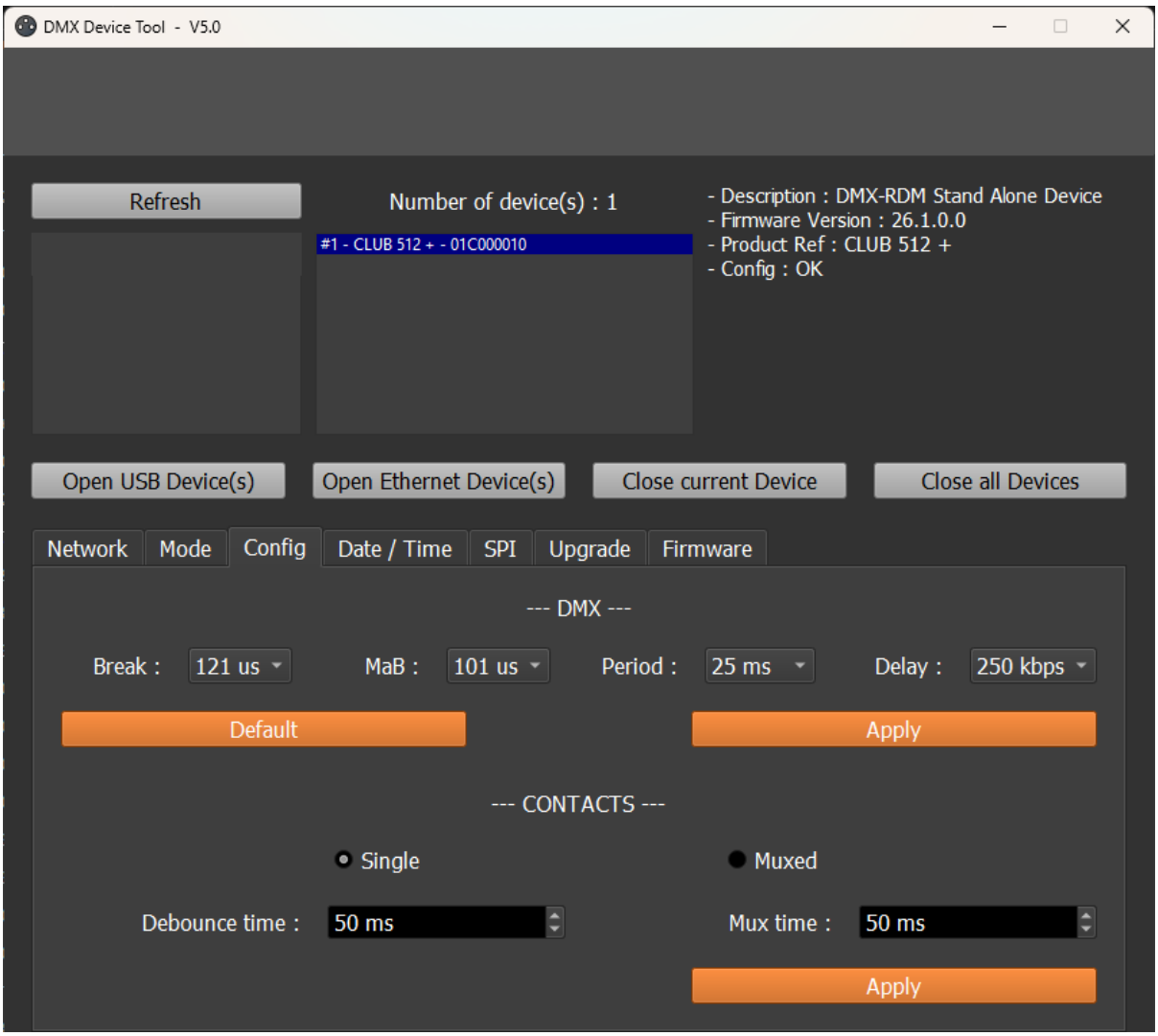


Tableau Contacts secs : choix du type

Utiliser des combinaisons de contacts (facultatif)

En réglage d'usine, chaque entrée a son propre numéro (01, 02, 04). Pour utiliser aussi des contacts fermés ensemble, passez les contacts en mode **Muxed** avec le logiciel **DMX Device Tool** :

1. Fermez PRO DMX 2 : un seul logiciel peut communiquer avec l'interface à la fois.
2. Lancez **DMX Device Tool**.
3. Cliquez sur **Open USB Device(s)**.
4. Sélectionnez l'interface dans la liste, par exemple « #1 - CLUB 512 + - <numéro de série> ».
5. Cliquez sur l'onglet **Config**.
6. Dans le cadre **--- CONTACTS ---**, choisissez **Muxed**.
7. Cliquez sur le bouton **Apply** du cadre **--- CONTACTS ---**.
8. Cliquez sur **Close current Device**.
9. Fermez DMX Device Tool. Vous pouvez rouvrir PRO DMX 2.



DMX Device Tool, onglet Config : mode des contacts (numéros de version donnés à titre d'exemple)

Les numéros suivants deviennent alors utilisables dans la colonne **Id** :

Numéro	Contacts fermés ensemble
03	TRIG A + TRIG B
05	TRIG A + TRIG C
06	TRIG B + TRIG C
07	TRIG A + TRIG B + TRIG C

> **Remarque :** laissez **Debounce time** et **Mux time** à leur valeur d'usine.

Pour vérifier le mode **Muxed** : programmez un déclenchement sur **03**, écrivez le show (chapitre 11), puis fermez TRIG A et TRIG B ensemble. L'événement prévu doit se lancer.

