

# Logiciel ESA PRO

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

<b><i>I Bienvenue</i></b>	<b>1</b>
<b><i>II Contenu du package</i></b>	<b>3</b>
<b><i>III Installation</i></b>	<b>4</b>
<b><i>IV Création d'un nouveau show</i></b>	<b>6</b>
<b>1. Ajout de vos appareils DMX</b>	<b>5</b>
1.1. Le patch des appareils	5
1.2. Les patch des zones	6
<b>2. Création de vos scènes</b>	<b>8</b>
<b>2.1. Sélection des appareils</b>	<b>8</b>
2.1.1. Le mode Projecteurs	9
2.1.1.1. Positionnement des appareils	9
2.1.1.2. Sélection des appareils	11
2.1.2. Le mode Rects	12
<b>2.2. Construction des scènes</b>	<b>13</b>
2.2.1. Ajout d'un effet aux timelines	13
2.2.2. Les effets	14
2.2.2.1. Effet statique	15
2.2.2.2. Dégradé	16
2.2.2.3. Courbe	17
2.2.2.4. Trichromie	19
2.2.2.5. X/Y	20
2.2.2.6. Matrice	21
2.2.2.7. Image	22
2.2.2.8. GIF animé	22
2.2.2.9. Vidéo	23
2.2.2.10. Texte	24
2.2.2.11. Color Manager	25
2.2.3. Rects et calques	26
2.2.4. Options RGB+White	27
<b><i>V Jouez vos scènes en mode Live</i></b>	<b>30</b>
<b><i>VI Calendrier</i></b>	<b>31</b>



# I Bienvenue

Bienvenue dans le manuel du logiciel ESA PRO. Conçu spécialement pour la programmation des interfaces SLESA-UE7 et STICK, le logiciel permet la création vos shows architecturaux et le contrôle des projecteurs à LED de dernière génération.

Nous verrons comment créer votre show dans les chapitres suivants, puis comment écrire la mémoire de votre interface.

## II Contenu du package

Ce package contient :

- un manuel de démarrage
- un CDROM d'installation
- une interface DMX

Pour un fonctionnement optimal, ce produit devrait être utilisé avec un ordinateur aux performances suivantes :

- Windows XP, VISTA, 7, 8
- Ecran 1024x68 (1280x1024 recommandé)
- 512 Mo de mémoire (1Go recommandé)
- Vitesse de processeur : 1 Ghz
- Carte graphique compatible Microsoft DirectX 9.0 minimum

### INTERFACES DMX 512

Ce logiciel est compatible avec les interfaces STICK et SLESA-U7. Vous trouverez plus d'informations à-propos de ces interfaces dans le manuel hardware.

## III Installation

L'interface STICK "Sunlite Touch-sensitive Intelligent Control Keypad" est devenue un standard dans le monde des contrôleurs DMX muraux. Il s'agit de la réponse parfaite aux besoins de contrôle d'éclairages intérieurs. En plus de son design réussi, l'interface dispose une multitude de fonctionnalités (1024 canaux DMX, panneau sensitif, horloge/calendrier, etc...).



### Installation

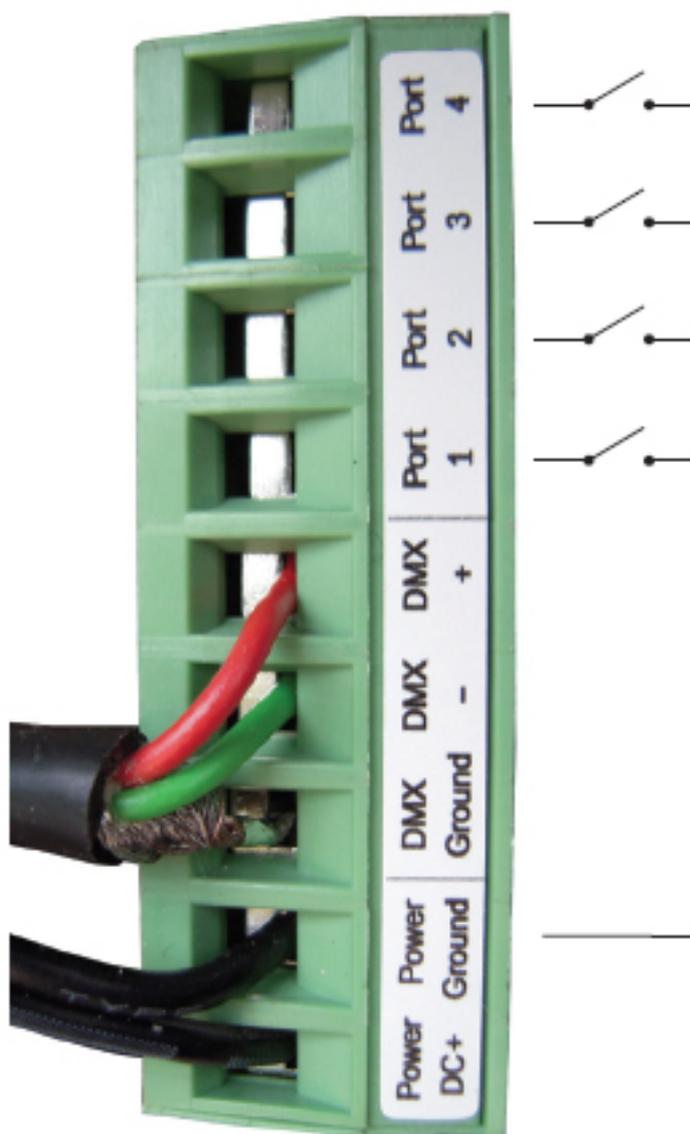
L'interface STICK doit être connectée à un PC et nécessite l'installation de pilotes USB. L'assistant d'installation du logiciel copie les fichiers pilotes dans le système d'exploitation. Une fois le logiciel installé, connectez votre interface et suivez les instructions.

## Connexions

Toutes les connexions (DMX, ports, alimentation...) sont possibles à partir des connecteurs arrière. L'alimentation 9V DC doit être connectée aux 2 pins POWER, le câble DMX de l'univers 1 aux 3 pins DMX (voir l'image ci-dessous). Le STICK dispose de 8 ports pour déclencher 8 scènes. Vous devez créer une connexion entre la masse et le port pour déclencher une scène.

L'interface peut être alimentée en USB ou via l'alimentation externe. Vous devez déplacer le switch "Power" pour passer de l'alimentation USB à EXT.

Veillez à ne jamais manipuler ce switch lorsque l'interface est connectée à un ordinateur.



# IV Création d'un nouveau show

Une fois le logiciel démarré, vous devrez sauvegarder votre fichier show au format .arc. Cliquez sur l'icône de gauche de la barre de titre du logiciel pour ouvrir le menu principal, puis sélectionnez "Enregistrer" ou "Enregistrer sous..."

**Assurez-vous de sauvegarder votre show de manière régulière pour éviter toute perte de travail.**

## 1. Ajout de vos appareils DMX

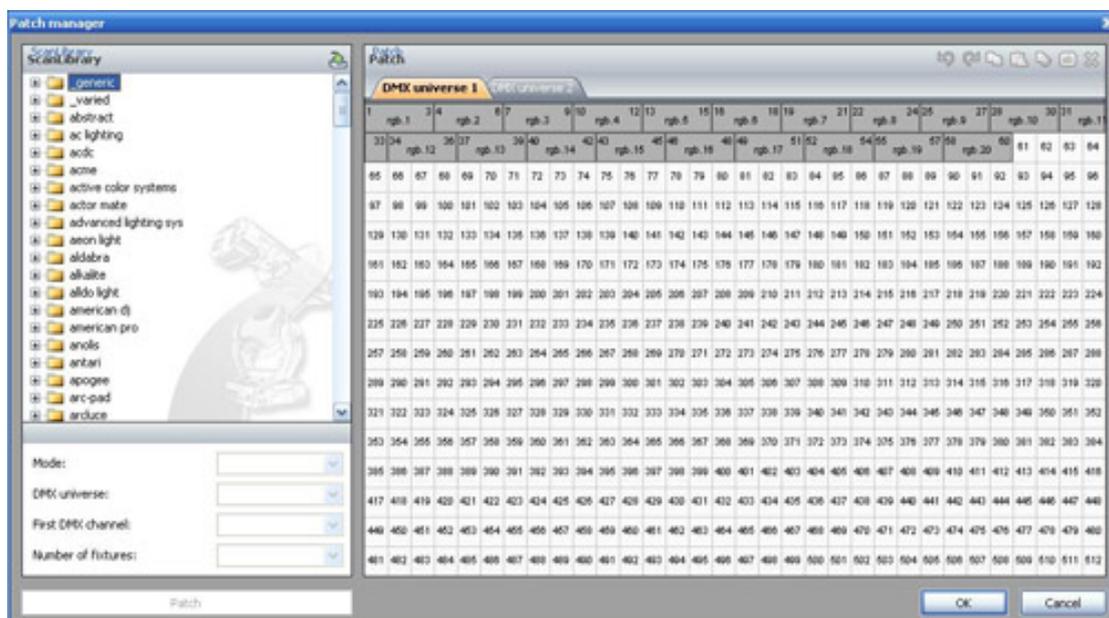
### 1.1. Le patch des appareils

L'écran éditeur est l'endroit où vous pourrez assigner les adresses DMX de vos projecteurs. C'est la première chose à faire lors de la création d'un nouveau show. Cliquez sur le bouton "Nouveau(x) projecteur(s)" de la barre d'outils pour ouvrir la fenêtre du patch.

Voici la procédure d'ajout d'appareils

- sélectionnez l'appareil depuis la liste de fabricants à gauche
- sélectionnez l'univers DMX
- entrez le premier canal DMX (adresse du premier appareil)
- entrez le nombre d'appareils
- validez en cliquant sur le bouton "Patch"

Il existe une méthode alternative pour insérer vos appareils. Vous pouvez directement glisser les appareils depuis la liste des fabricants vers la grille du patch. Vous pourrez ensuite cliquer avec le bouton droit sur l'appareil inséré et sélectionner "Dupliquer" pour ajouter plus d'appareils.



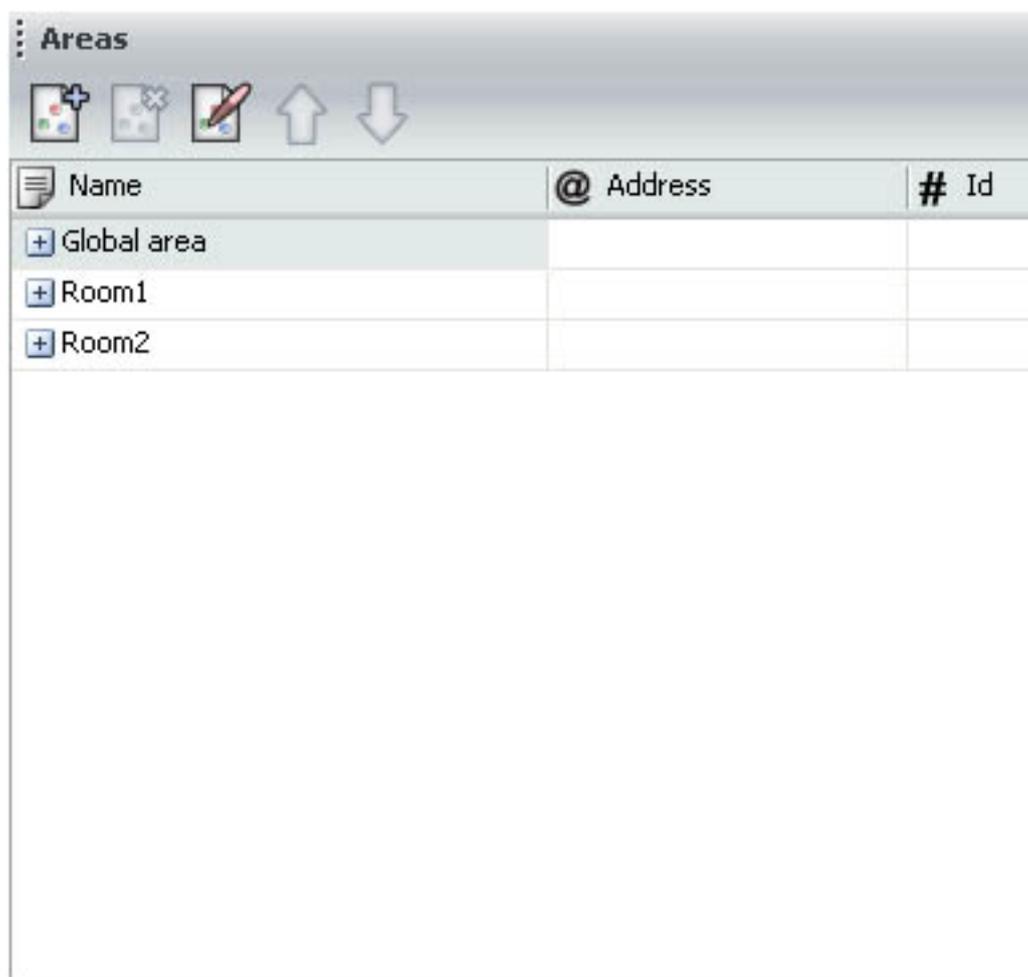
Une fois le patch terminé, vous devrez créer et administrer les zones DMX (voir le chapitre suivant).

### **1.2. Les patch des zones**

Vous pouvez définir plusieurs zones DMX, découpage nécessaire pour les installations avec plusieurs pièces par exemple. Ceci afin de jouer des séquences différentes dans chacune des zones.

Tous les appareils sont assignés à la zone globale, cette zone ne peut être supprimée et permet de faire jouer tous les appareils.

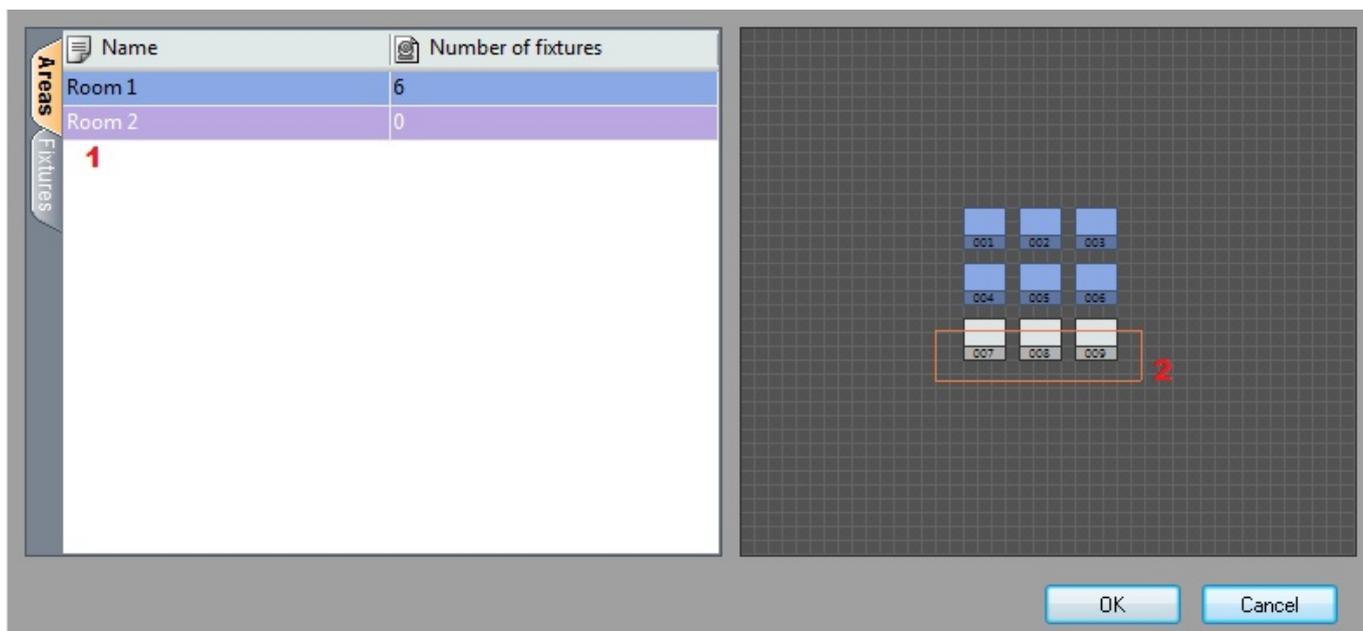
Nous pouvons créer 2 zones (salle 1 et 2). Depuis la fenêtre des zones, cliquez sur le bouton "+" sur la gauche afin d'ajouter une nouvelle entité. Cliquez sur renommer afin de spécifier un nouveau nom pour la zone. Répétez l'opération pour votre 2ème zone.



