KRISDMX / FR / 01

# Démarrage et méthode de travail

Ce guide couvre MASTER, la source audio, Rekordbox Bridge, les règles d'éclairage, les scènes, les trajectoires, la timeline et AI 3D. Il présente aussi l'adressage DMX et les affectations clavier/MIDI.

**1.** Lancez KrisDMX. Dans DMX 512, vérifiez le modèle, le mode de canaux et l'adresse de chaque appareil. Connectez ensuite la sortie DMX.

**2.** Dans MASTER, choisissez la cible : MASTER pour tous les appareils ou SOLO/la liste pour un seul. Vérifiez DIMMER et BLACKOUT.

**3.** Dans SOURCE AUDIO, choisissez le périphérique qui reçoit réellement la musique. Un spectre animé confirme l'audio ; le BPM de Rekordbox ne suffit pas.

**4.** Si vous utilisez Rekordbox, ouvrez REKORDBOX - COMMANDE D'ÉCLAIRAGE. Cette fenêtre démarre le bridge. Choisissez l'horloge et le deck, puis activez les règles nécessaires et la synchronisation.

**5.** Programmez une scène, vérifiez-la avec TEST LIVE et enregistrez-la. Le show associé au morceau se sauvegarde séparément dans la timeline. La scène de salle AI 3D possède aussi sa propre sauvegarde.

### Repères


| | |
|---|---|
| MASTER / DMX | 2-3 |
| Audio Source | 4 |
| Rekordbox Bridge / Light Control | 5-6 |
| Scènes / trajectoires | 7-9 |
| Timeline | 10-11 |
| AI 3D | 12-13 |
| Clavier / MIDI | 14-15 |
| Diagnostic | 16 |


Les illustrations montrent des valeurs d'exemple du 16 octobre 2026. Les numéros correspondent aux descriptions. Fonctions et libellés sont traduits dans la langue du guide.

KRISDMX / FR / 02

# MASTER / panneau principal



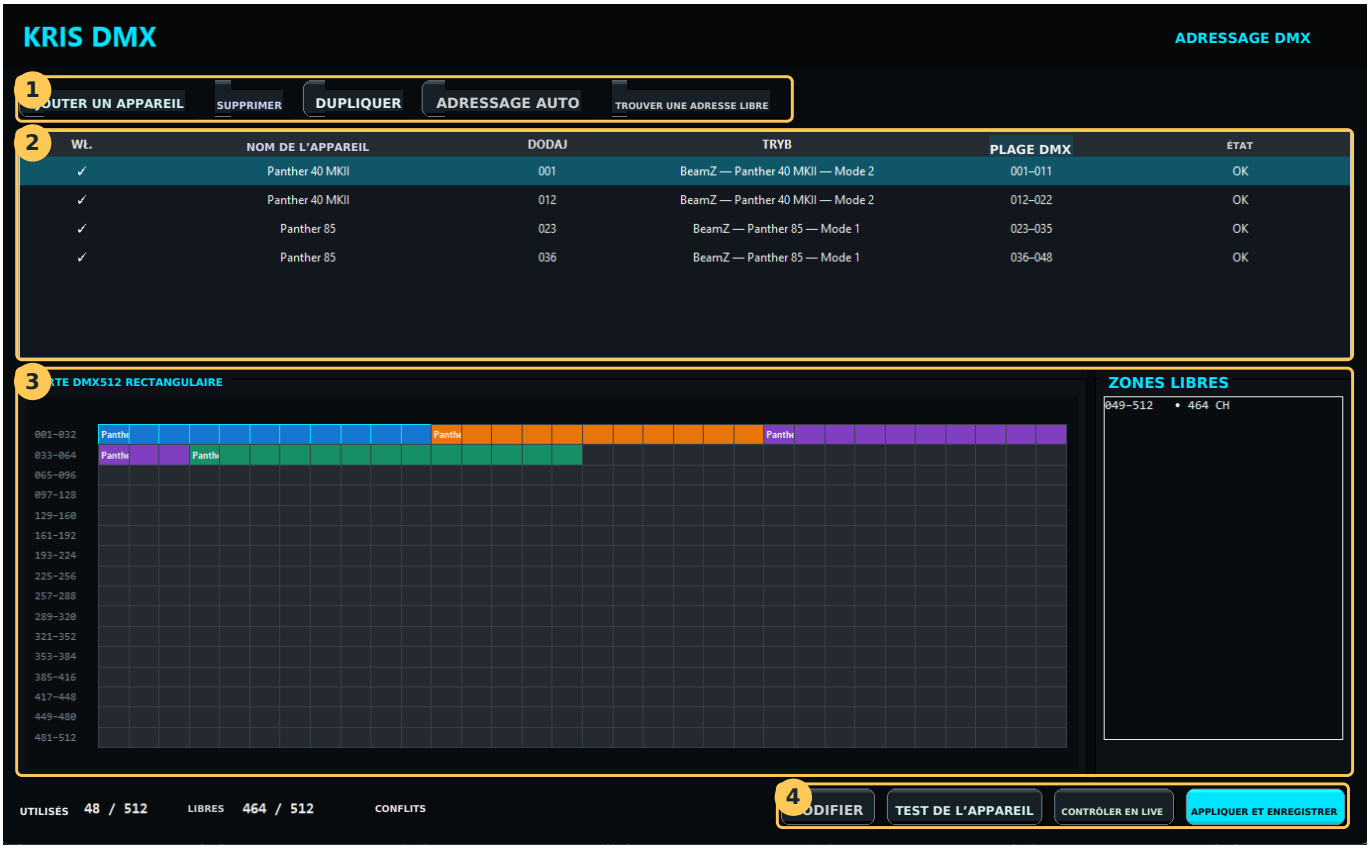

Capture utilisateur avec libellés adaptés à la langue du guide. Valeurs et états d’exemple.

| N° | Élément / action | Utilisation |
|---|---|---|
| 1 | **Cible de commande** | La liste COMMANDER, MASTER et SOLO déterminent les appareils concernés. Vérifiez la cible avant toute modification. |
| 2 | **Curseurs** | PAN/TILT : direction ; SPEED : mouvement ; COULEUR/GOBO : profil ; GRADATEUR : intensité ; STROBE : obturateur ; RGBW : composantes couleur. Les CH dépendent du profil. |
| 3 | **Musique** | BPM, spectre, état du bridge et choix d’horloge. SOURCE AUDIO ouvre les réglages audio. |
| 4 | **Scènes / programmes** | SCÈNE 1-8 sélectionne une scène KrisDMX. PROGRAMME 1-8 lance une séquence de scènes, distincte du programme interne d’un appareil. |
| 5 | **Automatismes et fenêtres** | AUTO alterne OFF / AUTO / PHASE pour la cible. MIX indique des modes différents dans le groupe. NOIR TOTAL est le BLACKOUT manuel. La barre inférieure ouvre scènes, AI 3D, DMX et contrôleurs. |

Pour une scène commandée en ALL, SPEED 0 arrête le mouvement, 128 est normal et 255 vaut environ 2×. En SOLO/groupe, SPEED reste le paramètre moteur. Le BLACKOUT manuel est prioritaire.