Programmer la télécommande



Télécommande infrarouge de l'interface CLUB 512+

1. Dans le tableau **Télécommande infrarouge**, cliquez sur **Ajouter**.
2. Dans la colonne **Id**, choisissez une touche de **Button 1** à **Button 15**. Les touches 10 à 15 portent aussi les repères **A** à **E** et **[ ]** sur la télécommande.
3. Dans la colonne **Type**, choisissez **Trigger**, **Trigger if X plays** ou **Trigger if X doesn't play** (voir le tableau des contacts).
4. Pour **Trigger if X plays** ou **Trigger if X doesn't play**, choisissez la scène dans la colonne **Config**.
5. Dans la colonne **Événement**, choisissez l'événement à lancer.

> **Remarque :** seules les touches 1 à 15 peuvent lancer un événement. Les autres touches ont une fonction fixe (chapitre 13), même si la liste **Id** les propose (**Plus**, **Minus**, **Pause**, **Power**, **Speed**, **Dimmer**, **No Color**, **Color**, **Scene**…).
>
> **Remarque :** après un appui sur **Speed**, **Dimmer** ou **Color**, les touches 1 à 9 règlent une valeur et ne lancent plus d'événement. Les touches 10 à 15 ne réagissent pas non plus. Appuyez sur **Scene** pour revenir aux événements.

Vérifier

- Cliquez sur un événement (liste de gauche) : le résumé affiche, sous **Déclenchements**, les contacts et touches qui le lancent.
- Aucune case n'est en rouge dans les tableaux.

10. Vérifier la configuration avant l'écriture

PRO DMX 2 vous laisse tout régler librement. Avant d'écrire le show dans l'interface, prenez deux minutes pour vérifier les points ci-dessous : un oubli peut donner un show muet ou qui ne réagit pas.

Avant de commencer :

- Le show est prêt : scènes, événements et déclenchements (chapitres 7 à 9).
- La fenêtre **Mode Autonome** est ouverte.

Liste de contrôle

✓	Point à vérifier	Où	Chapitre
☐	Le firmware de l'interface est à jour.	Icône USB > page **Device**, colonne **Firmware**	15
☐	La ligne **DMX A** est sur **OUT**, avec l'univers de vos appareils.	Onglet **Config. interface**	5
☐	Après un enregistrement depuis une console, la ligne **DMX A :** est revenue sur **OUT**.	Icône USB > page **Device**, rubrique **In/Out config**	6
☐	Chaque événement contient la bonne scène, et les événements à écrire sont cochés.	Liste des événements	8
☐	L'**Événement de démarrage** est choisi (sinon, l'interface attend un déclenchement).	Onglet **Scènes**	8
☐	**Dépassement multi scènes** est sur **Libérer la première**.	Onglet **Scènes**	8
☐	Les contacts utilisent les numéros **01**, **02** et **04** (03, 05, 06 et 07 en mode **Muxed**), sur 10 lignes au plus.	Onglet **Déclenchements**, tableau **Contacts secs**	9
☐	La télécommande utilise seulement **Button 1** à **Button 15**.	Tableau **Télécommande infrarouge**	9
☐	Aucune case n'est en rouge (voir ci-dessous).	Onglet **Déclenchements**	9

Corriger les cases en rouge

Dans l'onglet **Déclenchements**, une case en rouge signale un réglage qui ne fonctionnera pas dans l'interface. Placez le pointeur sur la case pour lire l'explication :

Message	Que faire
« Cette scène n'est pas écrite dans l'interface : aucun événement coché ne la joue. » (colonne **Config** d'un déclenchement **Trigger if X plays** ou **Trigger if X doesn't play**)	La scène choisie n'est dans aucun événement coché. Placez-la dans un événement, et cochez cet événement (chapitre 8).
« Cet événement n'est pas écrit dans l'interface : il est décoché, ou au-delà du nombre d'événements de l'interface. » (colonne **Événement**)	Cochez l'événement dans la liste des événements (chapitre 8).
Ligne entière en rouge dans un tableau de déclenchements	Le tableau dépasse le maximum de l'interface (indiqué dans son titre, par exemple **Contacts secs - 10 Max**), par exemple avec un show préparé pour une autre interface. Supprimez les lignes en trop.



Exemple de case en rouge et de son explication

Vérifier

- Tous les points de la liste de contrôle sont cochés.
- Aucune case n'est en rouge.

Vous pouvez maintenant écrire le show dans l'interface (chapitre 11).

11. Écrire le show dans la mémoire du CLUB 512+

L'écriture envoie le show dans la mémoire de l'interface. Ensuite, l'interface peut fonctionner seule.

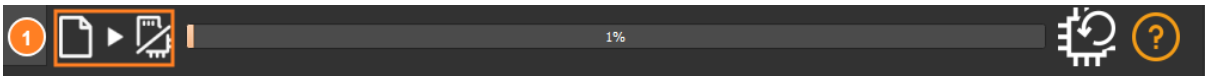
Avant de commencer :

- L'interface est branchée en USB et reconnue (chapitre 4).
- La configuration est vérifiée (chapitre 10).

> **Remarque :** mettez le firmware de l'interface à jour avant la première écriture (chapitre 15). Un firmware trop ancien ne lit pas les shows écrits par la version actuelle de PRO DMX 2 : l'interface ne jouerait rien.