Cliquez sur le bouton "Patch des zones" de la barre d'outils pour assigner vos appareils aux zones.

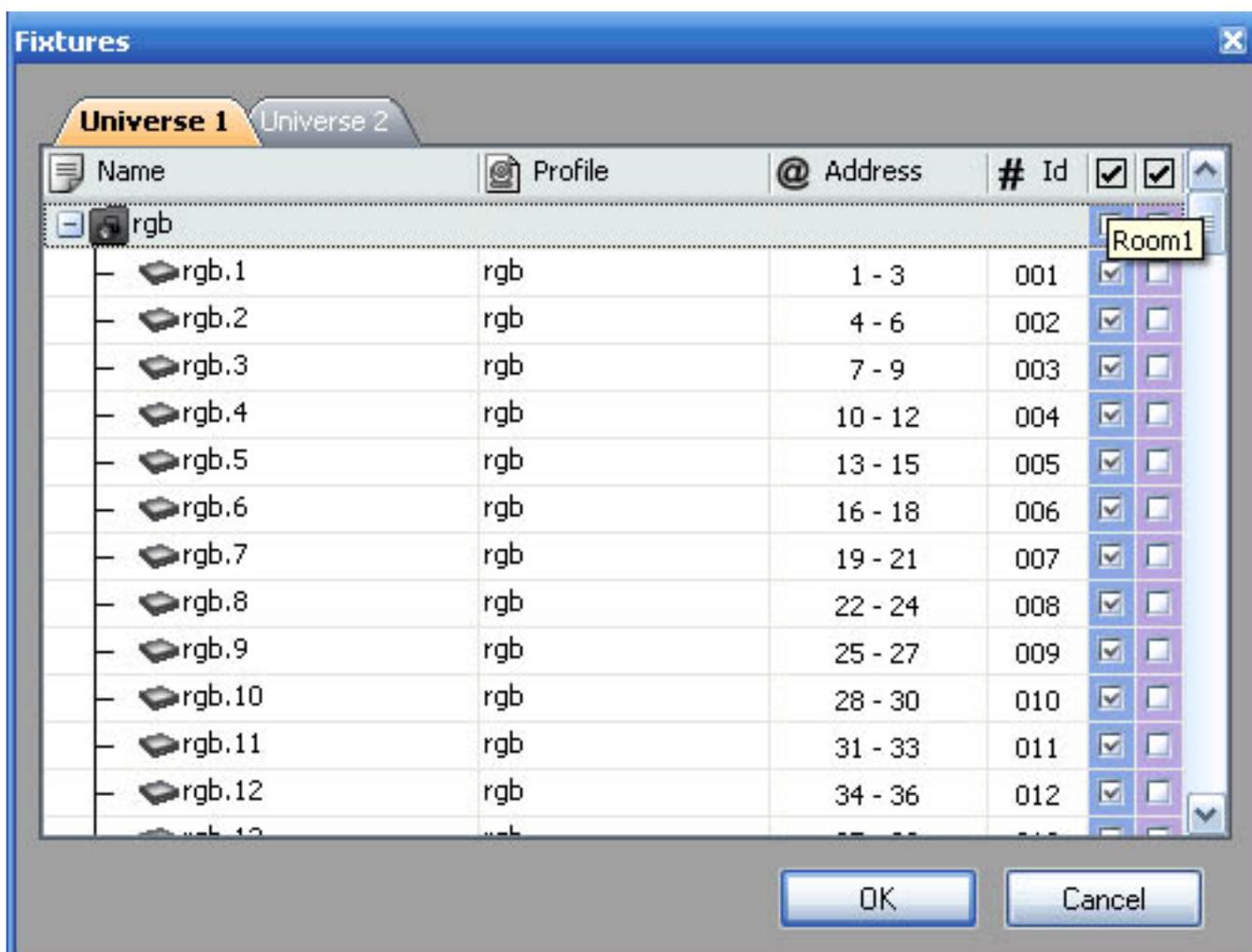
Vous pouvez assigner vos appareils DMX aux zones depuis les onglets zones et projecteurs.

Dans l'onglet zone, sélectionnez simplement la zone sur la gauche (1) puis les appareils à attacher (2).



Cette fenêtre affiche la liste des appareils DMX. Pour assigner un appareil à une zone, il suffit de sélectionner la coche correspondante dans les colonnes de droite.

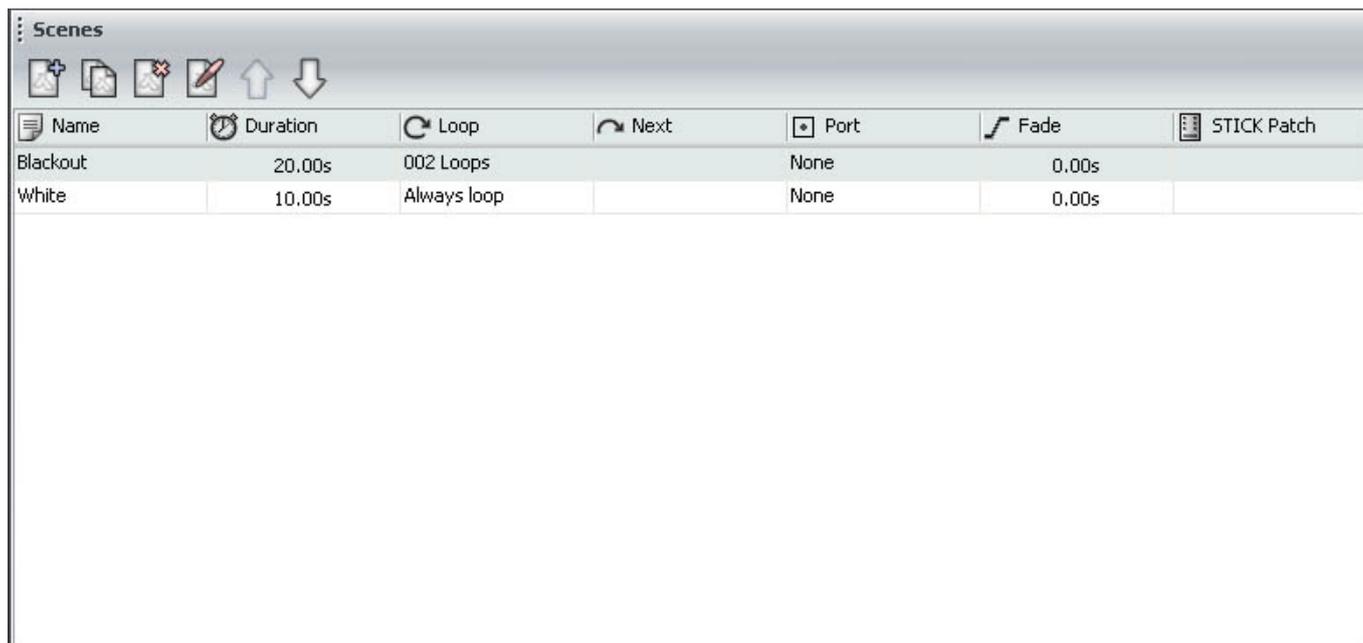
Note : vous ne pouvez pas assigner un même appareil à plusieurs zones DMX.



## 2. Création de vos scènes

Il est important de sélectionner une zone avant de créer une nouvelle scène. Il existe une liste de scènes pour chaque zone. Sélectionnez une zone depuis la fenêtre "Zones" afin d'afficher la liste de scènes.

Cliquez sur le bouton "+" à gauche de la fenêtre "Scènes" pour créer une nouvelle scène. La construction d'une scène se fait avec les timelines mais la première chose à faire est la sélection des projecteurs dans la fenêtre "Groupes".



Name	Duration	Loop	Next	Port	Fade	STICK Patch
Blackout	20,00s	002 Loops		None	0,00s	
White	10,00s	Always loop		None	0,00s	

### 2.1. Sélection des appareils

Il est impossible d'éditer une scène sans avoir sélectionné des projecteurs depuis la fenêtre "Groupes". 2 modes sont disponibles : Projecteurs et Rects. Nous allons voir comment les utiliser.



## **2.1.1. Le mode Projecteurs**

### **2.1.1.1. Positionnement des appareils**

Il est important de définir les positions de vos appareils afin de bien les visualiser. La construction de vos scènes sera plus facile si vous connaissez la position des projecteurs.

Sélectionnez puis glissez un appareil vers une nouvelle position afin de le déplacer dans la fenêtre "Groupe". Utilisez les options ligne, cercle, matrice...pour définir des positions automatiques.

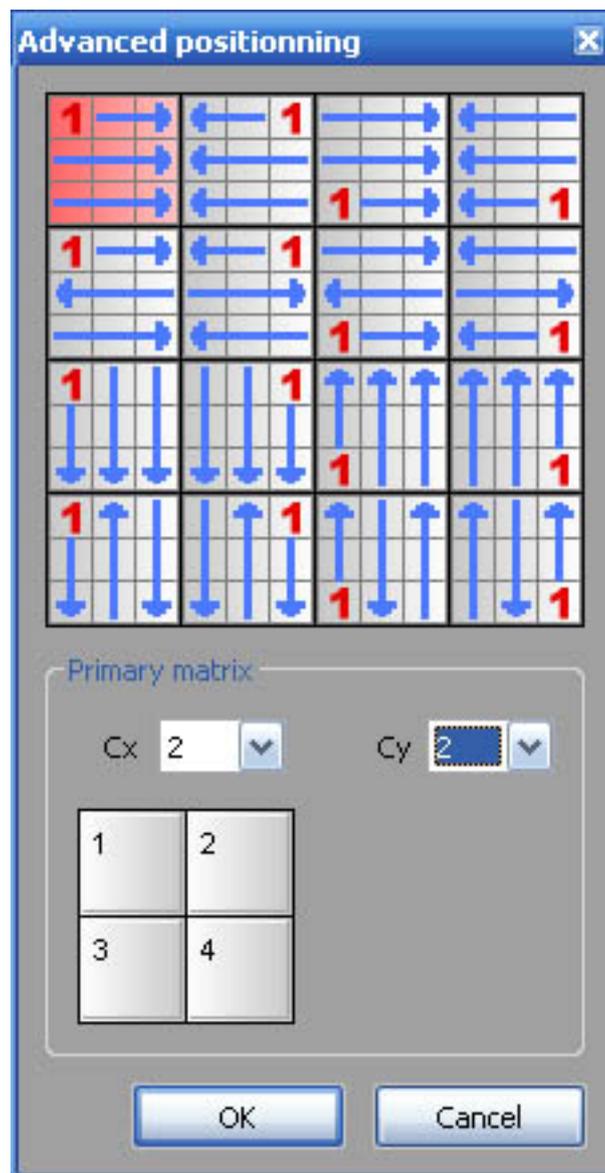
Voyons maintenant comment définir une position en matrice. Ici nous allons créer une matrice de 10x10.

Procédure afin de créer une matrice de 10x10

- Sélectionnez vos appareils avec votre souris ou avec le mode TOUS par exemple
- Cliquez sur le bouton "Matrice" de la barre d'outils
- Entrez 10x10
- Cliquez sur OK pour valider

Imaginez que vos projecteurs ne soient pas des appareils individuels mais des matrices 2x2 de 4 projecteurs à LED (12 adresses DMX), vous pouvez alors spécifier un positionnement avancé :

- Sélectionnez vos appareils avec votre souris ou avec le mode TOUS par exemple
- Cliquez sur le bouton "Matrice" de la barre d'outils
- Entrez 10x10
- Cliquez sur "Advanced positioning"
- Cliquez sur le bouton "Paramètres..."
- Sélectionnez 2x2 puis validez par OK



Plusieurs fonctions sont disponibles depuis la barre d'outils :

- sélection (Sélectionner tout, désélectionner tout, Inverse la sélection, Sélectionne 1 sur 2)
- Zoom (avant et arrière)
- Maintenu (verrouille les positions)
- Magnétique (verrouille sur la grille)

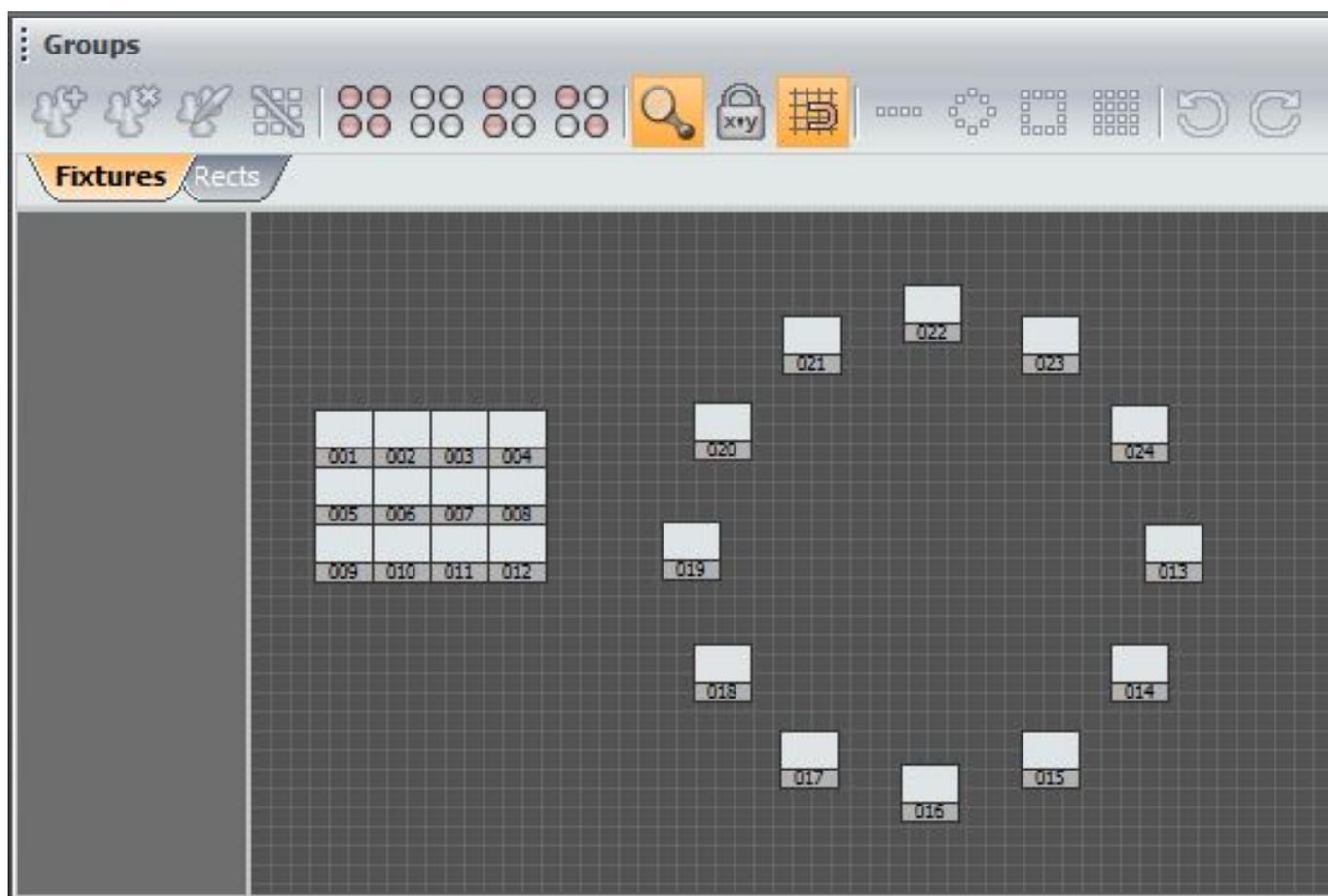
### 2.1.1.2. Sélection des appareils

Chaque projecteur est représenté par un petit carré. Par défaut, la sélection est faite par la souris. Utilisez la touche "Ctrl" de votre clavier pour effectuer une sélection multiple ou les options de la barre d'outils (50%, TOUS...). Vous pouvez aussi utiliser ce mode pour définir la position de vos projecteurs.