KRISDMX / FR / 03

# DMX 512 / profils et adresses



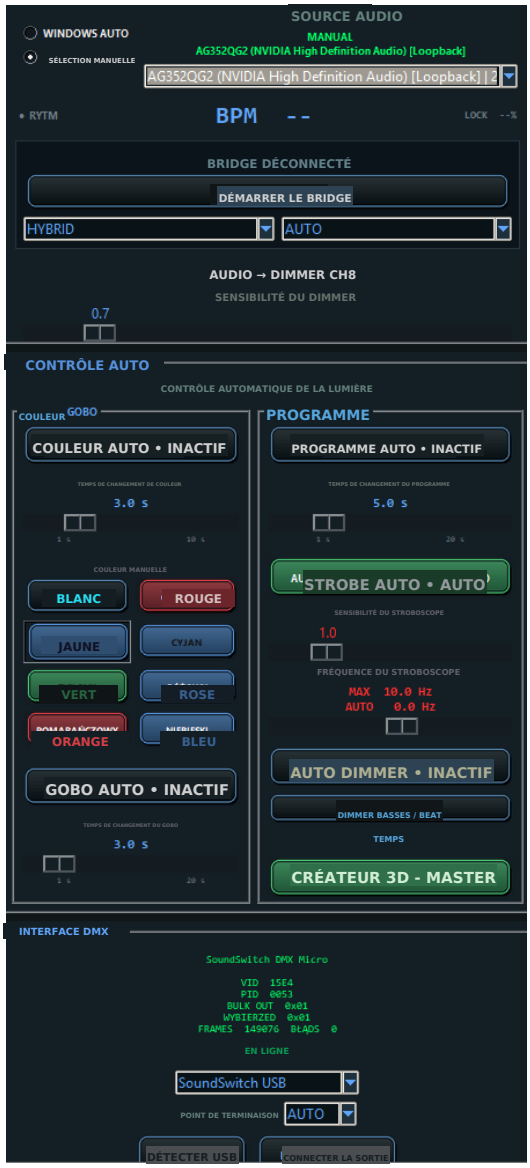

Capture utilisateur avec libellés adaptés à la langue du guide. Valeurs et états d'exemple.

| N° | Élément / action | Utilisation |
|---|---|---|
| 1 | **Appareils** | AJOUTER UN APPAREIL : choisissez fabricant, modèle et mode exact de canaux. Réglez le même mode sur l'appareil. Après DUPLIQUER, vérifiez la nouvelle adresse. |
| 2 | **Table d'adresses** | Chaque appareil possède une adresse de départ et une plage de canaux. Exemple : 001-011, puis 012. Ne recopiez pas les adresses sans vérifier votre mode. |
| 3 | **Occupation et conflits** | Les couleurs indiquent les canaux occupés ; ZONES LIBRES liste les plages libres. ADRESSAGE AUTO modifie le patch logiciel ; réglez les appareils physiques en conséquence. |
| 4 | **Test et sauvegarde** | MODIFIER modifie le profil/l'adresse. TEST DE L'APPAREIL et CONTRÔLER EN LIVE testent l'appareil. APPLIQUER ET ENREGISTRER valide le patch. Résolvez les conflits avant de programmer les scènes. |

Le profil définit la signification des valeurs DMX. Les plages de couleur, gobo, dimmer et strobe varient selon l'appareil. Une sortie connectée ne garantit pas le bon profil.