Écrire le show

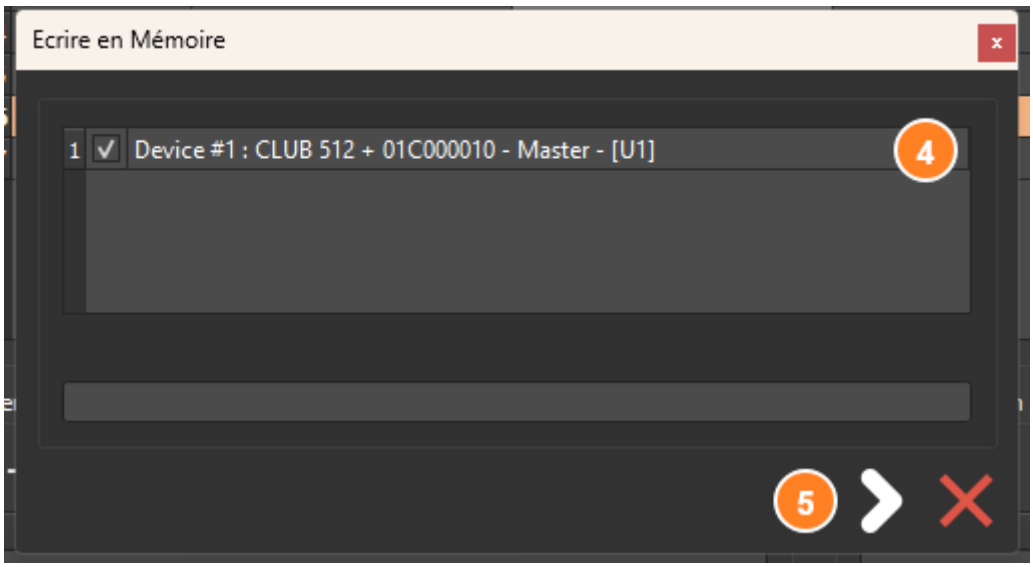
1. Dans la fenêtre **Mode Autonome**, cliquez sur le bouton **Ecrire en Mémoire** (icône en bas de la fenêtre, à gauche de la jauge de mémoire). La fenêtre **Ecrire en Mémoire** s'ouvre.
2. Vérifiez que le choix **Ecrire en Mémoire** est sélectionné (c'est le choix proposé d'office).
3. Cliquez sur la flèche **›**, en bas à droite. La liste des interfaces s'affiche.
4. Vérifiez que la case de l'interface est cochée (par exemple « Device #1 : CLUB 512 +… »).
5. Cliquez de nouveau sur la flèche **›**. L'écriture commence. Deux messages se suivent :
   - « Effacement de la mémoire de l'interface n°1... » ;
   - « Écriture du show dans l'interface n°1... ».
6. Attendez le message « Écriture de la mémoire autonome réussie ».
7. Cliquez sur le bouton **Ok** (coche verte) pour fermer la fenêtre.



Bouton Ecrire en Mémoire, en bas de la fenêtre Mode Autonome



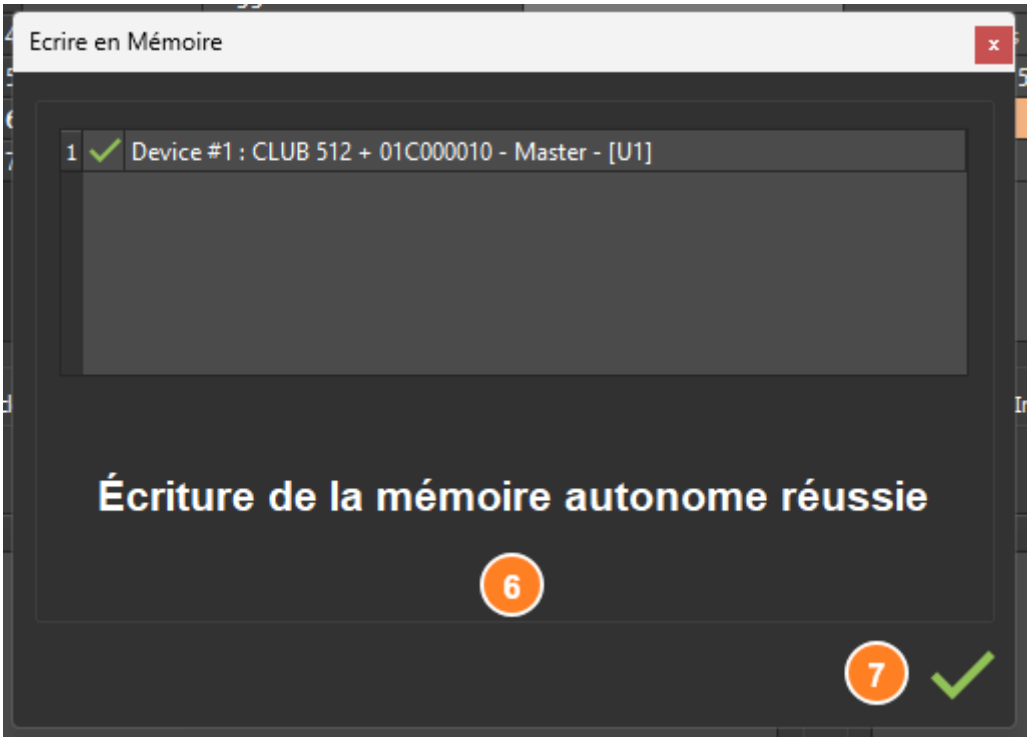
Fenêtre Ecrire en Mémoire : choix de l'écriture



Fenêtre Ecrire en Mémoire : liste des interfaces

> **Attention :** ne débranchez pas l'interface pendant l'écriture. Si l'écriture est interrompue, l'interface ne joue pas le show incomplet : recommencez l'écriture.

Après l'écriture, l'interface passe d'elle-même en mode autonome et lance l'événement de démarrage. Si aucun événement de démarrage n'est choisi, elle attend un déclenchement.



