

ESA2

Français

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. © 1989-2012 Nicolaudie

Table of contents

1. Avant de commencer	1
1.1. Quoi de neuf avec ESA2 ?	1
1.2. Le package ESA2	3
1.3. Librairie d'appareils DMX	4
2. Mise en route	5
2.1. Installation du logiciel	6
2.2. Paramétrage	6
2.3. Editeur	8
2.4. Régie	10
2.5. Mode autonome	11
3. Constructeur de scènes	12
3.1. Placement des projecteurs	13
3.2. Contrôle des appareils	14
3.3. Les effets	17
4. Autres fonctions	19
4.1. Paramètre des scènes	20
4.2. Configuration matérielle - Tools	21
4.3. Easy Remote	21

1. Avant de commencer

Bienvenue dans ESA2, le logiciel de contrôle d'éclairage DMX pour PC et Mac. Ce manuel vous guidera lors de vos premiers pas avec le logiciel. Pour un aperçu rapide du logiciel, rendez vous au chapitre "Démarrage".



1.1. Quoi de neuf avec ESA2 ?

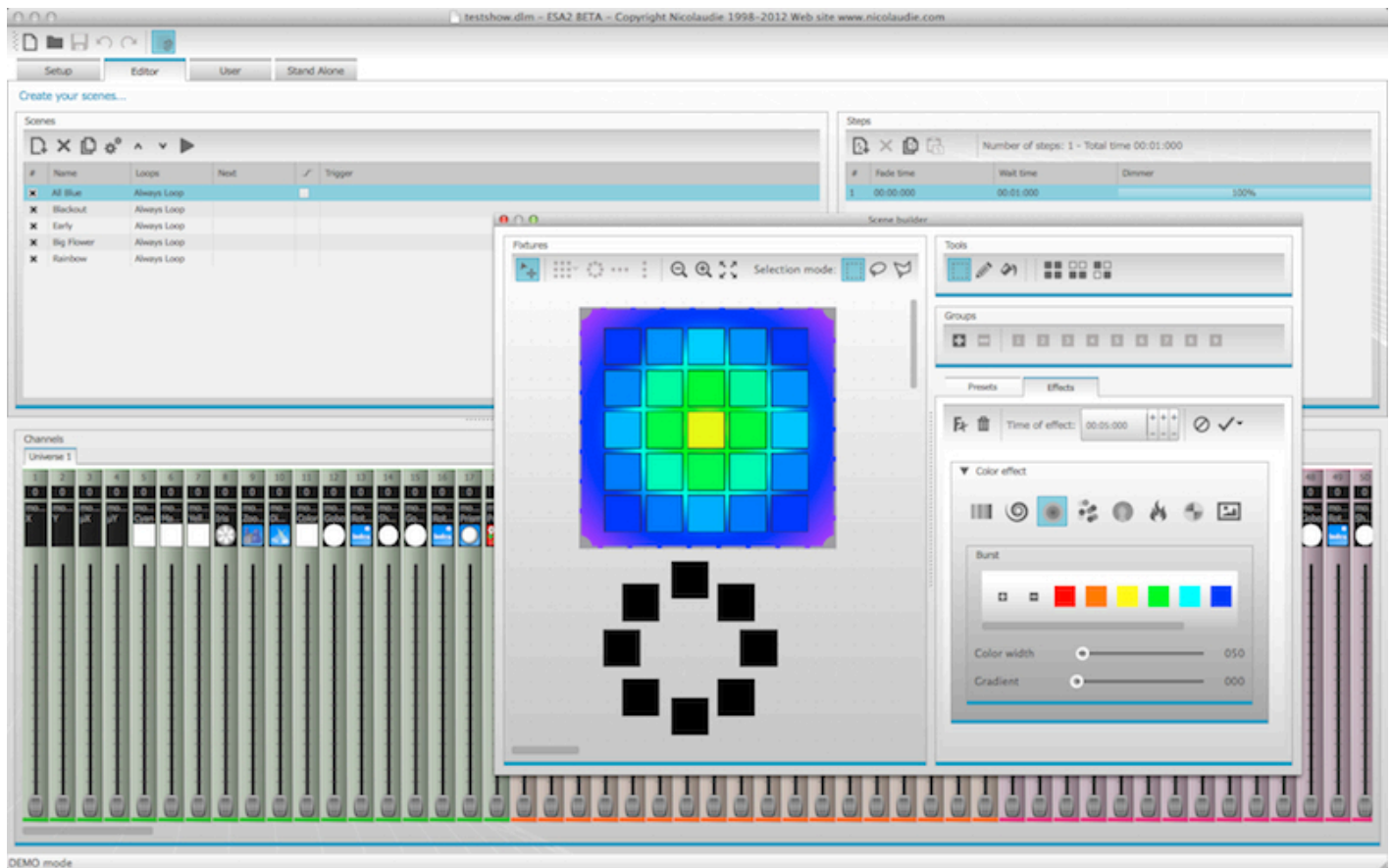
ESA2 a été développé à partir de 0, il ne s'agit pas d'une évolution du logiciel Easy Stand Alone. Voici un aperçu des fonctionnalités principales.

Les utilisateurs de nos produits souhaitent que nous proposons un logiciel pour Mac depuis des années, voici donc ESA2.



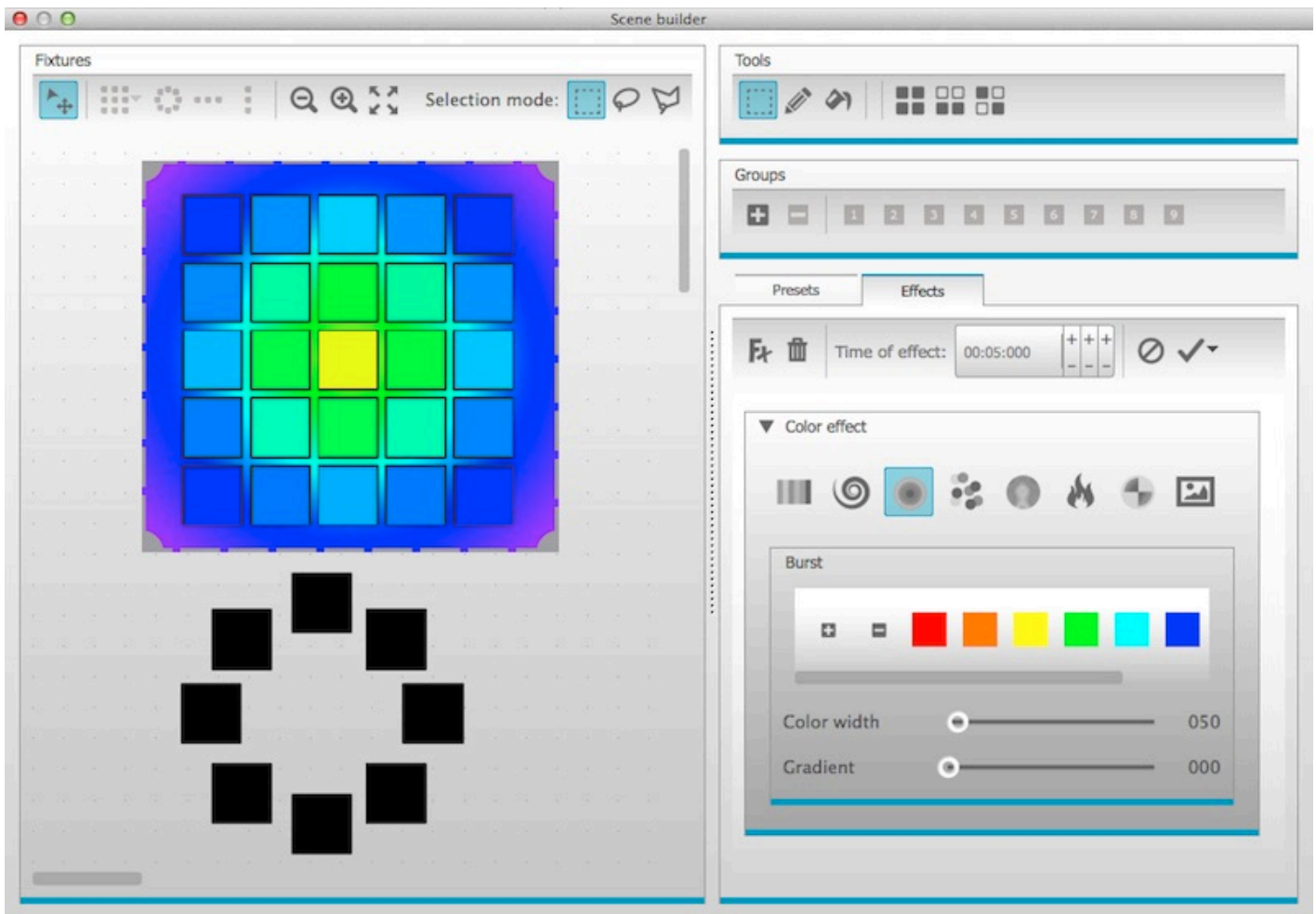
Nouveau design

Le logiciel propose un nouveau design et inclut ainsi de nouveaux icônes, curseurs, couleurs...permettant une utilisation plus rapide et plus conviviale.



Le constructeur de scène

Le constructeur de scène vous permet de réaliser tout ce que vous étiez habitué à faire avec le générateur d'effets et bien plus encore. Positionnez les appareils, réalisez des effets avec vos projecteurs et éditez-les en temps réel.