KRISDMX / FR / 04

# Audio Source / entrée et automatismes



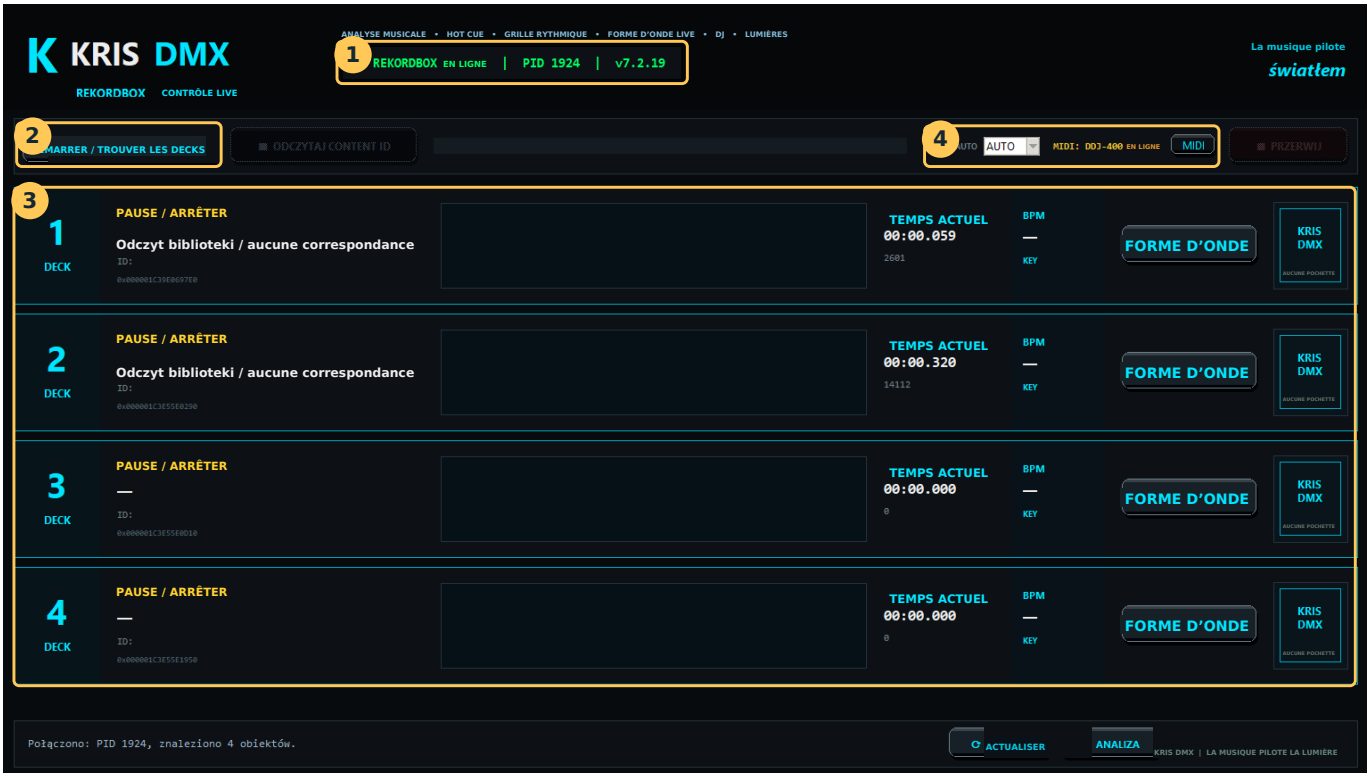

| Élément / action | Utilisation |
|---|---|
| **WINDOWS AUTO / SÉLECTION MANUELLE** | WINDOWS AUTO suit la sortie Windows par défaut via WASAPI loopback. La sélection manuelle utilise une entrée précise de la liste. Choisissez le périphérique qui reçoit la musique. |
| **Horloge et deck** | AUDIO utilise l'analyse audio. REKORDBOX utilise les données du bridge si disponibles. HYBRID privilégie la lecture active de Rekordbox et peut revenir à l'audio en son absence. AUTO ou DECK 1-4 choisit le deck. |
| **Audio et intensité** | AUDIO → GRADATEUR lie l'intensité à l'audio. La sensibilité règle la réaction. DIMMER BASSES / BEAT ouvre les réglages rythmiques, distincts du choix de sortie Windows. |
| **Automatismes** | COLOR/GOBO/PROGRAMME possèdent leurs propres intervalles. AUTO STROBE dispose d'une sensibilité et d'une limite de fréquence. Les couleurs manuelles modifient la cible selon son profil. |

Capture utilisateur avec libellés adaptés à la langue du guide. Valeurs et états d'exemple.

Le mode, le périphérique, SYNC, DECK, le lien dimmer et la sensibilité sont sauvegardés. Si le périphérique manque, sélectionnez une source valide. Le bridge seul ne fournit pas d'audio à l'analyseur.

KRISDMX / FR / 05

# Rekordbox Bridge / quatre decks




Capture utilisateur avec libellés adaptés à la langue du guide. Valeurs et états d'exemple.

| N° | Élément / action | Utilisation |
|---|---|---|
| 1 | **État de connexion** | EN LIGNE signifie que le processus est détecté. Vérifiez aussi titres, BPM et temps des decks. La capture affiche également « aucune correspondance » : la correspondance avec la bibliothèque n'est pas confirmée. |
| 2 | **DÉMARRER / TROUVER LES DECKS** | Lancez Rekordbox, chargez les morceaux et détectez les decks. En cas d'état incorrect, actualisez les données et vérifiez la lecture réelle. |
| 3 | **Lignes des decks** | Chaque ligne affiche un deck, le titre, le temps et le BPM. FORME D'ONDE ouvre la forme d'onde. Les champs vides et « aucune correspondance » imposent de vérifier la reconnaissance. |
| 4 | **Pitch / MIDI** | Les réglages pitch et MIDI concernent les données et commandes du contrôleur. Passer d'un DDJ à un XDJ ne garantit pas les mêmes messages ; affectez et testez le matériel réel. |

Le bridge transmet l'état de lecture, pas le signal sonore. Des titres et BPM corrects ne suffisent pas au spectre ou à la détection des basses sans audio.