Vous pouvez aussi créer des groupes de projecteurs :

- Sélectionnez les appareils à ajouter au groupe
- Cliquez sur le bouton "Ajouter un groupe" (gauche de la barre d'outils)

Un groupe peut-être renommé ou supprimé à l'aide des boutons de la barre d'outils.

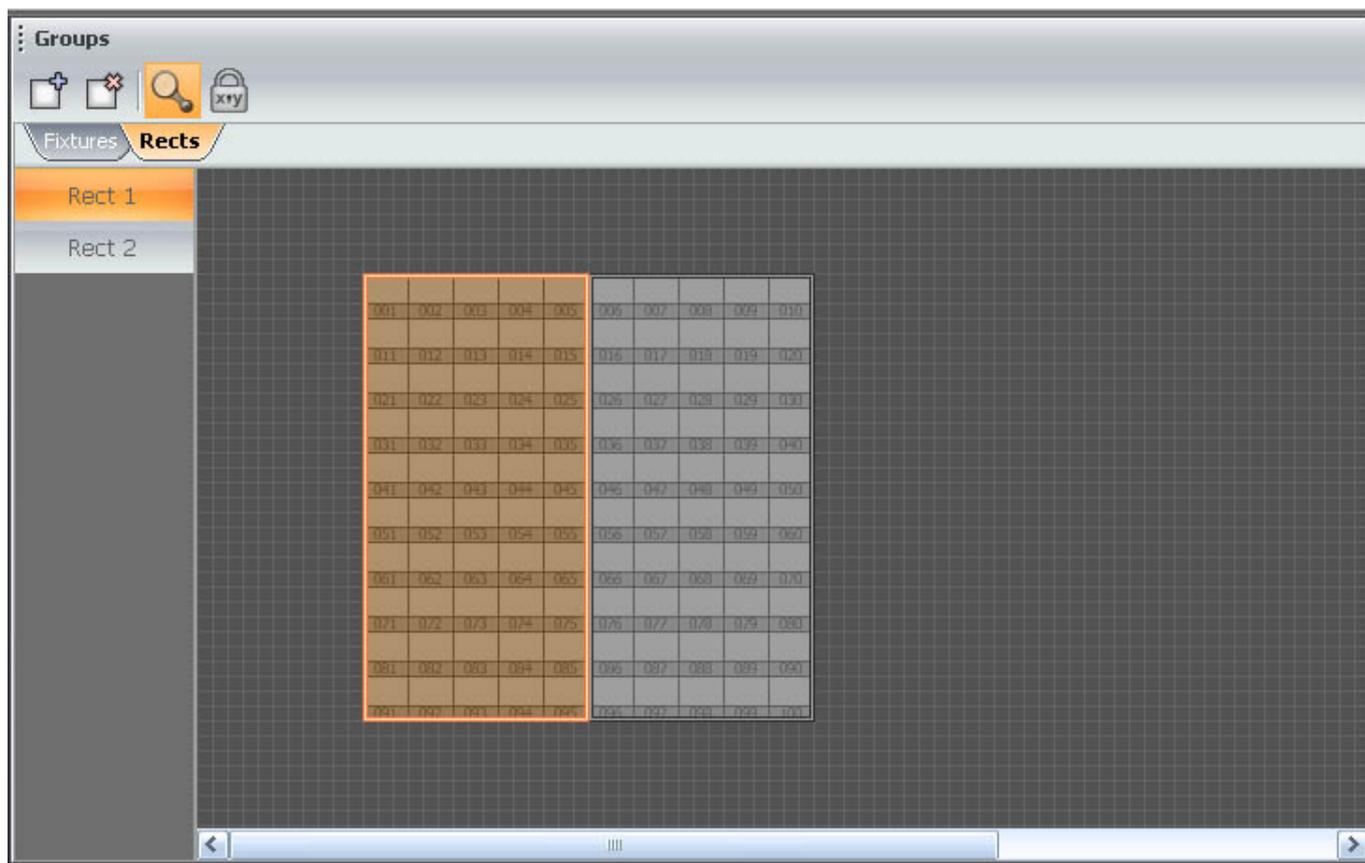


Chaque projecteur est représenté par un petit carré. Par défaut, la sélection est faite par la souris. Utilisez la touche "Ctrl" de votre clavier pour effectuer une sélection multiple ou les options de la barre d'outils (50%, TOUS...). Vous pouvez aussi utiliser ce mode pour définir la position de vos projecteurs.

### 2.1.2. Le mode Rects

Un Rect est une zone virtuelle où une séquence peut-être jouée. Vous pouvez par exemple jouer plusieurs séquences sur un même écran de LED à des positions différentes.

Depuis la fenêtre Rect, cliquez sur le bouton "Ajouter un Rect" pour créer une nouvelle instance. La fonction dessin est alors activée et il suffit de cliquer dans la grille et de déplacer la souris tout en maintenant le bouton enfoncé pour dessiner le Rect. Vous pouvez ensuite modifier la taille et la position du Rect.



Les Rects sont listés sur la gauche de la fenêtre (Rect1, Rect2...) et peuvent être sélectionnés à tout moment. N'oubliez pas qu'un Rect appartient à une zone.

## 2.2. Construction des scènes

La construction d'une scène se fait avec les timelines. Il existe une timeline par projecteur ou groupe de projecteurs (Rect par exemple). Plusieurs options sont disponibles (associer, compresser...), vous trouverez leur description dans le chapitre "Options des timelines".

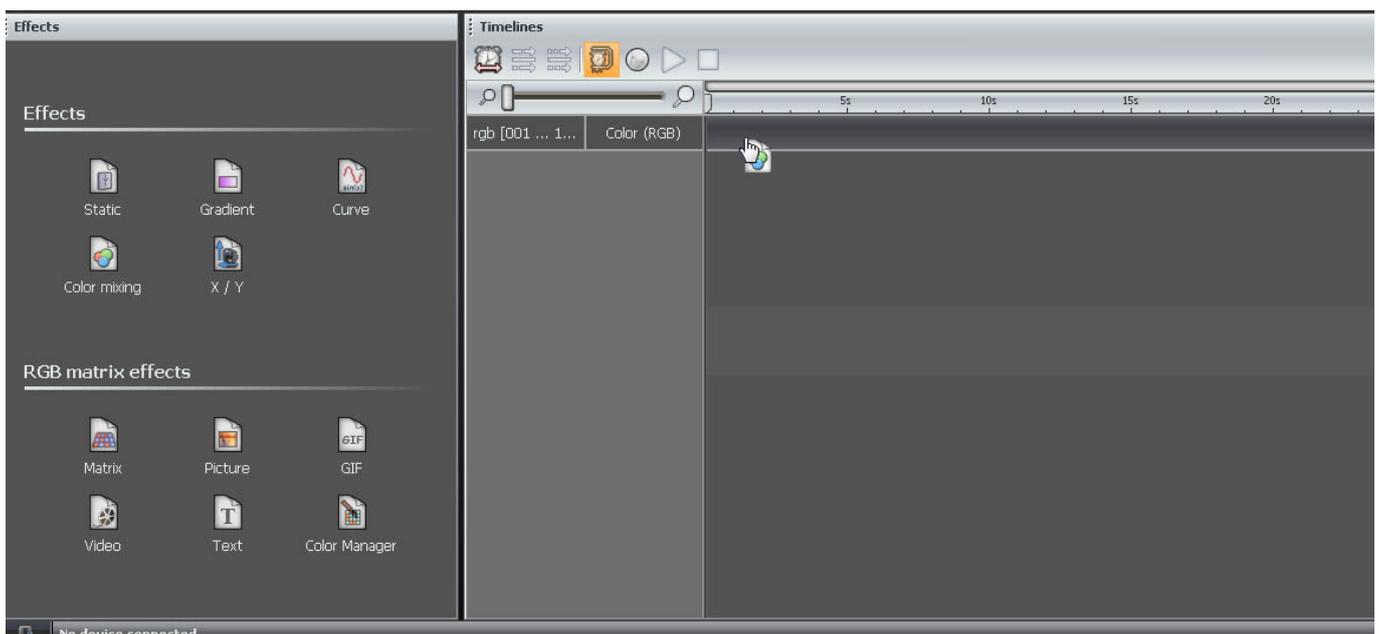
Voyons maintenant comment utiliser ces timelines.



### 2.2.1. Ajout d'un effet aux timelines

L'ajout d'un effet sur une timeline se fait par simple drag&drop. Le chapitre suivant présente les effets disponibles.

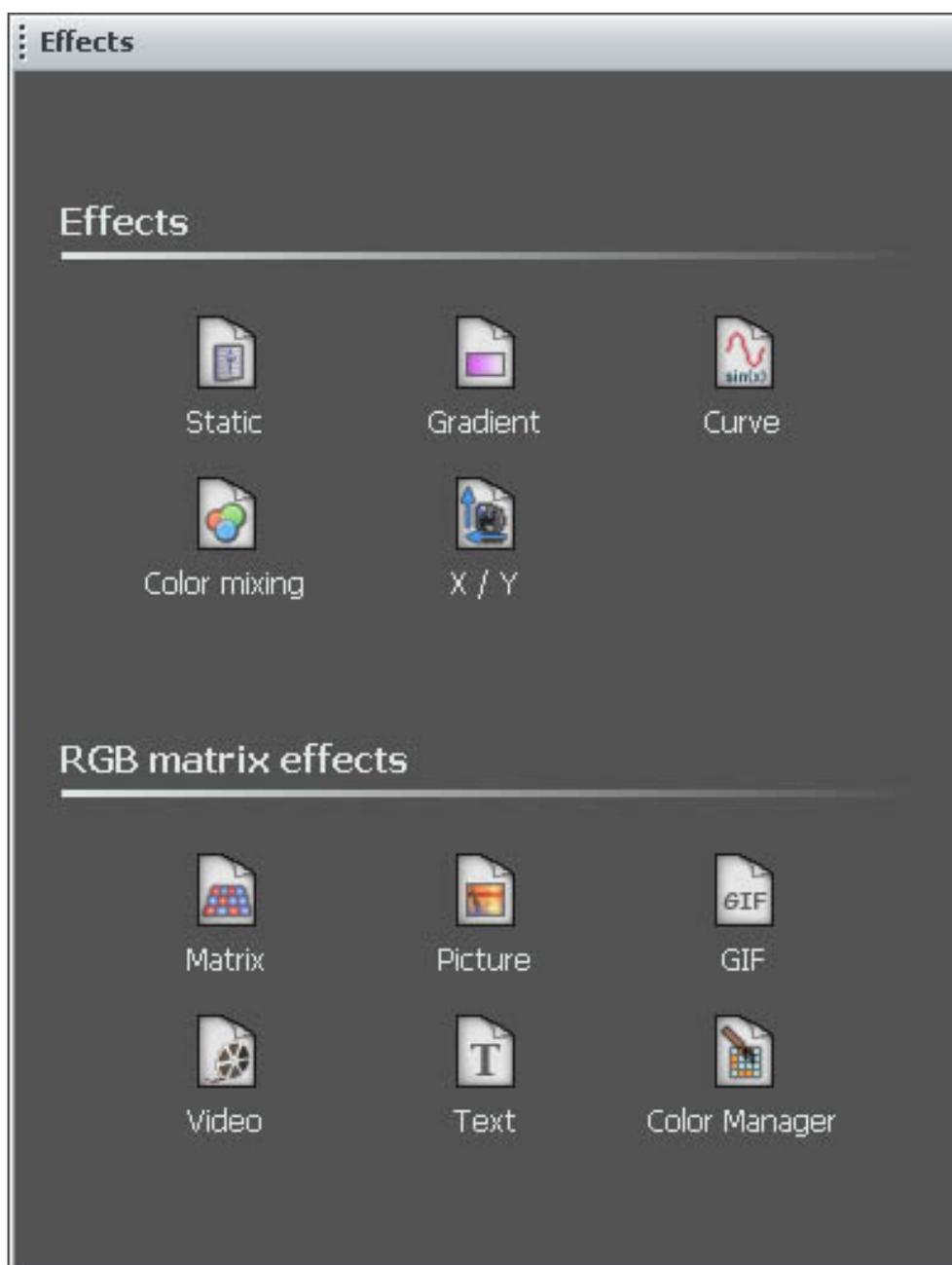
Une effet peut-être ajouté à un appareil ou groupe d'appareils. Cliquez sur l'effet souhaité dans la fenêtre "Effets" puis glissez-le sur la timeline comme indiqué ci-dessous. Une fois le bouton de votre souris relâché, le logiciel ouvre la fenêtre des options.



