

# STACATO

Stage Control Automation Toolbox



---

L ' A t e l i e r   A r t e f a c t   /   L e o   B e c k e r   -   2 0 2 5









## Logiciel

Le logiciel **STACATO** permet la création et l'exécution de mémoires ou séquences plus ou moins complexes, sur tous types d'axes motorisées paramétrables, pour tous types de machinerie (*tournette, vols, tracking, patience motorisée, tampon d'apparition...*).

Le logiciel **STACATO** utilise la ressource « temps réel » du protocole de communication machine Ethercat, il intègre différents modules de gestion des plus basiques au plus complexe afin de répondre aux nombreuses exigences et demandes artistiques. En perpétuel développement, des modules spécifiques peuvent être développés.

## Pupitre de commande

- STACATO Pocket
- STACATO Lite
- STACATO



- **Gestion multisystème**
  - Gestion native des marques Schneider/Yaskawa/Beckhoff/Kinco/ABB
  - Contrôle automatisée pour motorisation Asynchrone et Synchrone.
  - Développement d'autre marque de motorisation sur étude.
- **Sécurité FSoE**
  - Gestion des protocoles de sécurité via bus EtherCat.
  - Mise en place des blocs sécu selon type de machine.
- **Conduite automatisée**
  - Editeur de mémoire intuitif (position cible, vitesse ou temps de déplacement, rampes d'accélération/décélération)
  - Séquences (mouvement complexe avec éditeur de courbe)
  - Lecture/Pause/reprise et ajustement de la position de lecture.
  - Mode SIMULATION (permet l'encodage en mode OFFLINE)
  - Mode LOOP pour bouclage séquences
- **Contrôle manuel**
  - Contrôle Manuel et programmable par axe via curseur paramétrique.
  - Retour visuel sur l'état, la vitesse et la position des machines.
- **Mouvement rapide (fast/slow move)**
  - Permet un repositionnement rapide en début ou fin de séquence.
  - Ralentissement ou accélération des mouvements en show.
- **Utilitaire de diagnostics**
  - Réseau (contrôle en temps réel)
  - Câblage. (contrôle des câbles réseaux)
  - Machine (Contrôle intégrité du matériel Ethercat)
- **Communication Externe**
  - OSC/PSN (Protocole de suivi lumière et vidéo).
- **DMX via ArtNet**
  - Protocole de contrôle pour axe « automate »

