

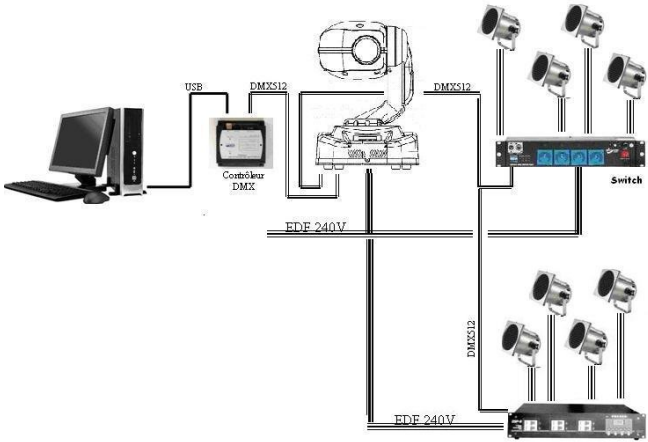
Cahier des charges du PPE₂

« DMX 512 (Hard) »

Cahier des charges du PPE₂

« DMX 512 (Hard) »

Classe : TS2
Groupe 1 : BOURELLE
CLAIR
CLAVIER
SAPET



Problématique
Créer des effets lumineux automatisés et réaliser le prototype d'un « Scope DMX512 ».

Problématique
Créer des effets lumineux automatisés et réaliser le prototype d'un « Scope DMX512 ».

Documentation
Schéma carte « sniffer DMX512 »
Manuel utilisation de Msim8

Documentation
Schéma carte « sniffer DMX512 »
Manuel utilisation de Msim8

Documentation
Schéma carte « sniffer DMX512 »
Manuel utilisation de Msim8

Matériels

- 1 Boîtier interface USB -> DMX (VM116 / K8062)
- 1 Lyre SPOT 150XT
- 1 SWITCH (SW-416)
- 1 Dimmer (DSP-6)
- 8 Projecteurs PARE56
- 1 carte SSI + interface DMX

Matériels

- 1 Boîtier interface USB -> DMX (VM116 / K8062)
- 1 Lyre SPOT 150XT
- 1 SWITCH (SW-416)
- 1 Dimmer (DSP-6)
- 8 Projecteurs PARE56
- 1 carte SSI + interface DMX

Matériels

- 1 Boîtier interface USB -> DMX (VM116 / K8062)
- 1 Lyre SPOT 150XT
- 1 SWITCH (SW-416)
- 1 Dimmer (DSP-6)
- 8 Projecteurs PARE56
- 1 carte SSI + interface DMX

Matériels

- 1 Boîtier interface USB -> DMX (VM116 / K8062)
- 1 Lyre SPOT 150XT
- 1 SWITCH (SW-416)
- 1 Dimmer (DSP-6)
- 8 Projecteurs PARE56
- 1 carte SSI + interface DMX

Matériels

- 1 Boîtier interface USB -> DMX (VM116 / K8062)
- 1 Lyre SPOT 150XT
- 1 SWITCH (SW-416)
- 1 Dimmer (DSP-6)
- 8 Projecteurs PARE56
- 1 carte SSI + interface DMX

Matériels

- 1 Boîtier interface USB -> DMX (VM116 / K8062)
- 1 Lyre SPOT 150XT
- 1 SWITCH (SW-416)
- 1 Dimmer (DSP-6)
- 8 Projecteurs PARE56
- 1 carte SSI + interface DMX

Matériels

- 1 Boîtier interface USB -> DMX (VM116 / K8062)
- 1 Lyre SPOT 150XT
- 1 SWITCH (SW-416)
- 1 Dimmer (DSP-6)
- 8 Projecteurs PARE56
- 1 carte SSI + interface DMX

Pour la fabrication : Boîtier et composants

Logiciels
Test DMX
DMX-LIGHT PLAYER
Microsim 8

Logiciels
Test DMX
DMX-LIGHT PLAYER
Microsim 8

Logiciels
Test DMX
DMX-LIGHT PLAYER
Microsim 8

Logiciels
Test DMX
DMX-LIGHT PLAYER
Microsim 8

L'ensemble des documents est accessible sur WEB-SSI : <http://si.legendre.free.fr/> rubrique PPE

Travail demandé

1 Analyse de l'existant

- Génie électrique
 - Connecter et adresser la lyre SPOT150, DIMMER et le SWITCH sur le réseau DMX.
Tester le fonctionnement de l'ensemble avec le logiciel TEST DMX.

2 Modification de l'existant

3 Conception - fabrication

- Génie électrique
 - Créer un « effet lumière » automatisé avec le logiciel DMX LightPlayer (ou un autre de votre choix) sur la Lyre SPOT 150, le DIMMER et le SWITCH.
Remarque : le logiciel choisi devra obligatoirement être un freeware et commander l'interface USB ->DMX mise à votre disposition.
 - Réaliser le circuit imprimé du « sniffer » DMX
- Génie mécanique
 - Concevoir le boîtier, en partant d'un boîtier du commerce, à choisir, en mettant en oeuvre la fraiseuse didactique du laboratoire afin de réaliser les différentes découpes (afficheur, bloc boutons...)

4 Rédaction d'un compte - rendu

Ce compte rendu devra contenir un article en français d'une page maximum sur le « micro-scop3a ». Voir document pdf.