

www.osram.fr



Variez vos envies, variez vos couleurs.

EASY Color Control la gestion de l'éclairage pour vos ambiances lumineuses et vos couleurs en toute simplicité.

Manuel logiciel V. 1.4.1

LE MONDE SOUS UNE NOUVELLE LUMIÈRE



Manuel EASY Color Control

Contenu

1	Introduction	3
2	Configuration requise	4
3	Installation du logiciel	5
4	USB driver installation	6
5	Démarrage du logiciel	7
6	Les menus du logiciel.....	8
7	Menu Installation	10
8	Menu Scène.....	16
9	Menu Séquence	21
10	Menu Programme	23
11	Fonctions avancées	20
12	Conseils pratiques	22
13	Annexe	22

Remarques importantes :

- Après une configuration avec le logiciel EASY Color Control, l'enregistrement de scènes via le coupleur pour bouton poussoir (EASY PB COUPLER) ou via la télécommande (EASY RMC) affectera uniquement le contrôleur maître et pas les contrôleurs esclaves. De ce fait il est recommandé dans ce cas de ne pas autoriser l'enregistrement des scènes via ces éléments en positionnant le micro switch correspondant.
- La configuration via le PC d'une séquence empêche la modification via la télécommande.
- La remise à zéro des scènes et séquences est possible via le logiciel ou la télécommande

1 Introduction

Le logiciel « EASY Color Control » pour Microsoft Windows permet la configuration de 16 contrôleurs DALI EASY et/ou OT EASY et/ou EASY DMX SO (Jusqu'à 64 avec des amplificateurs EASY System Coupler). Pour cela les contrôleurs doivent être connectés au PC (en mode « en ligne »¹). La configuration peut également être faite par avance sans connexion aux contrôleurs (en mode « hors ligne »²).

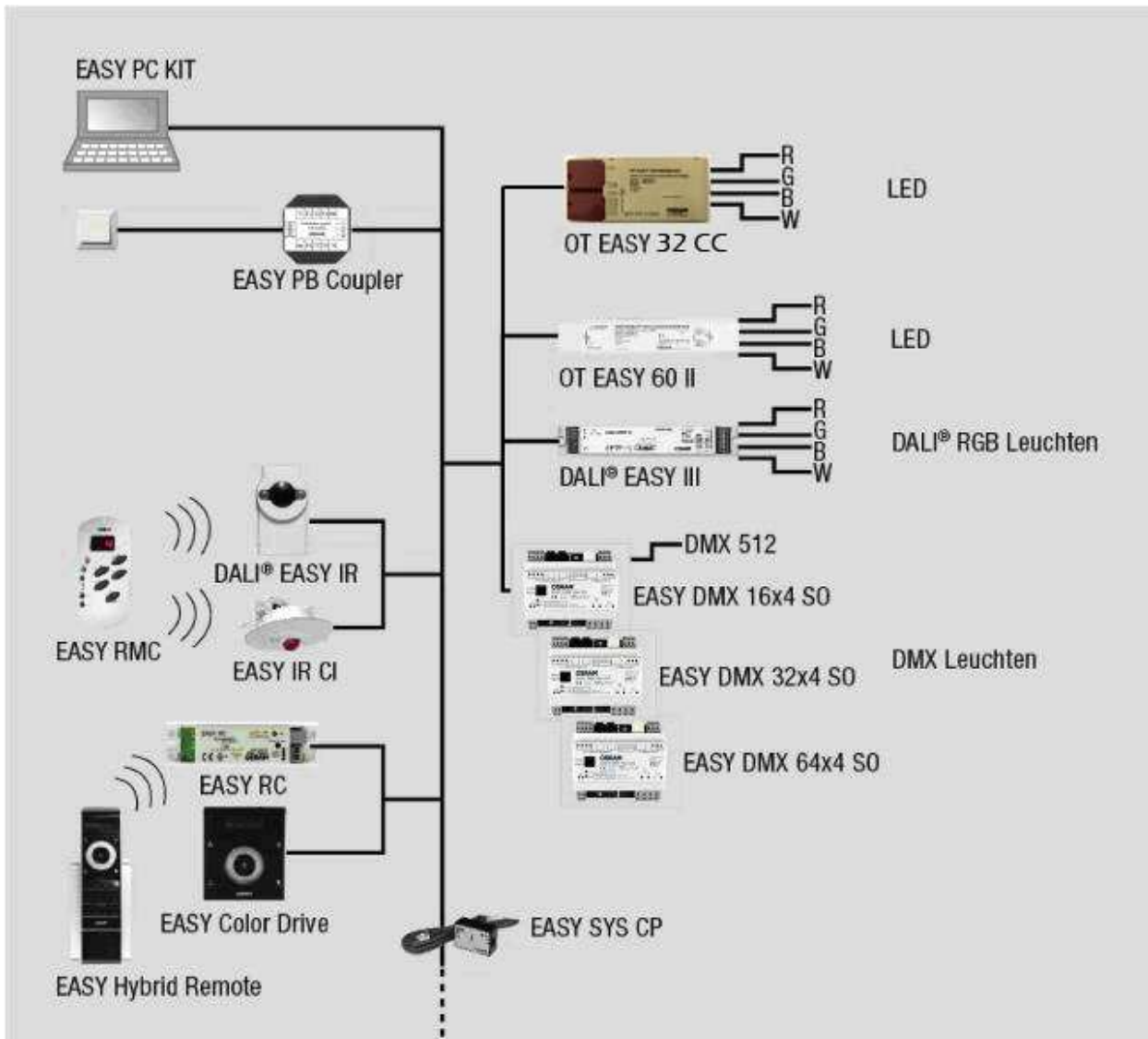


Figure 1 Vue d'ensemble système de gestion de l'éclairage EASY Color Control

Le logiciel EASY Color Control intègre les fonctions suivantes :

1. Test du système (uniquement en mode « en ligne »)
2. Contrôle des contrôleurs EASY, voir "Menu Installation" (uniquement en mode « en ligne »)
3. Définition de couleurs (scènes lumineuses), voir "Menu Scène"
4. Génération automatique de séquence (succession de scènes), voir "Menu Séquence"
5. Génération de programmes (succession de séquences), voir "Menu Program"
6. Visualisation du statut du système sur le PC (uniquement en mode « en ligne »)
7. Chargement et sauvegarde de tous les paramètres depuis/vers un fichier.

¹ En mode « en ligne » tous les réglages sont directement pris en compte par les contrôleurs, ex. les changements de couleur apparaissent immédiatement sur les LED.

² En mode « hors ligne » il n'y a pas de connexion directe avec les contrôleurs, mais le PC permet une prévisualisation et donne une image du résultat final. De plus certaines fonctions sont désactivées ou ont des fonctionnalités limitées.

2 Configuration requise

Pour utiliser le logiciel EASY Color Control les matériels et logiciels suivant sont requis :

- PC processeur Pentium II minimum 233 MHz ou équivalent
(Processeur Pentium III ou équivalent recommandé) Au minimum 1GHz pour Windows 7.
- Windows 2000 Service Pack 4/ Windows XP Service Pack 3 / Windows Vista ou Windows 7 – Version 32bit / 64bit
- Au moins 128 MB RAM pour Windows 2000 ou 256 MB RAM pour Windows XP ou 512 MB RAM pour Windows Vista ou 1 GB de RAM pour Windows 7
- Au moins 20 MB d'espace disque libre sur le disque dur
- Affichage SVGA avec une résolution 1024x768 ou plus et au moins 65536 couleurs (16-Bit)
- Lecteur de CD-ROM
- Au moins un port USB de libre pour le mode « en ligne »

3 Installation du logiciel

Veuillez insérer le CD dans le lecteur, le programme d'installation démarre automatiquement (si tel n'est pas le cas, veuillez ouvrir Windows Explorer, cliquer sur le lecteur CD et double cliquer sur le fichier « Setup_en.exe »).

NE PAS connecter le câble USB fournis.

Le logiciel EASY Color Control est disponible en Anglais, Allemand, Français, Espagnol et en Italien. Sélectionner la langue de votre choix. Un assistant d'installation vous guide durant toute la procédure d'installation.



Figure 2 Début de la procédure d'installation

Une fois l'installation réalisée un raccourci vers le logiciel EASY Color Control est placé sur le bureau. Le logiciel EASY Color Control peut également être lancé à partir du menu "Démarrer" menu → Programs → EASY Color Control.