Librairie de projecteurs SSL2

Le format SSL2 offre plus d'options de personnalisations des profils de vos appareils DMX. Ainsi la programmation devient beaucoup plus simple. Vous pouvez par exemple utiliser une barre de LED découpée en plusieurs segments et contrôler chacun des segments RGB individuellement alors même qu'un canal dimmer général est disponible sur l'appareil.

1.2.Le package ESA2

Qu'y a t-il dans la boîte ?

Votre package comprend les éléments suivants :

- un CD avec le logiciel
- une interface USB-DMX
- un câble USB

Nous recommandons de vérifier la disponibilité de versions de logiciels et manuels plus récents sur notre site Internet.

Compatibilité

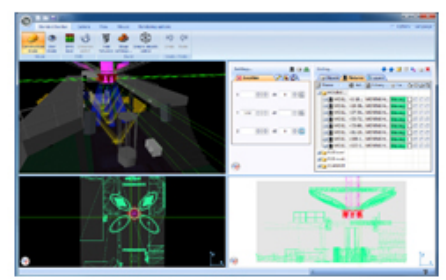
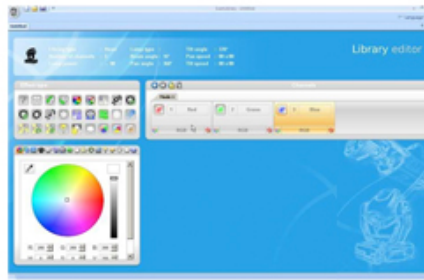
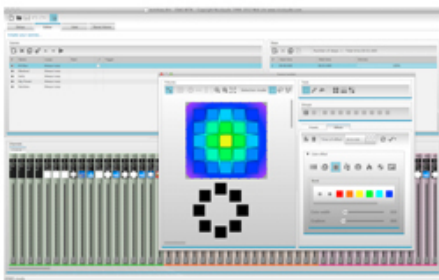
- Microsoft Windows XP, Vista, 7, 8
- Mac OS X 10.6 (snow leopard), 10.7 (lion), 10.8 (mountain lion)

- 1GB de RAM minimum, et un écran 1024x768

Logiciel

Les logiciels suivants sont inclus dans votre package ESA2 :

- ESA2 - application de programmation de vos éclairages DMX
- Scan Library Editor - application de création d'appareils DMX (PC seulement)
- Easy View - logiciel de visualisation 3D (PC seulement)
- Programme de configuration matérielle Tools - pour modifier les paramètres de votre interface DMX (PC seulement)
- Easy Remote - application de contrôle à distance pour ESA2 (tablettes iPad/Android)



1.3.Librairie d'appareils DMX

Toutes les fonctionnalités des appareils DMX sont sauvegardées dans un fichier spécial SSL2 (.ssl2). Plus le fichier est précis, plus vous pourrez créer vos programmes de manière aisée avec ESA2. Si le fichier est incomplet, ESA2 ne pourra vous faire bénéficier des fonctions de programmation avancées.

Il existe un fichier pour la plupart des produits DMX disponibles sur le marché. Ces fichiers peuvent être modifiés avec l'éditeur Scan Library.



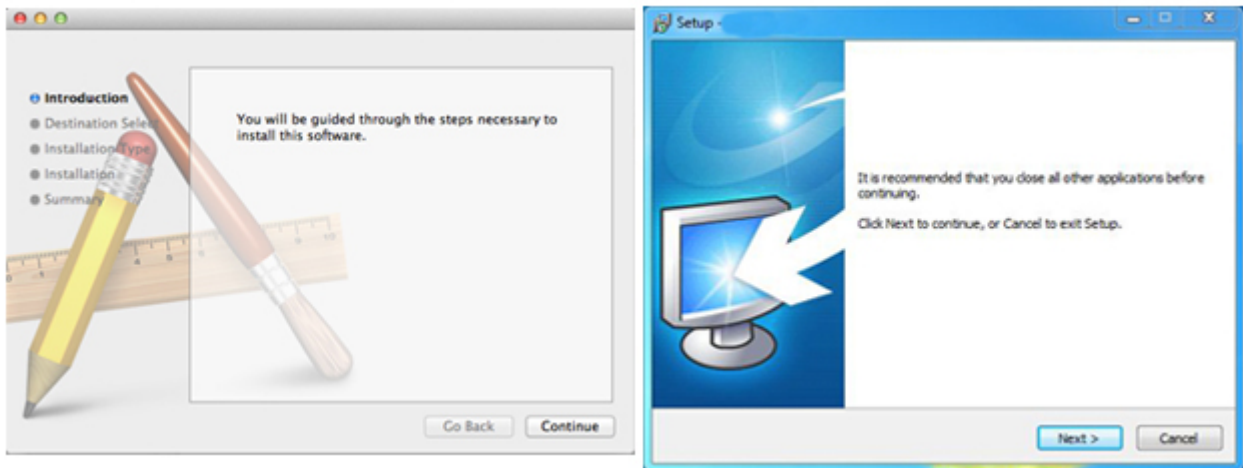
2. Mise en route

2.1. Installation du logiciel

Insérez le CD d'installation du logiciel dans le lecteur de votre ordinateur ou bien téléchargez le programme d'installation depuis notre site Internet. Double cliquez sur l'icone du programme d'installation puis suivez les instructions.

Les pilotes USB seront installés avec le logiciel. Lors d'une installation sur un PC Windows, un message vous alertera sur le fait que les pilotes ne sont pas numériquement signés, vous pouvez l'ignorer en cliquant sur "Continuer".

Une fois l'installation terminée, connectez l'interface USB. Windows réalisera alors l'installation des pilotes et affichera une message dans la barre des tâches indiquant la fin de l'installation. Vous pouvez alors lancer le logiciel ESA2.

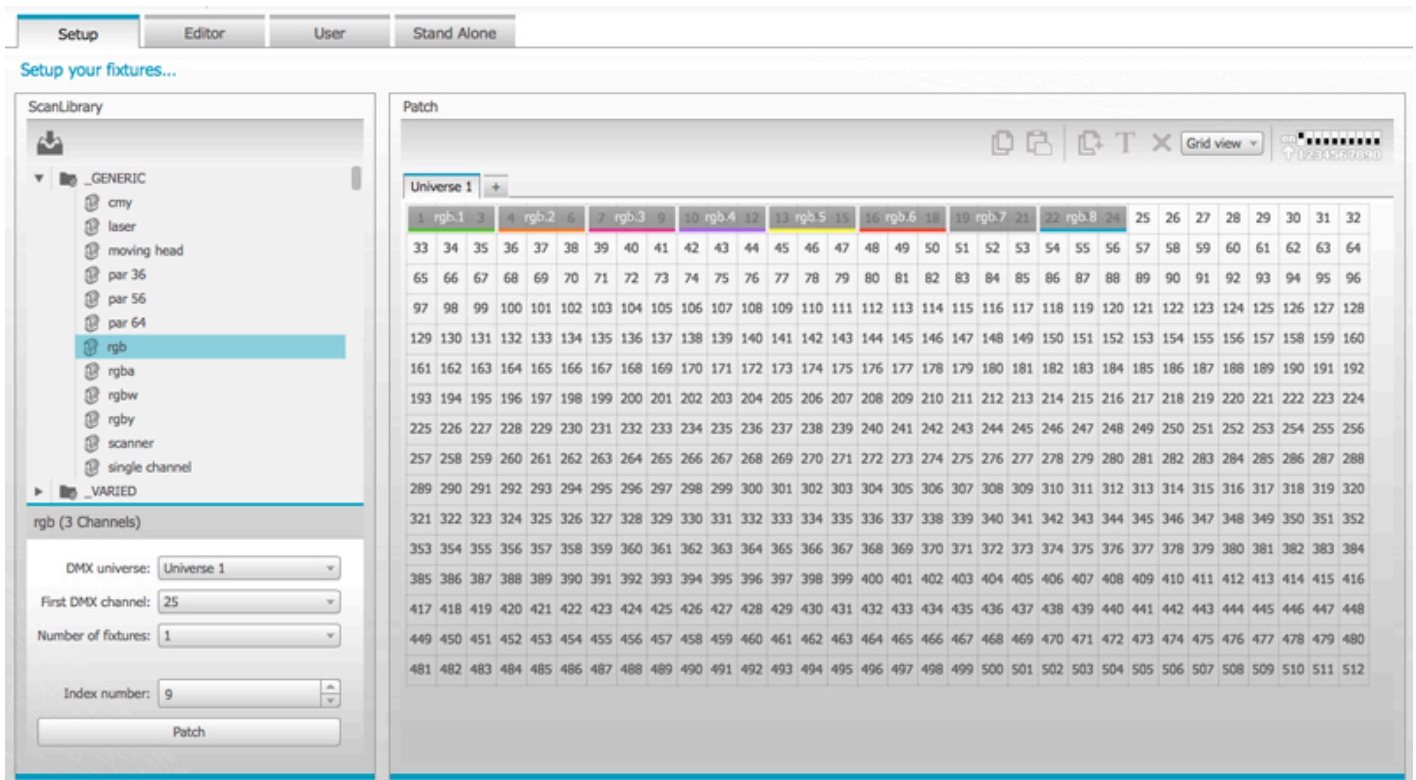


2.2. Paramétrage

Pour commencer, le logiciel doit connaître le type d'appareils DMX utilisés. Sélectionnez vos appareils depuis la liste des fabricants sur la gauche. Si vous souhaitez utiliser de simples appareils RGB, vous les trouverez dans la catégorie _GENERIC. Si vos appareils ne sont pas disponibles, vous devrez les créer avec l'éditeur Scan Library (PC uniquement) ou bien faire une demande à notre support technique.