KRISDMX / FR / 06

# Rekordbox / règles d’éclairage



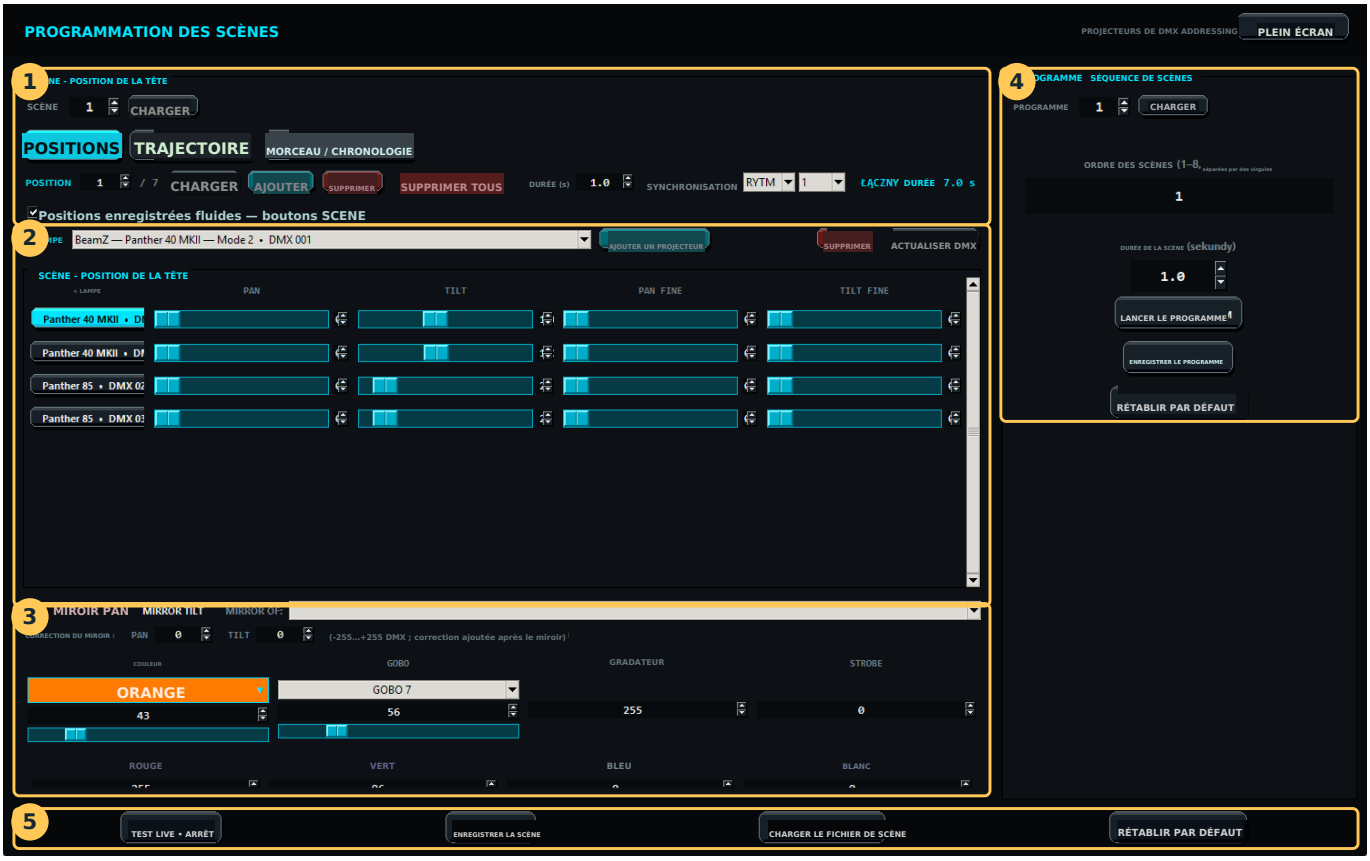

Capture utilisateur avec libellés adaptés à la langue du guide. Valeurs et états d’exemple.

| N° | Élément / action | Utilisation |
|---|---|---|
| 1 | **Horloge et sélection du deck** | Vérifiez titre, BPM, temps 1-4, mesure et phase. AUTO évalue faders de canal et crossfader ; au centre, le canal le plus fort compte. Le choix manuel DECK remplace l’automatisme. |
| 2 | **Synchronisation / enregistrement** | SYNCHRONISATION LUMIÈRE doit être activée pour les règles. ENREGISTRER LE SHOW LUMIÈRE n’enregistre pas encore d’événements ; utilisez la timeline pour sauvegarder un show. |
| 3 | **Règles** | Activez séparément accent au premier temps, position, couleur, gobo, scène suivante, strobe ou rythme dimmer. « Toutes les 2 mesures » signifie toutes les deux mesures, pas deux temps. Commencez par une règle. |
| 4 | **Scènes et intensité** | SCÈNE sélectionne les scènes manuellement. DEPTH règle la profondeur, MIN le minimum, DECAY la décroissance et MAINTIEN le maintien. MASTER reste actif. |

Pour commencer : HYBRID + AUTO, une scène sauvegardée, POSITION à chaque mesure, autres règles désactivées. Activez la synchro, vérifiez le rythme, puis ajoutez couleur et dimmer.

KRISDMX / FR / 07

# Scènes / positions et apparence




Capture utilisateur avec libellés adaptés à la langue du guide. Valeurs et états d’exemple.

| N° | Élément / action | Utilisation |
|---|---|---|
| 1 | **Scène et position** | Choisissez SCÈNE 1-8 puis CHARGER. POSITION sélectionne l’étape ; + AJOUTER ajoute, SUPPRIMER supprime. Les secondes ou TEMPS et le nombre de temps règlent la durée. |
| 2 | **Appareils et mouvement** | Chaque ligne représente un appareil de DMX ADDRESSING. Réglez PAN/TILT et FINE si le profil le permet. Un appareil virtuel se programme sans occuper d’adresse DMX. |
| 3 | **Apparence / miroir** | L’appareil sélectionné possède couleur, gobo, dimmer, strobe et RGBW. MIROIR DE choisit la source ; MIROIR PAN/TILT inverse l’axe, puis la correction ajoute un décalage. |
| 4 | **Programme de scènes** | À droite, saisissez les numéros 1-8 séparés par des virgules, par exemple 1,2,1,3. Le temps de scène règle l’intervalle. ENREGISTRER LE PROGRAMME sauvegarde le programme, pas la scène modifiée. |
| 5 | **Test / sauvegarde** | TEST LIVE vérifie le résultat. ENREGISTRER LA SCÈNE sauvegarde le fichier JSON et l’emplacement. CHARGER LE FICHIER DE SCÈNE importe dans l’emplacement choisi. RÉTABLIR PAR DÉFAUT rétablit ses valeurs par défaut. |

KRISDMX / FR / 08

# Première scène / exemple guidé

| Élément / action | Utilisation |
|---|---|
| **Ce que vous sauvegardez** | Scène : positions, apparence et trajectoire. Programme : ordre et intervalle des scènes. Show : actions liées au morceau. AI 3D : scène visuelle et disposition de la salle. |

**1.** Choisissez un emplacement SCÈNE libre puis CHARGER. Vérifiez les appareils, retirez les entrées inutiles ou ajoutez celles du patch DMX.

**2.** Réglez la position 1. Pour chaque appareil, choisissez le point A avec PAN/TILT. Réglez intensité et couleur pour voir l’aperçu. Adaptez les valeurs à votre montage.

**3.** Cliquez sur + AJOUTER. En position 2, réglez le point B de chaque appareil. Conservez l’apparence ou changez couleur et gobo. Répétez pour C et D.

**4.** Pour un mouvement indépendant de la musique, choisissez DURÉE, par exemple 2 s par position. Pour le rythme, choisissez TEMPS, par exemple 4 temps : 2 s à 120 BPM ou 1,6 s à 150 BPM.

