

Easy Stand Alone

SUNLITE is a trademark of Bruno Nicolaudie.

WINDOWS is a trademark of the MICROSOFT CORPORATION.

All rights reserved. No parts of this work may be reproduced in any form or by any means - graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems - without the written permission of the publisher.

Products that are referred to in this document may be either trademarks and/or registered trademarks of the respective owners. The publisher and the author make no claim to these trademarks.

While every precaution has been taken in the preparation of this document, the publisher and the author assume no responsibility for errors or omissions, or for damages resulting from the use of information contained in this document or from the use of programs and source code that may accompany it. In no event shall the publisher and the author be liable for any loss of profit or any other commercial damage caused or alleged to have been caused directly or indirectly by this document.

© 1989-2009 Nicolaudie

Sommaire

<i>I Introduction</i>	1
<hr/>	
<i>II Contenu du package</i>	3
1. Installation de l'interface IP	2
2. Installation de l'interface USB-DMX	8
<hr/>	
<i>III Manuel d'initiation du logiciel</i>	11
1. Etape 1 - Démarrage de l'application	10
2. Etape 2 - Configuration des circuits	11
3. Etape 3 - Construction des scènes	15
4. Etape 4 - Utilisation en live avec ordinateur	18
5. Etape 5 - Utilisation en autonome	19
<hr/>	
<i>IV Fonctions avancées</i>	23
1. Outil Color Manager	22
2. Fonction Internet (SLESA-IP1)	24
<hr/>	
<i>V Annexes</i>	27
1. Ports	26

I Introduction

Merci de l'intérêt que vous portez à notre logiciel Easy Stand Alone (ESA). ESA a été conçu pour être un contrôleur DMX le plus simple possible et permettant le contrôle de n'importe quel appareil DMX (lyres, scanners...) mais aussi et surtout celui de projecteurs architecturaux (LED, changeurs de couleur...).

Vous vous apercevrez qu'il est possible d'apprendre beaucoup d'aspects du logiciel ESA en seulement quelques minutes. Ce manuel vous renseignera sur les manipulations de base dans le but de créer votre premier show ainsi que sur la procédure d'installation de l'interface DMX (USB ou Ethernet).

Puis un guide détaillé vous expliquera comment ajouter des projecteurs, les programmer et en dernier écrire les shows dans la mémoire suivante.

Avec un peu de pratique nous vous assurons que vous pourrez créer des shows d'éclairage très élaborés en peu de temps. Vous associerez un temps de fondu et un temps de maintien pour vos scènes, utiliserez des outils de gestion de couleurs pour les projecteurs RGB, vous affecterez des touches de déclenchement etc...

Amusez vous bien!!!



II Contenu du package

Le package se compose :

- d'un manuel d'initiation
- d'un CDROM contenant le logiciel.
- d'une interface DMX

Pour fonctionner, le package nécessite un ordinateur de type PC avec les caractéristiques suivantes :

- Ordinateur portable ou de bureau muni d'une prise USB ou d'une prise réseau RJ45
- Windows XP, VISTA (32 bits) ou toute version plus récente.
- Ecran de 800x600 (1024x768 recommandé)
- 512Mo de Mémoire vive (1 Go recommandées)
- Vitesse d'horloge de 1 Ghz
- Une carte graphique compatible Microsoft DirectX 9.0 pour utiliser le logiciel Easy View

L'interface DMX 512

L'interface utilise le protocole DMX 512 pour piloter les appareils d'éclairage. Le protocole DMX 512 est universel. Elle offre de nombreux avantages, en particulier de véhiculer de nombreuses informations sur un seul câble. Les interfaces sont livrées avec un connecteur de type XLR 3 broches ou bornier à vis. Si vos appareils utilisent une XLR 5 broches, il vous faudra alors souder ou acquérir un adaptateur XLR 3/XLR 5. Dans ce cas, veillez à raccorder la broche 1 de l'une à la 1 de l'autre, la 2 à la 2 et la 3 à la broche 3 pour obtenir une commande à la norme USITT.

Remarques

L'interface a la particularité d'être dotée d'une mémoire qui permet en cas de panne du PC ou pour une utilisation restreinte de fonctionner en mode autonome sans ordinateur.

Pour ce mode autonome, l'interface est équipée d'un connecteur d'alimentation externe ou d'un bornier à vis, munissez-vous alors d'un simple boîtier d'alimentation (9V-12V DC 300mA).

1. Installation de l'interface IP

Présentation

L'interface Ethernet DMX512 permet de travailler en local ou via Internet. Elle peut être connectée directement à votre ordinateur via une carte réseau (en utilisant un câble croisé) ou bien à un réseau local via un switch (ou hub) ethernet.



Installation

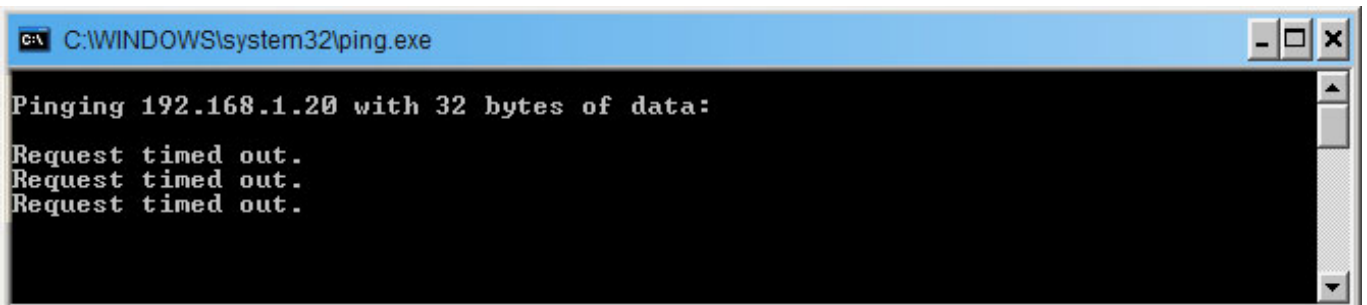
L'interface doit être alimentée par une alimentation 9V DC. Utilisez un câble RJ45 droit pour une connexion à un réseau local via un hub (ou switch) ou un câble RJ45 croisé pour une connexion directe à un ordinateur.

L'interface est programmée pour fonctionner sur un réseau local du type 192.168.1.XXX avec un masque de sous-réseau 255.255.255.0. L'adresse IP par défaut étant 192.168.1.20, il est impératif de vérifier que celle-ci est bien disponible sur votre réseau local. Si ce n'est pas le cas, il faudra changer l'adresse IP de l'interface en la connectant directement à un ordinateur.

```
C:\WINDOWS\system32\ping.exe

Réponse de 192.168.1.20 : octets=32 temps=7 ms TTL=64
Réponse de 192.168.1.20 : octets=32 temps=9 ms TTL=64
-
```

Sinon :