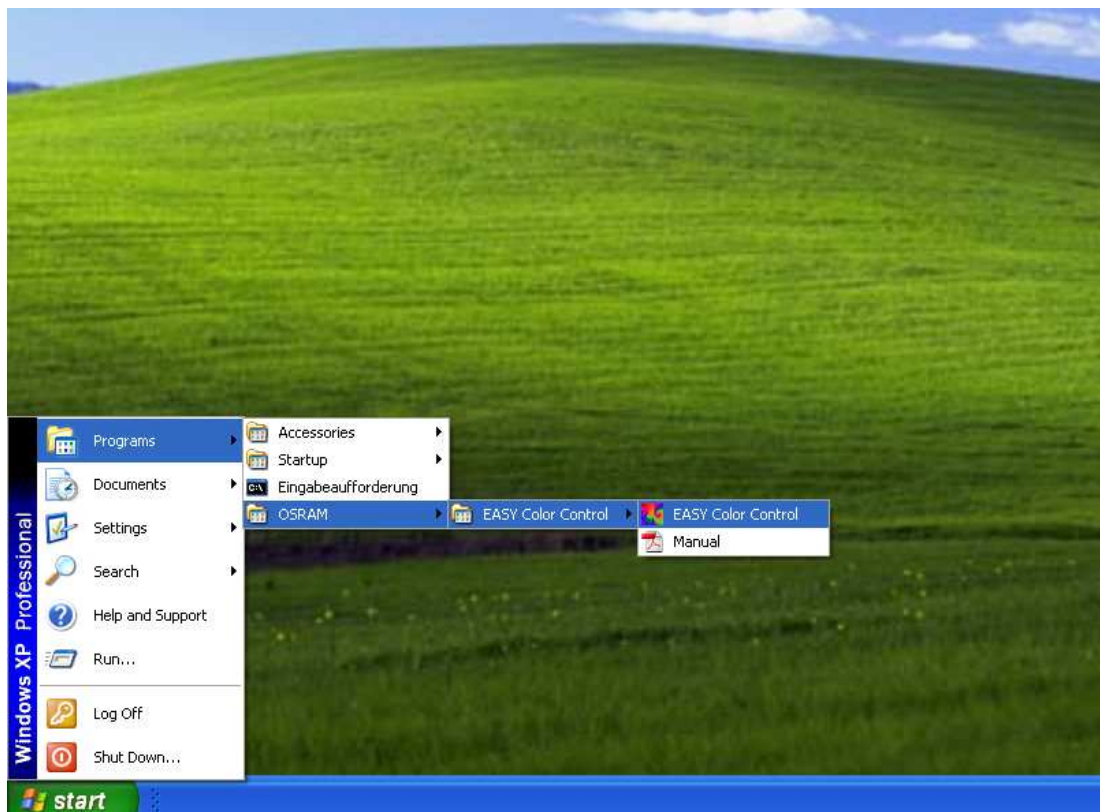


Figure 3 Menu démarrer avec le logiciel EASY Color Control

4 USB driver installation

Connecter l'adaptateur EASY USB sur un port USB libre de votre ordinateur. Le logiciel d'installation démarre automatiquement. Le driver se trouve sur le disque d'installation, utiliser la recherche automatique du driver (recommandé) ou sélectionner manuellement le CD comme source pour le driver. Si un message d'erreur indiquant que la signature du driver est manquante, veuillez confirmer pour poursuivre l'installation.



Figure 4 Logiciel d'installation du driver

Note:

Un fichier backup du driver est copié dans le dossier d'installation EASY Color Control

5 Démarrage du programme EASY Color Control

Lors du démarrage le logiciel recherche automatiquement les contrôleurs EASY connectés. Après avoir identifié le nombre de contrôleurs connectés, le logiciel adresse ceux-ci individuellement de manière aléatoire.

Message d'erreur possible:

1. Pas de câble USB connecté (Le logiciel EASY Color Control démarre en mode « hors ligne »)

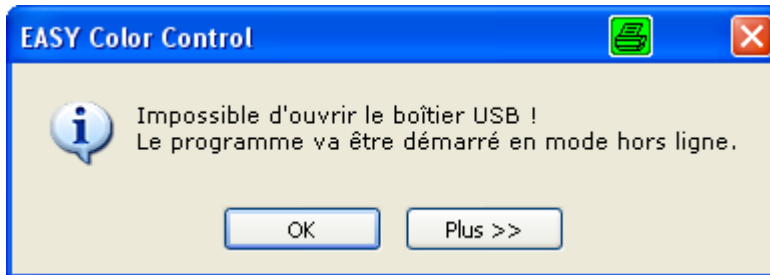


Figure 5: message d'information : pas de câble USB trouvé

2. Pas de contrôleur EASY détecté (logiciel EASY Color Control démarre en mode « hors ligne »)

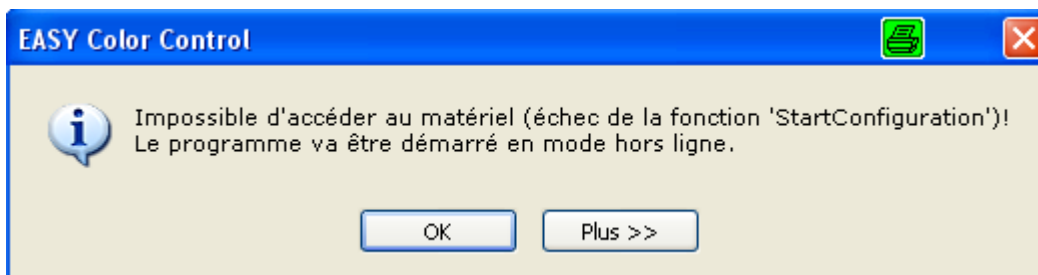


Figure 6: message d'information : aucun contrôleur EASY n'a été trouvé

Le logiciel EASY Color Control démarre en mode "en ligne"

Lors du démarrage du logiciel, la recherche et l'adressage des contrôleurs EASY peut prendre jusqu'à 30 secondes en fonction du nombre de contrôleur(s) connecté(s). Si la recherche des contrôleurs est annulée, le logiciel démarre en mode « hors ligne ». Si des contrôleurs EASY sont détectés sans adresse, un message d'information apparaît et propose l'adressage de ce(s) contrôleur(s) (recommandé).

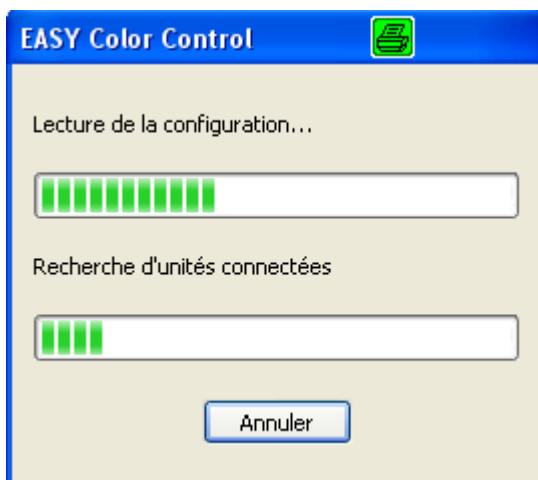


Figure 7 Recherche des contrôleurs EASY

Note:

*Si un ou plusieurs contrôleurs EASY ne sont pas détectés, vérifier le câblage et redémarrer l'adressage des contrôleurs dans le menu **Installation** du logiciel EASY Color Control.*

Puis dans la partie adressage cliquer sur le bouton « adressage des nouvelles unités »

6 Menu du logiciel EASY Color Control

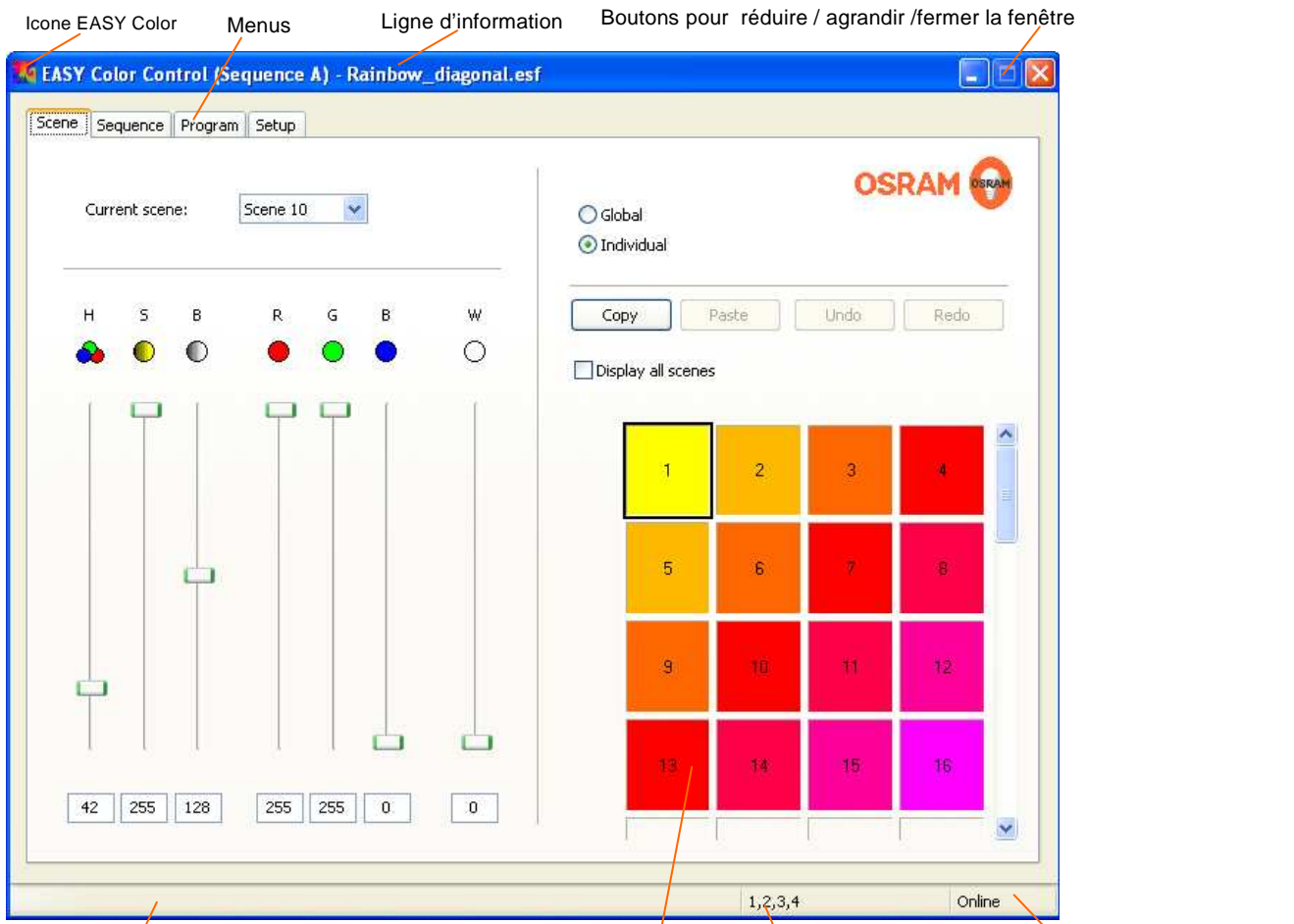


Figure 8: Fenêtre "logiciel EASY Color Control"