Message de réussite de l'écriture

Écrire seulement la configuration (facultatif)

Le choix **Ecrire la config autonome** écrit seulement la configuration de l'interface, sans le show. Utilisez-le si vous avez modifié uniquement des réglages de l'interface.

Si un message bloque l'écriture

Message	Que faire
« Pas assez d'espace pour écrire le show dans la mémoire de l'interface. »	Le show dépasse la mémoire de l'interface (8 Mo). Retirez des scènes ou des événements, puis recommencez.
« No output channels selected. »	Aucune sortie n'est réglée. Vérifiez que **DMX A** est sur **OUT** dans l'onglet **Config. interface** (chapitre 5).

Si l'écriture échoue

Le message « L'écriture de la mémoire autonome a échoué » s'affiche en rouge.

1. Vérifiez le câble USB-C.
2. Choisissez **Relancer l'écriture de la mémoire autonome**, puis cliquez sur **Ok**.
3. Si l'échec se répète, choisissez **Relancer l'écriture de la mémoire autonome en mode sécurisé (processus lent)**, puis cliquez sur **Ok**.

Vérifier

- Le message « Écriture de la mémoire autonome réussie » s'est affiché.
- L'interface lance l'événement de démarrage. Le voyant est vert et clignote lentement.
- La vérification complète du fonctionnement autonome est expliquée au chapitre 12.

12. Vérifier le fonctionnement autonome

Ce chapitre vous aide à vérifier que l'interface joue le show seule, et que chaque déclenchement fonctionne.

Avant de commencer :

- Le show est écrit dans l'interface (chapitre 11).
- Les appareils DMX et les boutons sont branchés (chapitre 3).

Tester le démarrage

1. Fermez PRO DMX 2 ou débranchez le câble USB de l'ordinateur.
2. Coupez l'alimentation de l'interface, puis rallumez-la.
3. Attendez environ 4 secondes. L'interface lance l'événement de démarrage.
4. Regardez le voyant d'état :
    - vert, clignotement lent : l'interface fonctionne seule et contient un show ;
    - vert fixe : l'interface ne joue pas de show. Recommencez l'écriture (chapitre 11). Si le problème persiste, mettez le firmware à jour (chapitre 15), puis réécrivez le show.

> **Remarque :** si aucun événement de démarrage n'est choisi, les appareils restent éteints et l'interface attend un déclenchement. C'est normal.

Tester chaque déclenchement

1. Contacts : appuyez sur chaque bouton relié à **TRIG A**, **TRIG B** et **TRIG C**. Vérifiez que l'événement prévu se lance.
2. Télécommande : appuyez d'abord sur la touche **Scene**, puis sur chaque touche programmée (1 à 15). Vérifiez que l'événement prévu se lance.

Tester la reprise après une coupure (si vous l'utilisez)

1. Lancez une scène réglée sur **ON** dans la colonne **Reprise**.
2. Coupez l'alimentation de l'interface, puis rallumez-la.
3. Vérifiez qu'après environ 4 secondes, cette scène repart depuis le début.

Si quelque chose ne fonctionne pas

Problème	Cause possible	Solution
Rien ne se lance au démarrage	Aucun événement de démarrage choisi	Choisissez un **Événement de démarrage** (chapitre 8), puis réécrivez le show.
Rien ne se lance alors que l'écriture a réussi	Firmware de l'interface trop ancien pour le show écrit	Mettez le firmware à jour (chapitre 15), puis réécrivez le show.
Le voyant clignote lentement mais les appareils ne réagissent pas	**DMX A** n'est pas sur **OUT**, ou câble DMX mal branché	Réglez **DMX A** sur **OUT** (chapitre 5) et réécrivez le show ; vérifiez le câblage selon votre version (chapitre 3).

Problème	Cause possible	Solution
Un déclenchement ne change pas de scène	**Dépassement multi scènes** est sur **Bloquer la dernière**	Choisissez **Libérer la première** (chapitre 8), puis réécrivez le show.
Un déclenchement ne réagit pas pendant une scène	La scène désactive ce déclenchement	Vérifiez la colonne **Déclenchements désactivés** (chapitre 7).
Un contact ne réagit pas	Mauvais numéro de contact	Utilisez **01**, **02** ou **04**. Les numéros 03, 05, 06 et 07 demandent le mode **Muxed** (chapitre 9).
Une touche de la télécommande ne réagit pas	La télécommande est en mode Speed, Dimmer ou Color	Appuyez sur **Scene**, puis recommencez.

D'autres solutions sont données au chapitre 16.

Reprendre la main avec l'ordinateur

Pour modifier le show, rebranchez l'interface à l'ordinateur et ouvrez PRO DMX 2. Pendant que PRO DMX 2 pilote l'interface, le show autonome s'arrête. Il reprend dès que le logiciel libère l'interface (fenêtre **Mode Autonome** ouverte, logiciel fermé ou câble débranché).

Vérifier

- Au démarrage, l'interface lance l'événement prévu.
- Chaque déclenchement lance l'événement prévu.

13. Utilisation au quotidien

Une fois le show écrit, l'interface CLUB 512+ fonctionne sans ordinateur. Ce chapitre explique comment la piloter avec la télécommande, et comment lire son voyant.

Avant de commencer : le show est écrit dans l'interface (chapitre 11).

Utiliser la télécommande

Orientez la télécommande vers la face avant de l'interface (repère **IR**).



Télécommande de l'interface CLUB 512+

Lancer les événements programmés

À la mise sous tension, l'interface est en mode **Scene** (touche avec une pellicule, en bas à droite) :

- les touches **1** à **15** lancent les événements programmés (chapitre 9) ;
- les touches **+** et **−** (orange) passent à la scène suivante ou précédente.