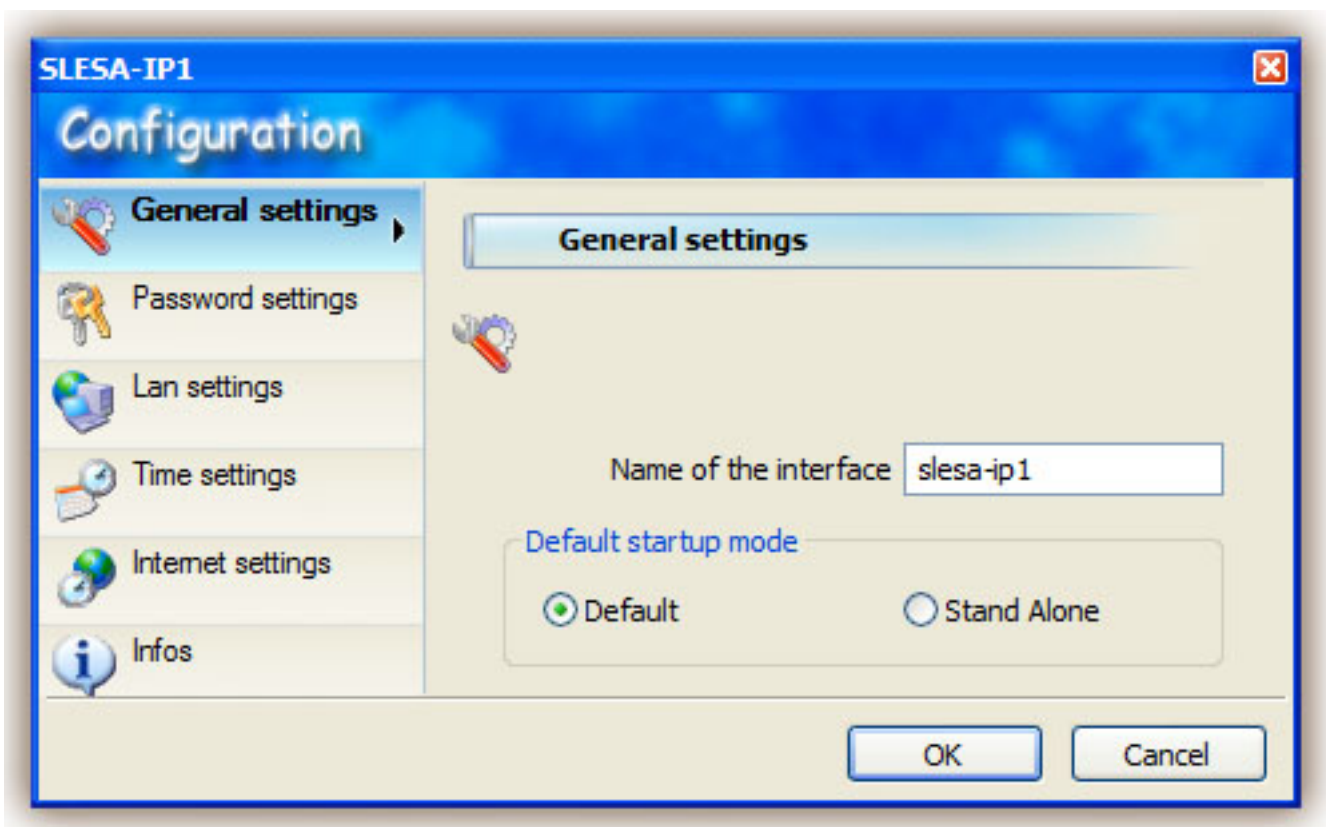
Configuration

Il est possible de modifier divers paramètres de votre interface. Por accéder à ces paramètres, vous devez tout d'abord démarrer le logiciel et sélectionner "Configuration SLESA-IP1" dans le menu "Outils". Un mot de passe (JULS par défaut) est nécessaire pour accéder a ces paramètres.

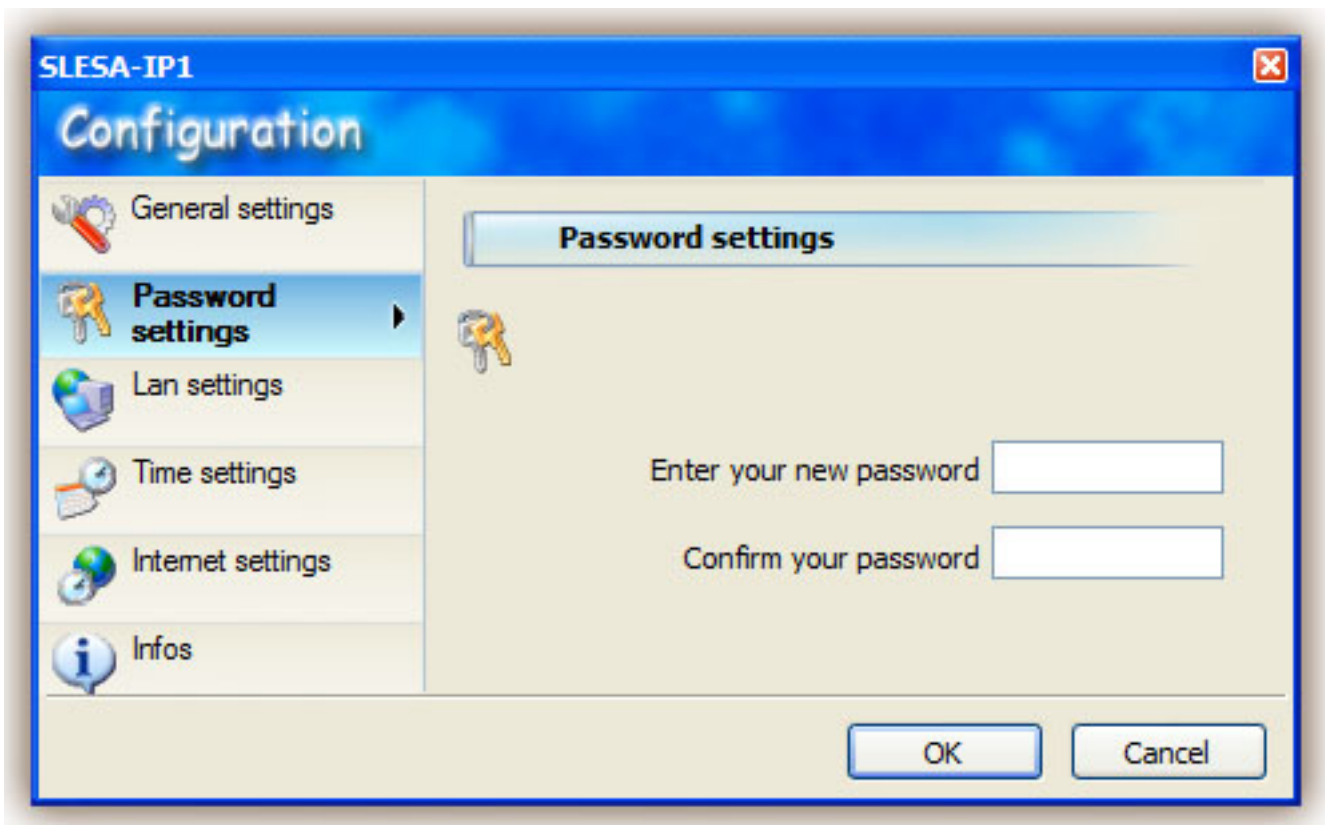
Cet écran vous permet de modifier le nom de votre interface, et son mode de démarrage :

- Default : l'interface ne fait rien (DMX à 0).
- Stand Alone : l'interface démarre en mode autonome.

Il est possible de revenir aux paramètres d'usine (adresse IP, mot de passe...) en mettant l'interface sous tension tout en maintenant le bouton '+' enfoncé.

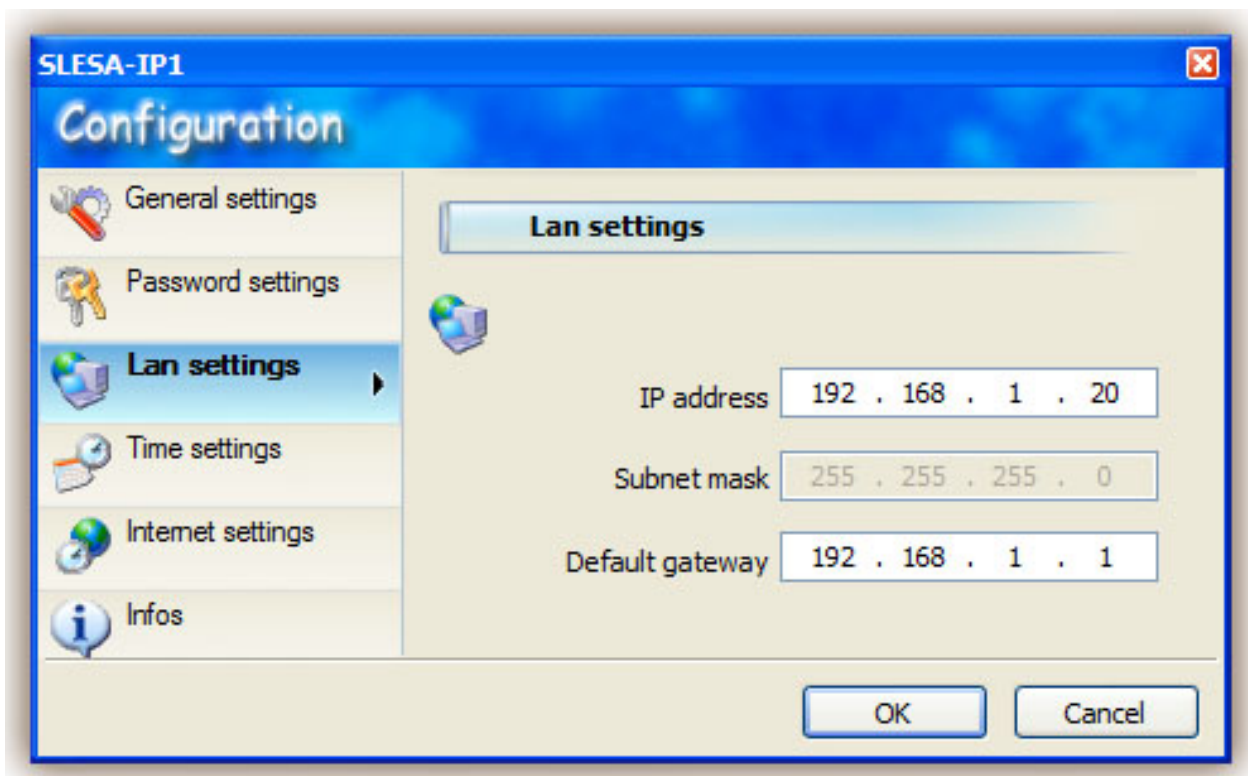


Ici vous pouvez changer le mot de passe de votre interface.