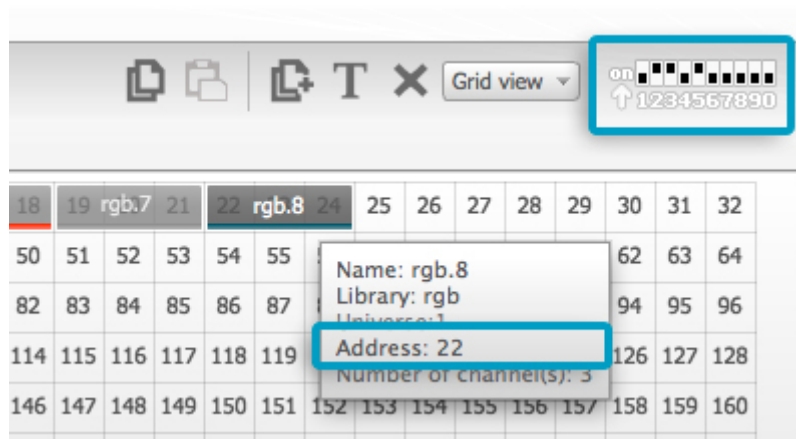
Glissez vos appareils sur la grille pour leur affecter une adresse DMX ou bien sélectionnez le nombre d'appareils puis l'adresse DMX de départ et cliquez sur le bouton Patch.

Pour ajouter une matrice d'appareils DMX (mur de LED par exemple), vous devez insérer le nombre d'appareils correspondant puis référez vous au chapitre "Positionnement des appareils" de ce manuel.



Adresse DMX de vos appareils

Chacun des appareils DMX doit posséder une adresse unique. Celle-ci est à paramétrer directement sur l'appareil. Vous devez ensuite faire correspondre cette adresse dans le logiciel.



Vue liste

Pour changer les propriétés de vos appareils, sélectionnez la "List view". Les options suivantes sont disponibles :

- Raccourci : contrôle du canal avec votre souris en maintenant le raccourci clavier appuyé
- Fondu : permet d'effectuer ou pas des fondus sur le canal
- Dimmer : ce canal sera modifiable avec la fonction dimmer de votre interface DMX
- Inversion X, Y : permet d'inverser les valeurs DMX des canaux Pan/Tilt d'un appareil DMX
- X/Y : permet d'échanger les canaux Pan/Tilt

Patch

on [Progress Bar] 1234567890

Universe 1 +

Address	Name	Profile	Shortcut	↙	💡	↔	↑	X/Y
▶ 001 - 003	rgb.1	_Generic/RGB.ssl2						
▶ 004 - 006	rgb.2	_Generic/RGB.ssl2						
▶ 007 - 009	rgb.3	_Generic/RGB.ssl2						
▶ 010 - 012	rgb.4	_Generic/RGB.ssl2						
▶ 013 - 015	rgb.5	_Generic/RGB.ssl2						
▶ 016 - 018	rgb.6	_Generic/RGB.ssl2						
▶ 019 - 021	rgb.7	_Generic/RGB.ssl2						
▶ 022 - 024	rgb.8	_Generic/RGB.ssl2						
▼ 025 - 042	moving head.9	_Generic/MOVING HEAD.ssl2	o					
†† 25	X			×				
†† 26	Y			×				
†† 27	μX			×				
†† 28	μY			×				
†† 29	Cyan			×	×			
†† 30	Magenta			×	×			
†† 31	Yellow			×	×			
†† 32	Iris			×				
†† 33	Zoom			×				
†† 34	Dimmer			×	×			

2.3. Editeur

Contrôle des canaux

La programmation de vos éclairages est réalisée dans l'éditeur. Actionnez les curseurs avec votre souris pour modifier les valeurs DMX. Vous pouvez maintenir la touche SHIFT enfoncée afin de modifier la valeur de tous les canaux de même type.

ESA2 propose un outil de sélection de presets afin de faciliter la programmation. Pour accéder à la fenêtre, cliquez au dessus du canal (zone de représentation de la couleur/valeur de preset). En cliquant au dessus d'un canal couleur, une palette apparaît.

Vous pouvez cliquer sur la roue et ensuite déplacer votre souris vers le haut ou vers le bas afin de sélectionner la couleur souhaitée.

La fenêtre X/Y permet d'affecter une position aux appareils DMX mobiles (scanners, lyres...).

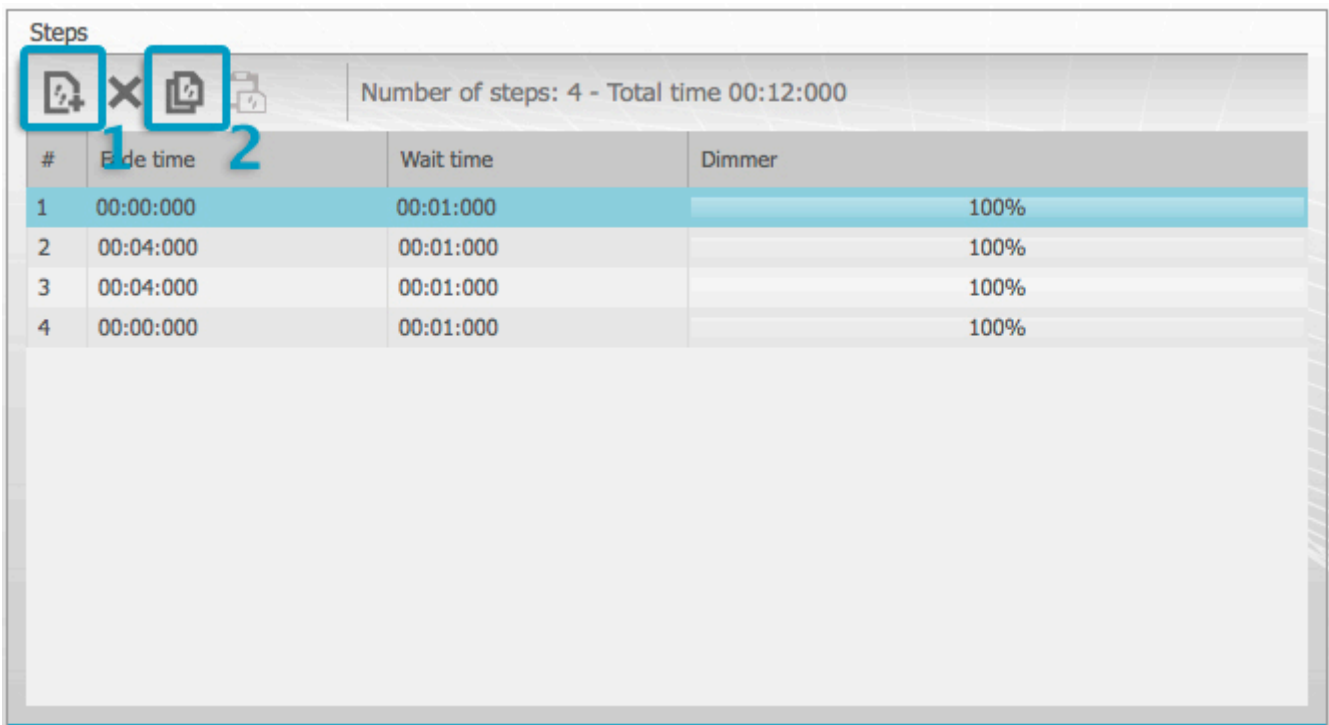


Scènes et pas

La programmation est faite de scènes et de pas. Un pas est un état fixe de valeurs DMX. Un enchaînement de pas représente une scène. Les scènes peuvent être créées en cliquant sur l'icône de gauche de la zone scènes.

Une fois les valeurs programmées, les pas peuvent être créés ici (1). Lors de la création d'un nouveau pas, tous les curseurs sont mis à 0. Pour copier le pas courant, vous devez cliquer ici (2). Double cliquez sur les temps de fondu et d'attente pour les modifier, faites de même pour la valeur Dimmer.

Vous pouvez pré visualiser votre scène en cliquant sur le bouton lecture.