Ligne d'information

Statut de connexion (en ligne / hors ligne)

Adresses DMX
Fenêtres de visualisation des contrôleurs

Version du logiciel Cliquer sur l'icône EASY Color Control et sélectionner dans le menu "A propos de EASY Color Control" pour connaître le détail de la version logicielle en votre possession. Si le logiciel fonctionne "en ligne" (câble USB connecté sur le contrôleur EASY maître) le numéro de série du câble ainsi que la version du contrôleur s'affichent. Via le bouton "Plus >>" il est possible de visualiser la version du logiciel interne des tous les contrôleurs connectés



Figure 9: Fenêtre d'information sur le système installé (logiciel + câble USB + contrôleur maître)

Basculer entre En ligne et Hors ligne (hors et en ligne)

Un double clic sur statut change d'un état à l'autre et inversement

Mises à jour du logiciel. Les mises à jour du logiciel EASY Color Control sont disponibles sur :

<http://www.osram.com/ecg-software>

7 Menu Installation

Le menu installation permet d'adapter les fonctionnalités du logiciel EASY Color Control au matériel installé.

Test des contrôleurs connectés (seulement en mode "en ligne")

Tous les canaux peuvent être commutés et gradés avec le curseur central dans la colonne « tester ». Vérifier que tous les luminaires connectés aux contrôleurs EASY ont leur intensité lumineuse qui varie en fonction de la position du curseur. Dans le cas contraire, vérifier le câblage. Cliquer sur l'ampoule pour allumer tous les luminaires.

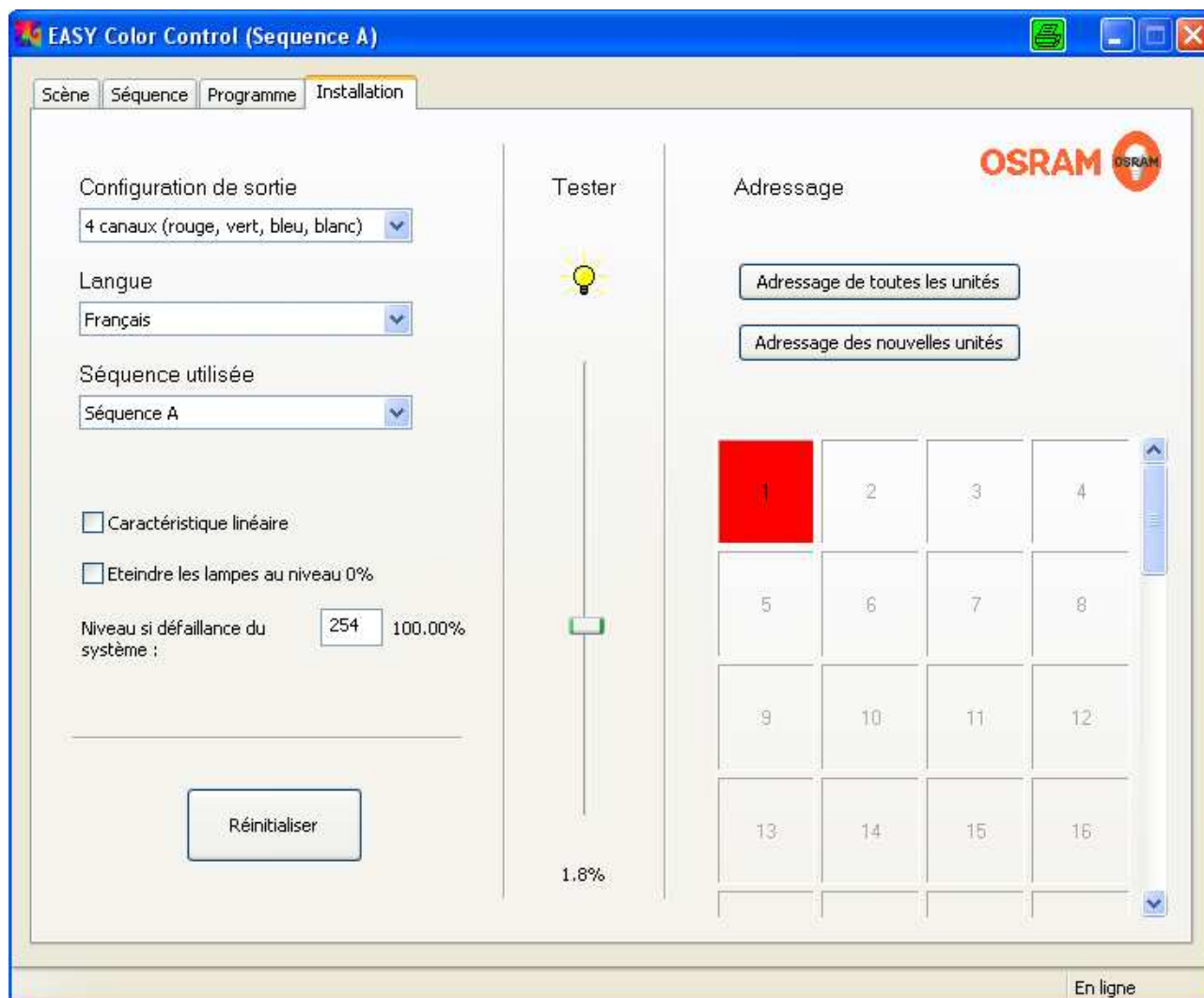


Figure 10 Menu Installation

Adressage des contrôleurs (seulement en mode "en ligne")

Tous ou seulement les nouveaux contrôleurs installés peuvent être adressés avec l'un des 2 boutons situés à droite de la fenêtre dans la colonne « adressage » :

« Adressage de toutes les unités » : adresse tous les contrôleurs (maître et esclaves)

« Adressage des nouvelles unités » : adresse uniquement les nouveaux contrôleurs détectés. Cette option est utile pour les systèmes existants auxquels on ajoute un ou plusieurs contrôleurs ou bien lorsque l'on remplace l'un des contrôleurs.

Au démarrage de l'adressage des contrôleurs, tous les luminaires sont au minimum d'intensité lumineuse. Dès qu'un contrôleur reçoit une adresse valide, le luminaire s'allume à l'intensité lumineuse maximum. On peut ainsi vérifier quels contrôleurs sont détectés et adressés. Les 64 cases de la grille « adressage » représentent les 64 contrôleurs possibles dans un système easy (64 via 3 easy system coupler). Autant de case que de contrôleurs détectés deviennent actives. Dès qu'un contrôleur a une adresse et que l'éclairage s'allume, la case correspondante à ce

contrôleur devient blanche. L'adressage étant aléatoire le numéro des cases ne correspond pas forcément à la position physique du contrôleur dans le montage.

Chaque contrôleur EASY DMX SO indique les adresses DMX associées dans la ligne du bas (voir figure 8). Suivant la configuration choisie, 2, 3 ou 4 adresses DMX sont associés à chaque contrôleur.

- 2 canaux blanc chaud et blanc froid = 2 adresses DMX consécutives par contrôleur
- 3 canaux blancs = 3 adresses DMX consécutives par contrôleur
- 3 canaux (rouge, vert, bleu) = 3 adresses DMX consécutives par contrôleur
- 4 canaux (rouge, vert, bleu, blanc) = 4 adresses DMX consécutives par contrôleur
- 4 canaux blancs) = 4 adresses DMX consécutives par contrôleur

Correspondance entre les fenêtres de visualisation et les contrôleurs (seulement en mode “en ligne”)

L'allocation des fenêtres de visualisation avec les contrôleurs étant faite de manière aléatoire, il n'y a pas forcément de correspondance entre l'ordre des fenêtres de visualisation et l'ordre des luminaires (contrôleurs EASY). Il est possible et conseillé de trier les fenêtres de visualisation de manière à ce que celles-ci coïncident avec l'ordre des contrôleurs de la manière suivante :

1. Sélectionner une fenêtre de visualisation en cliquant dessus.
2. Vérifier quel luminaire (contrôleur) s'allume
3. S'il n'y a pas correspondance entre la fenêtre et le luminaire allumé, cliquer et déplacer la fenêtre « allumée » sur la fenêtre correspondant à la position du luminaire. Répéter ces opérations jusqu'à ce qu'il y ait correspondance entre toutes les fenêtres et luminaires.

ATTENTION : trier les fenêtres de visualisation permet changer l'ordre des contrôleurs DMX sans changer les adresses DMX « physiques ».