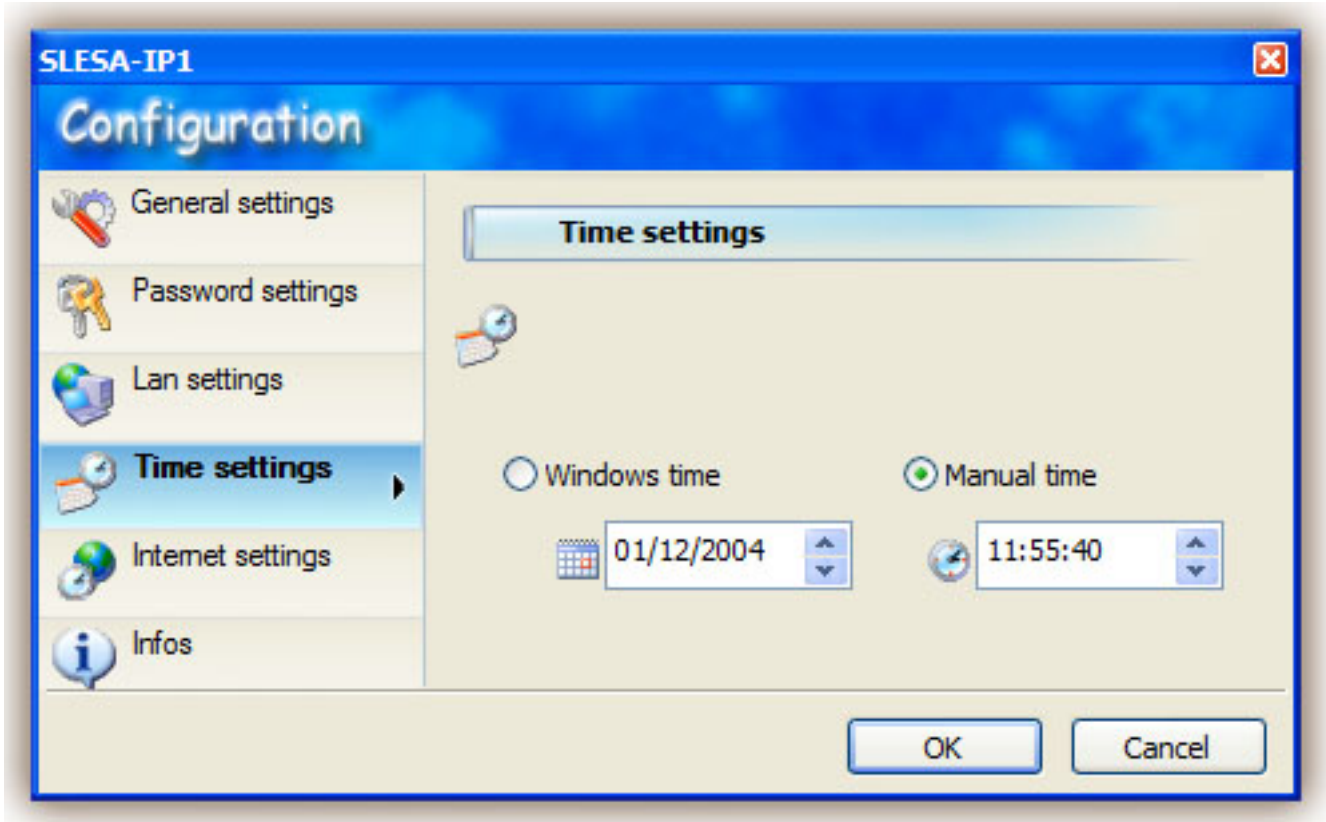


Permet de modifier les paramètres réseau de votre interface :

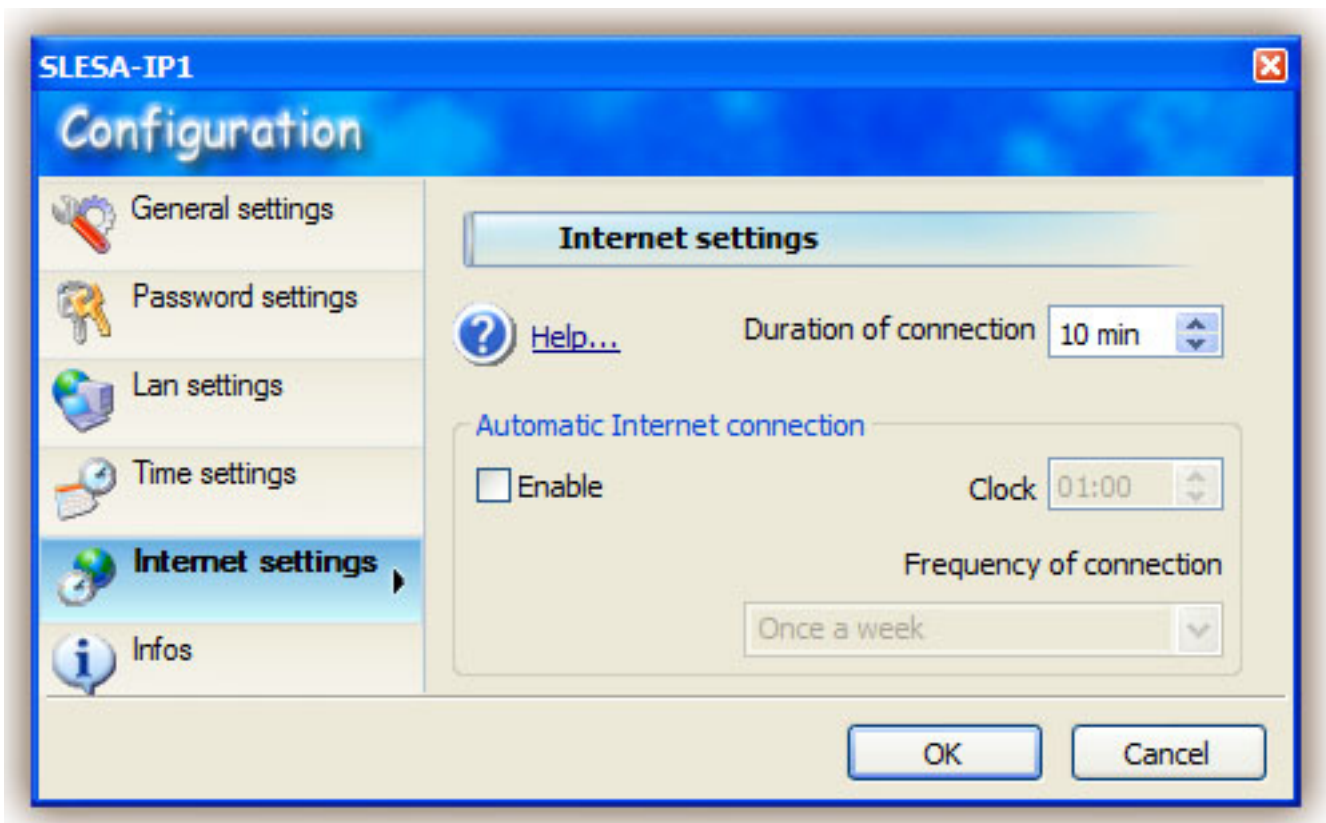
- Son adresse IP, qui permet au logiciel de communiquer avec votre interface (cette adresse doit être unique sur le réseau)
- L'adresse de la passerelle, qui est l'adresse IP du PC ou routeur possédant la connexion internet)



Permet de mettre à jour l'heure et la date de votre interface.



Permet de paramétrer les horaires de connexion à Internet de votre interface.



LED et boutons

9V DC

Connexion de l'alimentation 9V-12V DC 300mA (+ au centre).

Bouton +

Passé à la scène suivante en mode autonome.

Bouton -

Retourne à la scène précédente en mode autonome.

Bouton A

Bouton dimmer.

LED #

Clignote rapidement en mode logiciel, lentement en mode autonome (indique le numéro de la scène), fixe en mode Internet.

LED power

Allumée si l'interface est sous tension.

LED DMX

Clignote rapidement si l'interface fonctionne correctement.

Câble RJ45

Connexion au réseau (câble croisé pour une connexion directe à un ordinateur).

Câble DMX

2. Installation de l'interface USB-DMX

2. Installation des drivers USB

Si vous avez acheté votre package avec une interface USB-DMX, vous allez devoir en installer les pilotes. Le logiciel peut-être utilisé sans son interface USB mais uniquement en mode de démonstration. Vous ne pourrez donc pas contrôler vos appareils.



Si le cdrom d'installation est dans le lecteur de votre ordinateur, Windows trouvera le driver et l'installera. Le driver n'est pas numériquement signé, cela n'engendre en aucun cas un problème d'incompatibilité. Vous pouvez donc continuer l'installation.



Et voilà ! N'oubliez pas que le logiciel détecte l'interface lors de son démarrage. Vous devez donc veiller à connecter votre interface avant de le lancer. Dans le cas contraire, il n'y aurait aucune communication entre le logiciel et l'interface...et donc avec vos appareils.