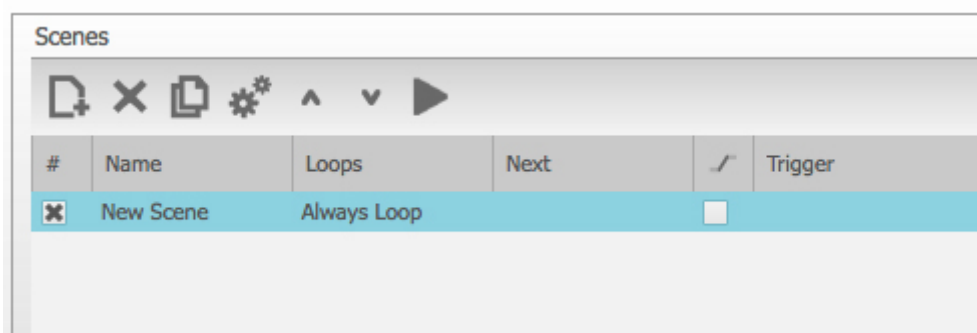
Paramètres de scène

Double cliquez sur une propriété pour l'éditer. Vous pouvez par exemple modifier le nom de la scène :

1. Double cliquez sur le nom
2. Entrez le nouveau nom
3. Appuyez sur la touche Entrée de votre clavier

Les propriétés suivantes sont modifiables :

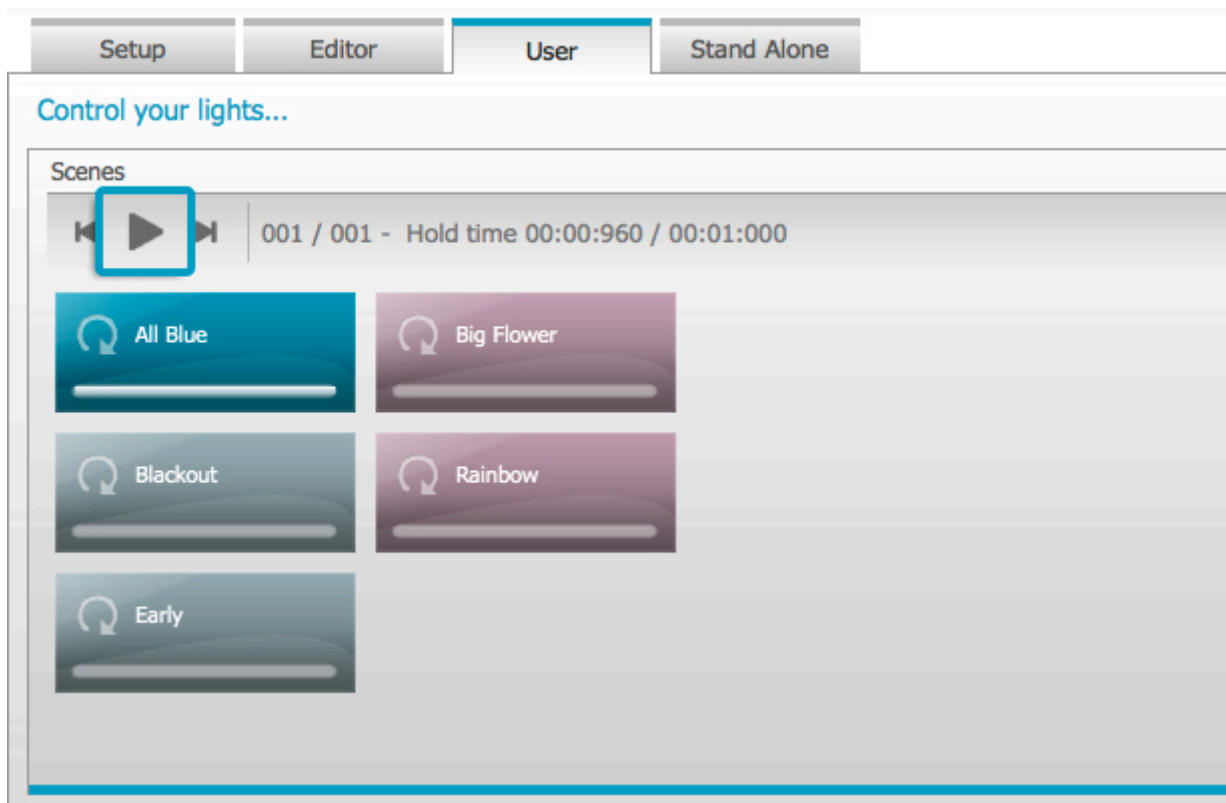
- # : en sélectionnant cette option la scène fera partie du show
- Boucles : nombre de répétitions de la scène
- Suivant : que faire une fois la scène jouée (assurez vous qu'un nombre de boucles a été spécifié)
- Fondu : la scène apparaîtra en fondu et suivra le temps du premier pas
- Déclenchement : ajoutez un raccourci clavier pour appeler votre scène



2.4.Régie

L'écran Régie permet de jouer votre show. Cliquez sur une scène pour la démarrer. Si vous souhaitez que votre scène prennent en compte les options de "boucles", assurez vous d'activer le bouton Lecture.

Vous pouvez changer la couleur des boutons en cliquant avec le bouton droit de votre souris.



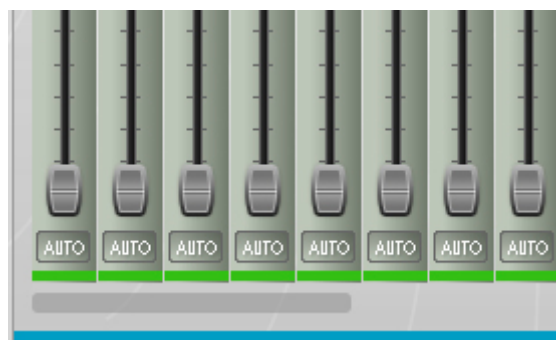
Modifications Live

Vous pouvez prendre la main sur les valeurs DMX d'une scène en utilisant les faders. Deux options sont possibles :

LTP - le fader a toujours la main sur la scène

HTP - le niveau le plus élevé entre la scène et le fader aura la main

Pour activer ces fonctions LTP ou HTP, cliquez sur le bouton AUTO situé au-dessous de chacun des faders.

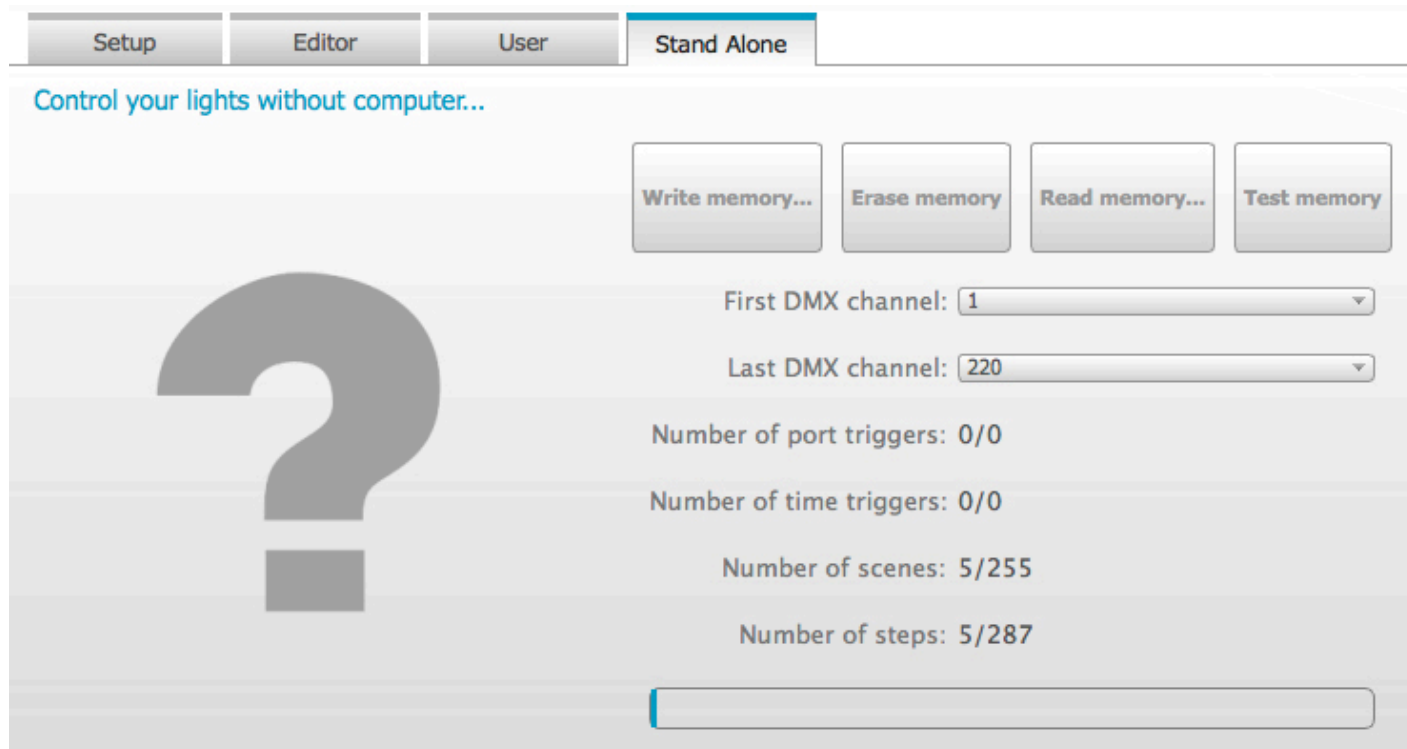


2.5.Mode autonome

Vous devez connecter une interface munie de mémoire autonome pour accéder à l'onglet mode autonome. Ici vous pourrez lire et écrire la mémoire de votre interface DMX. Pour écrire le show, cliquez simplement sur "Ecriture mémoire". Certaines interfaces ont une capacité mémoire limitée, le logiciel vous informe sur la capacité nécessaire pour écrire le show. Vous pouvez exclure certaines scènes, pour

cela vous devez les désélectionner dans l'onglet Editeur.