### 2.2.2. Les effets

Sélectionnez un effet depuis la fenêtre "Effets" puis glissez-le vers votre timeline. Il est impossible de glisser un effet si aucun appareil n'est sélectionné. Voici une rapide description des effets disponibles :

- Statique : assigne une valeur DMX statique au projecteur(s)
- Dégradé : permet de créer un fondu entre plusieurs couleurs
- Courbe (avancé) : assigne une fonction mathématique à des canaux
- X/Y : permet d'assigner des presets de mouvement à des appareils mobiles (cercle, carré...)
- Trichromie : assigne des effets (chaser, rainbow...) aux canaux de couleur
- Matrice : assigne un effet (cercle, carré, pluie...) de couleur à une matrice de LED
- Image : assigne une image à une matrice de LED
- Vidéo : assigne un vidéo à une matrice de LED
- GIF : assigne un GIF animé à une matrice de LED
- Texte : pour écrire un texte (avec ou sans défilement) sur une matrice de LED

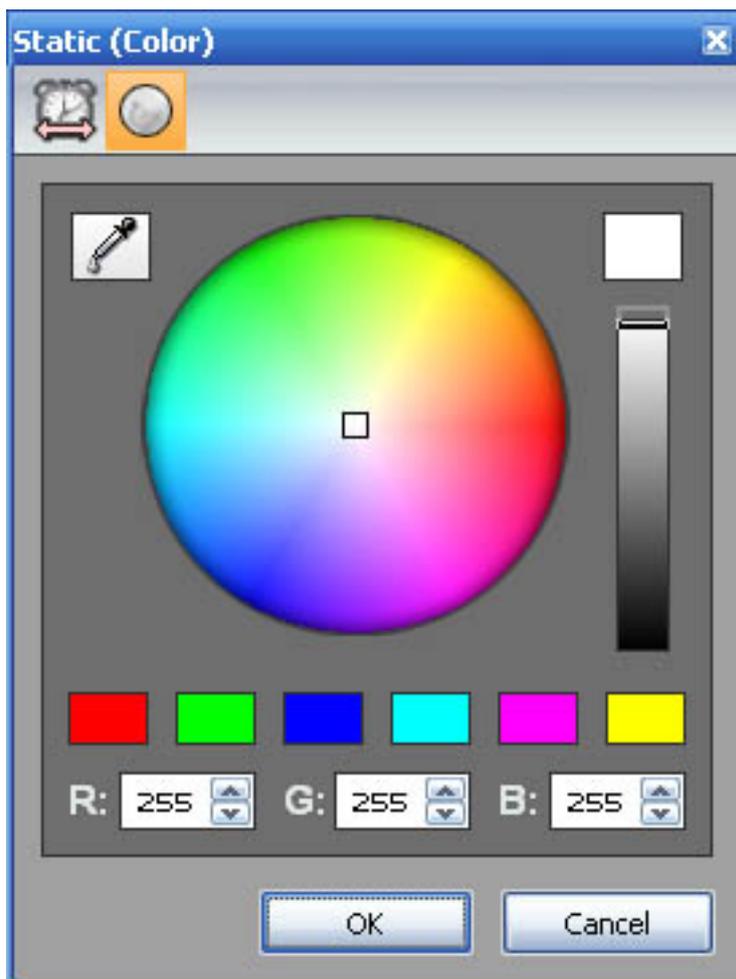


### 2.2.2.1. Effet statique

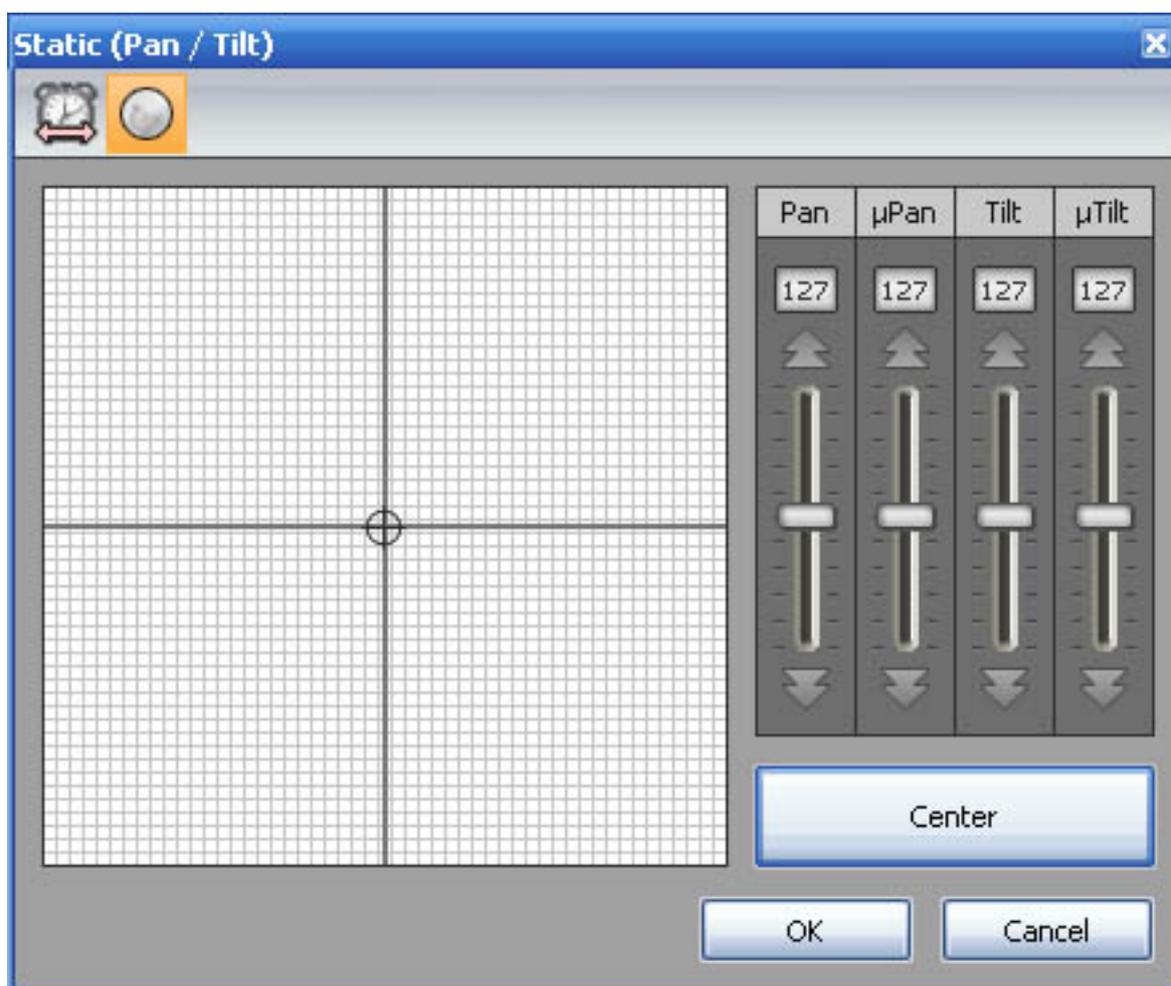
Cet effet permet d'affecter une valeur statique à vos appareils. Une fois l'effet assigné la fenêtre suivant est automatiquement ouverte (pour un effet couleur). 3 modes sont disponibles :

- sélection de couleur
- presets de couleurs (rouge, vert, bleu...)
- sélection manuelle des valeurs RGB

Note : vous pouvez modifier la durée de l'effet en cliquant sur le bouton à gauche de la barre d'outils.



Si l'effet est assigné à une timeline de canaux Pan/Tilt, la fenêtre suivant est alors ouverte. Vous pouvez y spécifier une position ainsi qu'ouvrir les faisceaux des projecteurs (bouton à droite de la barre d'outils).



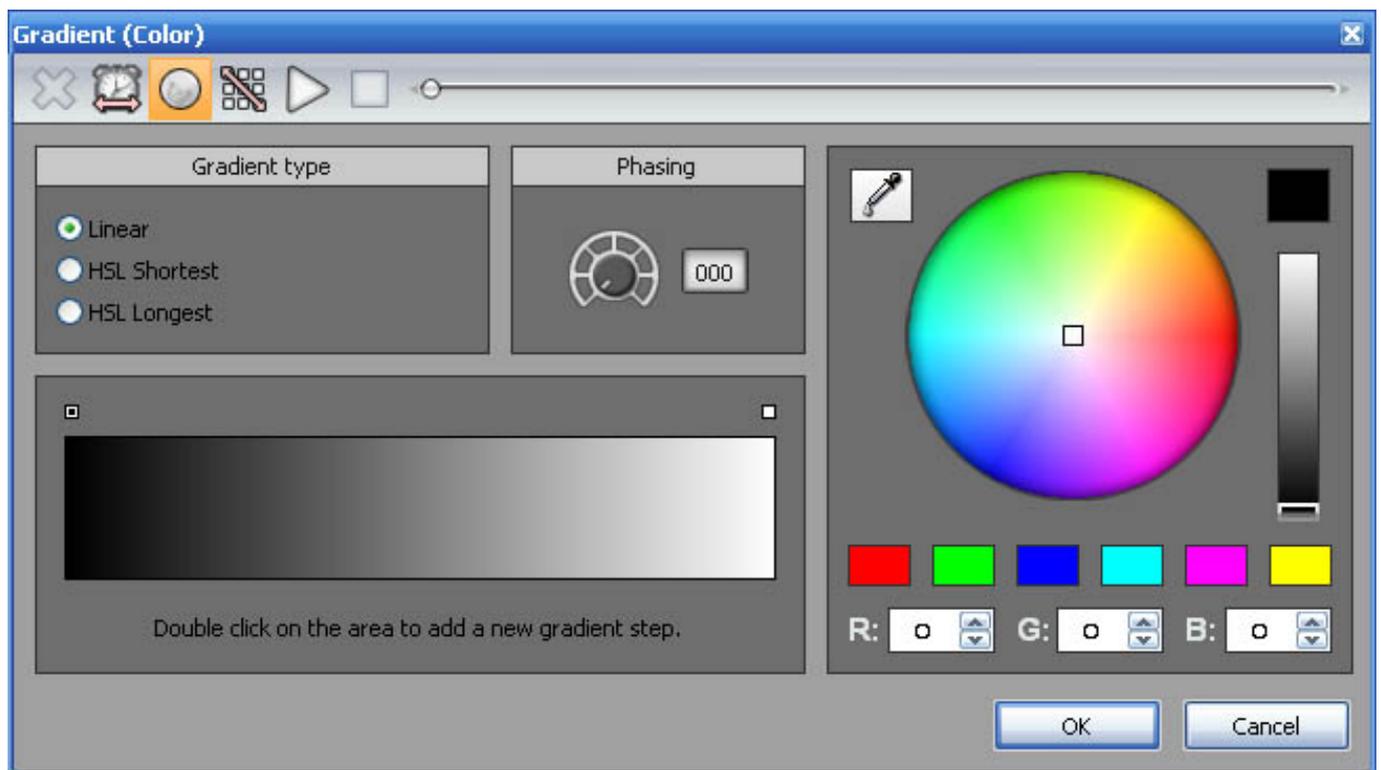
Le logiciel adapte la fenêtre d'options à la timeline sélectionnée (couleur, gobo, pan/tilt, dimmer...).

#### **2.2.2.2. Dégradé**

Cet effet permet d'effectuer un fondu entre plusieurs valeurs DMX (couleur, position...). Dans le cas d'un dégradé de couleur, vous pouvez ajouter plus de points. Il suffit de double cliquer dans la zone de dégradé pour ajouter un nouveau point. Sélectionnez-le ensuite pour en modifier la couleur.

Déphasage : cette option permet de créer un retard entre les appareils, très utile pour un effet arc en ciel par exemple !

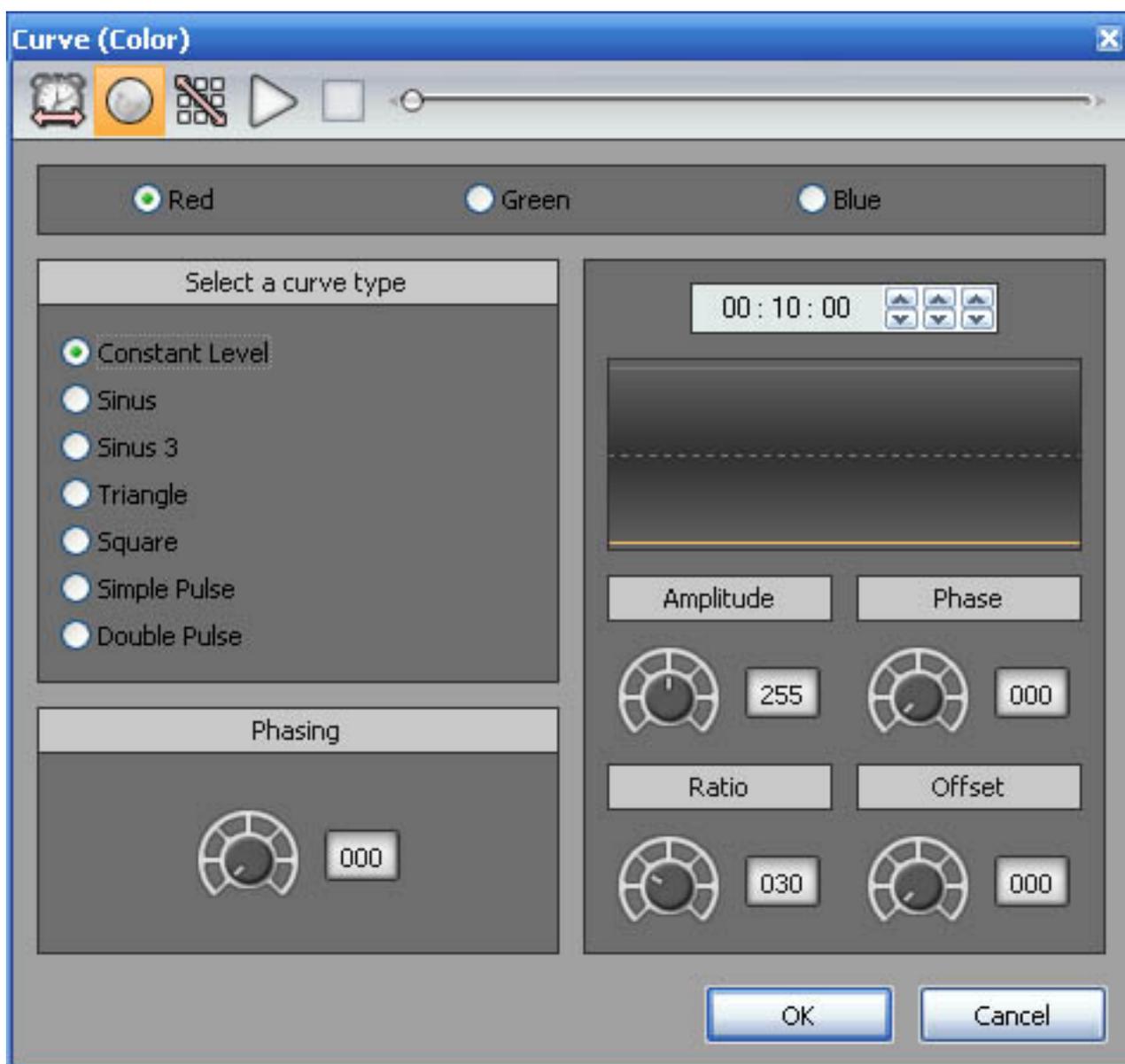
N'oubliez pas de prévisualiser votre effet à l'aide du bouton lecture. Vous pourrez toujours rééditer votre effet en double cliquant dessus dans la timeline.



### **2.2.2.3. Courbe**

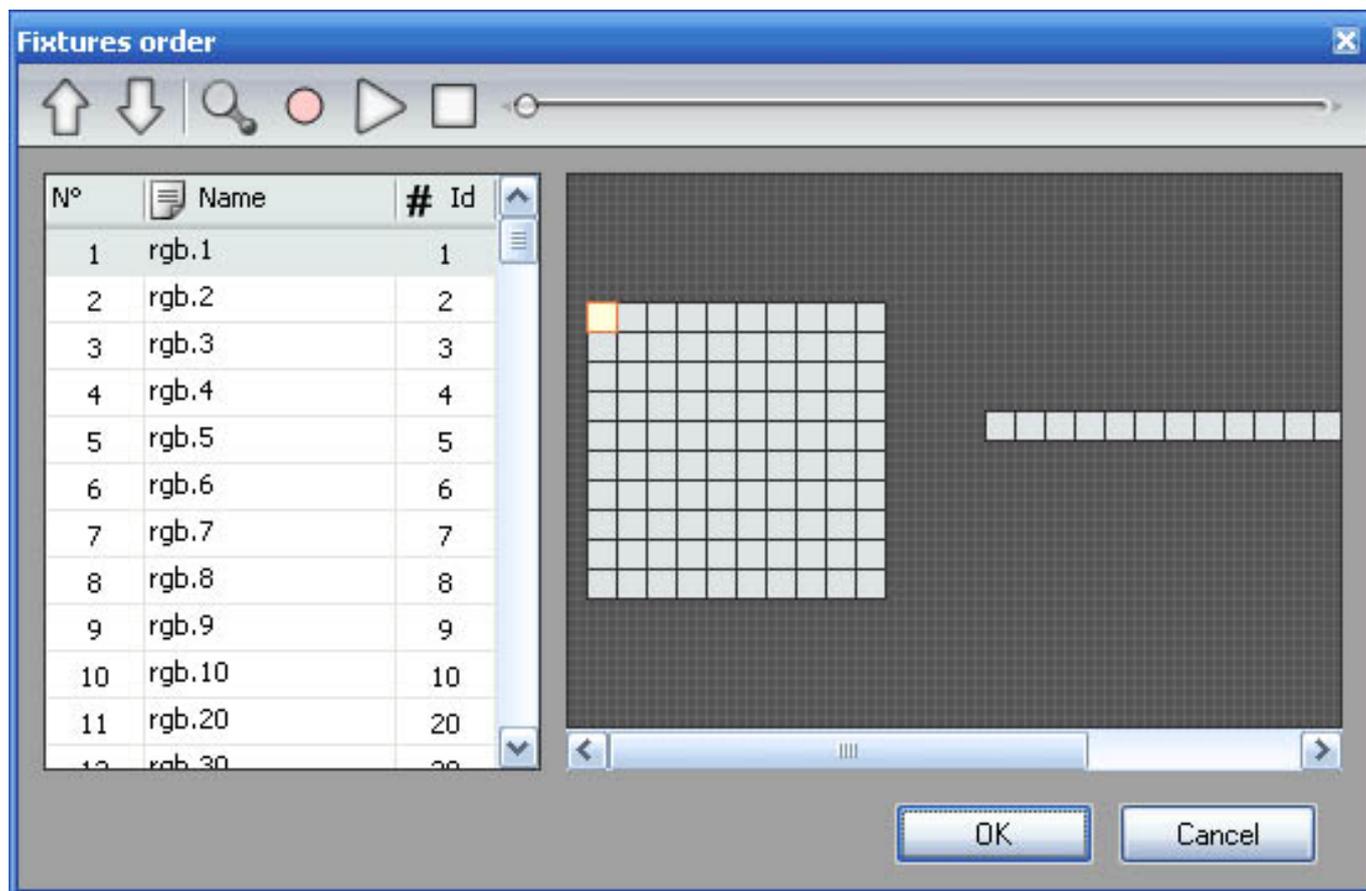
Cet outil offre plus de contrôle individuel des canaux, spécialement avec les projecteurs à LED. Sélectionnez tout d'abord le canal que vous souhaitez programmer (rouge, vert...) puis sélectionnez une forme de courbe (sinus, carré...).