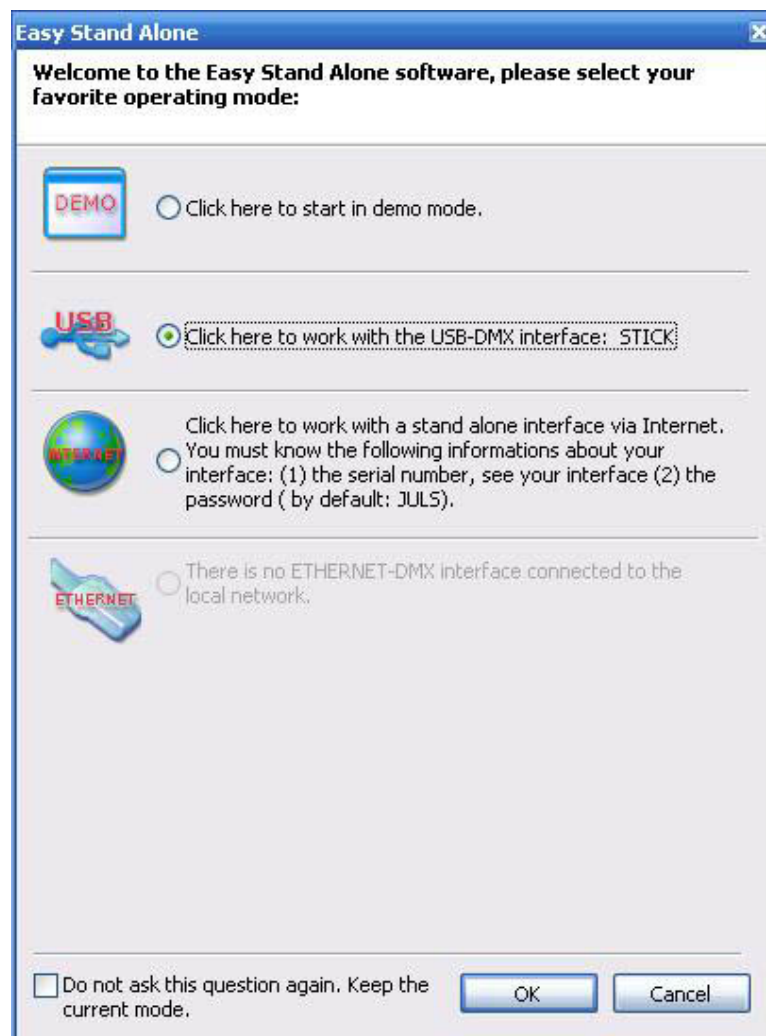
III Manuel d'initiation du logiciel

1. Etape 1 - Démarrage de l'application

Au démarrage de l'application, vous devez choisir le mode de fonctionnement que vous voulez utiliser.

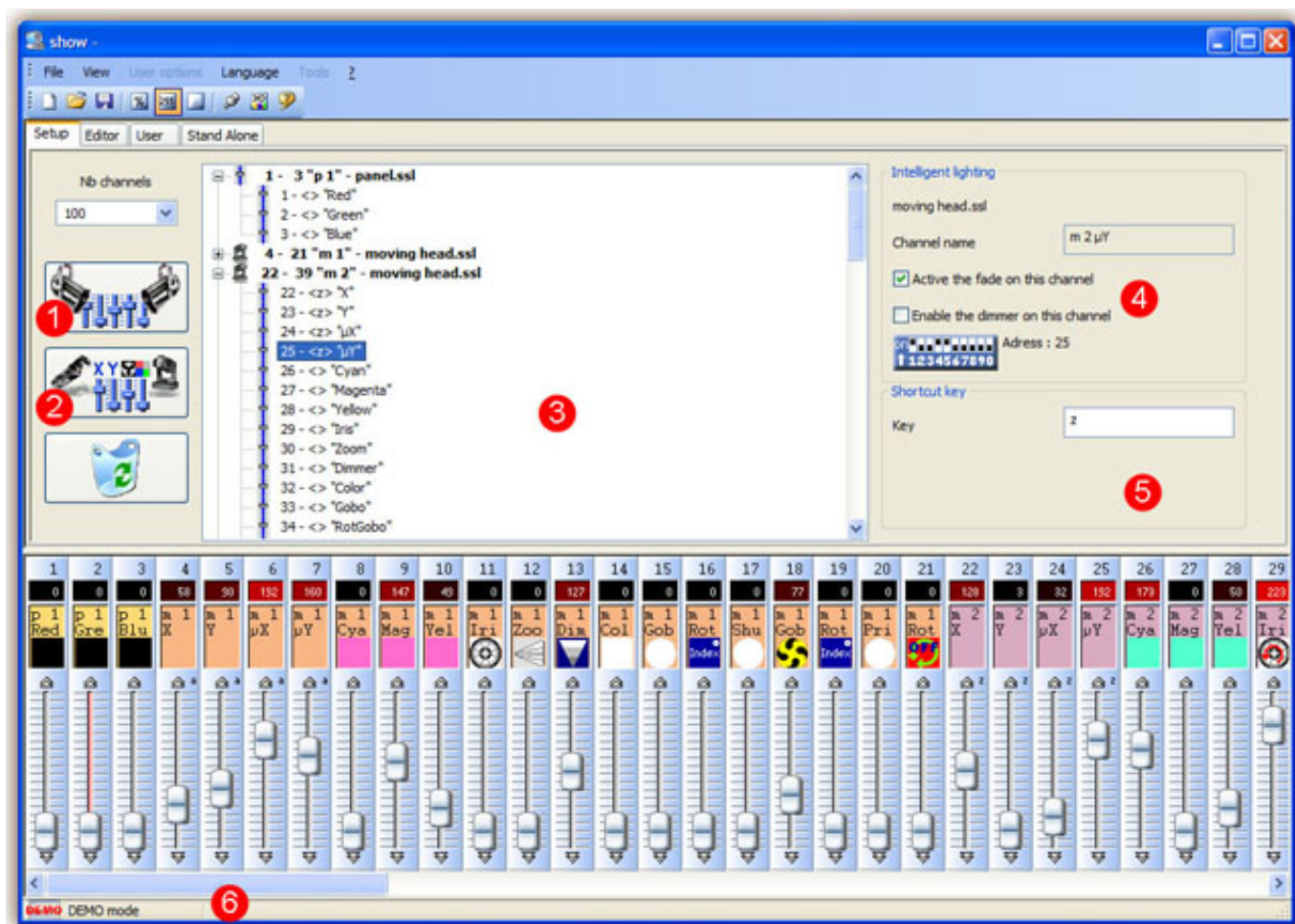
Il existe quatre modes de fonctionnement :

- Mode DEMO : dans ce mode, aucune interface ne sera contrôlée. Le logiciel fonctionnera dans un mode de démonstration.
- Mode USB : si une interface USB est connectée à votre ordinateur, vous pourrez choisir ce mode de fonctionnement, et prendre le contrôle sur cette interface.
- Mode INTERNET : Si vous possédez une connexion internet, ainsi qu'une interface IP connectée à Internet, vous pourrez contrôler cette interface dans ce mode. Il vous suffira de connaître son numéro de série et son mot de passe.
- Mode ETHERNET : si une interface IP est connectée à votre ordinateur, vous pourrez choisir ce mode de fonctionnement, et prendre le contrôle sur cette interface.



2. Etape 2 - Configuration des circuits

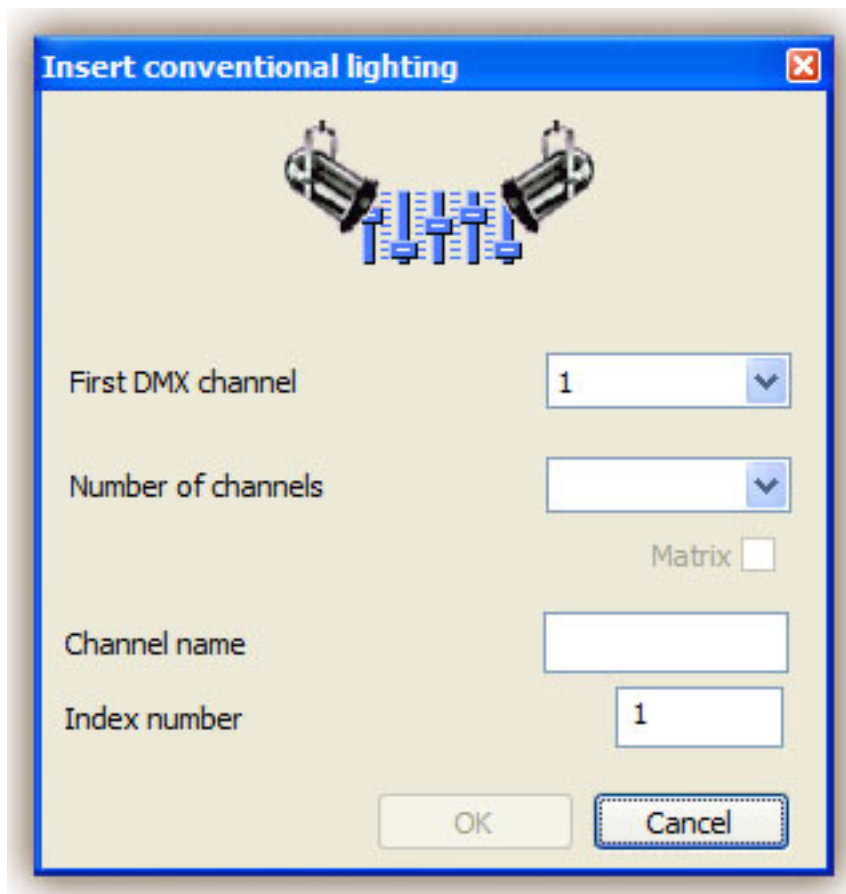
En quelques clics de souris, vous allez configurer vos circuits d'éclairage (traditionnels, scans, lyres...). Le logiciel utilise la librairie des projecteurs asservis de type SSL (Sunlite ScanLibrary) qui représente le meilleur choix actuel et une garantie d'évolution pour les prochaines années. Avec l'éditeur ScanLibrary inclus, la création de votre propre librairie ne prendra que quelques minutes.