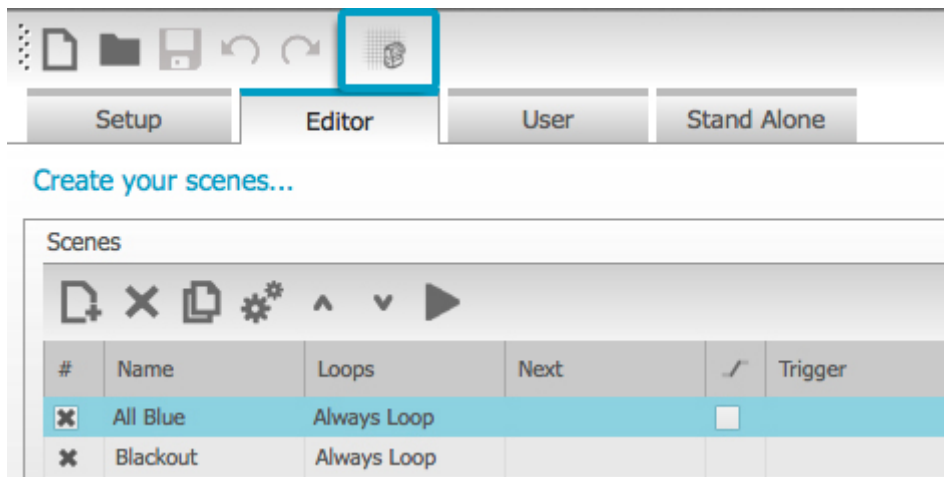
Cliquez sur "Test mémoire" pour passer votre interface en mode autonome et tester votre show.



3. Constructeur de scènes

3.1. Placement des projecteurs

Le constructeur de scènes permet la création rapide et aisée de scènes et effets sans avoir à manipuler les faders manuellement. Ce module remplace le générateur d'effets et l'outil color manager de la version précédente du logiciel. Créez une nouvelle scène puis cliquez ici pour ouvrir le module.



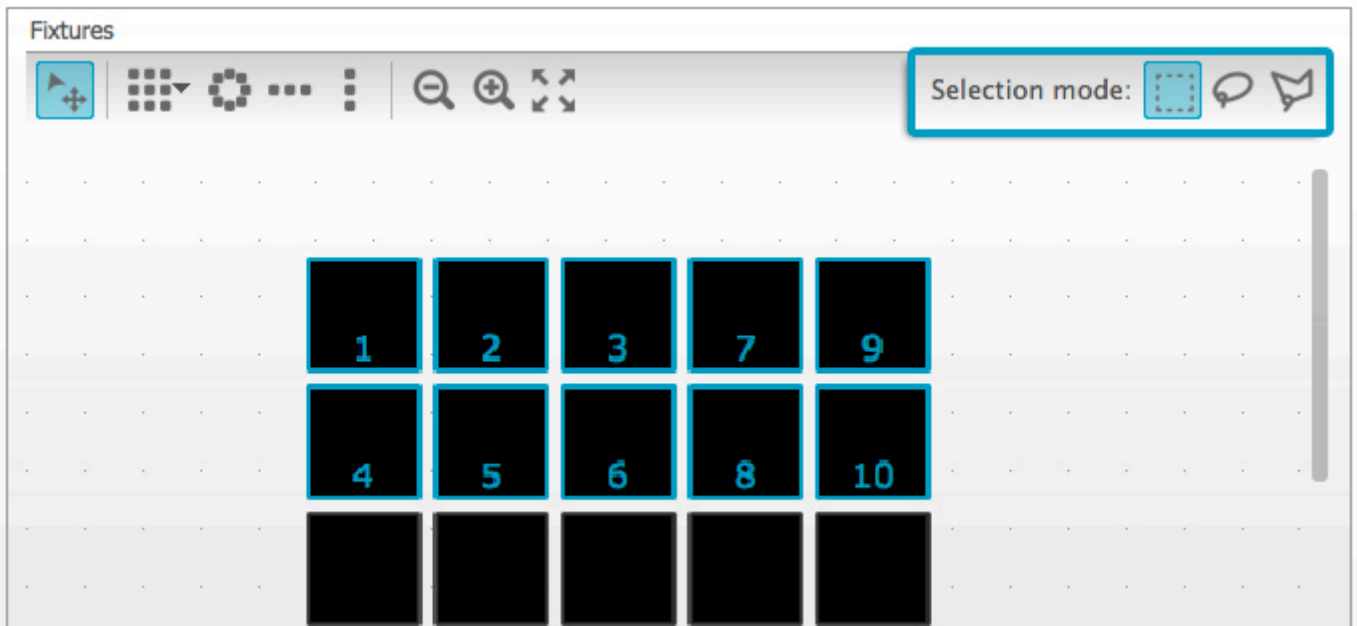
Mode sélection

Une fois le constructeur de scènes ouvert, vos projecteurs apparaissent sur la gauche. Chaque carré représente un appareil. Vous pouvez déplacer les carrés avec votre souris (utilisez les touches Ctrl (PC) ou Commande (Mac) pour effectuer une sélection multiple).

Trois outils sont disponibles afin de faciliter la sélection des appareils :

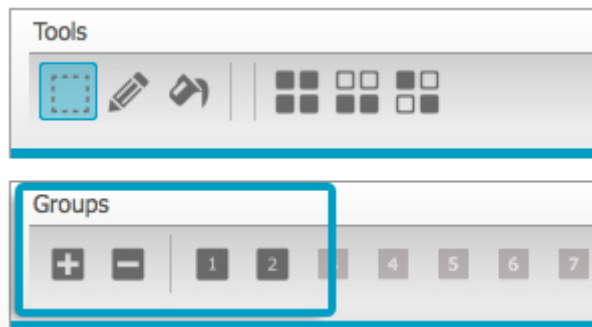
- Rectangle, dessinez un rectangle autour des appareils à inclure dans la sélection
- Lasso, dessinez une forme personnalisée autour des appareils à inclure dans la sélection
- Trait, tracez un trait au-dessus des appareils à inclure dans la sélection

Une fois les appareils sélectionnés, un chiffre apparaît sur chacun d'eux. Il indique l'ordre de sélection (utile pour la création des effets).



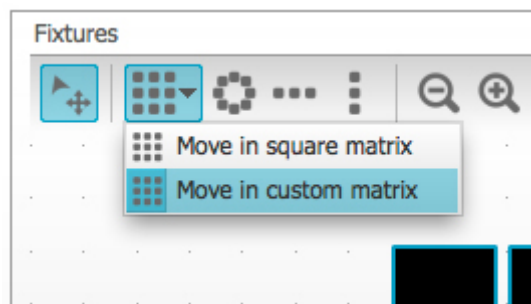
Groupes

Des groupes peuvent être créés pour faciliter les sélections. Pour créer un groupe, sélectionnez les appareils à ajouter et cliquez sur le bouton +.



Matrices

Cliquez ici pour créer une matrice. ESA2 positionnera les appareils automatiquement. Cliquez sur la flèche pour accéder à la personnalisation de votre matrice.

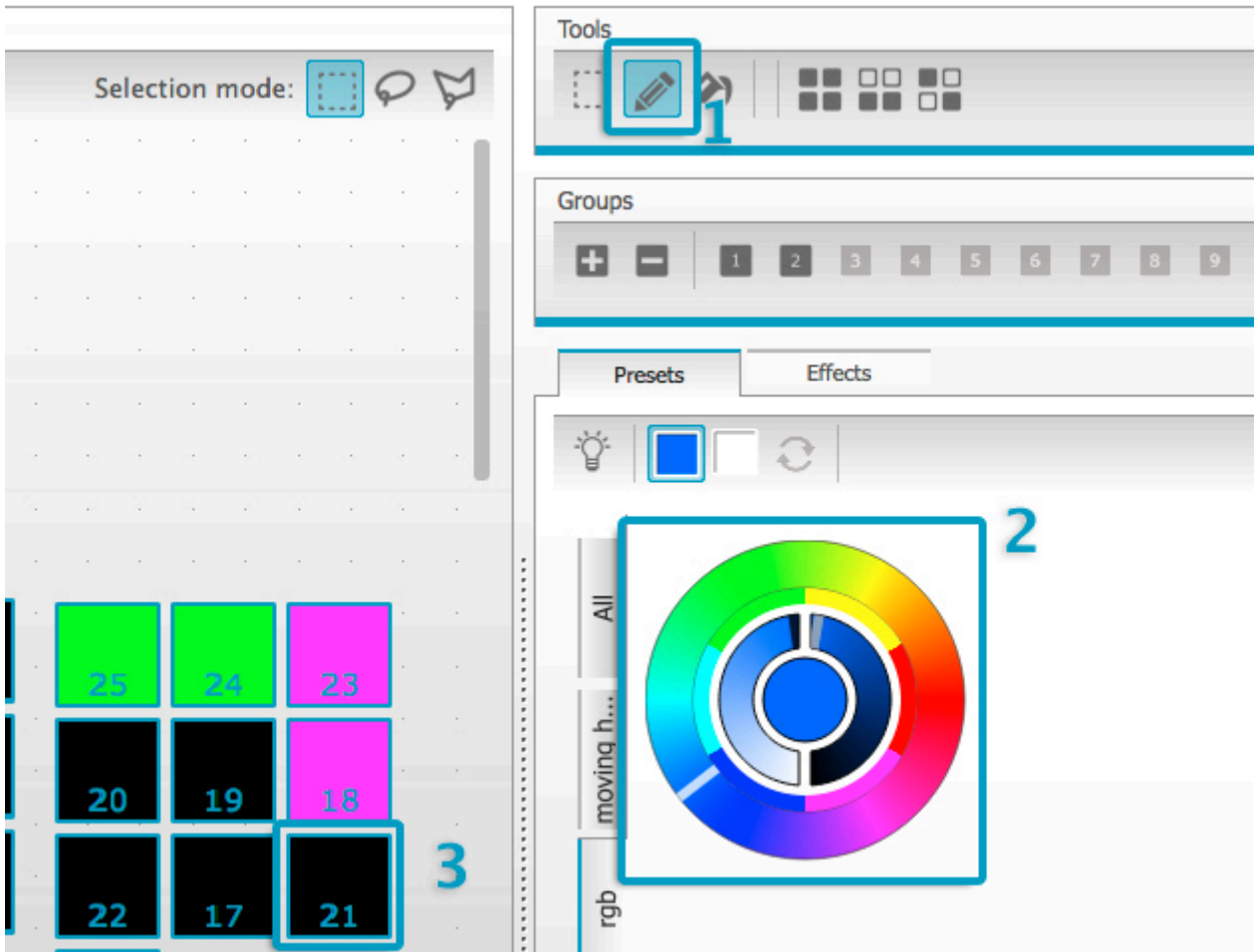


3.2. Contrôle des appareils

Une fois les appareils sélectionnés, les presets communs aux projecteurs seront visibles ici. Il est possible de n'afficher que les presets d'un type d'appareil en particulier en sélectionnant l'onglet approprié.