Activations et désactivation des fenêtres de visualisation (seulement en mode « hors ligne »)

En mode "hors ligne" on peut définir les fenêtres actives en cliquant dessus (le numéro de la fenêtre apparaît lorsque celle-ci est active) :

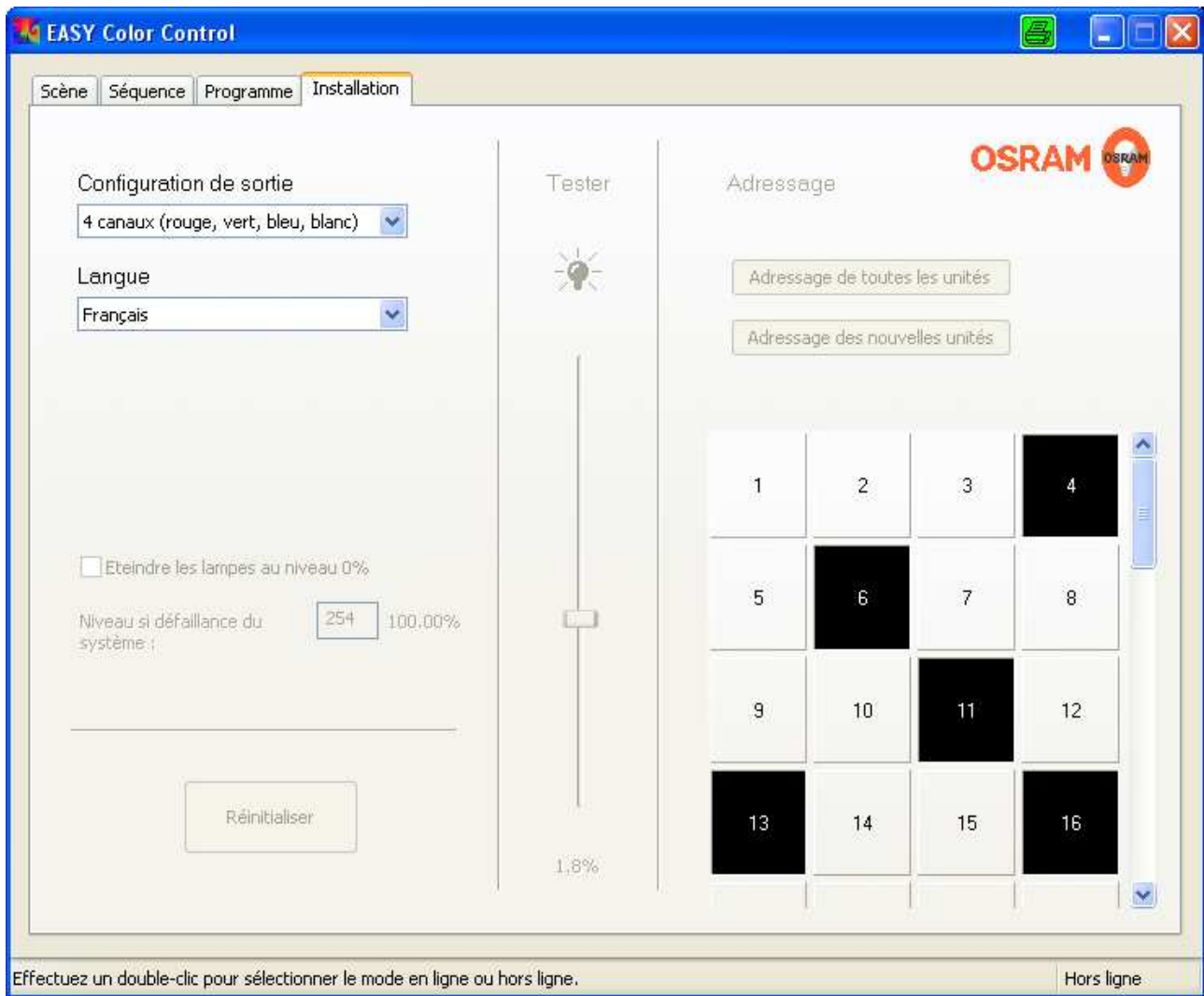


Figure 11 Activation / Désactivation des fenêtres de visualisation en mode « hors ligne »

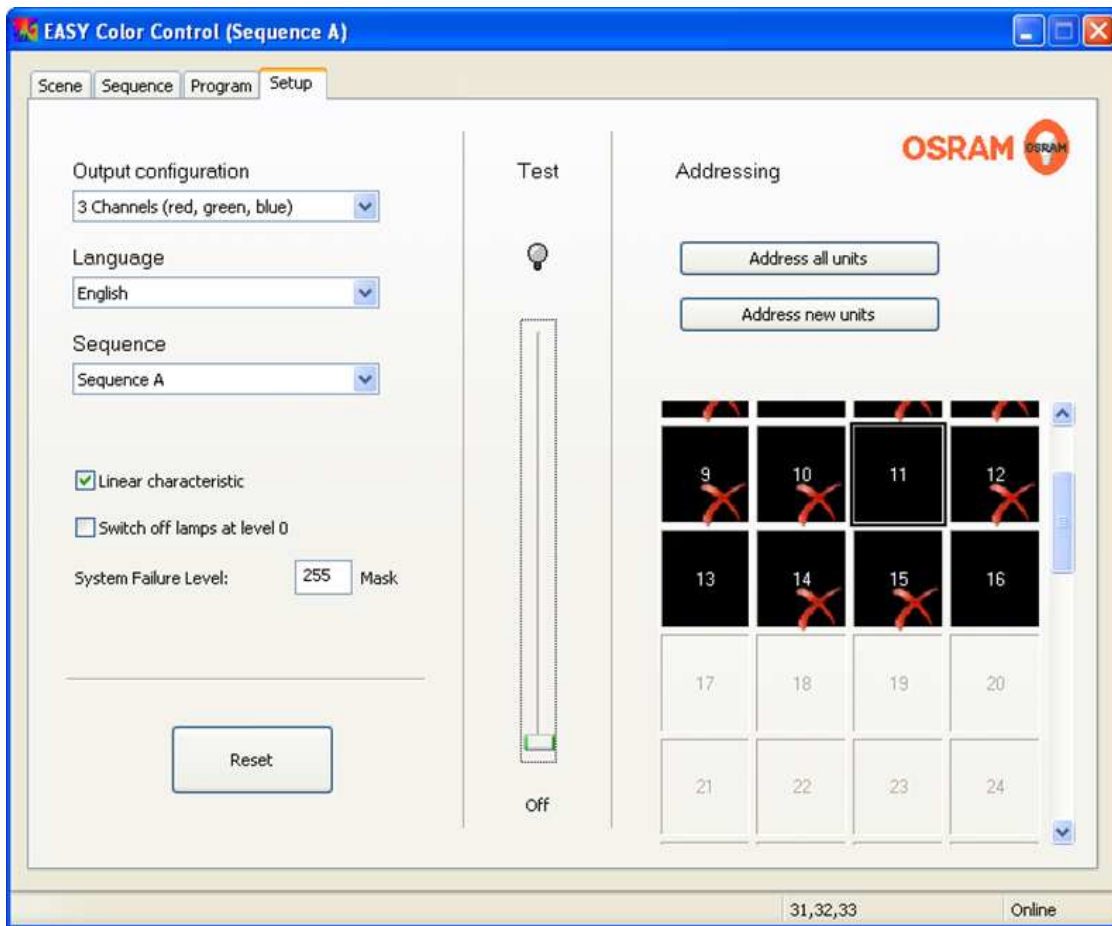
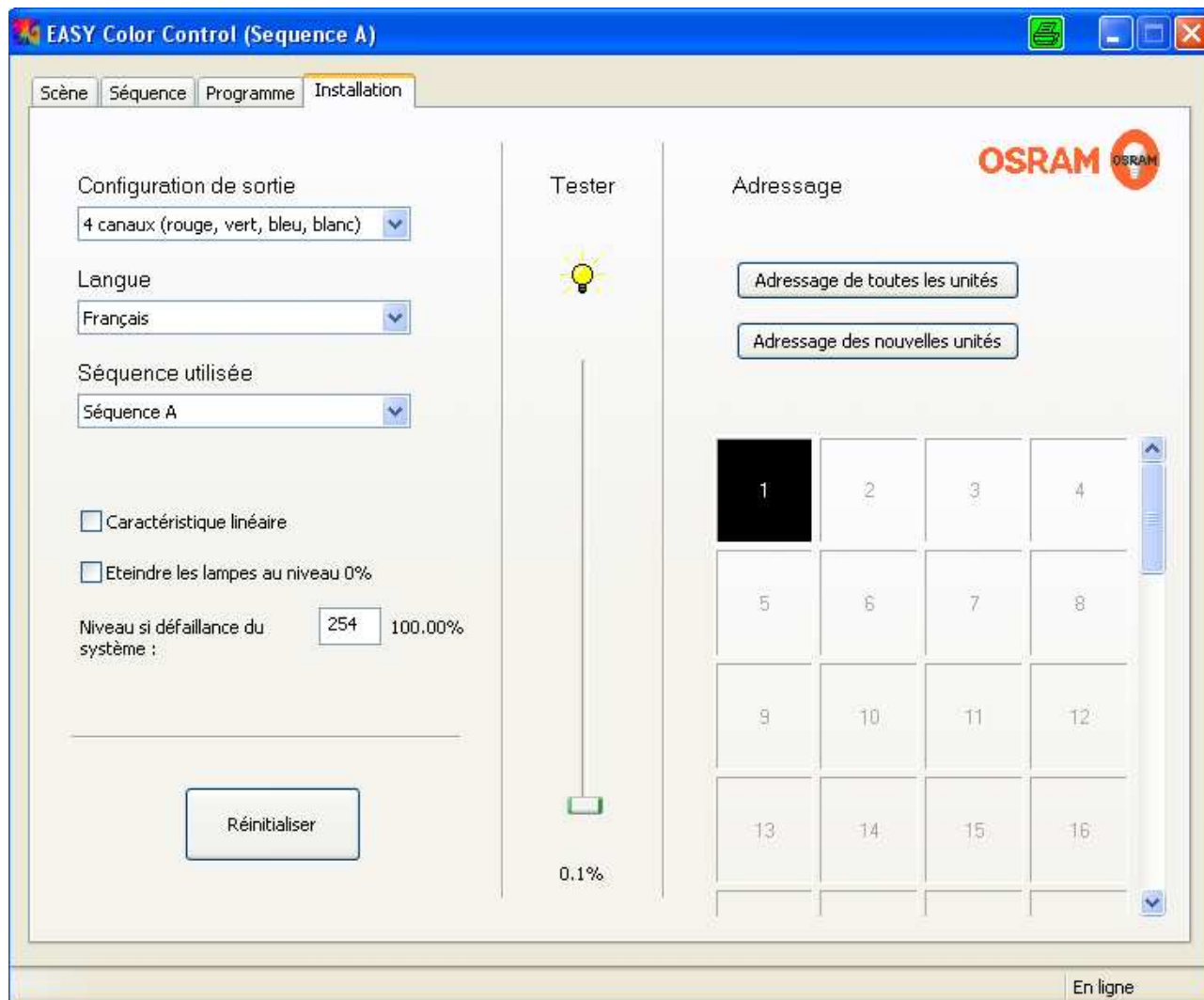