1 - Cliquez ici pour insérer des projecteurs traditionnels

Une boîte de dialogue apparaît alors et vous demande de saisir plusieurs informations :

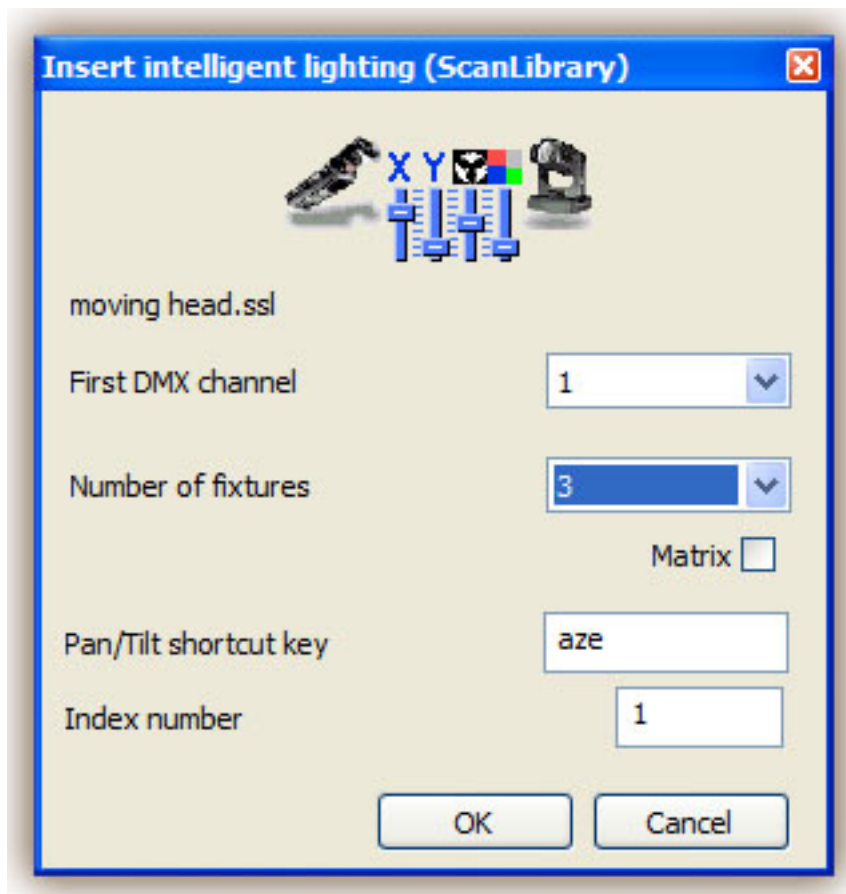
- l'adresse DMX de départ de vos projecteurs traditionnels.
- le nombre de projecteurs.
- le nom qu'il faut donner à vos projecteurs
- le numéro d'index. Par défaut, le casier est vide, alors les projecteurs n'auront pas de numéro. Si vous rentrez "1", vous obtiendrez par exemple, LIGHT1, LIGHT2, LIGHT3...



2 - Cliquez ici pour insérer des projecteurs (SCAN, LYRE, CHANGEUR, LED...)

Après avoir choisi votre projecteur à partir de notre librairie, une boîte de dialogue apparaît et vous demande de saisir plusieurs informations :

- l'adresse DMX de départ de vos projecteurs asservis.
- le nombre de projecteurs.
- les raccourcis clavier servant à déplacer le faisceau du projecteur (pan/tilt). Par défaut, le logiciel vous propose les touches disponibles dans l'ordre du clavier : A Z E R T Y
- le numéro d'index. Par défaut, le logiciel vous propose "1". Dans ce cas, le premier projecteur aura le numéro 1, le deuxième le numéro 2, etc



3 - Liste des circuits

Cette liste sert à afficher les projecteurs asservis insérés. Vous pouvez aussi visualiser ou non les circuits des projecteurs asservis.

Dans une ligne, plusieurs informations sont disponibles :

- l'adresse du projecteur ou du circuit.
- son nom entre " ".
- le raccourci clavier du circuit, entre .

4 - Paramètres

Dans cette zone vous pouvez changer le nom du projecteur ou du circuit sélectionné dans la liste (3).

Active les fondus sur ce canal :

Par défaut, le logiciel active la fonction "Fondu" sur tous les circuits. Vous pouvez désactiver cette fonction en sélectionnant le circuit voulu dans la liste (3), et en enlevant la coche.

Active le dimmer sur ce canal :

Par défaut, le logiciel active la fonction "Dimmer" sur tous les circuits dimmer et de trichromie. Vous

pouvez désactiver cette fonction en sélectionnant le circuit voulu dans la liste (3), et en enlevant la coche.

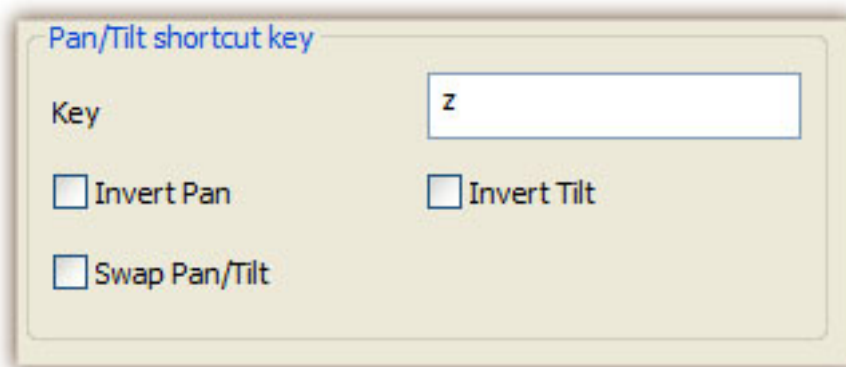
5 - Raccourcis clavier et fonctions Pan/Tilt

Il est possible d'assigner des touches clavier à des circuits. Ceci afin de pouvoir régler le niveau en déplaçant la souris tout en appuyant sur la touche. Sachez qu'il est même possible d'affecter la même touche à plusieurs circuits, ou plusieurs touches différentes au même circuit. En résumé, cela permet de régler par exemple les projecteurs individuellement, en groupe ou tous ensemble.

Note: Il est possible de sélectionner plusieurs circuits en même temps pour leur affecter le même raccourci clavier.

- Maintenez la touche CTRL de votre clavier enfoncée et sélectionnez les circuits (clic gauche de la souris sur les circuits) que vous voulez assigner avec le même raccourci clavier.
- Sélectionnez un circuit, maintenez la touche SHIFT de votre clavier enfoncée et sélectionnez un deuxième circuit à pour rôle de sélectionner automatiquement tous les circuits compris entre le premier, et le deuxième circuits sélectionné.
- Sélectionnez un circuit, appuyez et maintenez la touche SHIFT de votre clavier, puis sélectionnez de nouveau le circuit. Cette opération à pour but de sélectionner automatiquement le même circuit dans tous les projecteurs issus de la même librairie.

Si vous observez que le déplacement du projecteur est inversé par rapport à celui de la souris, vous pouvez inverser le circuit "Pan", inverser le circuit "Tilt" ou même intervertir "Pan/Tilt". Pour faire ce réglage, n'oubliez pas de sélectionner préalablement le projecteur asservi voulu.



3. Etape 3 - Construction des scènes

La création des scènes se fait naturellement. Dans chaque scène, le logiciel vous permet de programmer un certain nombre de pas, chaque pas ayant un temps de fondu et un temps d'attente. En enchaînant plusieurs pas, vous construirez alors une scène, vous pourrez même régler le nombre de boucles et le passage automatique à la scène suivante.