Si aucun appareil n'est sélectionné, vous pouvez assigner un preset sur un appareil :

1. Sélectionnez l'outil crayon
2. Sélectionnez les presets à modifier
3. Cliquez sur les appareils à mettre à jour



Roue de couleur

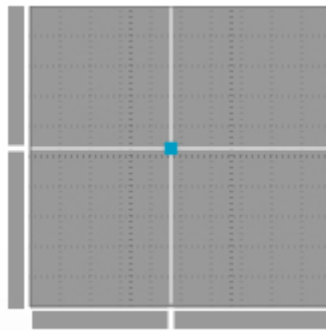
La roue de couleur offre plusieurs manières de modifier la couleur :

- cliquez sur le curseur et déplacez le sur la roue
- cliquez sur la roue afin d'accéder directement à un des 6 presets de couleur
- cliquez dans la roue et déplacez votre souris de haut en bas pour choisir une couleur
- sélectionnez la partie centrale pour changer l'intensité et la saturation
- cliquez au centre de la roue pour utiliser la pipette de couleur ou encore insérer des valeurs RGB



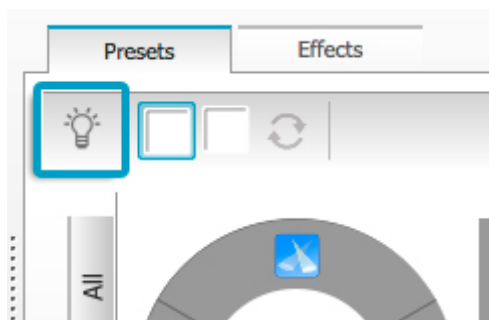
Grille X/Y

- la grille X/Y permet de modifier les valeurs Pan et Tilt de vos appareils DMX
- cliquez sur le point et déplacez le dans la grille
- sélectionnez les barres horizontales et verticales afin d'ajuster les valeurs Pan et Tilt individuellement



Ouverture des faisceaux

Cliquez sur le bouton "Faisceau On" active les presets par défaut de vos appareils. Par exemple sur une lyre, il peut s'agir de l'ouverture du shutter, du dimmer à 100%, de l'iris ouvert...

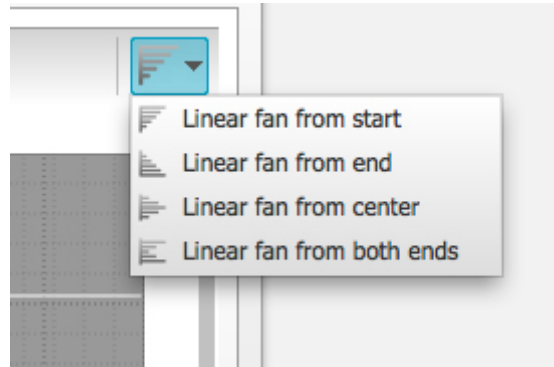


Fonction Fan

La fonction Fan permet de définir un offset entre les paramètres de vos appareils de sorte que la valeur d'un paramètre diffère d'un certain écart par rapport au projecteur suivant. Vous pouvez ainsi créer des effets arc en ciel avec des projecteurs RGB par exemple.

1. Cliquez ici pour activer/désactiver la fonction Fan
2. Cliquez sur la flèche pour sélectionner le type de Fan

3. Cliquez sur le composant pour définir les valeurs de début et de fin

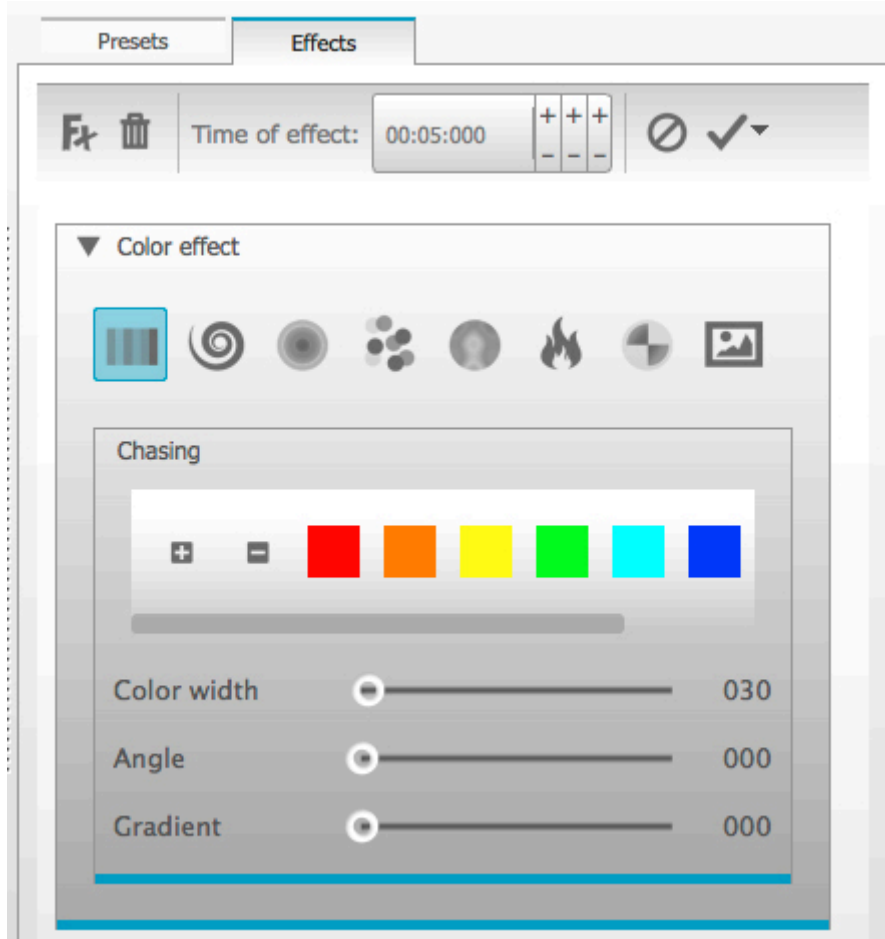


3.3.Les effets

Effet de couleurs

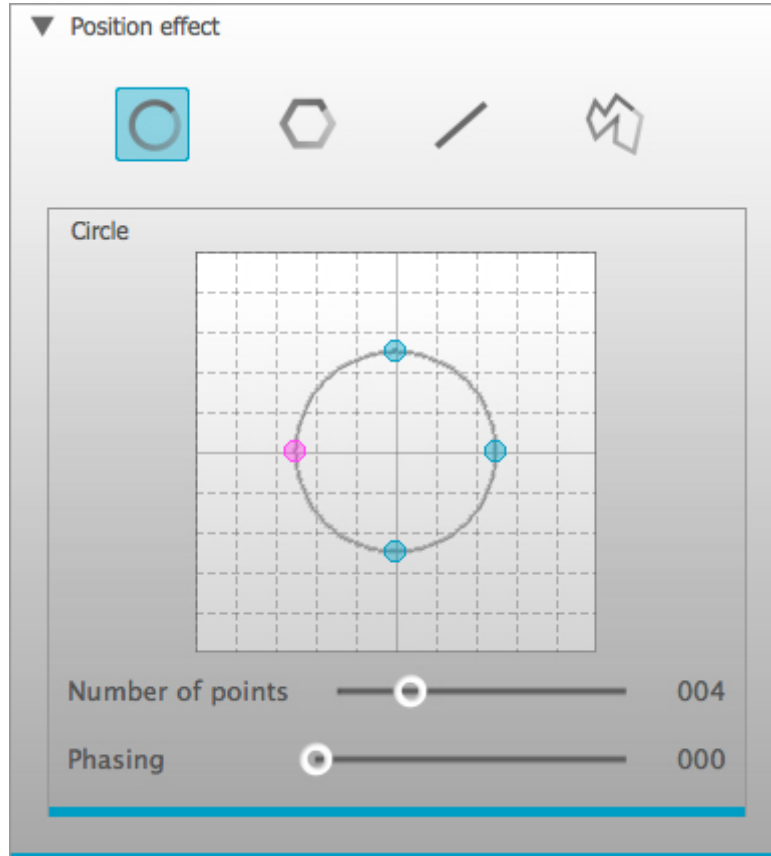
ESA2 propose un puissant générateur d'effets de couleurs. Pour ajouter un effet, sélectionnez l'onglet Effet puis cliquez sur le bouton Fx. Sélectionnez "Effet couleurs". Un rectangle apparaît dans le coin supérieur gauche jouant un dégradé de couleur. Glissez ce rectangle sur vos appareils. Vous pouvez redimensionner l'effet en déplaçant les angles.