Figure 12 Activation / Désactivation des contrôleurs DMX « en ligne »

En mode « en ligne » les contrôleurs DMX peuvent être activés / désactivés par un double clic sur le carré de prévisualisation. Cette fonction permet de créer un aperçu proche de la position physique des contrôleurs (ou luminaires DMX). En désactivant un contrôleur les scènes correspondantes ne sont pas perdues mais les sorties DMX correspondantes mise à la valeur DMX « 0 » ce qui correspond au niveau minimum de lumière soit pas de lumière.

Sélection de la langue

Il est possible de changer la langue. Ce changement prend effet après avoir relancé le logiciel.



Configuration de sortie (nombre de canaux)

Dans la colonne « Configuration de sortie » le logiciel propose 5 configurations possibles :

- 4 canaux blancs
- 3 canaux blancs
- 4 canaux (rouge, vert, bleu, blanc)
- 3 canaux (rouge, vert, bleu), canaux 1 à 3 du contrôleur
- 2 canaux (blanc chaud et blanc froid) = canaux 1 et 3 du contrôleur

Gestion d'une scène "noire" (effectif en mode "en ligne" uniquement) :

La case à cocher "éteindre les lampes au niveau 0%" indique si les luminaires doivent s'éteindre complètement ou rester allumés au minimum lors d'une séquence dans laquelle une scène est "noire" (tous les niveaux sont à 0, voir Menu scène).

La case "éteindre les lampes au niveau 0%" ne doit être cochée que si l'extinction du luminaire n'endommage pas la source. Il n'est pas recommandé d'utiliser cette fonction lorsque les sources lumineuses sont des tubes fluorescents et que la séquence avec une (ou des) extinction(s) est rapide.

Configuration de la courbe de gradation du contrôleur OT EASY (En ligne uniquement pour OT EASY: IC A5838230072 ou plus récent)

La courbe peut-être logarithmique (par défaut) ou linéaire. Attention ce changement entraine la réinitialisation des contrôleurs toutes les sauvegarde sont alors perdue.

Gestion d'une panne d'un contrôleur DALI EASY :

Le réglage "Niveau si défaillance du système" indique le niveau d'éclairage des luminaires lorsque le signal DALI n'est plus présent (contrôleur DALI EASY ne fonctionne plus). Par défaut dans chaque ballast cette valeur est de 254 soit 100% d'éclairage. Si le système EASY contrôle l'éclairage général, veillez à sélectionner une valeur d'éclairage adéquate dans "Niveau si défaillance du système".

Sélection de la séquence active (En ligne uniquement)

Les contrôleurs EASY permettent de sauvegarder jusqu'à 4 séquences différentes (A à D) avec 16 scènes indépendantes. Pour configurer ou lancer les séquences A, B, C et D sélectionner la séquence en question dans le menu déroulant. La séquence active est indiquée sur la ligne d'information en haut à gauche. Au changement de séquence la configuration correspondante est téléchargé depuis les contrôleurs vers le PC.

Réinitialisation du système (en mode "en ligne")

Cliquer sur le bouton RESET pour réinitialiser le système. Une fenêtre apparaît et propose les options suivantes :

- Réinitialisation des scènes et séquences de tous les contrôleurs (**conserver** = l'adressage des contrôleurs ne change pas)
- **Supprimer** = Réinitialisation complète : scènes, séquences et adressage.

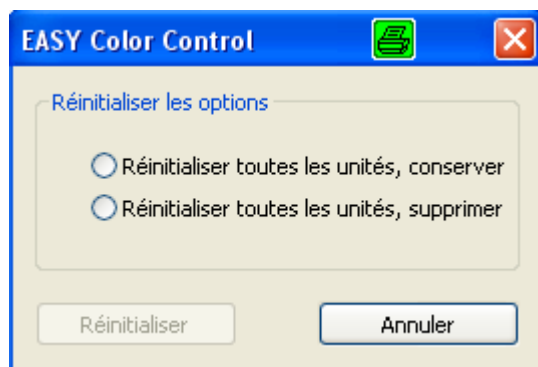


Figure 12 Menu de sélection après avoir cliquer sur le bouton réinitialiser

8 Menu Scène

Le menu Scène s'affiche au démarrage du logiciel. Il est permet de sélectionner la couleur et niveau d'éclairage de chaque luminaire. Jusqu'à 16 scènes par luminaire (contrôleur EASY) peuvent être créées. Chacune des 16 scène s est sélectionnée dans le menu « Scène actuelle ». En mode « en ligne » toutes les modifications de la scène en cours sont visibles sur le luminaire et sauvegardées par le contrôleur.

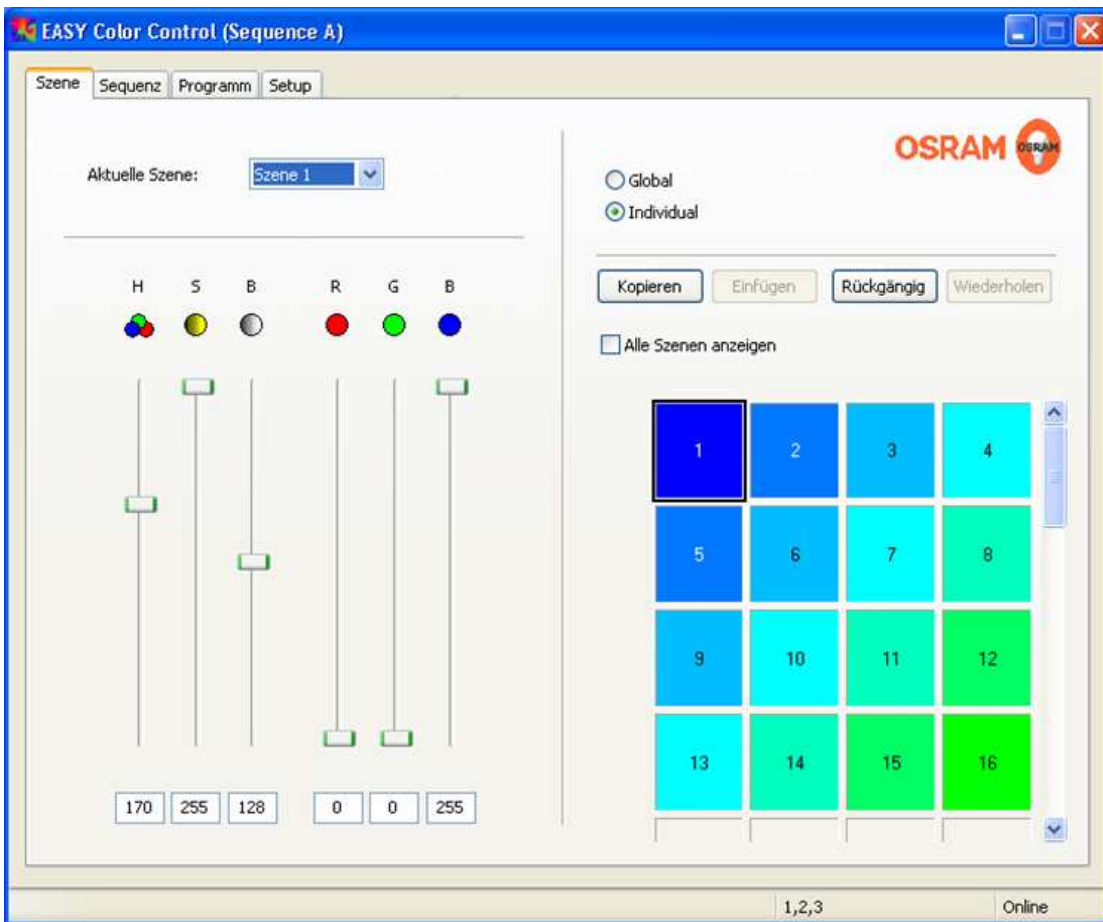


Figure 14 Menu scène : la scène 1 du contrôleur 1 est active

Si un contrôleur EASY DMX SO est sélectionné les adresses DMX correspondantes s'affichent dans la ligne du bas. Dans l'exemple ci-dessus 1=Rouge, 2 = vert, 3 = bleu.