Régler la vitesse, la luminosité ou la couleur

1. Appuyez sur la touche du réglage voulu :
    - **Speed** (compteur) : la vitesse ;
    - **Dimmer** (soleil) : la luminosité ;
    - **Color** (roue de couleurs) : la couleur. Un deuxième appui sur **Color** passe au blanc, du plus chaud au plus froid.
2. Réglez la valeur :
    - avec **+** et **−** (maintenez la touche pour faire défiler) ;
    - ou avec une présélection, touches **1** à **9** (tableau ci-dessous).
3. Appuyez sur **Scene** pour revenir aux événements.

Touche	Speed	Dimmer	Color	Blanc (2e appui sur Color)
1	La plus lente	Presque éteint	Blanc	Le plus chaud
2 à **4**	…	…	Rouge, orange, jaune	…
5	Vitesse normale	…	Vert	Neutre
6 à **8**	…	…	Cyan, bleu, violet	…
9	La plus rapide	Pleine luminosité	Magenta	Le plus froid

> **Remarque :** pendant un réglage (Speed, Dimmer ou Color), les touches 1 à 9 ne lancent plus d'événements. Les touches 10 à 15 ne réagissent pas non plus. Appuyez sur **Scene** pour les retrouver.

Autres touches

Touche	Effet
No Color (roue barrée)	Revient aux couleurs de la scène.
Pause (bleue)	Met la scène en pause. Un nouvel appui la relance.
Power (rouge)	Arrête toutes les scènes.

> **Remarque :** les réglages faits à la télécommande ne sont pas enregistrés dans le show. Après une coupure de courant, seule la luminosité (**Dimmer**) est conservée.

Lire le voyant d'état

Le voyant se trouve sur la face arrière, à côté de la prise USB-C.

Voyant	Signification
Éteint	L'interface n'est pas alimentée.
Vert fixe	L'interface est alimentée, sa mémoire ne contient pas de show.
Vert, clignotement lent	L'interface fonctionne seule et joue le show en mémoire.
Vert, clignotement rapide	PRO DMX 2 communique avec l'interface par USB.
Vert, 3 éclairs	Préparation de la mise à jour du firmware.
Vert et rouge en alternance	Mise à jour du firmware en cours.
Vert et rouge, clignotement rapide	Contactez le support Chromateq.

À la mise sous tension et après une coupure de courant

- À la mise sous tension, l'interface attend environ 4 secondes, puis lance l'événement de démarrage (chapitre 8).

- Si une scène réglée sur **ON** dans **Reprise** jouait au moment de la coupure, c'est elle qui repart, depuis le début (chapitre 7).
- Si aucun événement de démarrage n'est choisi, l'interface attend un déclenchement.

Quand l'ordinateur est branché

Quand PRO DMX 2 pilote l'interface en direct, le show autonome s'arrête. Il reprend dès que le logiciel libère l'interface, par exemple quand vous fermez le logiciel ou débranchez le câble USB.

Vérifier

- Les touches **1** à **15** de la télécommande lancent les événements prévus.
- Après **Speed**, **Dimmer** ou **Color**, les appareils changent de vitesse, de luminosité ou de couleur.
- Le voyant est vert et clignote lentement : l'interface fonctionne seule.

14. Récupérer ou effacer le show

Récupérer le show d'une interface

Vous pouvez relire dans PRO DMX 2 le show déjà écrit dans une interface CLUB 512+, par exemple pour le modifier si vous n'avez plus le projet d'origine.

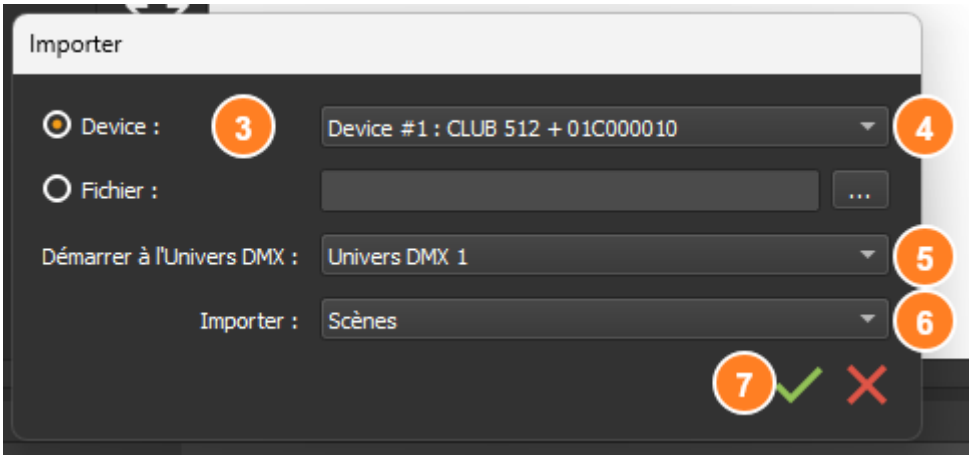
Avant de commencer :

- L'interface est branchée en USB.
- Créez de préférence un nouveau projet vide dans PRO DMX 2 : le show récupéré s'ajoute au projet ouvert, il ne le remplace pas.