Plusieurs options sont disponibles comme l'amplitude, l'offset... Nous vous recommandons de tester les combinaisons afin de vous rendre compte de leur résultat.



Déphasage : cette option permet de créer un retard entre les appareils, très utile pour un effet arc en ciel par exemple !

Vous devez cliquer sur le bouton "Ordre des appareils" dans la barre d'outils afin de spécifier une direction pour le déphasage. Une fois la fenêtre ci-dessous ouverte, utilisez les boutons UP et DOWN afin de modifier l'ordre des appareils ou bien le bouton "Enregistrement" afin de créer un nouvel ordre.



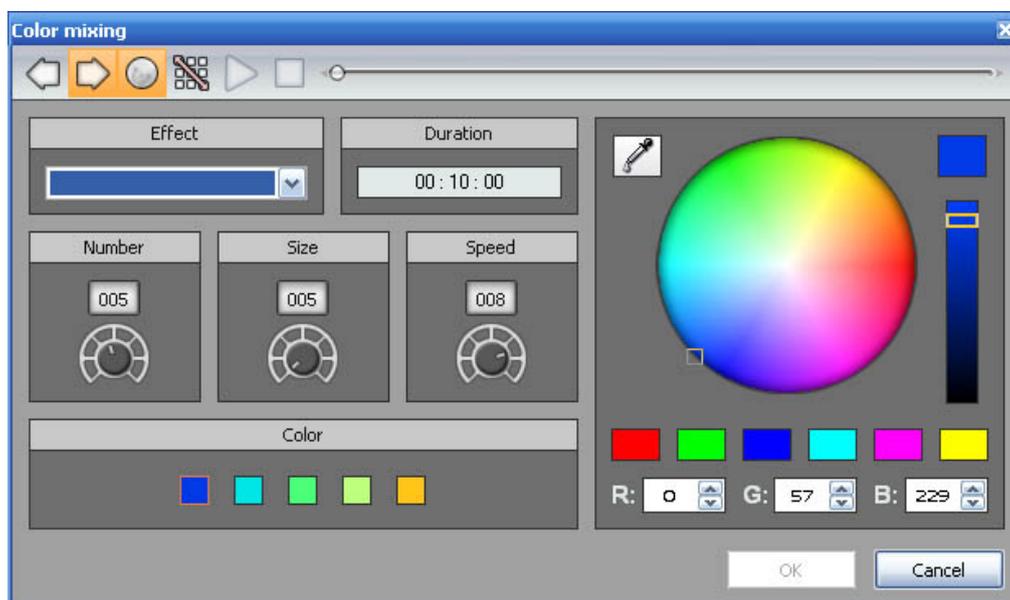
#### 2.2.2.4. Trichromie

L'outil Trichromie est la méthode la plus simple pour créer des effets de couleur complexes.

Sélectionnez un effet depuis la liste déroulante puis modifiez les options.

Vous pouvez ajuster la taille, la vitesse et la durée des effets tout en modifiant les couleurs à l'aide de la palette. Il est aussi possible d'ajouter ou enlever des couleurs à votre effet.

N'oubliez pas de cliquer sur le bouton "Ordre des appareils" dans la barre d'outils afin de spécifier une direction pour le déphasage.

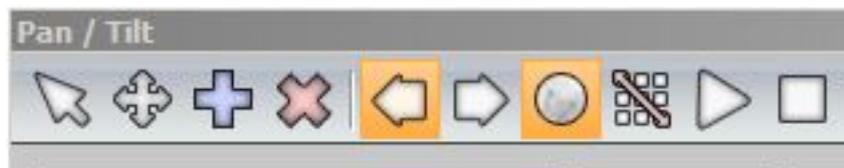


### 2.2.2.5. X/Y

Alors que la création d'effets de vagues est possible avec les courbes, vous pouvez créer des effets plus précis avec l'outil "X/Y".

Comme avec les autres outils, cliquez sur le bouton "Faisceaux ON" afin d'ouvrir le faisceau des appareils. Cette fonction agit sur les dimmers, iris, shutters...

Sélectionnez une forme depuis la liste et entrez le nombre de points. Testez ensuite votre effet en cliquant sur le bouton "Lecture".



Vous pouvez modifier la position des points en utilisant les curseurs à droite de la fenêtre ou directement sur la grille à l'aide de la souris.

Vous pouvez aussi ajouter ou supprimer des points Sélectionnez les outils de la barre d'outils pour cela.

Ajout d'un point :

- Cliquez sur le bouton "Ajouter" de la barre d'outils
- Déplacez votre souris à l'emplacement souhaité pour le nouveau point
- Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour ajouter le point

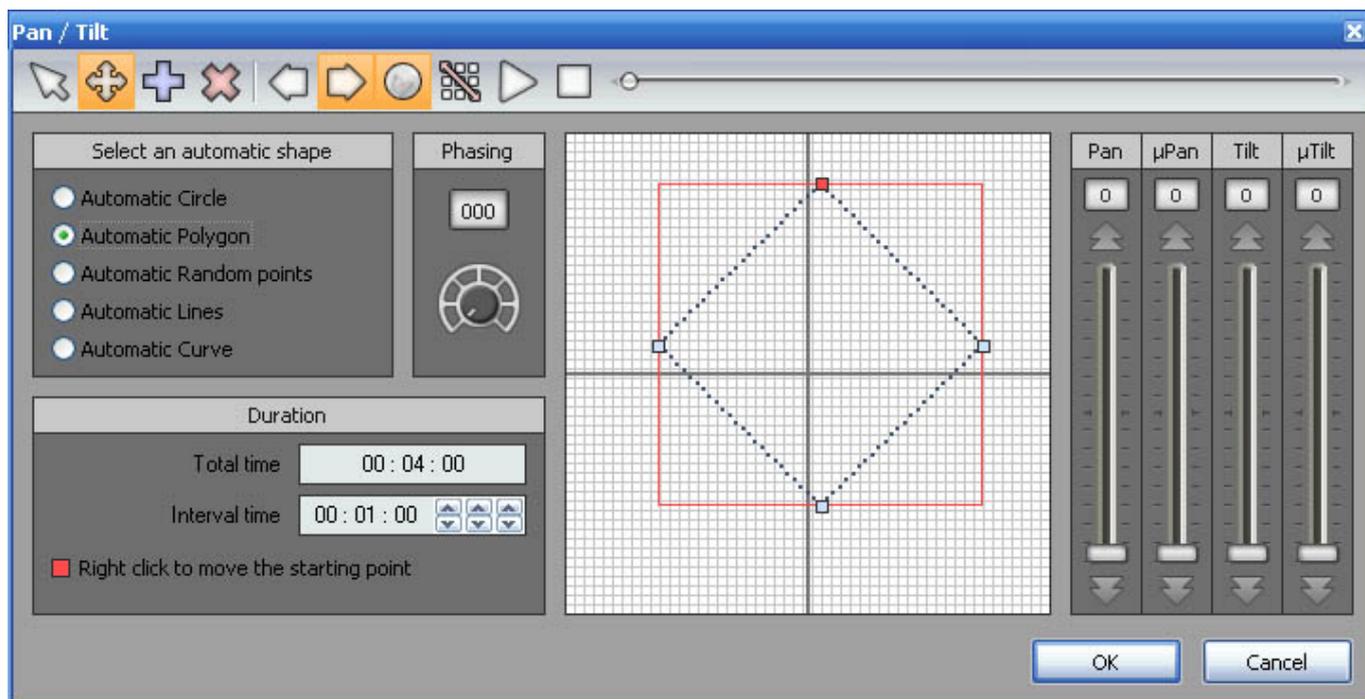
Suppression d'un point :

- Cliquez sur le bouton "Détruire" de la barre d'outils
- Déplacez votre souris au-dessus du point à supprimer
- Cliquez avec le bouton gauche pour supprimer le point

Vous pouvez aussi déplacer le point de démarrage de la séquence (en rouge), cliquez avec le bouton droit de la souris dans la forme pour cela. Utilisez les boutons "Sens inverse des aiguilles d'une montre" et "Sens des aiguilles d'une montre" pour modifier le sens de défilement de la séquence.

Modification de la position de la forme: sélectionnez l'outil "Déplacer" de la barre d'outils. Un carré rouge apparaît alors, utilisez la souris pour le déplacer sur la grille.

Vous pouvez aussi redimensionner la forme en déplaçant votre souris au-dessus du carré rouge afin de montrer l'icone "".

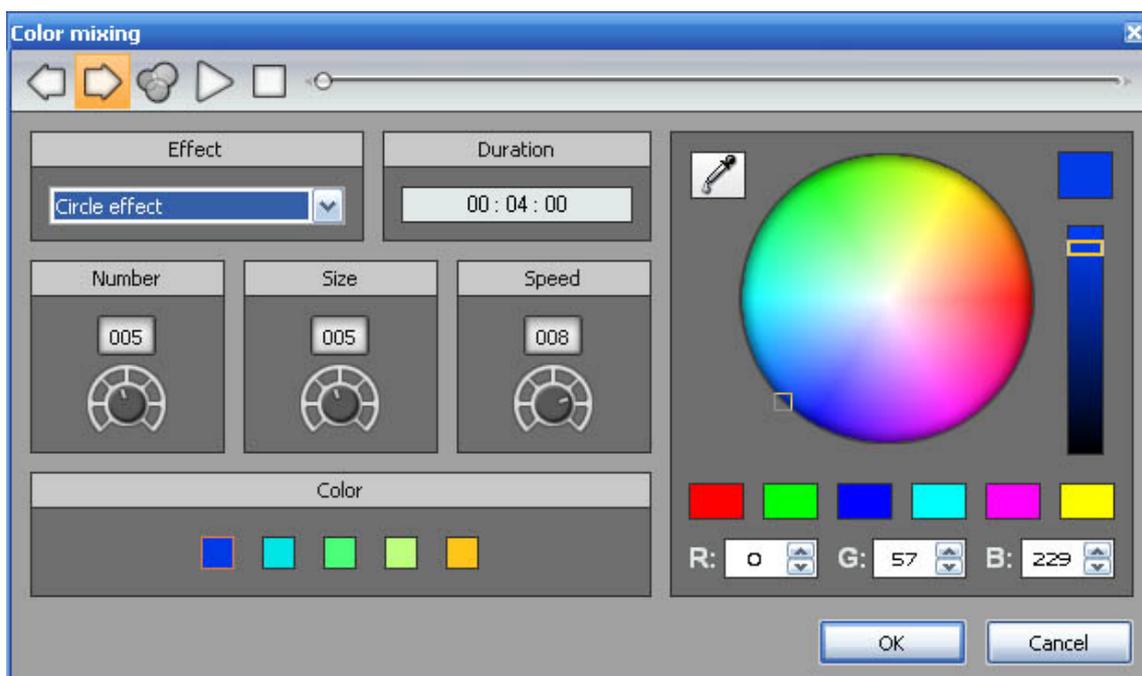


### 2.2.2.6. Matrice

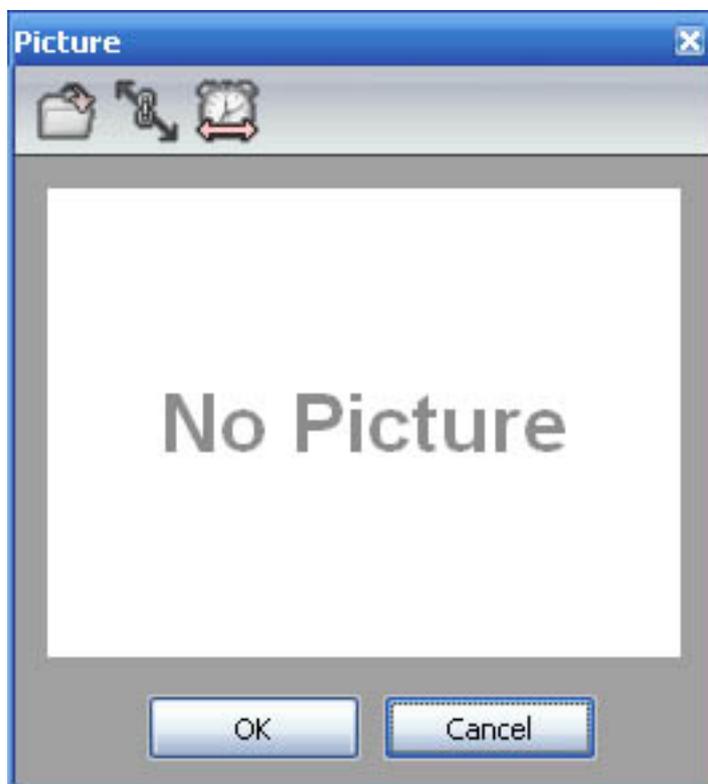
Il est important de savoir que les effets matrices ne sont disponibles qu'avec les Rects. Vous ne pourrez l'utiliser avec une sélection normale de projecteurs. Voir le chapitre "Rects" pour plus d'informations.

Une fois l'effet matrice sélectionné et glissé sur la timeline, une fenêtre est ouverte par le logiciel où vous devez sélectionner le type d'effet (carré, cercle...).

Plusieurs options sont disponibles : nombre de couleurs, taille et vitesse. Vous pouvez les ajuster avec les boutons rotatifs correspondants. Une fois le nombre de couleurs sélectionné, vous pouvez choisir les couleurs avec la palette.



### 2.2.2.7. Image



### 2.2.2.8. GIF animé

Un GIF animé peut-être affiché sur une matrice de LED.

Il est important de savoir que les effets matrices ne sont disponibles qu'avec les Rects. Vous ne pourrez l'utiliser avec une sélection normale de projecteurs. Voir le chapitre "Rects" pour plus d'informations.

Une fois l'effet GIF sélectionné et glissé vers la timeline, vous devrez sélectionner un fichier GIF avant de presser le bouton "Lecture" pour visualiser le rendu de l'animation.

Veillez à sélectionner une image aux dimensions adéquates, vous ne pourrez pas afficher une image de 100x100 sur une matrice de 5x5 par exemple.