Sélection des contrôleurs

Le logiciel permet de travailler sur chaque contrôleur individuellement ou sur l'ensemble des contrôleurs à la fois en cochant le bouton :

“Global” (Sélection de tous les contrôleurs pour la scène en cours) ou “Individuel” (sélection individuelle des contrôleurs pour la scène en cours)

Dans le mode de sélection individuel, il suffit de cliquer sur la fenêtre de visualisation correspondante au contrôleur pour modifier la couleur et l'intensité lumineuse du luminaire. La fenêtre active est détournée en noire

Dans le mode de sélection global, tous les luminaires affichent la même couleur et intensité lumineuse.

Choix des couleurs

La couleur peut être modifiée :

Avec les 3 curseurs rouge (R), vert (G) ou bleu (B)

Ou avec les 3 curseurs teinte (H), saturation (S) et luminosité (B).

Ou en double cliquant sur la fenêtre active et en sélectionnant dans la nouvelle fenêtre qui s'affiche (palette couleur Windows) une couleur.

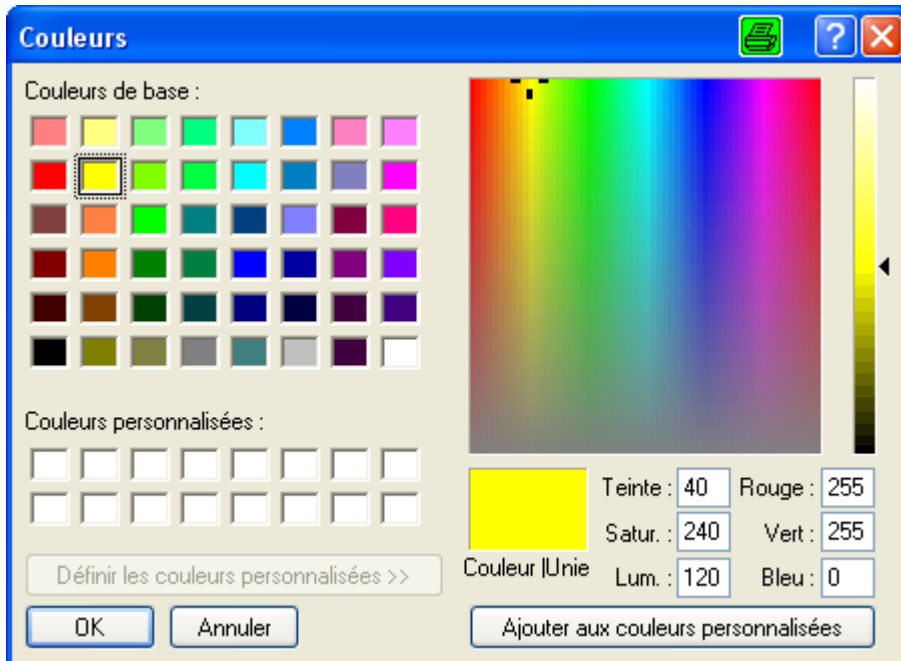
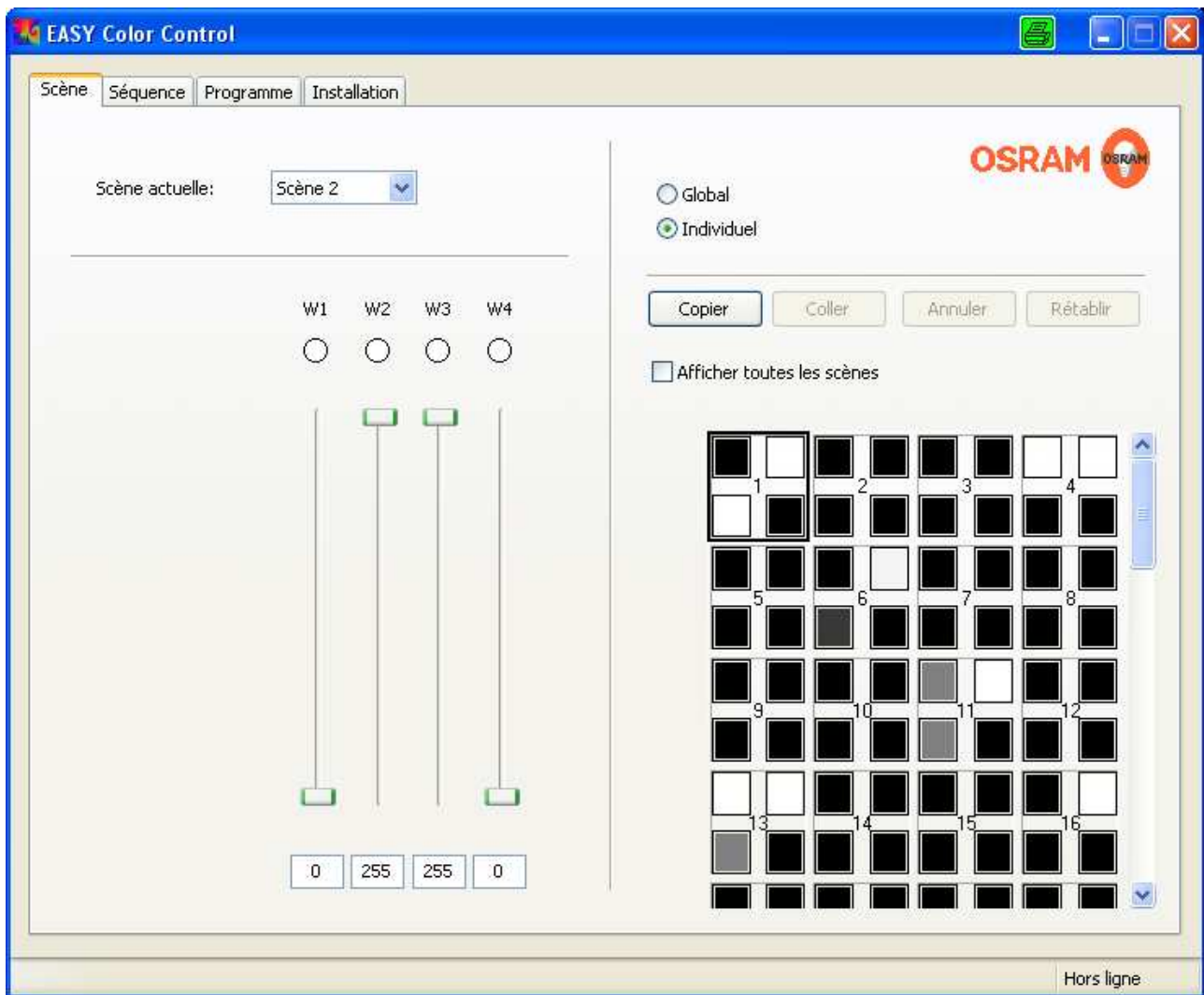


Figure 13 Sélection d'une couleur dans la palette couleur

Le réglage de chaque curseur indique une valeur comprise entre 0 et 255. Cette même valeur est traduite en pourcentage dans la ligne de statut en bas de la fenêtre. Si l'option 4 canaux est cochée, il est possible de régler la luminosité du canal blanc (W) avec le curseur correspondant.

Configuration d'éclairages blancs

Si l'option 4 canaux blancs (ou 3 canaux blancs) est sélectionné chaque canal peut être ajusté individuellement. La fenêtre de prévisualisation se quadruple (ou triple) alors. **Figure 16 ci-dessous.**



Sélection de la température de couleur

Si dans le menu **installation**, l'option **2 canaux** ou **4 canaux (blancs chauds, blancs froids)** est sélectionnée, les curseurs disponibles permettent de régler :

L'intensité lumineuse du blanc chaud (WW) et du blanc froid (KW)

Ou la teinte du blanc (H) et son intensité lumineuse

En **2 canaux**, le blanc chaud correspond au canal 1 du contrôleur, le blanc froid correspond au canal 3. En **4 canaux (blancs chauds, blancs froids)** les blancs chauds correspondent au canal 1 et 2 du contrôleur, les blancs froids correspondent au canal 3 et 4 des contrôleurs. En **4 canaux (blancs chauds, blancs froids)** les canaux 1 et 2, respectivement 3 et 4 ont toujours les même valeurs.