1. Cliquez sur l'onglet **ÉDITION**.
2. Ouvrez la commande d'import. Elle dépend du mode de PRO DMX 2 :La fenêtre **Importer** s'ouvre. Pour savoir dans quel mode vous êtes, ouvrez le menu **Outils** : il propose **Basculer vers PLAYER** en mode Pro, et **Basculer vers PRO** en mode Player.
    - mode Pro : cliquez sur l'icône **Importer les scènes de la mémoire autonome**, dans la barre d'icônes à gauche ;
    - mode Player : faites un clic droit dans la liste des scènes, puis cliquez sur **Importer les scènes de la mémoire autonome**.
3. Choisissez **Device :**.
4. Choisissez l'interface dans la liste.
5. Laissez **Démarrer à l'Univers DMX :** sur la valeur proposée.
6. Dans **Importer :**, choisissez ce que vous voulez récupérer :
    - **Scènes** : les scènes seulement ;
    - **Scènes, Événements, Déclenchements** : tout le show.
7. Validez. Le message « Reading Memory... » s'affiche pendant la lecture.



Icône Importer les scènes de la mémoire autonome (mode Pro)



Fenêtre Importer

> **Remarque :** si l'interface ne contient pas de show, le message « Empty Memory » s'affiche.

Vérifier

- Les scènes récupérées apparaissent dans la liste des scènes.
- Si vous avez choisi **Scènes, Événements, Déclenchements**, les événements et les déclenchements apparaissent dans la fenêtre **Mode Autonome**.

Effacer la mémoire de l'interface

L'effacement supprime le show de l'interface. Le mode des contacts (chapitre 9) est conservé.

> **Attention :** le show effacé ne peut pas être récupéré. Si vous voulez le garder, récupérez-le d'abord dans PRO DMX 2 (voir ci-dessus).

Avant de commencer : l'interface est branchée en USB et la fenêtre **Mode Autonome** est ouverte.

1. Cliquez sur le bouton **Effacer la mémoire** (icône en bas à droite de la fenêtre **Mode Autonome**).
2. Le message « Effacer la mémoire des interfaces autonomes ? Toutes les scènes enregistrées dans les interfaces seront perdues. » s'affiche. Confirmez.
3. Attendez le message « La mémoire a été effacée. ».



Bouton Effacer la mémoire, en bas à droite de la fenêtre Mode Autonome

Vérifier

- Le message « La mémoire a été effacée. » s'est affiché.
- À la mise sous tension suivante, l'interface ne joue rien et son voyant est vert fixe.

> **Remarque :** si le message « La mémoire n'a pas pu être effacée. Vérifiez la connexion de l'interface. » s'affiche, vérifiez le câble USB, puis recommencez.

15. Mettre à jour le firmware

Le firmware est le programme interne de l'interface. Une nouvelle version peut apporter des améliorations. Le fichier de mise à jour est fourni avec PRO DMX 2 : installez la dernière version du logiciel pour obtenir le dernier firmware (chapitre 2).

> **Remarque :** mettez le firmware à jour avant d'écrire votre premier show avec une nouvelle version de PRO DMX 2. Un firmware trop ancien ne lit pas les shows écrits par la version actuelle du logiciel.

Avant de commencer :

- La dernière version de PRO DMX 2 est installée.
- L'interface est branchée en USB. La mise à jour se fait uniquement par USB.
- Gardez une copie de votre projet PRO DMX 2. Selon la mise à jour, le show déjà écrit dans l'interface peut ne plus être lu par le nouveau firmware : il faudra alors le réécrire (chapitre 11).

Lancer la mise à jour

1. Ouvrez la fenêtre **Options** à la page **Device** :
    - depuis la fenêtre **Mode Autonome** : cliquez sur l'icône USB, en haut à droite ;
    - sinon : menu **Outils** > **Options**, puis page **Device**.
2. Repérez la ligne de l'interface CLUB 512+. La colonne **Firmware** affiche la version actuelle. Si une mise à jour est disponible, le numéro de version s'affiche en couleur.
3. Cliquez sur le numéro de version en couleur.
4. Le message « Mettre à jour le Firmware » s'affiche. Confirmez.
5. Attendez la fin de la mise à jour. Une barre de progression s'affiche. Le voyant de l'interface clignote 3 fois en vert, puis s'allume en vert et rouge en alternance.
6. Le message « Reconnectez l'interface et redémarrez le logiciel pour utiliser le nouveau firmware. » s'affiche.
7. Débranchez puis rebranchez le câble USB de l'interface.
8. Redémarrez PRO DMX 2.