Structure d'un " spectacle "

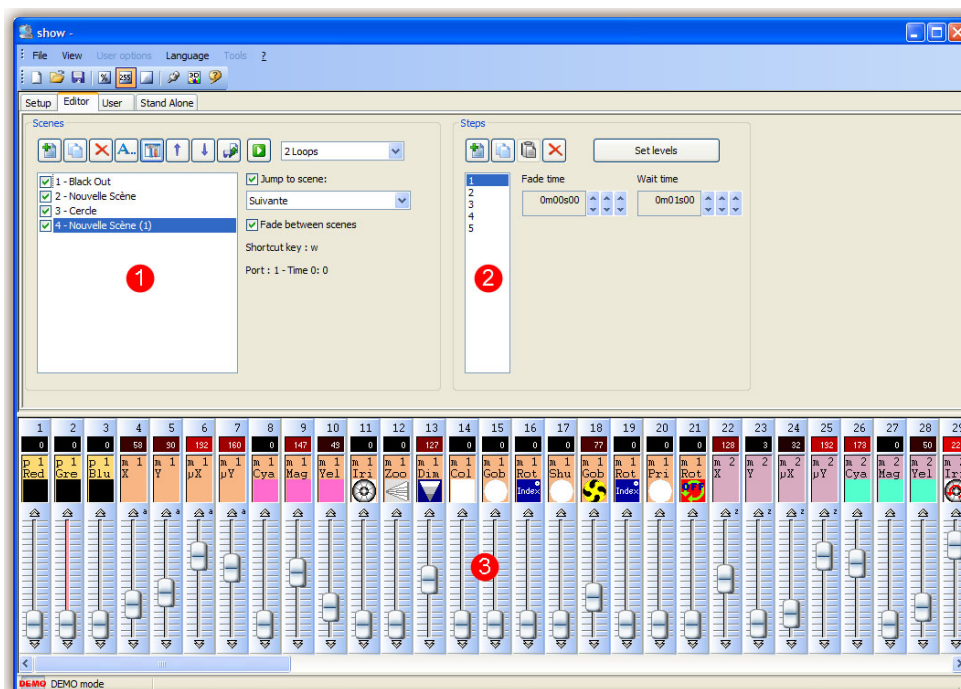
- Un spectacle contient jusqu'à 255 scènes maximum.
- Chaque scène contient jusqu'à 1000 pas maximum.
- Chaque pas est pourvu d'un temps de fondu et d'un temps d'attente pouvant aller de 0 à 43 minutes, avec une précision de 4 centièmes de seconde.

Le nombre de spectacles est illimité car il suffit d'enregistrer chaque "spectacle" dans un document différent.

Construction des scènes

Chaque scène contient un certain nombre de pas qui vont s'enchaîner dans le temps. Chaque pas représente un état sur tous les circuits, auquel sont associés un temps de fondu et un temps d'attente. Par exemple :

- si vous désirez faire un mouvement en triangle, il vous faudra utiliser 3 pas et bien spécifier le temps de fondu de chaque pas.
- si vous désirez faire une scène statique, un seul pas suffit.



1 - La zone des scènes

Dans cette zone, une liste vous affiche l'ensemble de vos scènes. Grâce à la barre d'outils, vous pouvez dans l'ordre :

- créer une nouvelle scène
- copier une scène
- détruire une scène
- renommer une scène
- affecter un déclenchement à une scène
- monter la position d'une scène
- descendre la position d'un scène
- importer une scène Easy Step venant du logiciel 2006
- jouer une scène en temps réel

Par défaut les scènes bouclent toujours. Vous pouvez éventuellement spécifier un nombre de boucles, et dans ce cas, décider oui ou non du passage automatique à une autre scène.

Les déclenchements

Vous avez la possibilité de déclencher vos scènes de plusieurs manières différentes :

- Avec un raccourci clavier
- Avec les ports d'extensions

Trigger

Key
w

Jump
Not possible to call this scene with NEXT and PREVIOUS buttons. Yes

Port
Trigger this scene with the extension Ports. * Port : 1

Info PORT

Time
 Enable Only in stand alone mode
 Appointed time
 Repeating time slot
 Unsettled time (Sunset)

From 01H00
to 14H00
Repetition 00H01

Date
 Everyday
 One day
 Settings...

Month Day
From 1 10
to all all

OK Cancel

2 - La zone des pas

Dans cette zone, une liste vous affiche l'ensemble des pas disponibles dans la scène sélectionnée. Les fonctions de la barre d'outils sont dans l'ordre :

- créer un nouveau pas
- copier le pas courant
- coller sur le pas courant
- détruire un pas

3 - La zone des circuits

Cette zone vous permet de régler le niveau de vos circuits du ou des pas sélectionnés.

Plusieurs méthodes sont possibles pour régler le niveau de vos circuits :

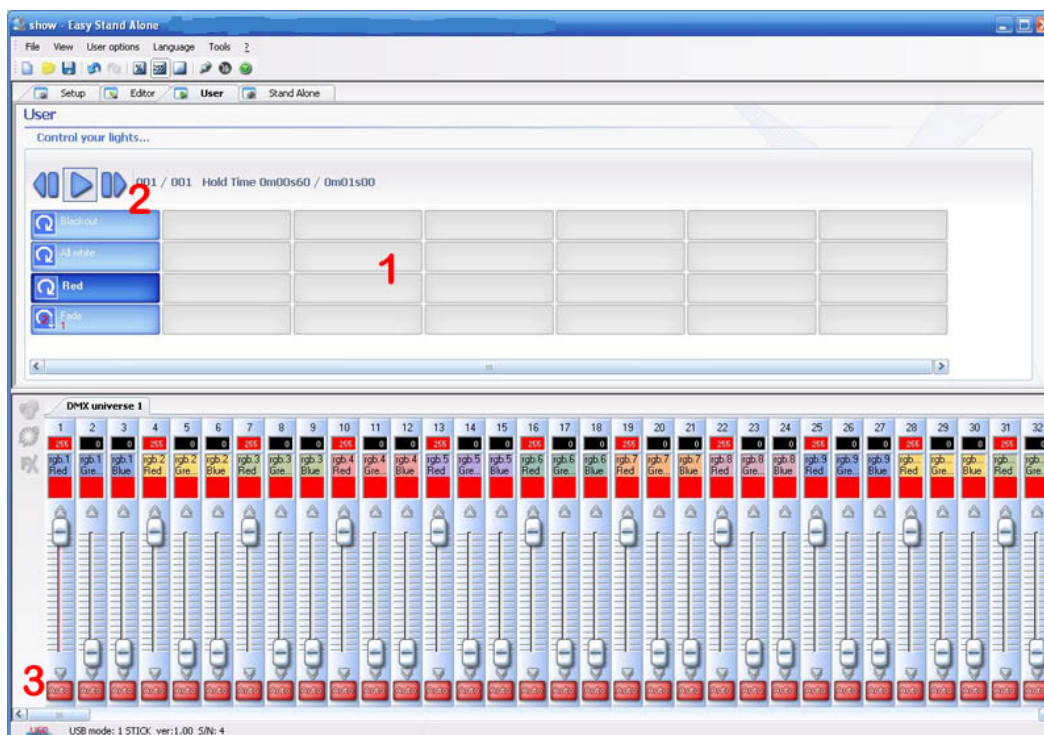
- déplacer le potentiomètre du circuit avec la souris
- si le circuit possède un raccourci clavier, appuyez sur la touche et bougez la souris
- si le circuit possède des presets (ex : gobos, couleurs...), cliquez avec le bouton de droite de la souris sur le nom du circuit afin de choisir dans un menu.
- Si le circuit est un circuit de trichromie, cliquez avec le bouton droit pour ouvrir la boîte de dialogue Color Manager
- régler plusieurs circuits en même temps avec le bouton "affecter un niveau"

Il est aussi possible de régler le niveau de plusieurs circuits en même temps :

- Maintenez la touche CTRL de votre clavier enfoncée et sélectionnez (clic gauche de la souris) les circuits à régler (le chemin des curseurs change de couleur). Sur le dernier circuit sélectionné, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et réglez le niveau de vos circuit.
- Sélectionnez un circuit, maintenez la touche SHIFT de votre clavier enfoncé, sélectionnez un deuxième circuit. Cette opération a pour but de sélectionner tous les circuits du premier circuit au deuxième.

4. Etape 4 - Utilisation en live avec ordinateur

Si vous avez choisi de contrôler vos lumières avec ordinateur, vous pouvez alors déclencher les scènes avec la souris ou avec les touches du clavier tout en visualisant l'état des circuits. A tout moment, vous avez la possibilité de prendre le contrôle manuel (en HTP ou LTP) de certains circuits en agissant directement sur les curseurs.



1 - La zone des boutons

Chaque bouton représente une "scène" que vous pouvez activer avec la souris. Si le bouton est enfoncé, cela signifie que la scène est activée. Chaque bouton sert aussi à visualiser le nombre de boucles et les déclenchements possibles (touche clavier ou entrée port).

2 - Les fonctions " PREVIOUS " et " NEXT " et " PLAY CYCLE "

Ces boutons permettent de déclencher la scène précédente ou la scène suivante en fonction de l'ordre défini dans l'éditeur.

Vous pouvez activer le mode "CYCLE" qui permet d'enchaîner automatiquement chaque scène avec la scène suivante. Ce mode est utilisable seulement avec les scènes ayant la propriété "passe automatiquement à la scène suivante".