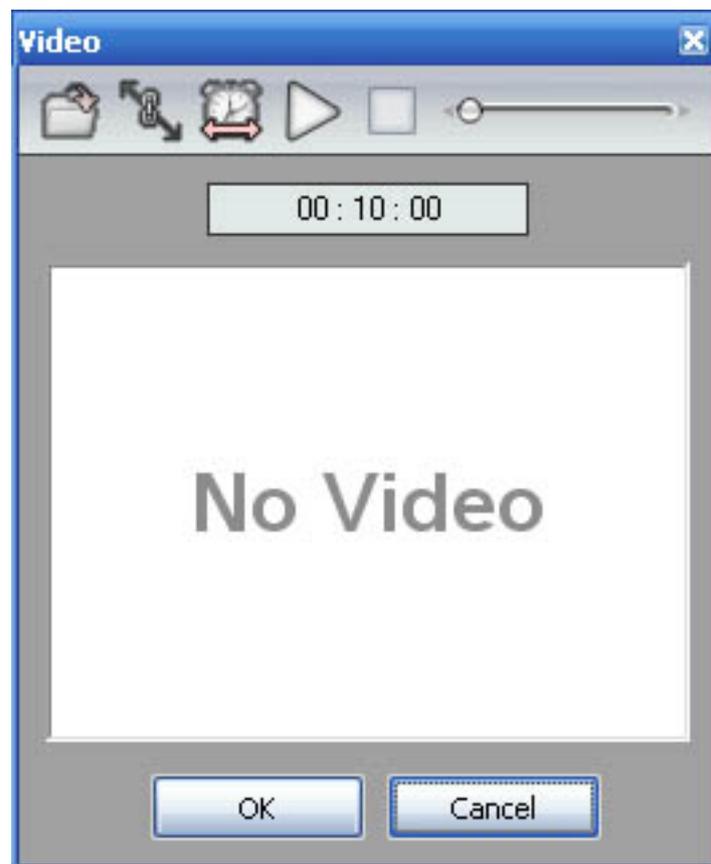
#### **2.2.2.9. Vidéo**

Une vidéo peut-être jouée sur une matrice de LED. Le logiciel peut jouer les fichiers avi encodés correctement.

Il est important de savoir que les effets matrices ne sont disponibles qu'avec les Rects. Vous ne pourrez l'utiliser avec une sélection normale de projecteurs. Voir le chapitre "Rects" pour plus d'informations.

Une fois l'effet vidéo sélectionné et glissé sur la timeline, une fenêtre est ouverte et vous devez sélectionner un fichier vidéo. Cliquez ensuite sur le bouton "Lecture" pour jouer la vidéo.

Veillez à sélectionner une vidéo aux dimensions adéquates, vous ne pourrez pas afficher une vidéo de 100x100 sur une matrice de 5x5 par exemple.

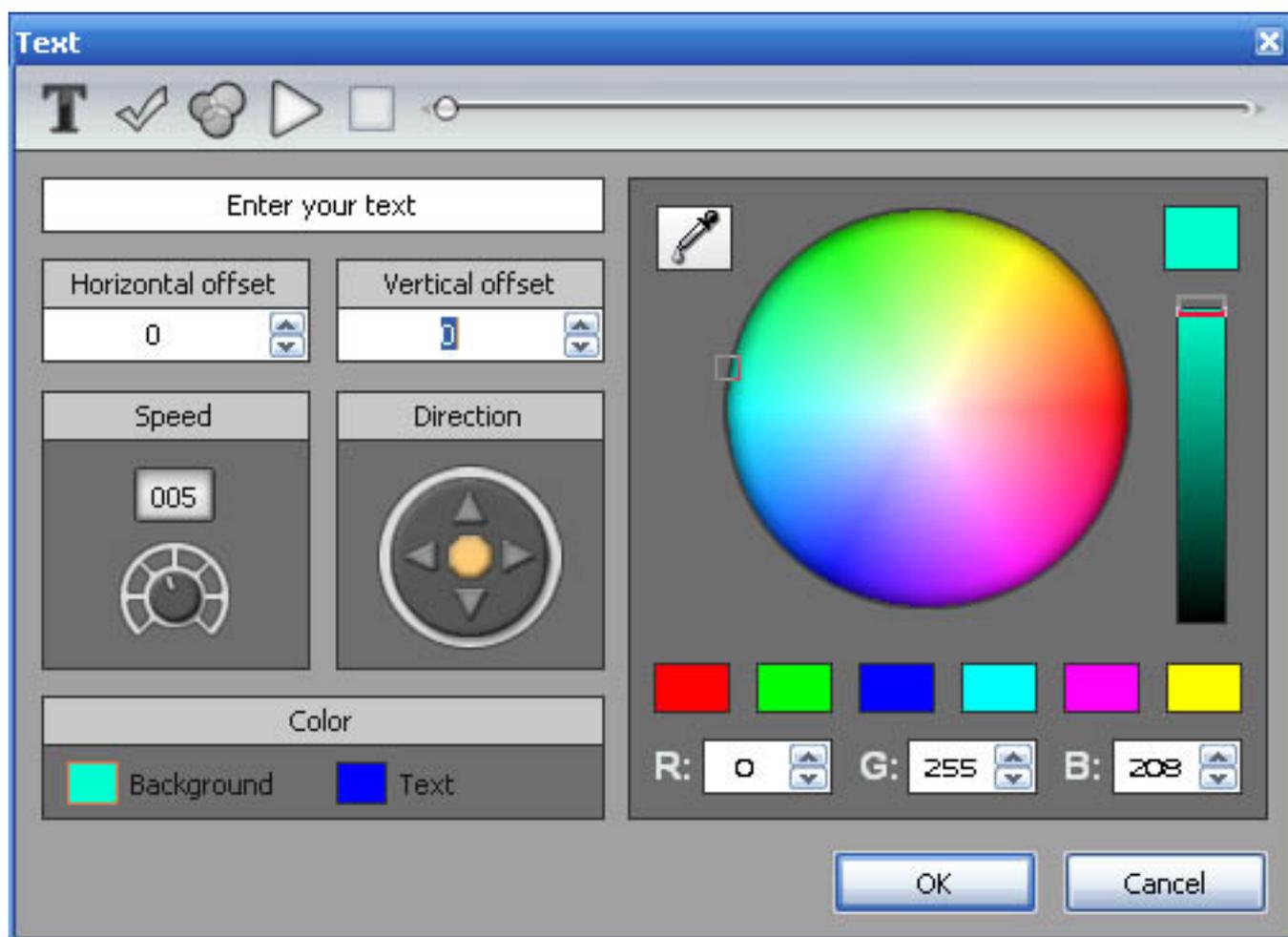


#### **2.2.2.10. Texte**

Il est important de savoir que les effets matrices ne sont disponibles qu'avec les Rects. Vous ne pourrez l'utiliser avec une sélection normale de projecteurs. Voir le chapitre "Rects" pour plus d'informations.

Vous pouvez insérer du texte sur votre matrice à l'aide de l'outil "Texte". Entrez le texte et cliquez sur le bouton "T" pour changer la police.

- Cliquez sur "Lecture" pour visualiser votre texte
- Changez la position du texte en ajustant les valeurs d'offset vertical et horizontal
- Choisissez une direction pour un éventuel défilement du texte
- Choisissez une vitesse de défilement
- Modifiez la couleur du texte et du fond



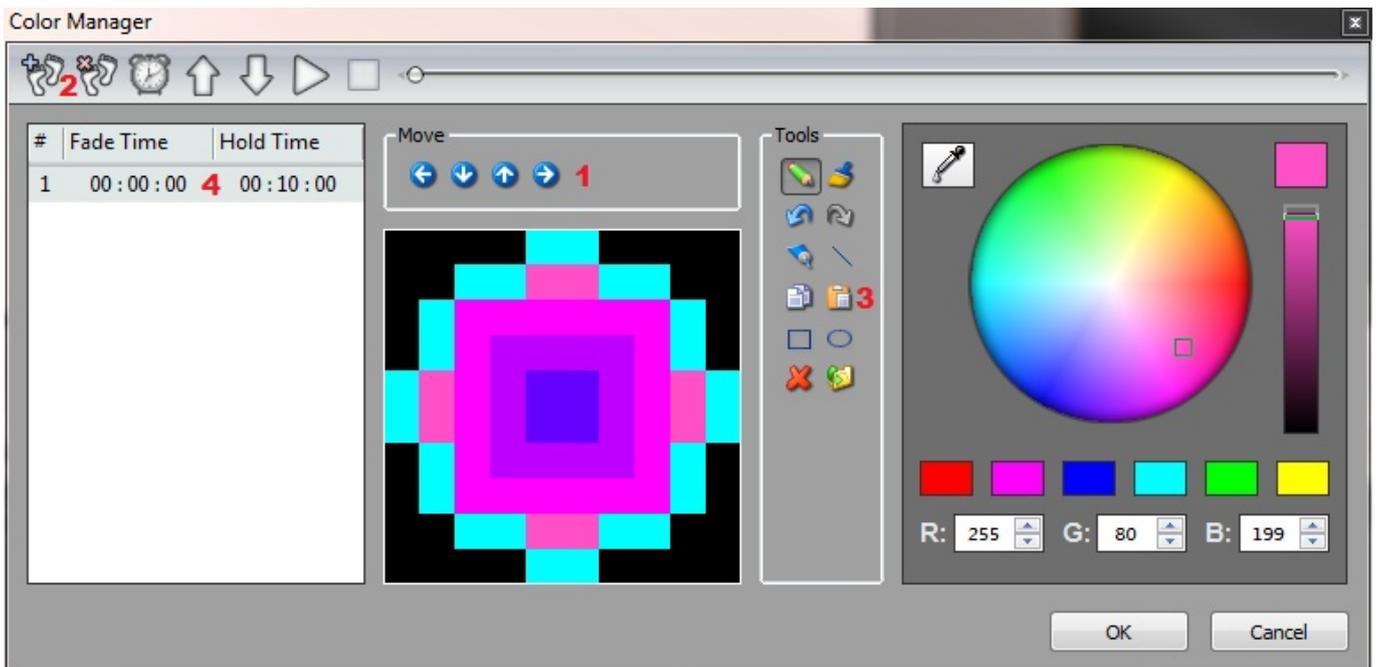
### 2.2.2.11. Color Manager

Peut-être avez-vous déjà fait le tour de tous les effets et combinaisons possibles mais recherchez cependant encore quelque chose de différent ? L'outil Color Manager est ce qu'il vous faut.

L'outil Color Manager fonctionne un peu à la manière de l'outil Paint de Windows avec la possibilité de dessiner des points, lignes, courbes ou encore insérer des images.

- Déplacez votre image sur la matrice ici (1)
- Une fois satisfait cliquez ici (2) pour créer un nouveau pas

Lors de la création d'un nouveau pas, il s'agit d'une copie du précédent. Vous pouvez copier/coller d'autres pas en cliquant ici (3). Modifiez les temps de fondu et de maintien de vos pas ici (4).



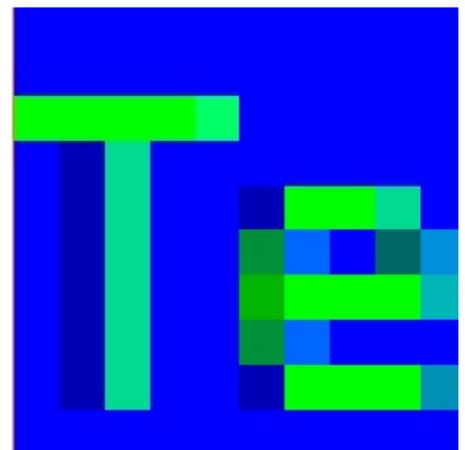
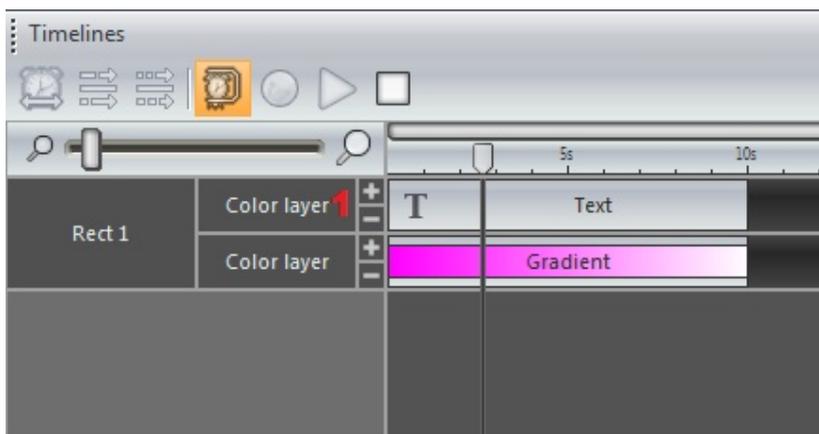
### 2.2.3. Rects et calques

Si l'utilisation des Rects ne vous est pas familière, reportez-vous au chapitre correspondant.

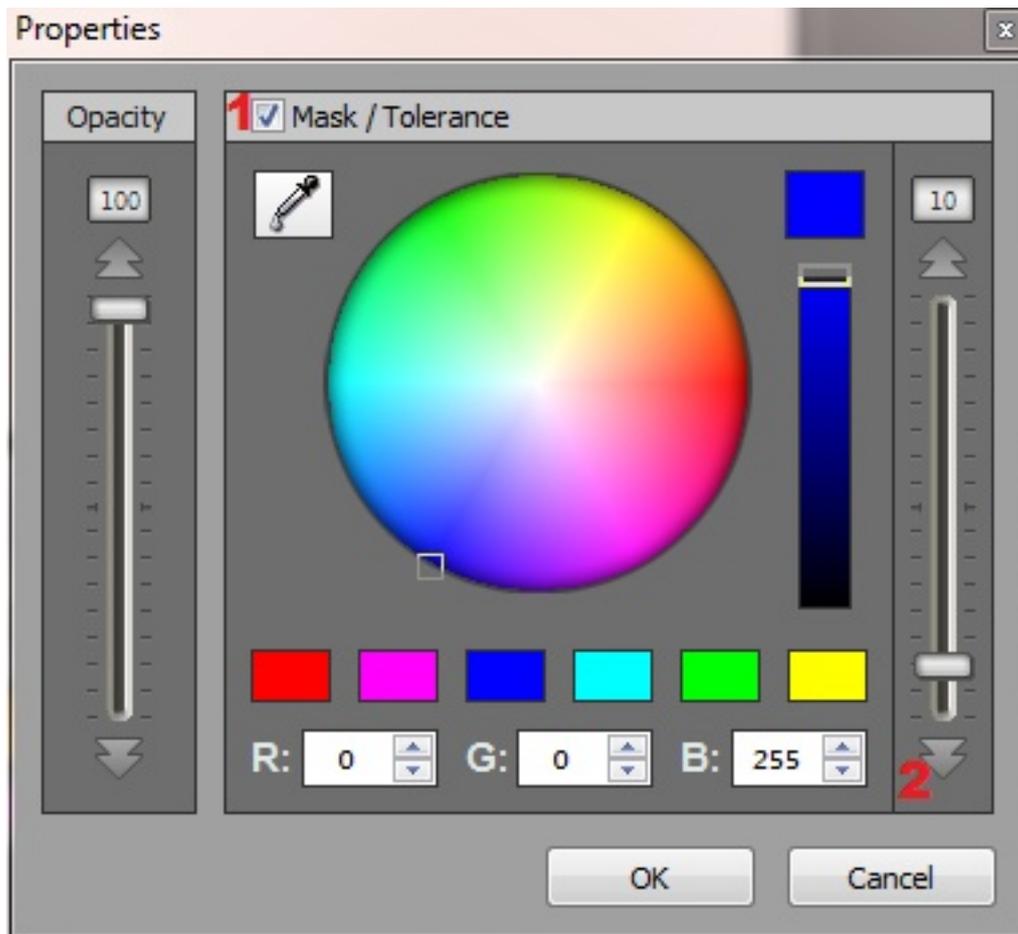
Lors de la création d'effets utilisant les Rects, vous pouvez ajouter plusieurs niveaux de calques et ainsi cumuler les effets.