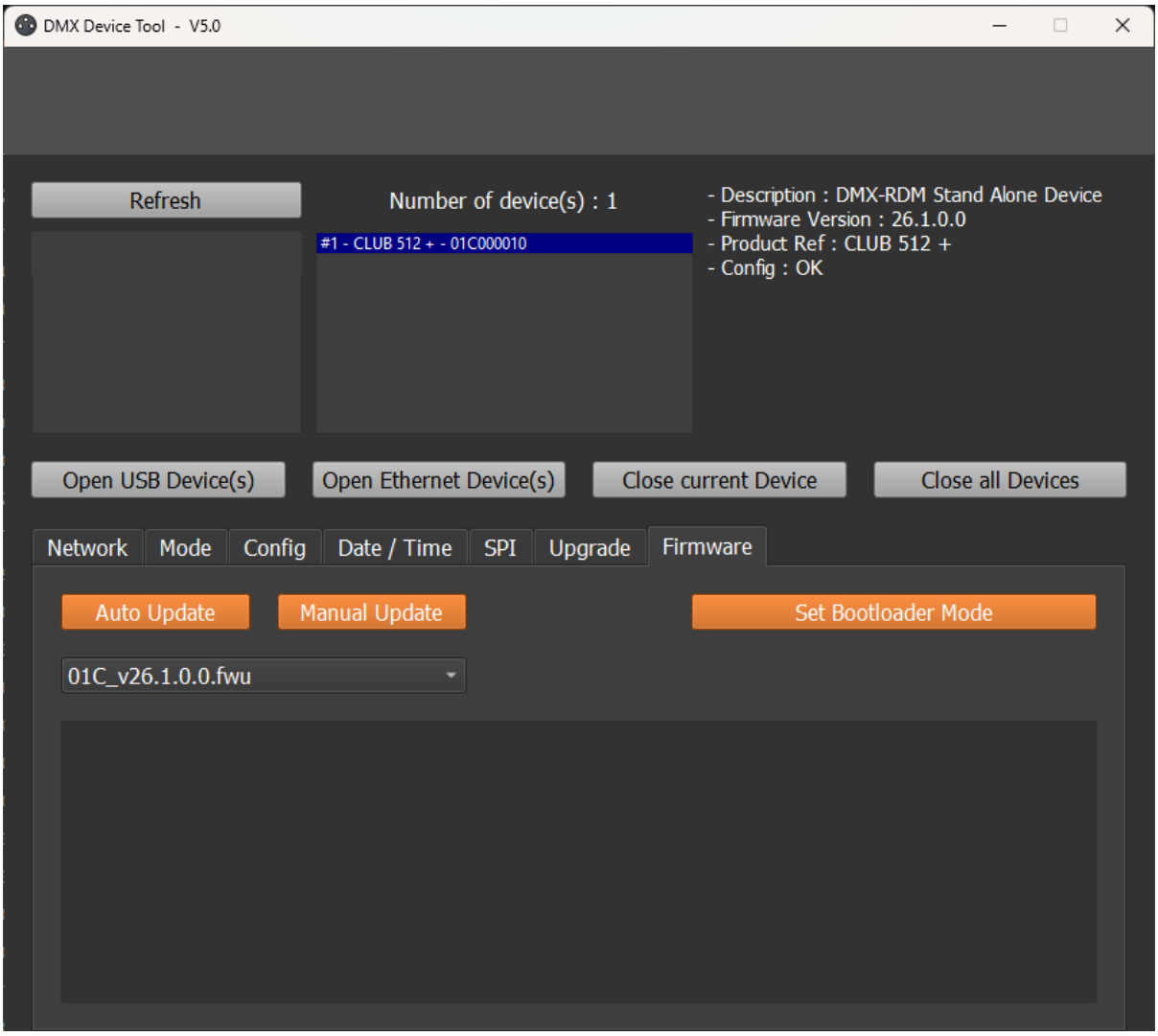
> **Attention :** ne débranchez pas l'interface pendant la mise à jour.
>
> **Remarque :** au démarrage de PRO DMX 2, l'assistant peut afficher « Une mise à jour du firmware est disponible ». Si votre installation fonctionne bien et que vous n'avez pas besoin des nouveautés, la mise à jour n'est pas obligatoire.

Autre méthode : avec DMX Device Tool

Vous pouvez aussi mettre le firmware à jour avec le logiciel **DMX Device Tool**.

1. Fermez PRO DMX 2 : un seul logiciel peut communiquer avec l'interface à la fois.
2. Lancez **DMX Device Tool**.
3. Cliquez sur **Open USB Device(s)**.
4. Sélectionnez l'interface dans la liste, par exemple « #1 - CLUB 512 + - <numéro de série> ».
5. Cliquez sur l'onglet **Firmware**.
6. Vérifiez le fichier proposé dans la liste : son nom commence par **01C** et contient la version du firmware, par exemple **01C_v26.1.0.0.fwu**.

7. Cliquez sur **Auto Update**. Le fichier choisi dans la liste est installé. (Le bouton **Manual Update** fait chercher un fichier de firmware sur l'ordinateur ; il n'est utile que si le support Chromateq vous le demande.)
8. Attendez le message **Successfully downloaded to device**.
9. Vérifiez la nouvelle version dans **Firmware Version**, en haut à droite de la fenêtre.
10. Cliquez sur **Close current Device**.
11. Fermez DMX Device Tool.



DMX Device Tool, onglet Firmware (numéros de version donnés à titre d'exemple)

> **Attention :** n'utilisez pas le bouton **Set Bootloader Mode** : il est réservé au dépannage.

Si l'interface affiche « Bootloader »

Si une mise à jour a été interrompue, la liste des interfaces de la fenêtre **Options**, page **Device**, affiche **Device 1 : Bootloader**, et la colonne **Firmware** affiche **Update**.

1. Cliquez sur **Update** dans la colonne **Firmware**.
2. Confirmez, puis suivez les étapes 5 à 8 de « Lancer la mise à jour ».

Vérifier

1. Rouvrez la fenêtre **Options**, page **Device**.
2. La colonne **Firmware** affiche la nouvelle version, sans couleur particulière.

3. Fermez PRO DMX 2 ou débranchez le câble USB, puis vérifiez que l'interface joue son show (chapitre 12). Si rien ne se lance, réécrivez le show (chapitre 11).

Remarque : l'aide de PRO DMX 2 contient aussi un guide **Comment mettre à jour un firmware**.

16. Dépannage

Cherchez votre problème dans les tableaux ci-dessous. Si la solution proposée ne suffit pas, contactez le support Chromateq.