Pour modifier l'effet, sélectionnez le type d'effet puis modifiez les propriétés. Vous pouvez superposer les effets.



Effet de positions

Les effets de positions permettent de créer des formes de mouvements pour vos appareils de type lyres ou scanners. Sélectionnez le projecteur que vous souhaitez contrôler, sélectionnez "Effet de position" depuis le menu FX et enfin sélectionnez une forme. Vous pouvez déformer en déplaçant les points. Le déphasage permet d'ajouter un délai entre chaque appareil.



Effet courbe

L'outil d'effet courbe permet d'appliquer une fonction à un canal de vos appareils. Sélectionnez l'effet depuis le menu Fx, puis les projecteurs que vous souhaitez contrôler.

Les propriétés suivantes sont disponibles :

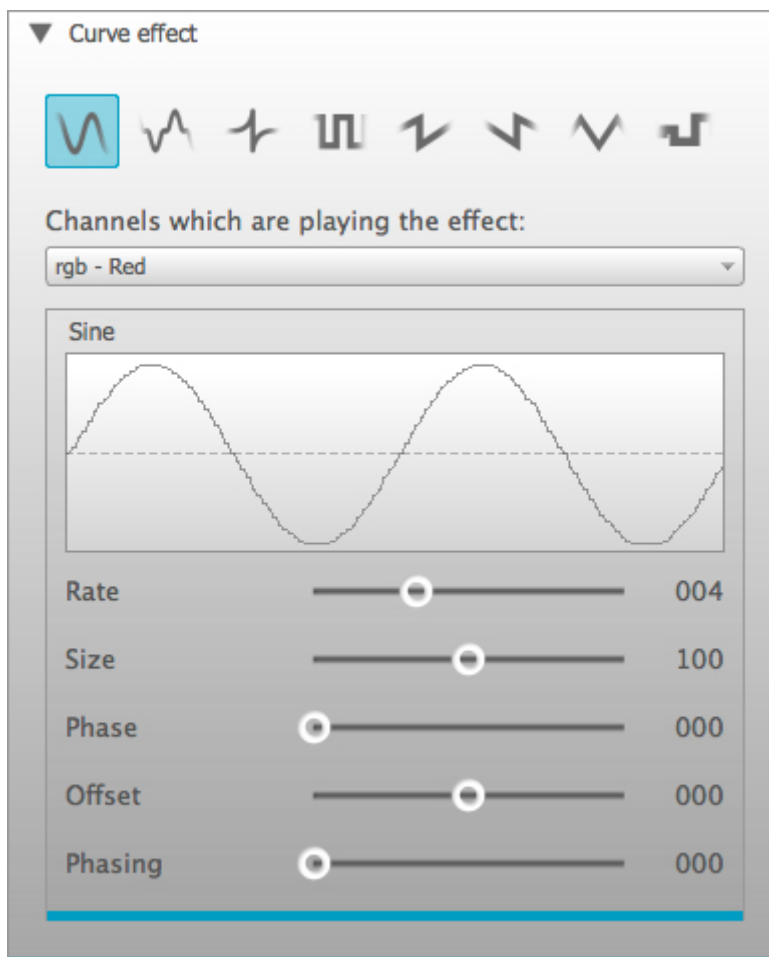
Taux : modifie la vitesse de l'effet

Taille : modifie la hauteur de la vague

Phase : déplace la vague en avant ou en arrière et déplace ainsi le point de départ

Offset : déplace la vague de haut en bas

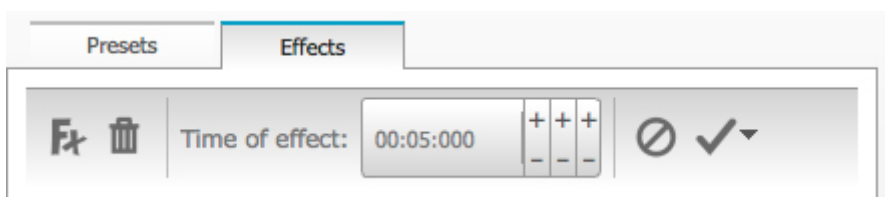
Déphasage : ajoute un délai entre chaque projecteur



Générer un effet

Vous pouvez supprimer un effet en cliquant sur le bouton poubelle. L'intégralité de l'effet peut-être annulé en cliquant sur le bouton annuler.

Sélectionnez le bouton "valider" pour générer votre effet. Si vous générez un effet pour une utilisation en mode autonome, sélectionnez la petite flèche pour compresser l'effet et économiser de l'espace mémoire.



4. Autres fonctions

4.1. Paramètre des scènes

La fenêtre "Paramètres de déclenchements" est accessible en sélectionnant une scène puis en cliquant sur le 4ème bouton de la barre d'outils liste des scènes.

Les paramètres suivants sont disponibles :

Touche : permet d'assigner une touche de votre clavier au déclenchement de la scène

Saut : cette scène pourra être rappelée avec les boutons NEXT et PREVIOUS de votre interface en mode autonome

Port : permet de déclencher une scène avec un contact sec (connecteur à l'arrière de votre interface).

Sélectionnez le port (1-8) ou bien spécifiez une adresse pour combiner les ports.

Date/Heure

Certaines interfaces possèdent une horloge et un calendrier interne permettant le déclenchement de vos scènes à une certaine date/heure.

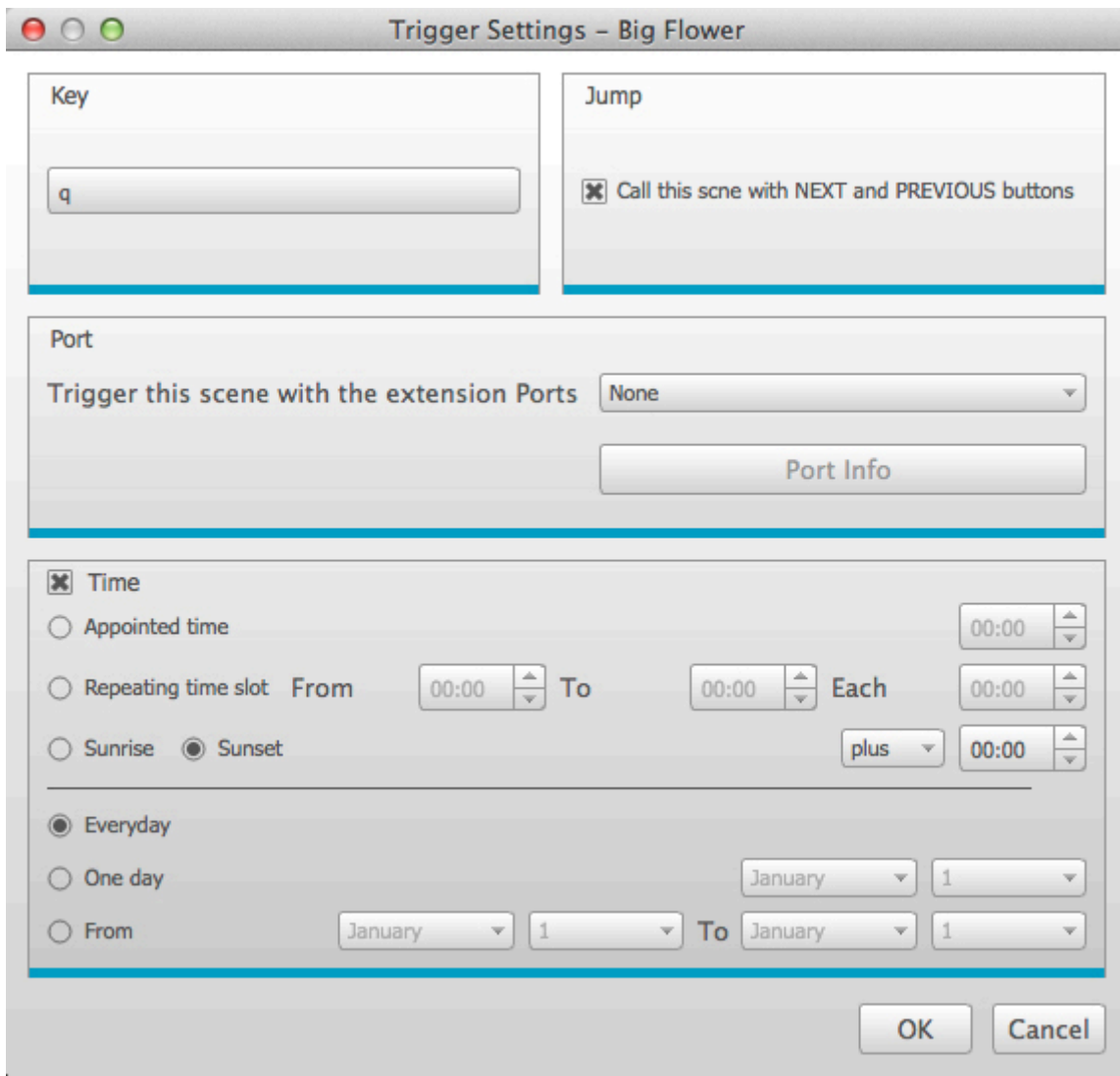
Heure fixe : permet de définir l'heure fixe de déclenchement d'une scène

Tranche horaire avec répétition : permet de rappeler une scène dans une plage horaire suivant une fréquence bien définie (cette fonction est inutile si votre scène boucle toujours)

Lever/coucher du soleil : permet de déclencher une scène au lever ou au coucher du soleil. Veuillez vérifier que le positionnement de votre interface est correct dans le programme TOOLS

Par défaut, les déclenchements horaires ont lieu tous les jours. Vous pouvez spécifier une seule date pour un évènement bien précis ou encore tous les jours entre 2 dates. Vous pouvez aussi choisir de déclencher votre scène tous les samedis, le jour de la semaine est disponible à la fin de la liste des jours.