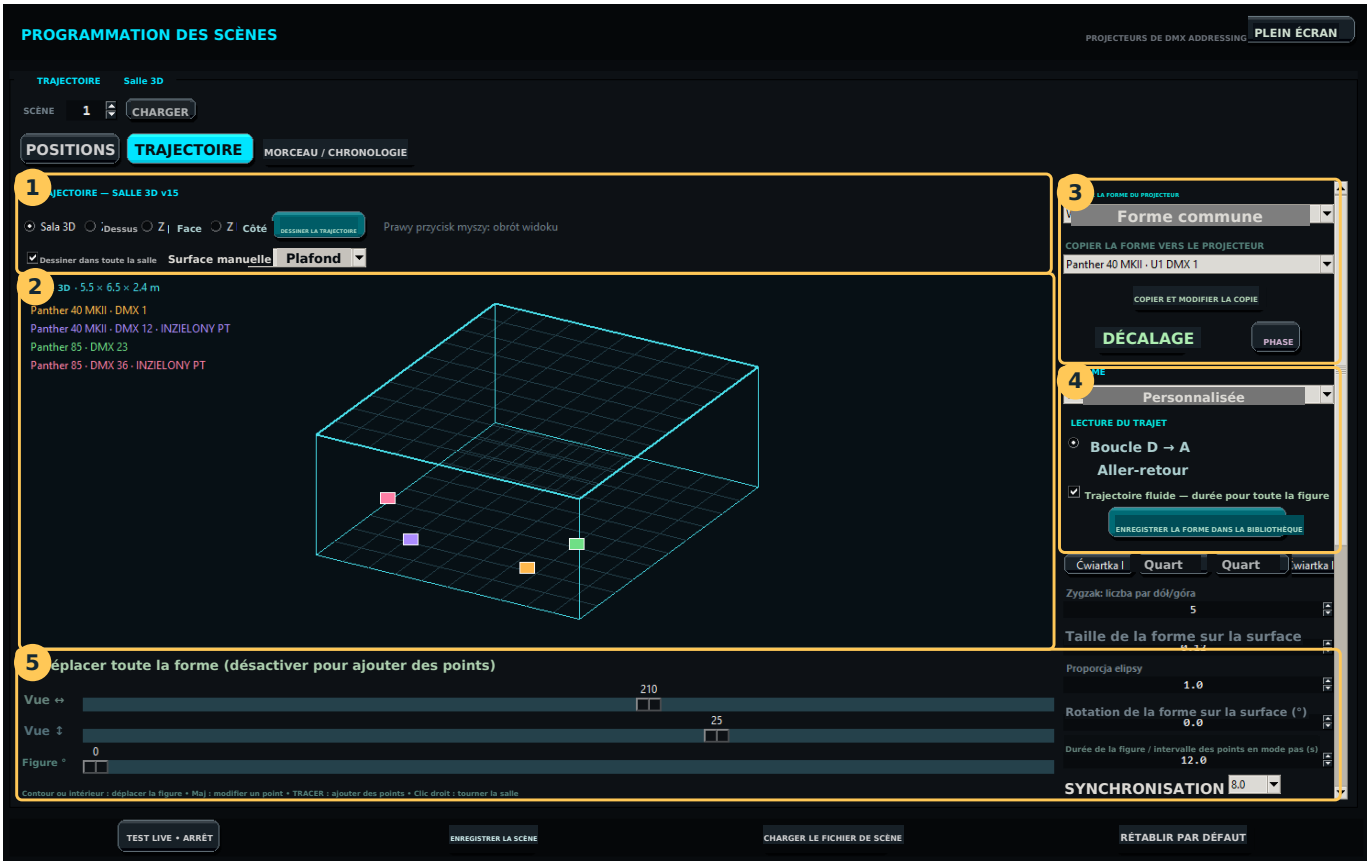
**5.** Activez « Positions enregistrées fluides », lancez TEST LIVE et observez la boucle. Si le mouvement est brusque, allongez les transitions ou rapprochez les points. Chaque point rapproché ne nécessite pas un temps musical distinct.

**6.** Arrêtez TEST LIVE et utilisez ENREGISTRER LA SCÈNE. Revenez dans MASTER, sélectionnez cette scène et vérifiez SPEED. Conservez le JSON exporté comme copie.

Le modèle de scène n’a plus de limite fixe à 64 positions. Certains contrôleurs et grilles n’affichent que des groupes ou les 64 premières. La limite d’affichage n’est pas celle des données.

KRISDMX / FR / 09

# Trajectoire / dessin dans la salle

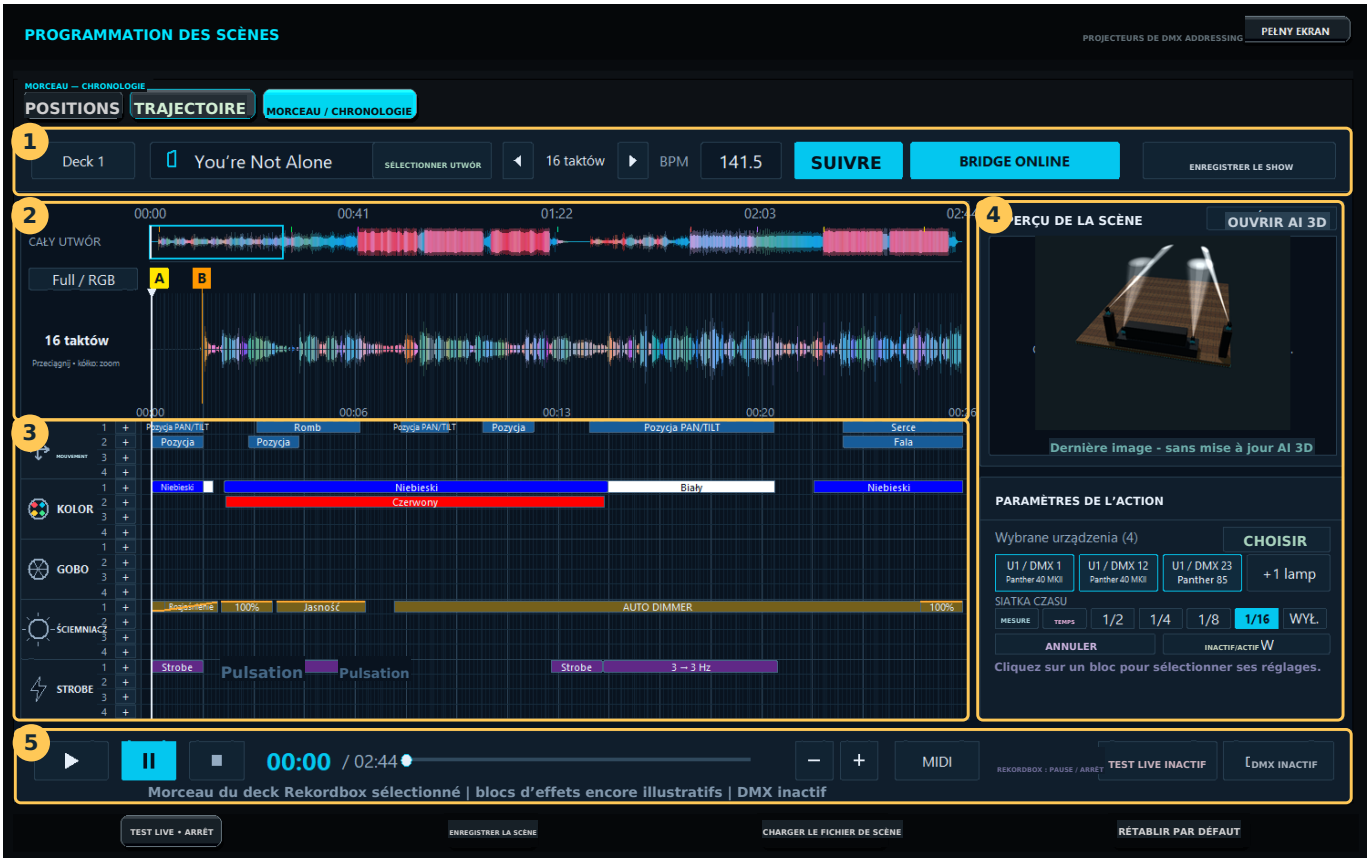



Capture utilisateur avec libellés adaptés à la langue du guide. Valeurs et états d’exemple.