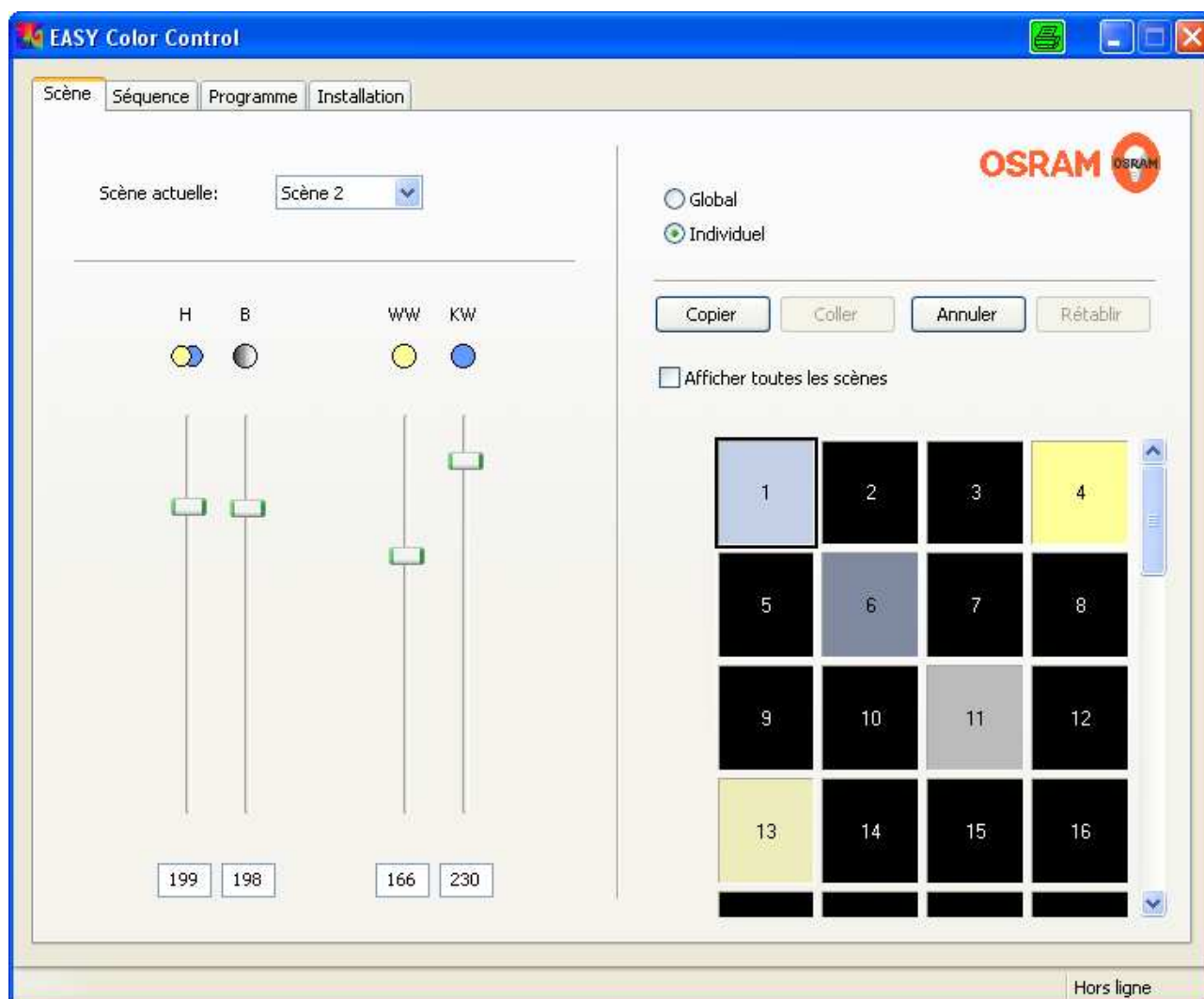


Figure 17 Menu Scène, mode 2 canaux

Copier les couleurs d'une fenêtre à l'autre

Les fonctions habituelles pour faire des copier/coller fonctionnent dans le logiciel EASY color control :

- clique droit souris maintenu et déplacer sur la fenêtre cible
- boutons « copy » et « insert »

Raccourcis clavier <Ctrl> + <C> pour copier et <Ctrl> + <V> pour coller.

Affichage de toutes les scènes

Au lieu d'avoir une seule scène d'afficher pour les 64 contrôleurs et de travailler scène après scène, il est possible de travailler sur l'ensemble des 16 scènes des 64 contrôleurs en cochant la case « Afficher toutes les scènes »

Le tableau 16x64 s'affiche :

Chaque ligne représente un contrôleur

Chaque colonne représente une scène

Ceci permet de faire des copier/coller des lignes ou des colonnes, on peut ainsi copier :

Soit la séquence complète d'un contrôleur sur un autre contrôleur (copie d'une ligne vers une autre)

Soit une scène (copie d'une colonne vers une autre)

Les lignes ou colonnes sélectionnées sont détournées en rouge

Pour modifier la scène (x) du contrôleur (y), il faut activer la case (x,y) en cliquant dessus. La fenêtre sélectionnée est détournée en noir.

Fonction “annuler et répéter la dernière action”

La dernière action peut être annulée ou répétée avec les boutons "annuler" et "rétablir".

9 Menu Séquence

Le menu séquence permet de :

Sélectionner les scènes actives : cocher les cases de la colonne « Active » correspondantes aux scènes. Les scènes dont les cases « Active » ne sont pas cochées n'apparaissent pas dans la séquence lorsque celle-ci est jouée.

Déterminer le temps de gradation pour atteindre l'intensité lumineuse d'une scène (colonne « Fade Time »)

Déterminer le temps statique de la scène (colonne « Durée statique»)

Pour chaque séquence, un temps de gradation peut être défini dans « Start Fade Time », il ne concerne que la première scène de la séquence. Si la séquence est répétée, c'est le temps de gradation défini pour la première scène qui est ensuite pris en compte.

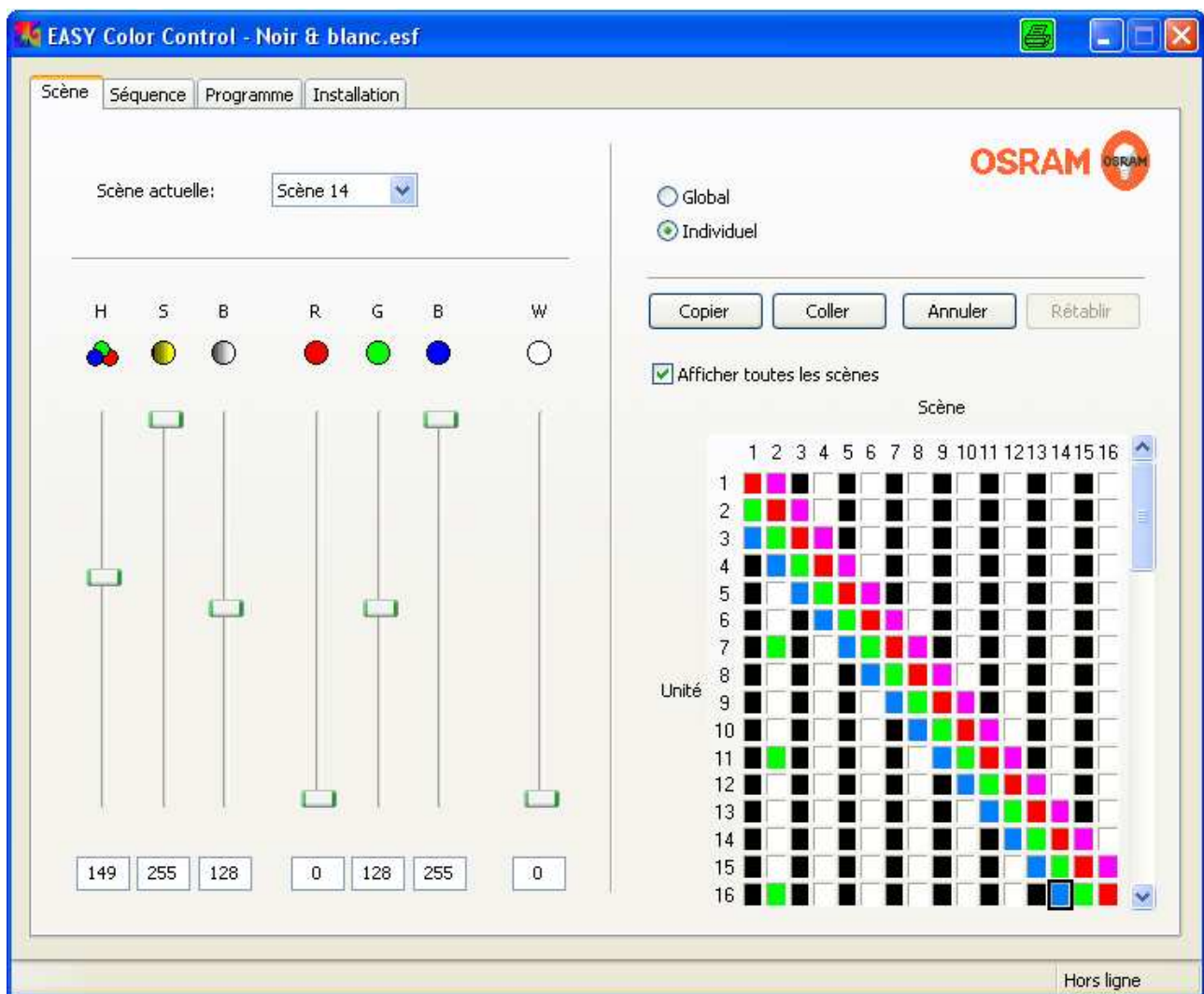


Figure 18 Menu séquence, affichage de toutes les scènes

Temps de gradation ou statique identique pour toutes les scènes

Si le temps de gradation est identique pour toutes les scènes de la séquence, il suffit de le rentrer pour une seule scène et de presser <Ctrl> + <ENTER> pour le copier dans les autres scènes. Procéder de la même manière pour le temps statique des scènes.