Cliquez ici (1) pour ajouter ou supprimer un calque.

Dans l'exemple ci-dessous nous avons réalisé un calque avec un dégradé et avons appliqué par dessus un second calque avec du texte. Le texte bloque l'effet. Les couleurs peuvent être rendues transparentes en cliquant avec le bouton droit dans le calque texte puis en sélectionnant "Propriétés".

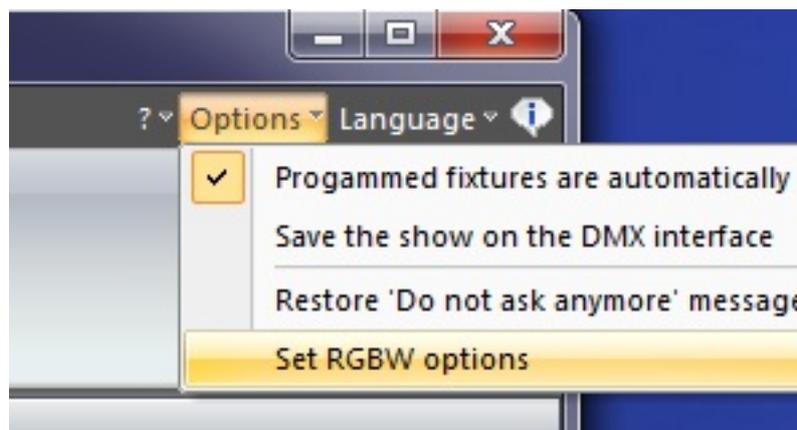


- Cliquez ici (1) pour activer le masque
- Sélectionnez la couleur à masquer (ici nous sélectionnons le bleu, couleur de fond du texte)
- Ajustez la tolérance ici (2)
- Vous pouvez aussi modifier l'opacité



#### 2.2.4. Options RGB+White

ESA PRO calcule automatiquement les valeurs RGB et et RGBW afin de produire une couleur spécifique. Certains appareils calculent cependant ces valeurs de manière différente. Vous pouvez ajuster la manière dont ces valeurs sont calculées depuis le menu options.



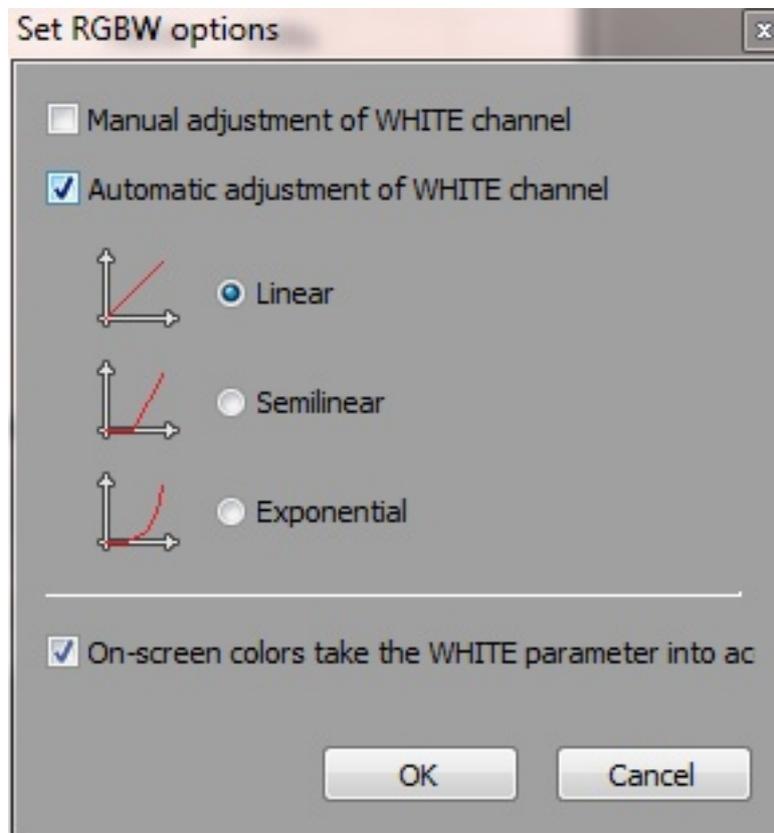
Par défaut l'ajustement du canal blanc est linéaire.

LINEAIRE : si les valeurs rouge, vert et bleu sont à 30% alors le blanc sera à 30%

SEMI-LINEAIRE : le canal blanc reste à 0 tant que les canaux de couleurs ne dépassent pas 50%

EXPONENTIEL : le canal blanc accélère lorsque les autres canaux se rapprochent de leurs valeurs maximales.

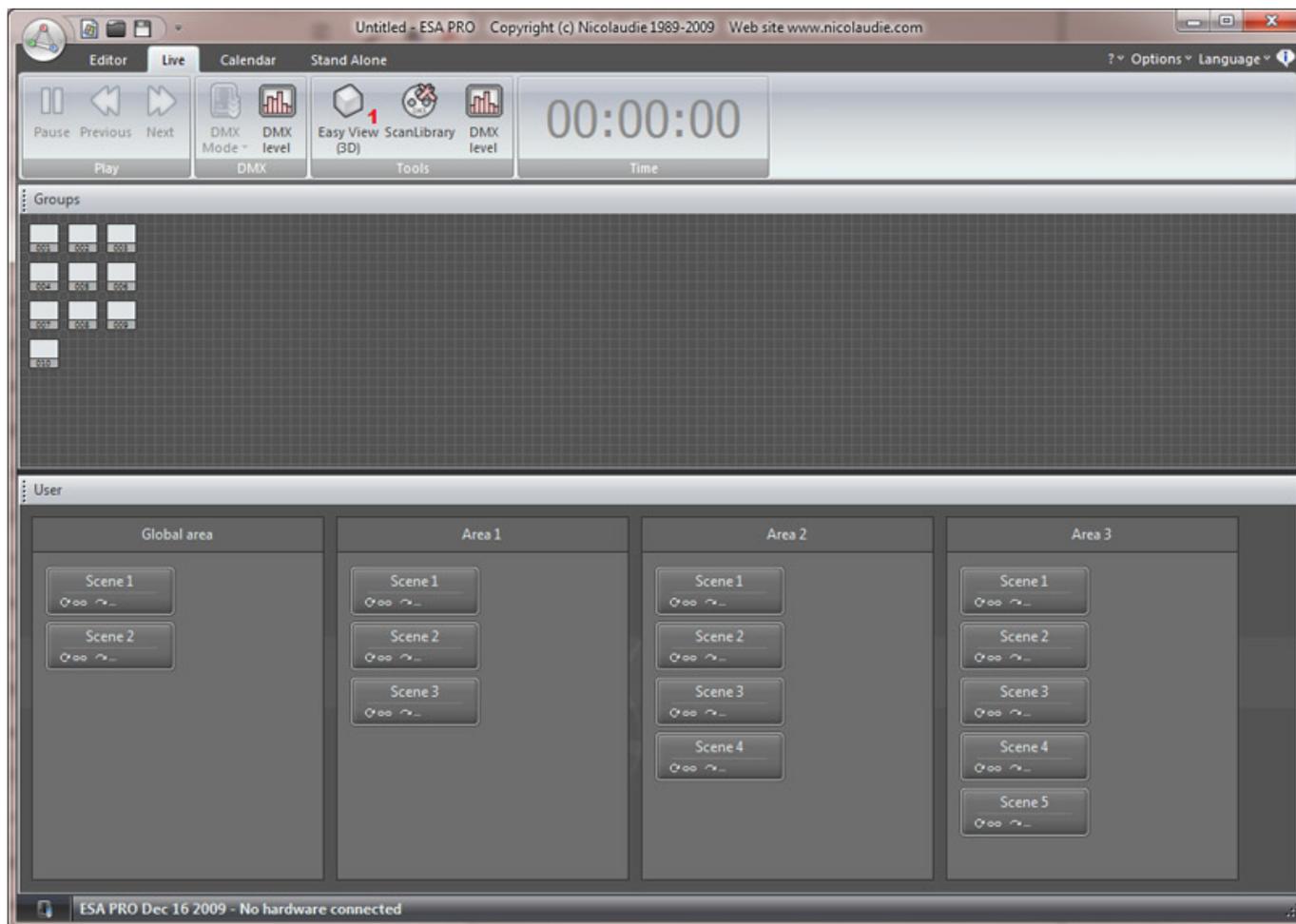
Vous pouvez aussi spécifier la gestion du canal blanc comme étant manuelle.



# V Jouez vos scènes en mode Live

L'onglet LIVE permet de tester vos scènes.

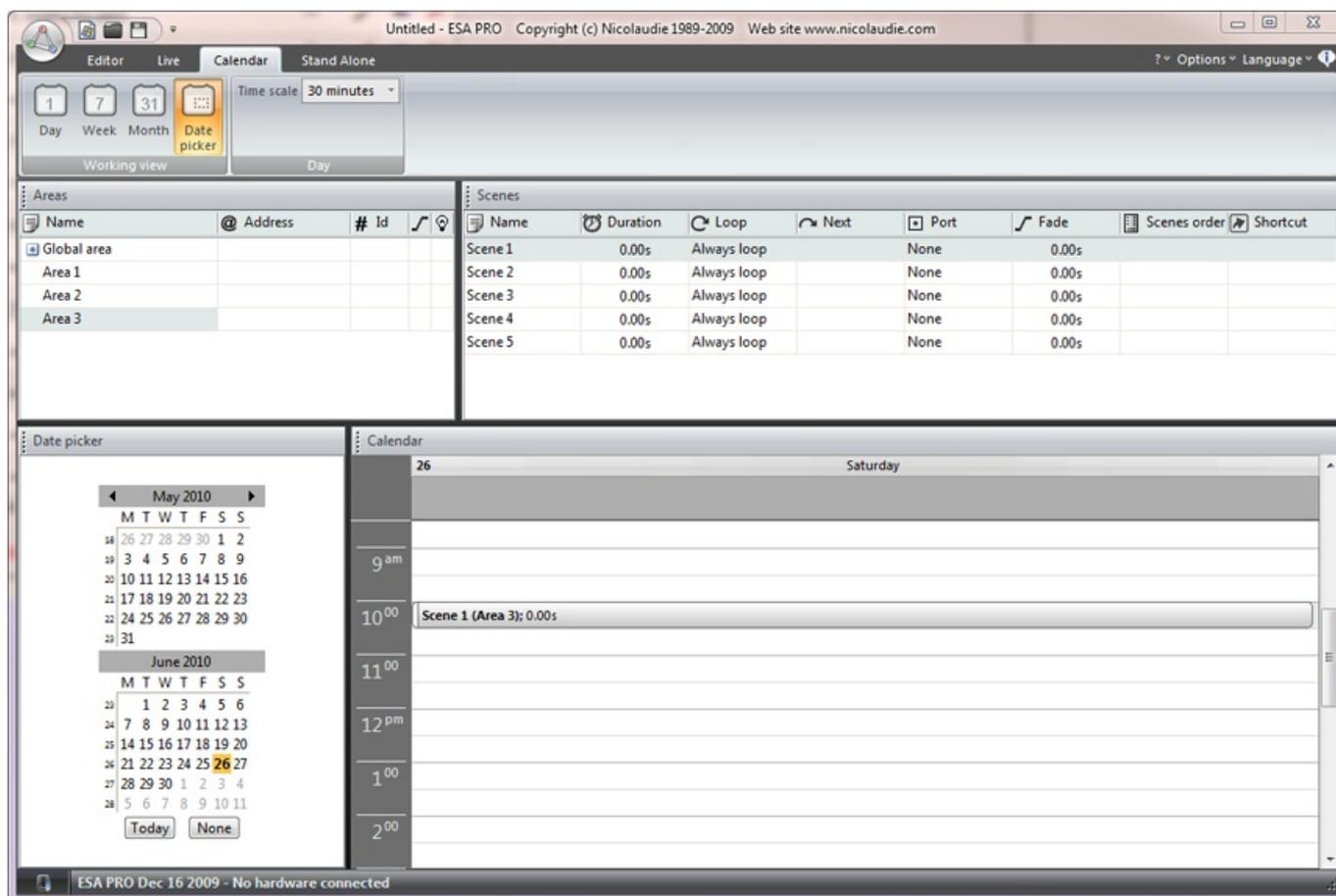
Cliquez ici (1) pour démarrer la visualisation 3D.



## VI Calendrier

Certaines interfaces sont munies d'une horloge/calendrier et permettent ainsi le déclenchement de vos scènes en fonction de la date/heure.

Glissez simplement vos scènes vers le calendrier. L'exemple ci-dessous déclenchera la scène 1 à 10H00 le 26 juin.



Double-cliquez pour éditer un déclenchement. Vous pouvez spécifier la récurrence des évènements. Ci-dessous, notre scène sera déclenchée tous les samedis du mois d'août.

Trigger ✖

Time

Appointed time Time

Repeating time slot

Date

Everyday

One day

Settings...

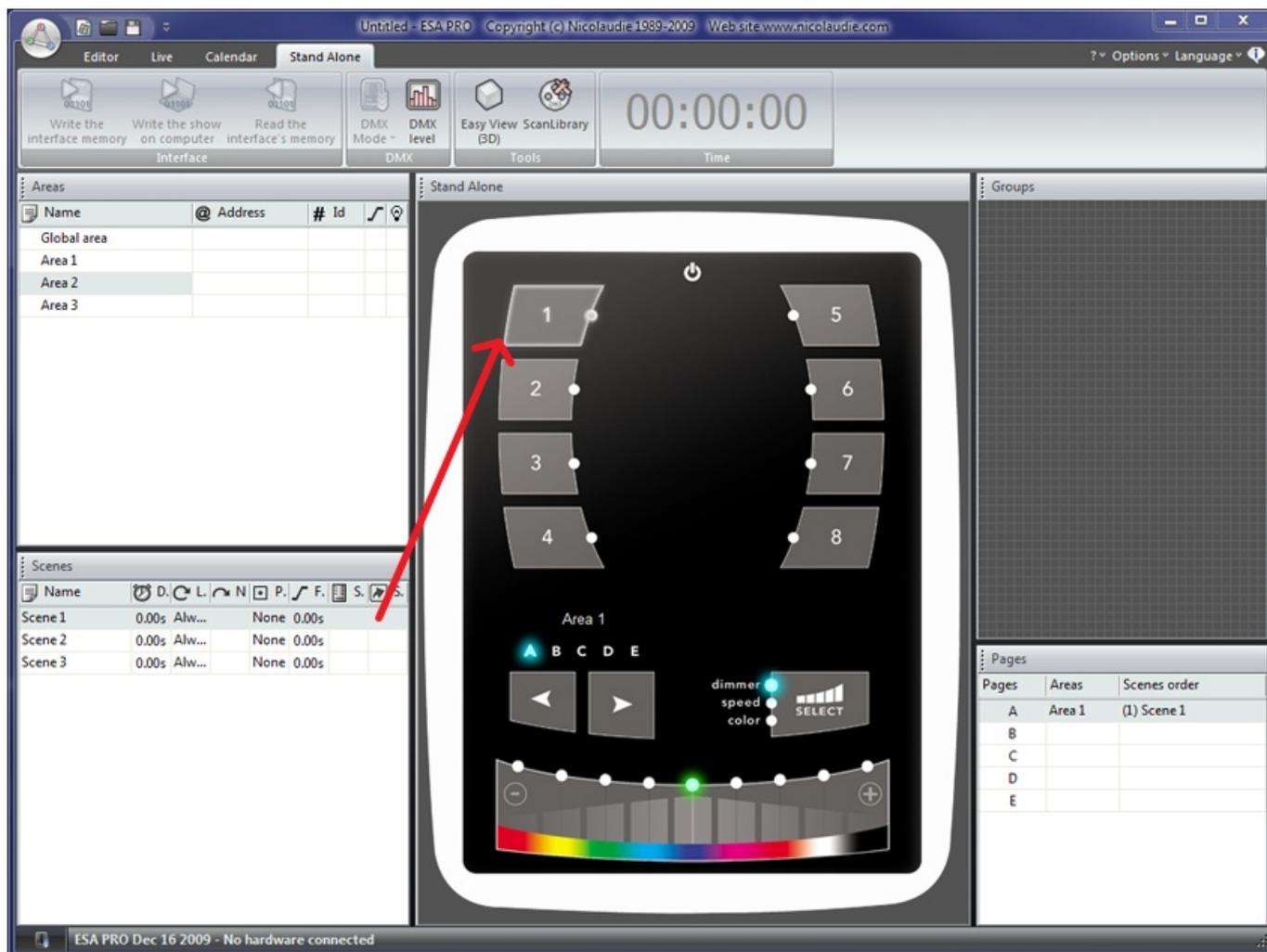
	Month	Day
From	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="Saturday"/>
to	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="Saturday"/>

## VII Ecriture de la mémoire autonome

L'ajout de votre programmation à votre interface STICK ou SLESA se fait par drag&drop.