| N° | Élément / action | Utilisation |
|---|---|---|
| 1 | **Vue et surface** | Salle 3D, dessus, face et côté montrent la même salle. DESSINER LA TRAJECTOIRE ajoute des points. Choisissez toute la salle ou une surface précise, par exemple le plafond. |
| 2 | **Points et appareil** | La salle utilise la géométrie et l’implantation calibrées. Les points peuvent se situer sur plusieurs murs et au plafond. Les directions accessibles dépendent du montage et des limites PAN/TILT. |
| 3 | **Figure commune ou individuelle** | MODIFIER LA FORME DU PROJECTEUR choisit la figure commune ou un appareil. COPIER ET MODIFIER LA COPIE crée une variante. DÉCALAGE déplace la figure ; PHASE décale la progression sur le trajet. |
| 4 | **Boucle et fluidité** | Boucle D → A relie le dernier point au premier. Aller-retour suit A-B-C-D-C-B-A. Avec « Trajectoire fluide », la durée concerne toute la figure ; sinon, les étapes. |
| 5 | **Déplacement et sauvegarde** | Activez le déplacement de toute la figure pour la glisser ; désactivez-le pour ajouter des points. Shift modifie un point ; le bouton droit tourne la vue. Sauvegarder dans Formes ne remplace pas ENREGISTRER LA SCÈNE. |

KRISDMX / FR / 10

# Timeline / morceau et actions




Capture utilisateur avec libellés adaptés à la langue du guide. Valeurs et états d'exemple.

| N° | Élément / action | Utilisation |
|---|---|---|
| 1 | **Source du morceau** | Deck, SÉLECTIONNER UTWÓR, BPM, SUIVRE et ENREGISTRER LE SHOW. Le show appartient à un morceau précis ; vérifiez le titre et la sauvegarde après tout changement. |
| 2 | **Forme d'onde et grille** | La forme supérieure montre tout le morceau, l'inférieure la zone choisie. Glissez pour déplacer la vue, utilisez la molette pour zoomer. SUIVRE reprend le suivi. Les couleurs décrivent l'analyse, pas les lampes. |
| 3 | **Pistes d'actions** | MOUVEMENT, COULEUR, GOBO, GRADATEUR et STROBE contiennent les blocs associés aux appareils. Cliquez sur un bloc pour régler ses paramètres. Les boutons + ajoutent des actions. |
| 4 | **Appareils et aperçu** | CHOISIR choisit les cibles. La grille aligne les actions sur mesures et temps. OUVRIR AI 3D ouvre la visualisation ; « sans mise à jour » indique une ancienne image, pas une animation actuelle. |
| 5 | **Transport / TEST LIVE / DMX** | Lecture audio, test du show et sortie DMX sont distincts. Pour tester les appareils, vérifiez DMX ACTIF et TEST LIVE. Déplacer la vue ne repositionne pas automatiquement Rekordbox. |

KRISDMX / FR / 11

# Timeline / créer et lire un show

**1. Source.** Choisissez un deck ou un titre de la bibliothèque. Attendez titre, durée et forme d’onde. Vérifiez BPM et grille avant de placer les blocs.

**2. Appareils.** Sélectionnez les appareils avec CHOISIR. Ajoutez un bloc de mouvement MOUVEMENT et réglez-le. Ajoutez ensuite couleur, gobo, intensité ou strobe séparément.

**3. Temps.** Choisissez une grille de mesure, de temps ou de subdivision. Déplacez le bloc et ajustez sa durée. Alt déplace le curseur sans aimantation. Vérifiez les appareils ciblés.

**4. Lecture.** Un morceau local utilise Play/Pause/Stop et le déplacement local. Un deck Rekordbox nécessite le bridge ; le transport distant exige la bonne configuration MIDI. Lisez le message sous le transport.

**5. Test.** TEST LIVE nécessite un titre chargé et des actions. Il démarre au curseur ou à l’action choisie. En local, il lance aussi l’audio. Un second clic arrête le test et rend la main à MASTER.

**6. Sauvegarde.** ENREGISTRER LE SHOW sauvegarde les actions de ce morceau. Vérifiez après tout changement de deck ou titre. Des blocs d’exemple dans l’aperçu ne prouvent pas qu’un show est sauvegardé.

Si l’audio et le curseur divergent, vérifiez d’abord titre, durée, BPM, grille et source de lecture. Une forme d’onde fluide ne garantit pas la synchronisation audio.

KRISDMX / FR / 12

# AI 3D / salle et commandes




Capture utilisateur avec libellés adaptés à la langue du guide. Valeurs et états d’exemple.

Ouvrez VISUALISATION 3D dans MASTER ou OUVRIR AI 3D dans la timeline. L’image agrandit l’aperçu de votre capture. Les pièces jointes ne montrent pas l’interface AI 3D complète ; les étapes ont été vérifiées dans le code.

**Import des appareils.** AJOUTER DEPUIS DMX512 lit le patch DMX. Choisissez les appareils visibles. Un objet décoratif ajouté via OBJETS DE SCÈNE ne crée pas automatiquement un appareil physique dans le patch.

**Sélection et mouvement.** Un clic sélectionne un appareil ; Ctrl+clic ajoute/retire la sélection. Glisser déplace en X/Z ; Shift modifie la hauteur. DÉPLACER, TOURNER, TAILLE et AXES choisissent l’outil ; TOP/3D la caméra.

**Position et direction.** X/Y/Z définit l’implantation ; PAN/TILT oriente le faisceau. Le montage DEBOUT/SUSPENDU et les plages doivent correspondre au matériel. Verrouillez ensuite la position.

La commande manuelle d’un appareil importé peut transmettre des changements à MASTER. Une image ou une page ouverte hors de KrisDMX ne confirme pas la commande DMX physique.

KRISDMX / FR / 13

# AI 3D / calibration, générateur et sauvegarde

**1. Géométrie.** Dans PARAMÈTRES AVANCÉS D'ÉTALONNAGE AI 3D, réglez largeur, profondeur et hauteur en mètres. Réglez les distances aux murs et la hauteur de base. Vérifiez aussi les dimensions des objets.

**2. Orientation.** Vérifiez montage debout/suspendu, plages PAN/TILT, zéro TILT et inversions. Si l'image bouge à l'opposé, corrigez d'abord orientation et profil au lieu d'ajouter des décalages arbitraires.