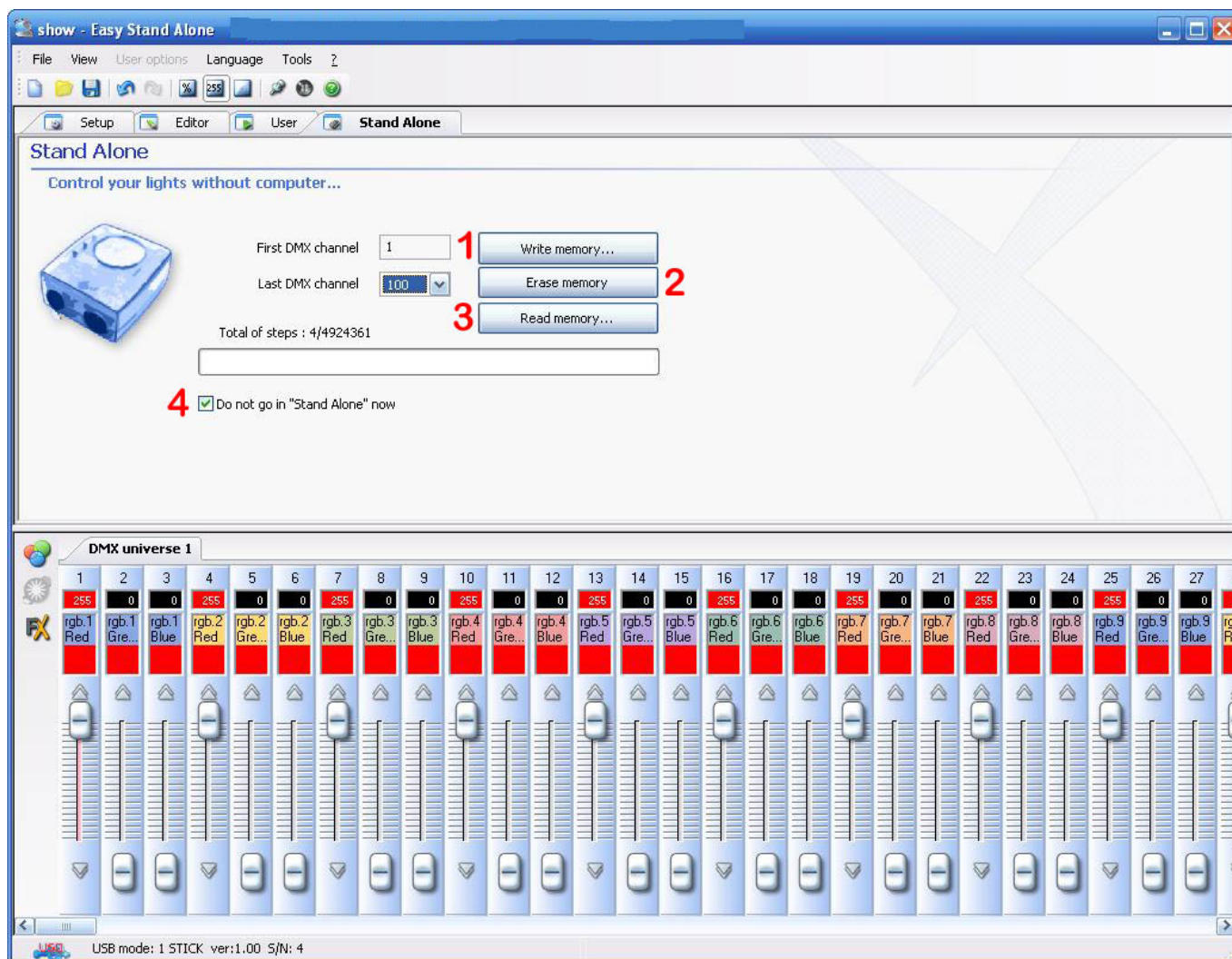
3 - Fonctions AUTO/LTP/HTP

En cliquant ici, vous avez la possibilité de prendre le contrôle manuel des circuits. 3 modes sont possibles :

- AUTO : le circuit fonctionne en automatique avec la scène courante. Le curseur manuel est désactivé.
- LTP : le circuit est en mode " Latest Takes Priority ", le niveau restitué est alors celui du curseur. La scène courante n'agit plus du tout sur ce circuit.

5. Etape 5 - Utilisation en autonome

Si vous préférez contrôler vos lumières sans ordinateur, en quelques secondes, vous pourrez alors stocker vos scènes dans le boîtier pour activer le mode autonome. Le déclenchement des scènes se fait suivant les interfaces DMX en accès séquentiel avec les 2 boutons "previous" et "next" du boîtier, grâce au connecteur interne qui permet de déclencher en accès direct jusqu'à 255 scènes ou grâce au boutons sensitifs en facade du boîtier S.T.I.C.K.



1 - Ecriture mémoire

vous allez écrire les scènes dans la mémoire non volatile du boîtier. Si vous désirez faire un test en autonome sans quitter le logiciel, vous devez enlever la coche "Ne pas activer le mode autonome maintenant" (4). Le nombre de canaux disponibles en mode autonome varie de 60 à 1024 suivant les interfaces DMX.

S.T.I.C.K : il est possible d'écrire jusqu'à 40 scènes (5 pages de 8 boutons) et leur taille maximum dépend de la capacité de la carte mémoire. Les scènes 1 à 8 seront automatiquement assignées aux boutons 1 à 8 de la page A, les scènes 9 à 16 aux boutons 1 à 8 de la page B et ainsi ensuite jusqu'à 40.

2 - Efface la mémoire

Vous pouvez effacer la mémoire du boîtier, le mode autonome activera alors tous les circuits à ZERO.

3 - Lecture mémoire

Permet de récupérer le contenu de la mémoire de votre interface. Seul le contenu de vos scènes sera disponible, les informations de patch n'étant pas sauvegardées lors de l'écriture mémoire de votre

show.

4 - Ne pas passer en mode autonome maintenant

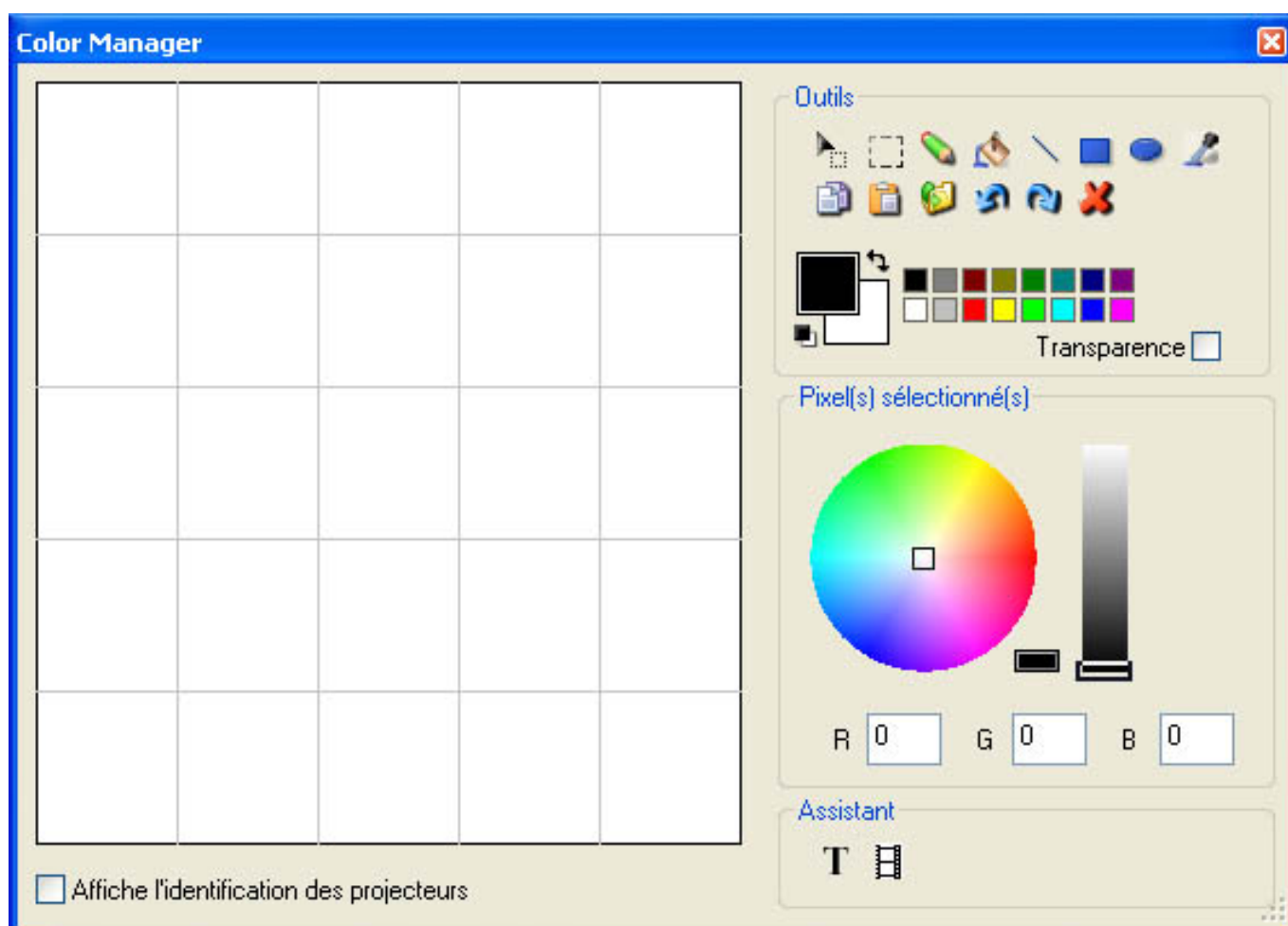
Désactivez cette option si vous souhaitez tester le mode autonome sans quitter le logiciel.