- Sélectionnez la zone que vous souhaitez utiliser
- Glissez la scène depuis la fenêtre des scènes vers un bouton du STICK ou un bloc mémoire SLESA

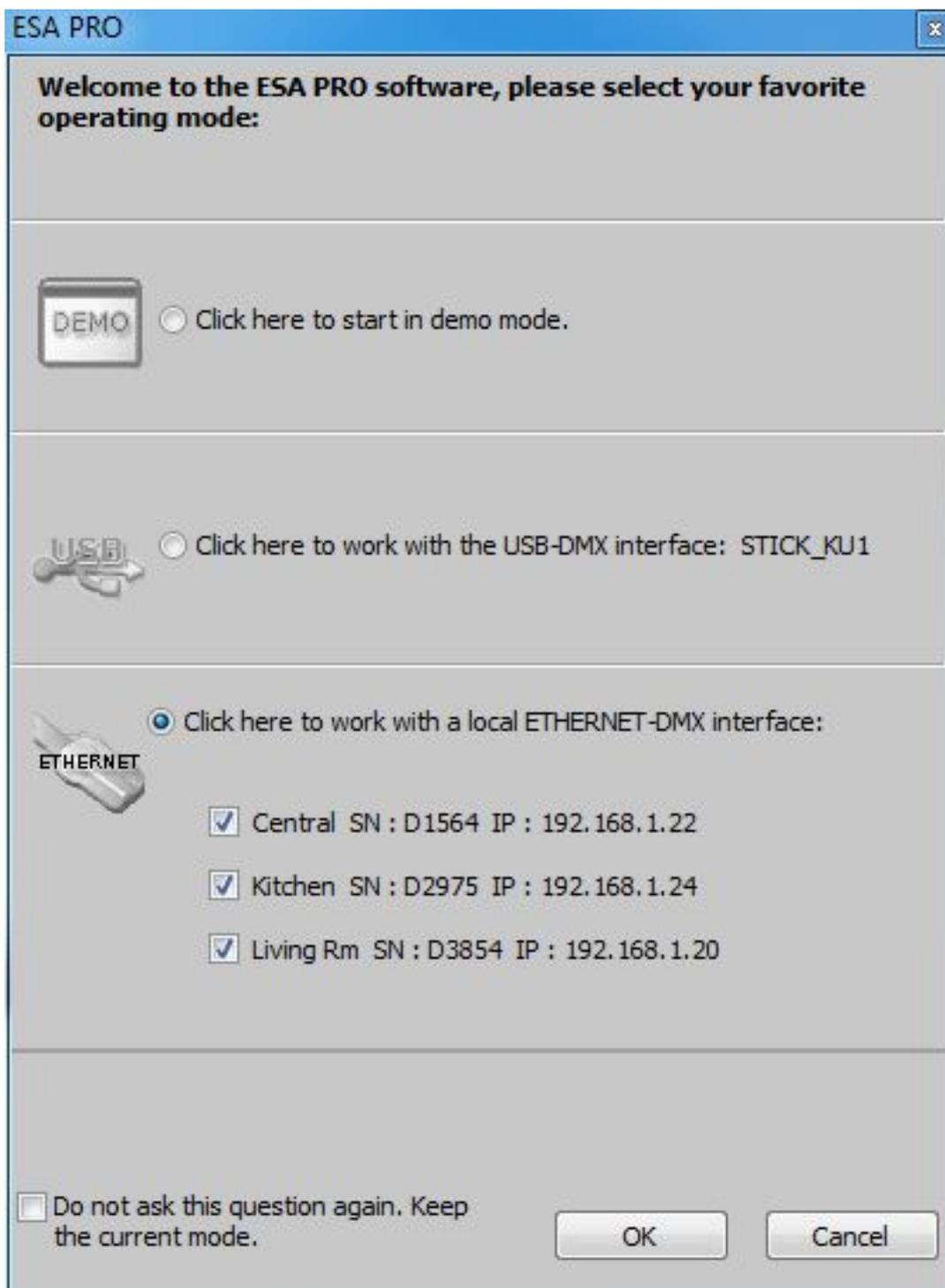
Pour copier toutes les scènes d'une page d'un coup, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image de l'interface et sélectionnez "toutes les scènes".



## VIII Fonctions Ethernet

Vous pouvez contrôler une interface via Ethernet de la même manière qu'avec le port USB. Assurez-vous que le paramètre Ethernet est activé sur votre interface avant de la connecter au réseau puis démarrez ESA PRO.

La fenêtre de démarrage liste les interfaces disponibles. Sélectionnez celle(s) que vous souhaitez utiliser.



### Écriture d'un show via le réseau

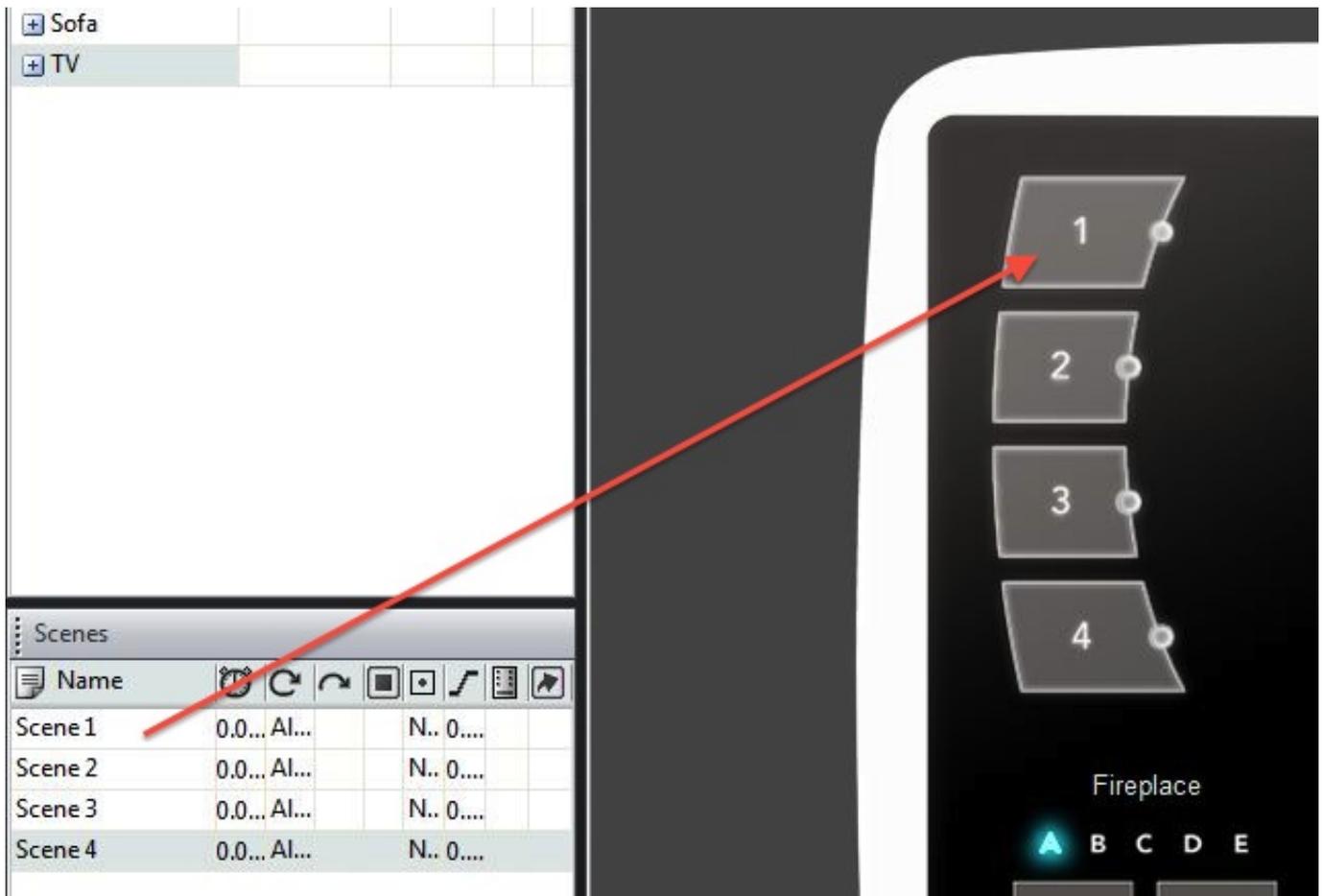
Lors de l'édition de votre show, toutes les interfaces généreront les mêmes sorties DMX. Sélectionnez l'onglet mode autonome pour assigner les scènes aux interfaces. Cliquez ici pour ajouter une interface. Ici nous utilisons 3 interfaces.



Cliquez ici (1) pour assigner une interface à chacun des onglets. Sélectionnez un appareil depuis la liste ici (2).



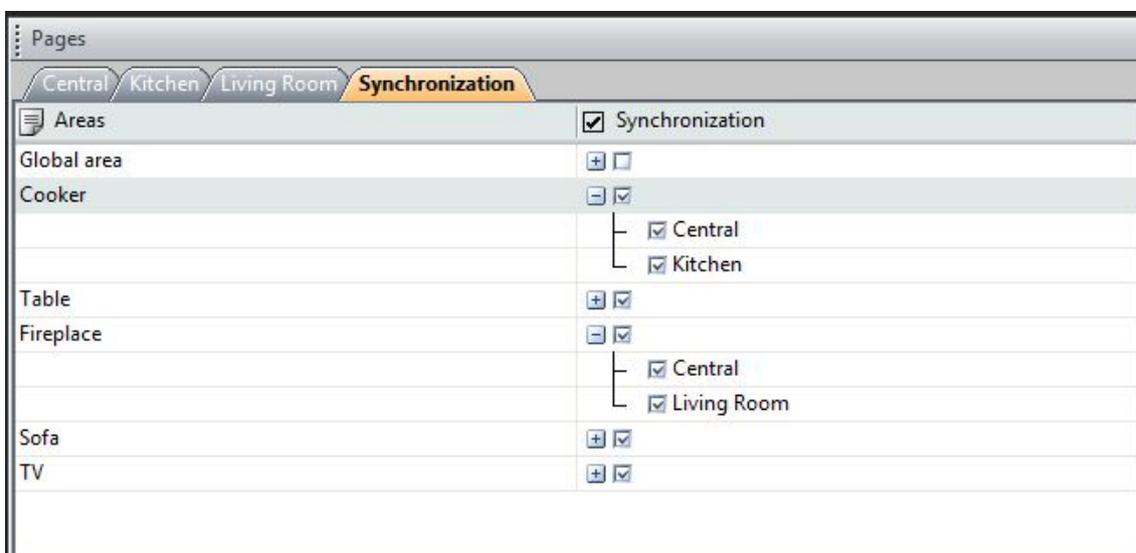
Glissez les scènes depuis la gauche vers chacune des interfaces sur la droite. Souvenez vous que la quantité totale de zones DMX de votre show est limitée (voir notice de l'interface).



### Synchronisation des panneaux sensitifs

Par défaut, les interfaces sont indépendantes les unes des autres. Il est cependant possible de synchroniser les zones DMX entre les interfaces. Pour cela, sélectionnez l'onglet "Synchronisation" puis choisissez les zones à synchroniser.

Vous pouvez synchroniser des zones situées sur des pages différentes. Dans notre exemple, l'interface centrale contrôle toutes les zones de toutes les interfaces. La zone "Cookeur" est sur la page B du contrôleur central et sur la page A du contrôleur "Kitchen".



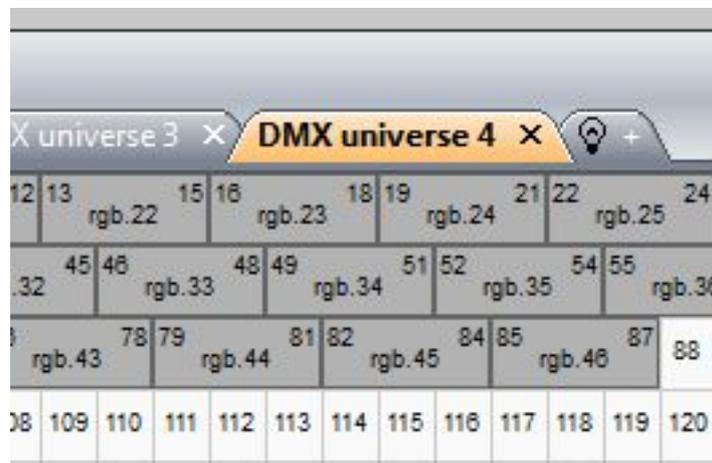
### Synchronization of USB-Ethernet controllers

Several USB-Ethernet controllers can be synchronized to make a stand alone show with more than 2 universes. Note that this is not compatible with the touch controllers.

To begin with, be sure that all USB-Ethernet controllers are connected to a switch or router. By default, the controller is set to take the IP address from the router. If your router doesn't have DHCP (automatic IP addressing) enabled, connect your controller to your computer by USB and open the tools application to set a manual IP address. See the 'Hardware tools' topic of the hardware manual for more information.

Once your interfaces are connected, start the ESA Pro software and select the controllers from the start-up dialog.

Additional universes can be added in the patch window.



Les univers DMX peuvent être assignés aux contrôleurs en cliquant sur le bouton "Patch des univers". L'adresse IP des contrôleurs détectés apparaît sur la gauche. Si aucun contrôleur n'est connecté et que vous écrivez le show sur le disque dur de votre ordinateur, vous devez alors donner un nom à chacun des contrôleurs en double cliquant dans la cellule nom. Vous pouvez ensuite assigner les univers du logiciel aux univers des contrôleurs. Cliquez sur l'icone DMX en haut à gauche pour assigner les univers dans l'ordre des adresses IP.



Pour assigner votre show autonome, vous devez procéder comme pour un simple show avec 2 univers : glissez puis déposez les scènes vers le tableau, puis sélectionnez maître et esclaves dans la fenêtre des pages. Lorsqu'une scène est changée sur le contrôleur maître, les contrôleurs esclaves suivront. Le fonctionnement sera identique que la scène soit déclenchée par un bouton, un contact sec, un événement calendrier, etc...La synchronisation est précise à la trame DMX près et rend donc cette fonction très utile pour le contrôle de matrices de LED par exemple.

Si vous souhaitez écrire le show sur votre ordinateur, un dossier sera créé pour chaque interface. Vous devrez ensuite insérer les cartes mémoires une par une afin de leur assigner le show approprié.