**3. Cibles.** TESTOWANIE KALIBRACJI propose des cibles au plafond et aux murs. DÉFINIR LA CIBLE DEPUIS LA GÉOMÉTRIE calcule la direction. Corrigez l'appareil choisi puis ENREGISTRER LA CORRECTION DU PROJECTEUR SÉLECTIONNÉ. ARRÊTER LE TEST termine le test.

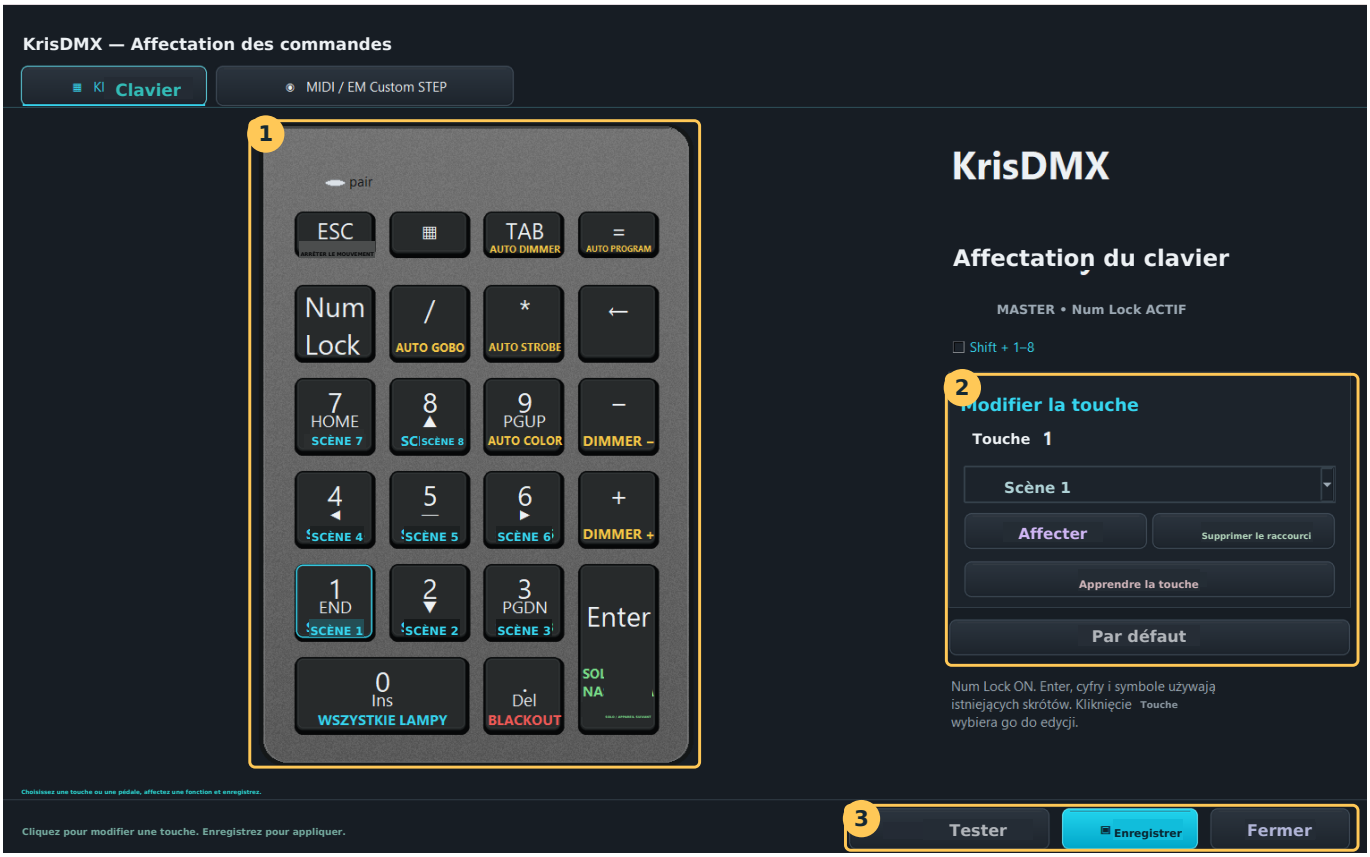
**4. Générateur.** Choisissez l'audio dans l'assistant, utilisez ANALYSER MP3 et vérifiez BPM estimé et durée. Réglez BPM, mesures, durée et style club/chaud/calme, puis GÉNÉRER UN APERÇU.

**5. Portée.** Le générateur produit un aperçu visuel fondé sur analyse et règles. Il nécessite des appareils DMX ou lasers dans la scène. Il ne sauvegarde ni scène MASTER ni show timeline et ne lance pas la sortie DMX physique.

**6. Sauvegarde.** ENREGISTRER/CHARGER dans AI 3D gère le fichier de visualisation. Enregistrez après les changements de géométrie ou montage. Sauvegardez scènes de mouvement et shows avec leurs propres commandes.