Note importante : une scène ne peut-être stoppée en mode autonome. Il doit toujours y avoir une scène jouée par votre interface, il est ainsi impossible de définir une heure d'arrêt pour une scène. Vous devez déclencher une autre scène pour en arrêter une.



4.2. Configuration matérielle - Tools

Le programme de configuration matérielle, Tools, est disponible dans le répertoire d'installation de votre logiciel. Il permet de gérer les paramètres de votre interface DMX. Vous pouvez par exemple mettre le firmware à jour, paramétrer l'heure et la date, etc...Référez vous au manuel hardware pour plus de détails.

4.3. Easy Remote

Easy Remote est une application mobile (iPhone, iPad, Android) permettant de contrôler nos interfaces et logiciels DMX via un réseau WIFI. L'application est gratuite et disponible depuis l'Apple App Store et Google Play.

Bien débiter

Avant de démarrer l'application assurez vous que votre tablette ou smartphone est connecté au même réseau WIFI que votre ordinateur ou contrôleur DMX.

A l'ouverture de l'application, vous devez choisir un contrôleur parmi une liste de logiciels et interfaces DMX disponibles sur le réseau. Sélectionnez celui que vous souhaitez contrôler.

Vous pourrez revenir à la liste des contrôleurs disponibles plus tard en touchant la flèche de la barre d'outils (iPhone, iPad) ou avec le bouton "Back" (Android).

Création de votre interface

Vous êtes maintenant prêt pour la création de votre interface. Touchez le bouton cadenas de la barre d'outils pour déverrouiller l'écran. La palette de composants disponibles (bouton, roue de couleur...) apparaît alors.

Note : lors de l'utilisation avec certains logiciels, la création de l'écran utilisateur se fait directement depuis le logiciel. La disposition des composants est alors envoyée à l'application par le logiciel et la palette de composants n'est pas disponible.

Arrangez les composants sur l'écran en fonction de vos besoins. Pour ajouter un nouveau composant, touchez simplement l'icône correspondant de la palette. Vous pouvez déplacer les composants par simple drag&drop. Pour supprimer un composant, déplacez le vers le haut de l'écran et relâchez le.

Voici la liste des composants disponibles, certains peuvent ne pas être disponibles car pas compatible avec votre contrôleur :

- bouton on/off, pour démarrer/arrêter une scène
- bouton poussoir, utilisez ce bouton pour créer un "flash", ou avec les contrôleurs sans mode "off" pour les scènes
- curseur vertical, pour changer l'intensité ou la vitesse d'un effet par exemple
- curseur horizontal
- bouton rotatif
- bouton rotatif 90°
- grille X/Y, pour le contrôler des canaux PAN/TILT de vos projecteurs
- roue de couleur, pour le contrôle d'éclairage RGB ou CMY
- étiquette de texte

La palette de composants peut être cachée en touchant le pot de peinture de la barre d'outils. Touchez le à nouveau pour la faire revenir.

L'espace de travail peut être agrandi en touchant l'icône page au bas de la palette de composants. Cela aura pour effet d'ajouter autant de pages que d'appuis sur l'icône (10 pages au maximum).

Lors de l'ajout de pages supplémentaires, des points apparaissent représentant chacune des pages. Déplacez vous entre les pages en glissant l'écran de gauche à droite. La page courante est indiquée par le point en surbrillance. Cette manœuvre est à effectuer avec précaution lorsque l'écran est déverrouillé au risque de déplacer vos composants.

Sauvegarde de votre interface

Une fois votre interface utilisateur réalisée, vous pouvez la sauvegarder en touchant l'icône disquette de la barre d'outils. Entrez un nom puis touchez l'icône disquette.

Une fois la sauvegarde effectuée, verrouillez l'espace de travail en touchant l'icône cadenas. Cela a pour effet de cacher la palette de composants et de prévenir les modifications non souhaitées. Touchez à nouveau l'icône cadenas pour modifier l'interface.

Contrôlez vos appareils

Votre interface étant construite, vous devez maintenant assigner des commandes à vos composants.

Si vous utilisez un contrôleur DMX autonome

- touchez l'icône crayon (voir image)
- sélectionnez une commande, par exemple "Scène On", "A1"
- nommez votre composant
- choisissez les couleurs on/off/texte en déplaçant le curseur. Vous pouvez aussi utiliser un des 5 presets. Touchez et maintenez un preset pendant 1seconde afin de sauvegarder une nouvelle couleur.
- si vous utilisez un curseur, spécifiez les valeurs minimum et maximum du curseur

Si vous utilisez un logiciel de contrôle

- si votre interface a été créée avec le logiciel, l'assignation des commandes se fait aussi ici. Vous n'avez donc rien à faire depuis l'application en dehors de rafraîchir l'écran.
- si votre interface a été créée depuis l'application, vous devez dire au logiciel quel paramètre vous souhaitez contrôler depuis l'application en cliquant avec le bouton droit de votre souris et en choisissant "Learn Easy Remote Command..."

Fader components in Easy Remote can be associated with faders in the software. To do this, right click on the fader in the software, choose Learn Easy Remote Command from the menu and on Easy Remote move the fader you want to use to control it

Other controls are learnt in the same way, so to associate two color wheel components, open the Scene Builder. Select the fixture you want to control then on its color wheel in the Scene Builder Presets tab, right click and select Learn Easy Remote Command Now move the Color Wheel on Easy Remote and the two will be linked. Please note, Easy Remote can be used to control color wheels of one or more of the same fixture type. The color wheel on the All tab cannot be controlled from Easy Remote.

The XY component is linked in the same way through the Presets tab in the Scene Builder. Buttons are linked to Scenes in the User window in a similar manner.

Création d'un réseau ordinateur à ordinateur (ad hoc)

Si aucun réseau n'est disponible dans votre environnement, il est possible d'en créer un directement entre votre ordinateur et votre smartphone ou tablette.

Windows XP

1. Ouvrez le menu Démarrer
2. Sélectionnez Panneau de configuration
3. Sélectionnez Réseau et Internet
4. Sélectionnez Connexion à un réseau
5. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur votre connexion WIFI, puis sélectionnez Propriétés
6. Dans la fenêtre de propriétés, sélectionnez l'onglet WIFI
7. Cliquez sur Ajouter un réseau

8. Entrez le nom de votre réseau, par exemple "LightingControlNetwork"
9. Désélectionnez l'option de clé automatique
10. Sélectionnez l'option réseau ordinateur à ordinateur (ad hoc)
11. Créez un mot de passe, si possible avec chiffres, lettres et ponctuation puis cliquez sur OK
12. Cliquez sur OK pour sauvegarder

Windows Vista

1. Ouvrez le menu Démarrer
2. Cliquez sur Connexion
3. Cliquez sur Configurer une connexion ou un réseau
4. Cliquez sur Configurer un réseau ad hoc (ordinateur à ordinateur) puis sur Suivant
5. Entrez un nom pour votre réseau comme "LightingControlNetwork"
6. Entrez un mot de passe
7. Sauvegardez votre réseau

Windows 7

1. Ouvrez le menu Démarrer
2. Cliquez sur Panneau de configuration
3. Tapez réseau dans la zone de recherche
4. Cliquez sur Centre de Réseau et partage
5. Cliquez sur Configurer une nouvelle connexion ou un nouveau réseau
6. Cliquez sur Configurer un réseau sans fil ad hoc (ordinateur à ordinateur) puis sur Suivant
7. Entrez un nom pour votre réseau comme "LightingControlNetwork"
8. Sélectionnez WAP (ou WEP) comme sécurité
9. Entrez un mot de passe
10. Sauvegardez votre réseau

Mac OSx

1. Choisissez « Créer un réseau » à partir de l'icône d'état Wi-Fi de la barre des menus.
Si l'icône ne s'affiche pas dans la barre des menus, choisissez le menu Pomme > Préférences Système, puis cliquez sur Réseau. Cliquez sur Wi-Fi et cochez la case « Afficher l'état Wi-Fi dans la barre des menus ».
2. Attribuez un nom au réseau et sélectionnez un canal dans le menu local. Le canal par défaut est 11, mais vous pouvez en choisir un autre.
3. Activez la case Mot de passe obligatoire pour protéger votre réseau à l'aide d'un mot de passe. Tapez le mot de passe que les utilisateurs devront entrer pour rejoindre votre réseau. Effectuez les opérations suivantes :
 - Tapez un mot de passe d'exactly 5 caractères ASCII ou de 10 chiffres hexadécimaux si vous choisissez « WEP 40 bits (meilleure compatibilité) » dans le menu local Sécurité.
 - Tapez un mot de passe d'exactly 13 caractères ASCII ou de 26 chiffres hexadécimaux si vous choisissez « WEP 128 bits (meilleure compatibilité) » dans le menu local Sécurité.