Connexion à PRO DMX 2

Problème	Cause possible	Solution
L'interface n'apparaît pas dans la liste	Câble USB mal branché	Vérifiez le câble USB-C, puis cliquez sur **Outils** > **Ouvrir Devices** (chapitre 4).
L'interface n'apparaît pas dans la liste	DMX Device Tool est ouvert	Fermez DMX Device Tool : un seul logiciel peut communiquer avec l'interface à la fois.
La liste affiche **Deconnecté** (ligne grisée)	L'interface est vue mais pas reconnue	Débranchez puis rebranchez le câble USB, puis cliquez sur **Outils** > **Ouvrir Devices**.
La liste affiche **Bootloader** (ligne grisée)	Une mise à jour du firmware a été interrompue	Terminez la mise à jour (chapitre 15, « Si l'interface affiche Bootloader »).
La commande **Options** n'apparaît pas dans le menu **Outils**	La fenêtre **Mode Autonome** est ouverte	Cliquez sur l'icône USB, en haut à droite (chapitre 6).

Écriture en mémoire

Problème	Cause possible	Solution
« Pas assez d'espace pour écrire le show dans la mémoire de l'interface. »	Le show dépasse la mémoire de l'interface (8 Mo)	Retirez des scènes ou des événements, puis recommencez (chapitre 11).
« No output channels selected. »	Aucune sortie n'est réglée	Vérifiez que **DMX A** est sur **OUT** dans l'onglet **Config. interface** (chapitre 5).
« L'écriture de la mémoire autonome a échoué »	Liaison USB interrompue	Vérifiez le câble, puis relancez l'écriture, au besoin en mode sécurisé (chapitre 11).
Une case est en rouge dans l'onglet **Déclenchements**	Scène ou événement qui ne sera pas écrit, ou plus de 10 lignes de contacts	Placez le pointeur sur la case et suivez l'explication (chapitre 10).

Sortie DMX

Problème	Cause possible	Solution
Les appareils ne réagissent pas alors que le show joue (voyant vert, clignotement lent)	**DMX A** sur **IN** ou **OFF**	Réglez **DMX A** sur **OUT** dans l'onglet **Config. interface** (chapitre 5), puis réécrivez le show.
Les appareils ne réagissent pas après un enregistrement depuis une console	La ligne **DMX A :** est restée sur **IN** dans les options	Remettez-la sur **OUT** (chapitre 6).
Les appareils ne réagissent pas ou réagissent mal	Câblage DMX inversé	Vérifiez l'ordre des broches selon votre version, XLR ou bornier : il n'est pas le même (chapitre 3).
Un appareil ne réagit pas	Adresse DMX ou univers incorrect	Vérifiez l'adresse de l'appareil et l'**Univers** de **DMX A** (chapitre 5).

Fonctionnement autonome

Problème	Cause possible	Solution
Rien ne se lance à la mise sous tension	Aucun événement de démarrage choisi	Choisissez un **Événement de démarrage** (chapitre 8), puis réécrivez le show.
Rien ne se lance alors que l'écriture a réussi	Firmware trop ancien pour le show écrit	Mettez le firmware à jour (chapitre 15), puis réécrivez le show.
Un déclenchement ne change pas de scène	**Dépassement multi scènes** est sur **Bloquer la dernière**	Choisissez **Libérer la première** (chapitre 8), puis réécrivez le show.
Un déclenchement ne réagit pas pendant une scène	La scène désactive ce déclenchement	Vérifiez la colonne **Déclenchements désactivés** (chapitre 7).
Un contact ne réagit pas	Mauvais numéro de contact	Utilisez **01**, **02** ou **04**. Les numéros 03, 05, 06 et 07 demandent le mode **Muxed** (chapitre 9).
Une touche de la télécommande ne réagit pas	La télécommande est en mode **Speed**, **Dimmer** ou **Color**	Appuyez sur **Scene**, puis recommencez (chapitre 13).
Une touche nommée (**Power**, **Pause**…) ne lance pas l'événement programmé	Ces touches ont une fonction fixe	Programmez les touches **1** à **15** seulement (chapitre 9).
La télécommande ne réagit pas du tout	Récepteur infrarouge hors de portée	Orientez la télécommande vers la face avant (repère **IR**).

Voyant d'état

Voyant	Signification	Solution
Vert fixe	L'interface ne contient pas de show valide	Écrivez le show (chapitre 11).
Vert et rouge, clignotement rapide	—	Contactez le support Chromateq.
Éteint	L'interface n'est pas alimentée	Vérifiez l'alimentation (chapitre 3).

17. Caractéristiques

Fonctionnement autonome

Caractéristique	Valeur
Sortie	1 ligne DMX de 512 canaux (prise XLR 3 broches femelle ou bornier 3 broches, selon la version)
Scènes	une scène jouée à la fois ; une scène par événement
Événements	jusqu'à 1 394
Contacts	3 entrées (TRIG A, TRIG B, TRIG C), jusqu'à 10 déclenchements
Télécommande infrarouge	fournie ; 15 touches programmables
Mémoire du show	8 Mo
Démarrage automatique	oui (événement de démarrage)
Reprise après coupure de courant	oui (scènes réglées sur **Reprise**)
Non disponible	horloge et calendrier, déclenchement par une console DMX, réseau, carte SD

Matériel

Caractéristique	Valeur
Connexion à l'ordinateur	USB-C (câble fourni)
Alimentation	par USB-C (5 V, 0,2 A) ou par bornier (9 à 24 V DC) ; alimentation non fournie
Dimensions	103 × 50 × 37,5 mm
Poids	0,10 kg
Boîtier	aluminium, IP40
Fixation	posée sur une table ou vissée ; sur rail DIN avec le support en option
Température de fonctionnement	de −45 °C à +85 °C
Certifications	CE, FCC, RoHS, UKCA
Garantie	3 ans

Logiciel

Caractéristique	Valeur
Logiciel de programmation	PRO DMX 2 (dernière version)
Firmware décrit dans ce manuel	26.1.0.0