KRISDMX / FR / 14

# Clavier / affecter les fonctions



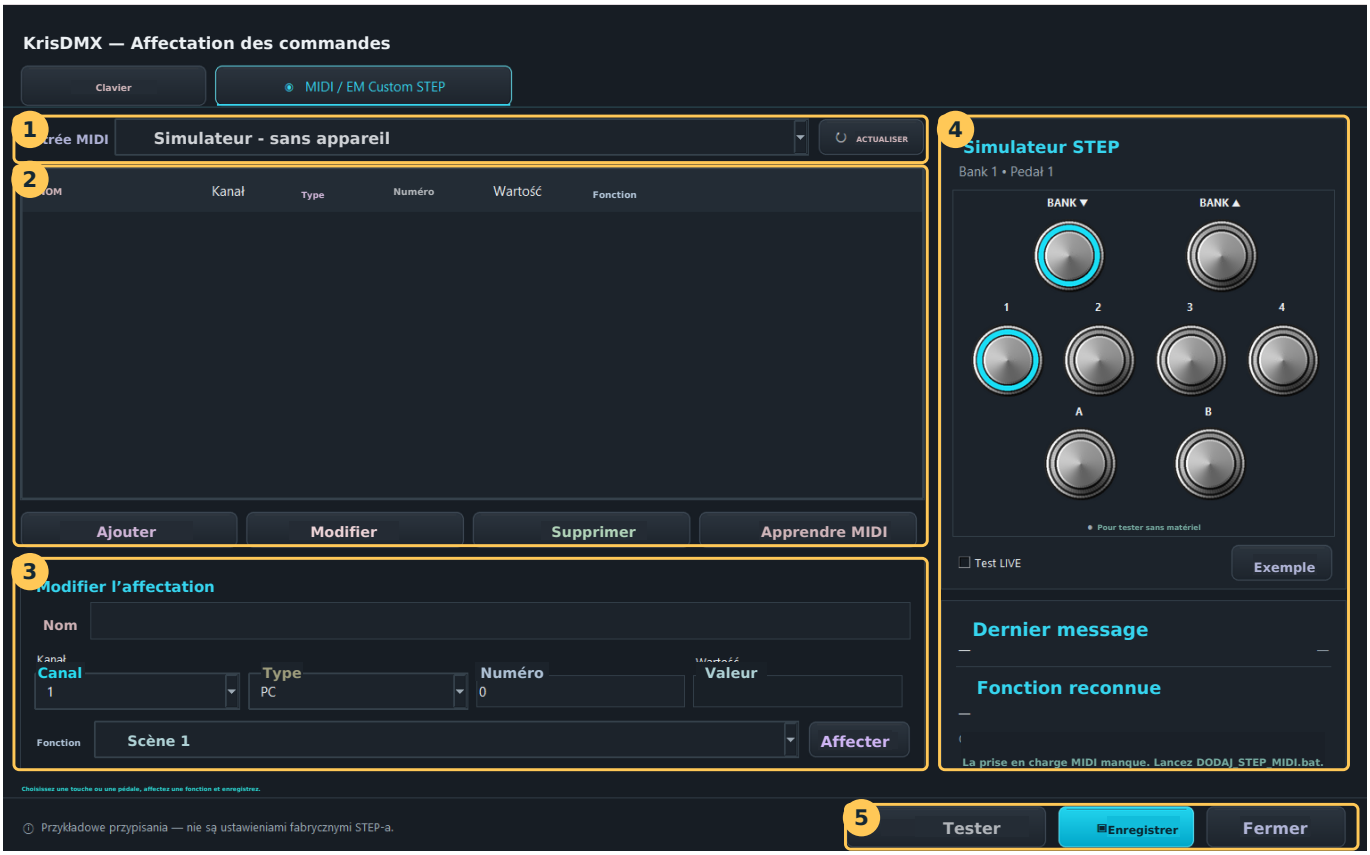

Capture utilisateur avec libellés adaptés à la langue du guide. Valeurs et états d’exemple.

| N° | Élément / action | Utilisation |
|---|---|---|
| 1 | **Choisir une touche** | CLAVIER/STEP ouvre les affectations. Cliquez sur une touche ou utilisez APPRENDRE LA TOUCHE puis appuyez sur la touche physique. Vérifiez Num Lock. |
| 2 | **Fonction** | Choisissez une action puis AFFECTER. SUPPRIMER LE RACCOURCI retire l’affectation ; PAR DÉFAUT rétablit les valeurs par défaut. Shift + 1-8 constitue un jeu distinct. |
| 3 | **Test et sauvegarde** | TESTER teste l’action ; ENREGISTRER conserve les changements. L’image montre scènes 1-8, blackout, ALL/SOLO et AUTO ; après personnalisation, suivez votre configuration enregistrée. |

Les raccourcis nécessitent KrisDMX ouvert. Modifier le clavier ne change pas automatiquement les messages d’un contrôleur MIDI physique.

KRISDMX / FR / 15

# MIDI / EM Custom STEP




Capture utilisateur avec libellés adaptés à la langue du guide. Valeurs et états d'exemple.

| N° | Élément / action | Utilisation |
|---|---|---|
| 1 | **Entrée MIDI** | Choisissez un port réel et actualisez après connexion. « Simulateur - sans appareil » ne confirme pas une connexion physique. La capture signale l'absence de prise en charge MIDI. |
| 2 | **Liste des règles** | AJOUTER/MODIFIER/SUPPRIMER gère les affectations. APPRENDRE MIDI capture l'événement d'une pédale ou touche. Vérifiez type, canal, numéro et valeur. |
| 3 | **Paramètres** | PC = Program Change, CC = Control Change, NOTE = Note On. Canal : 1-16 ; numéro : 0-127. Choisissez l'action KrisDMX puis AFFECTER. Évitez les messages ou paires banque/pédale en double. |
| 4 | **Simulateur et diagnostic** | Le simulateur teste la logique sans matériel. TEST LIVE peut exécuter les actions. DERNIER MESSAGE et FONCTION RECONNUE confirment le décodage. EXEMPLE n'est pas un réglage d'usine STEP. |
| 5 | **Sauvegarde** | Après le test, cliquez ENREGISTRER. Si le support MIDI manque, utilisez DODAJ_STEP_MIDI.bat fourni avec l'application, redémarrez puis choisissez le port. |

KRISDMX / FR / 16

# Diagnostic rapide et sauvegarde

| Élément / action | Utilisation |
|---|---|
| **Aucune réaction des appareils** | Vérifiez sortie DMX, adresse/mode, profil, cible, DIMMER, obturateur et BLACKOUT. Testez ensuite un appareil via DMX 512. |
| **BPM présent, spectre absent** | Le BPM peut venir du bridge. L'analyseur exige de l'audio réel. Vérifiez le périphérique loopback et la sortie de Rekordbox. |
| **Mauvais titre ou rythme** | Vérifiez AUTO/DECK, crossfader et faders. Comparez titre, BPM et rythme au deck en lecture. Choisissez un DECK fixe pour diagnostiquer. |
| **Scène immobile / mouvement saccadé** | Vérifiez SPEED, horloge, durée/temps, fluidité et espacement des points. Les limites moteur et PAN/TILT restent physiques. |
| **Timeline décalée de l'audio** | Vérifiez identité du titre, source locale/deck, durée et grille. Distinguez déplacement de vue et position de lecture. Lisez les messages du transport. |
| **AI 3D affiche une ancienne image** | Ouvrez la vraie fenêtre AI 3D depuis l'application. « Dernière image - sans mise à jour » n'est pas un aperçu actif. Vérifiez connexion et appareils importés. |
| **Avant de fermer** | Sauvegardez scène, programme et show avec leurs commandes respectives. Sauvegardez aussi AI 3D et affectations. Les réglages audio sont conservés séparément. |

Ce guide a été vérifié avec le code et les captures de la version de travail KrisDMX 14.10. Il ne constitue pas un test matériel de tous les appareils ou contrôleurs. Les captures incluent des états d'erreur/arrêt expliqués dans le texte.