Attention : Si 2 scènes (appartenant à 2 pages différentes) utilisent les mêmes canaux DMX, la priorité est alors définie selon l'ordre alphabétique des pages (la page A est prioritaire sur B, puis B sur C...).

IV Fonctions avancées

1. Outil Color Manager

L'outil "Color Manager" est simplement un éditeur de couleurs pour projecteurs RGB or CMY. Il permet de créer aussi bien des scènes statiques que dynamiques très facilement. Imaginez que vous souhaitez afficher une image ou du texte sur un mur de LEDs, "Color Manager" est l'outil idéal pour y parvenir. Pour ouvrir "Color Manager", cliquez sur un canal RGB ou CMY de vos projecteurs avec le bouton droit de la souris. Plusieurs fonctions sont disponibles, voyons maintenant comment les utiliser.



Les fonctions de base

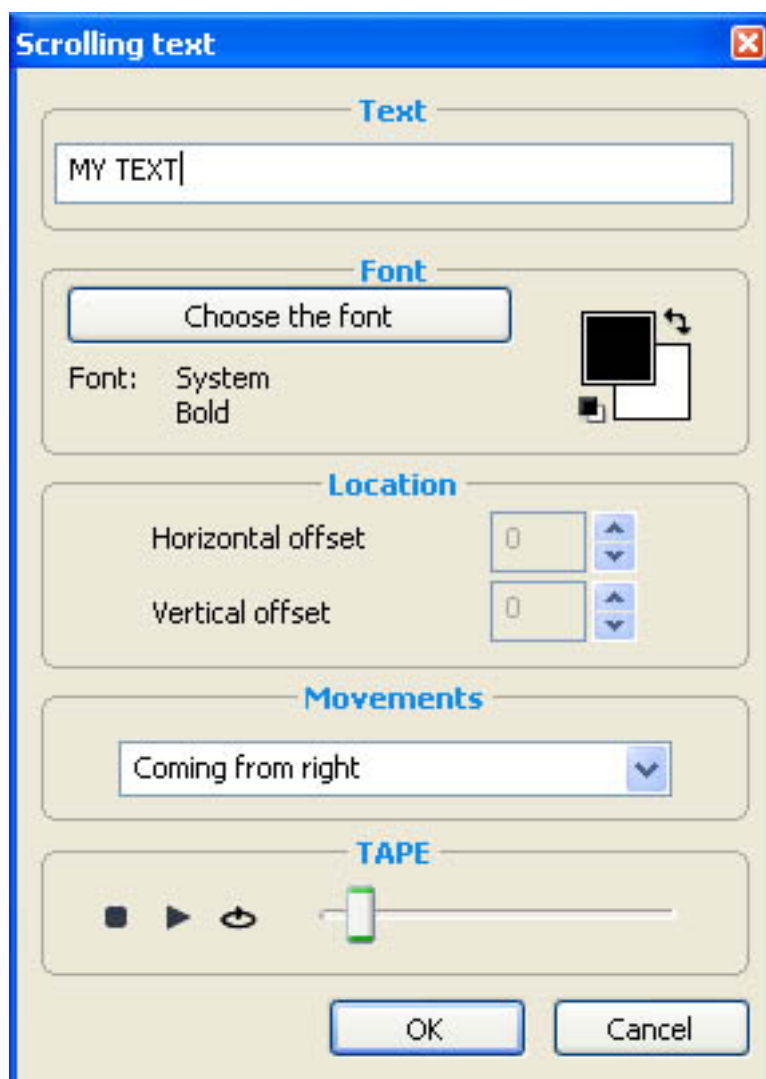
Toutes les fonctions de bases sont situées dans la zone "Outils". Vous pourrez utiliser les principales fonctions disponibles dans un éditeur d'images et affecter une couleur à vos projecteurs de manière très simple et rapide. Chaque projecteur est représenté par un carré dans la zone blanche située sur la gauche de la fenêtre. Vous pouvez afficher le nom de chaque projecteur en cliquant sur "Affiche l'identification des projecteurs". Voici les outils disponibles:

- Sélectionne un pixel et sélectionne une zone: le premier permet de sélectionner les projecteurs un par un et le second plusieurs simultanément
- Crayon et pot de peinture: pour remplir un ou plusieurs pixels avec une couleur
- Ligne, Rectangle, cercle: pour dessiner une ligne, un rectangle ou un cercle
- Pipette: pour sélectionner le couleur d'un pixel
- Copier, Coller: pour copier ou coller un pixel
- Insérer une image: pour dessiner une image (BMP, JPG...) avec vos appareils

Vous devez utiliser la palette de couleur pour changer la couleur du pixel sélectionné. Vous pouvez aussi entrer les valeurs RGB manuellement.

Editeur de texte

L'éditeur de texte permet d'écrire un texte sur une matrice d'appareils. Vous pouvez créer aussi bien du texte statique qu'en mouvement, choisir la couleur de fond, la police... Cliquez sur le bouton "T" pour lancer la fenêtre suivante.



Ici, vous devez entrer votre texte ainsi que choisir une police et une couleur. Vous pouvez spécifier la

couleur du texte et celle du fond. Il est aussi possible de déplacer votre texte verticalement et horizontalement à l'aide des contrôles "Offset horizontal" et "Offset vertical". Ensuite si vous souhaitez animer votre texte, vous devez sélectionner le type d'animation à partir de la liste située dans la zone "Mouvements". Le curseur de la zone "TAPE" permet de changer la vitesse de l'animation.

2. Fonction Internet (SLESA-IP1)

Cette fonction de l'Interface IP permet de travailler via Internet et est particulièrement utile pour les installations architecturales. Imaginez une installation architecturale à Los Angeles contrôlée avec ce produit, si l'éclairagiste souhaite apporter une modification à son show, depuis Paris, New York ou Singapour, il pourra le faire depuis n'importe quel ordinateur connecté à Internet. Voyons maintenant comment paramétrer la connexion.

Note: Cette fonction permet de mettre à jour (show, horloge) l'interface IP, elle ne permet pas un contrôle des canaux DMX en temps réel !

Paramètres réseau

Pour utiliser cette fonction, l'interface doit être connectée à un réseau local (LAN) disposant d'une connexion Internet. Il est impératif de spécifier l'adresse de la passerelle (routeur ou ordinateur) donnant l'accès à Internet. L'interface ne pourra pas se connecter si le réseau utilise un mode DHCP. Voir le chapitre "Installation de l'interface IP/Ethernet" du manuel Hardware pour plus d'informations.

Paramètres de connexion

L'interface peut se connecter automatiquement à Internet ou à la demande. La connexion automatique doit être paramétrée dans l'onglet "Paramètres Internet" de la fenêtre de configuration de l'interface (voir le chapitre "Installation de l'interface IP/Ethernet" du manuel Hardware). Vous pouvez paramétrer une connexion chaque jour, semaine ou mois ainsi que la durée de chaque connexion.

Pour lancer une connexion manuellement, il suffit d'enfoncer les boutons "+" et "-" simultanément. N'oubliez pas de préciser la durée de la connexion dans les paramètres, la durée par défaut étant de 10 min.

Une fois la connexion établie,

la LED verte de l'interface reste allumée

pour toute la durée de la connexion.

Téléchargement d'un nouveau show

Pour modifier le show autonome de votre interface à distance, vous devez démarrer le logiciel Easy Stand Alone et sélectionner le mode "INTERNET" sur l'écran de démarrage. Si une connexion Internet est disponible, le logiciel ouvre la fenêtre suivante :



Ici vous devez entrer le S/N de votre interface et le mot de passe associé (JULS par défaut). Le logiciel va alors tester si votre interface est actuellement connectée à Internet ou non. Si c'est le cas, vous pourrez modifier le show autonome et les paramètres de l'interface (horloge...) instantanément. Dans le cas contraire, vous pourrez télécharger votre show sur notre serveur et votre interface le récupèrera lors de sa prochaine connexion. Le téléchargement d'un nouveau show se fait par la procédure habituelle dans l'onglet mode autonome.

Si l'interface est connectée, vous pouvez tester votre show en temps réel en désactivant l'option "Ne pas activer le mode autonome maintenant".

V Annexes

1. Ports

Interfaces SLESA-U5 and SLESA-IP1

Grâce au dernier Firmware (logiciel embarqué dans le boîtier) vous pouvez désormais déclencher jusqu'à 255 scènes soit en accès séquentiel avec les boutons "previous" et "next" soit en accès direct avec le connecteur interne. Avec son prix très concurrentiel, ses performances incroyables et sa taille miniature, notre produit possède toutes les qualités pour des petites installations à grande échelle : magasins, restaurants, hôtels, clubs, éclairage architectural, parcs, salons...

Voici le schéma de connexion du connecteur interne qui permet d'activer des scènes par des boutons extérieurs ou par un système d'adressage binaire.