Affichage de toutes les scènes

Au lieu d'avoir une seule scène d'afficher pour les 16 contrôleurs et de travailler scène après scène, il est possible de travailler sur l'ensemble des 16 scènes des 16 contrôleurs en cochant la case « Afficher toutes les scènes ». Il est alors possible de faire des copier / coller / déplacer globalement sur l'ensemble des unités ou des scènes.

Exécuter une séquence

Le bouton "play" permet de jouer une séquence. Les boutons double et triple "play" permettent de jouer la séquence 10 ou 100 fois plus vite que la vitesse réelle. Le bouton "pause" stoppe la séquence et permet de la reprendre au même endroit. Le bouton "stop" au contraire permet de reprendre la séquence à partir de la première scène. Si on quitte le logiciel ou si la liaison PC/contrôleur est interrompue au cours d'une séquence celle-ci se continue de façon indépendante de même celle-ci recommencera automatiquement après une coupure de l'alimentation.



Figure 19 Boutons pour jouer une séquence : play (vitesse x1, x10, x100), pause, stop

Sauvegarde et chargement des séquences

Les séquences et scènes peuvent être sauvegardées ou chargées du/vers un ordinateur (en mode "en ligne" uniquement) avec les boutons « charger » (pour charger une séquence) et « enregistrer » (pour sauvegarder une séquence). Les fichiers créés par le logiciel ont l'extension *.esf (= Easy Sequence File). De cette manière les séquences sont facilement transférables d'un système EASY à un autre.

Le nom du programme en cours s'affiche dans la ligne d'information supérieure de la fenêtre EASY color control.

Remarque:

Si vous avez effectué des modifications involontaires dans le système EASY, vous pouvez retrouver la configuration précédente la dernière mise en route du système en ouvrant le fichier AutoSaveStart.esf qui se trouve dans le dossier d'installation du logiciel EASY Color Control. Si vous avez oublié d'enregistrer votre travail dans un fichier, vous pouvez retrouver la dernière version sauvegardée automatiquement dans le fichier AutoSaveExit.esf dans le dossier d'installation.

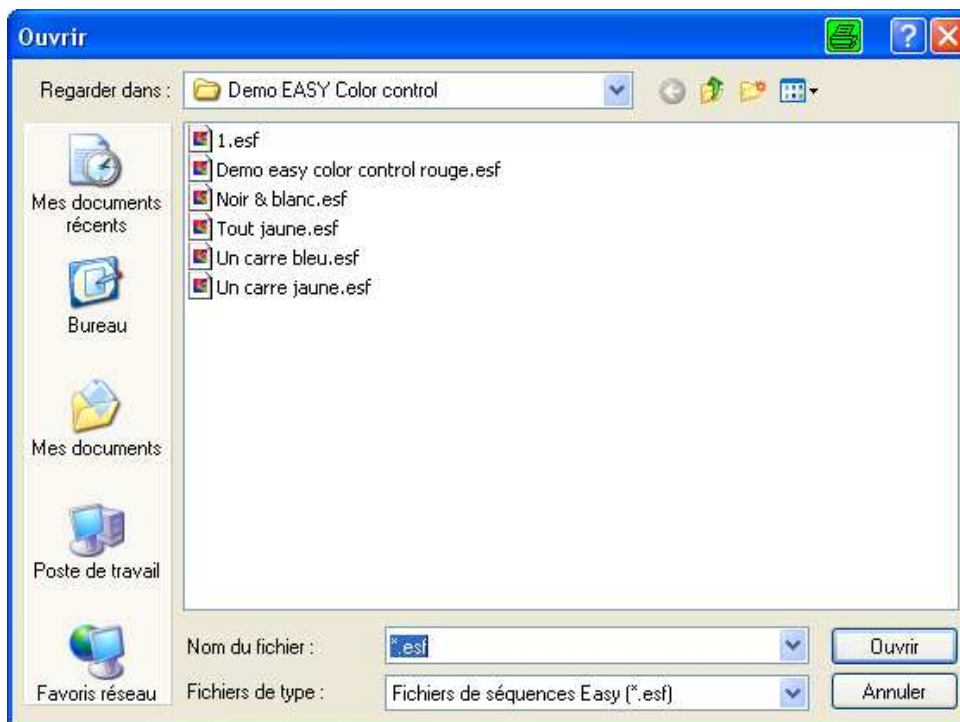


Figure 20 boîte de dialogue de sauvegarde des séquences

Fonction "annuler et répéter la dernière action"

La dernière action peut être annulée ou répétée avec les boutons "Annuler" et "rétablir".

Exemple de séquence

Vous trouverez des exemples de séquences sur le CD fournit avec le logiciel ou sur internet à l'adresse suivantes : <http://www.osram.com/ecg-software>

10 Menu Programme

Le menu Programme permet la création d'un programme : ensemble de séquences jouées les unes après les autres.

Un programme ne peut être joué en réel qu'en mode "en ligne" car les séquences doivent être téléchargées les unes après les autres. Le temps de chargement peut prendre jusqu'à 30 secondes en fonction du nombre de contrôleurs installés. **(Un enchaînement sans temps morts est possible pour un programme de 4 séquences et moins pour OT EASY: ICA5838230072 ou plus récent et DALI EASY II: IC A54116C0042 ou plus récent)**

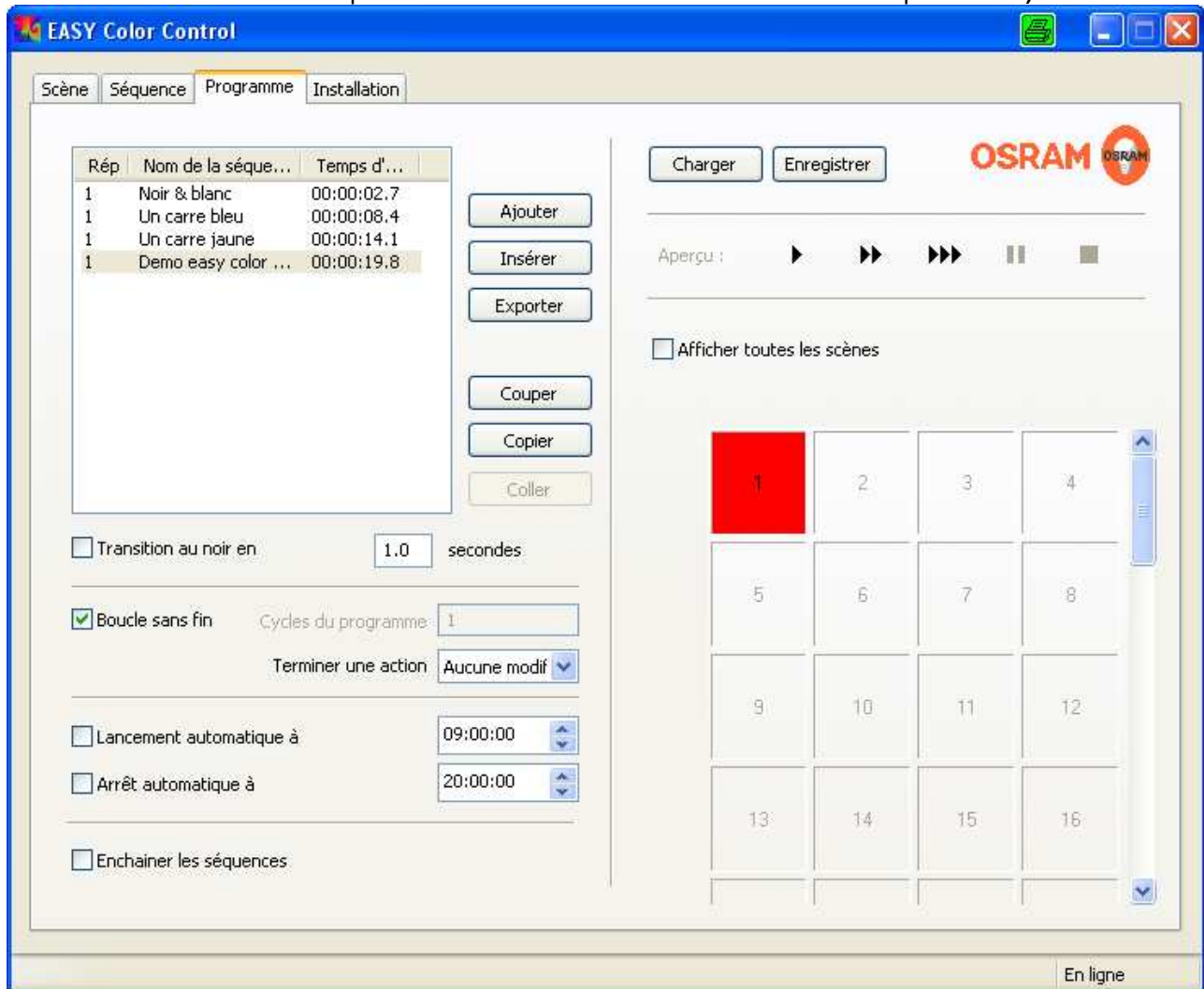


Figure 21 Menu programme

Pour créer un programme :

Ajouter une séquence

Cliquer sur le bouton "ajouter", une boîte de dialogue s'affiche : sélectionner une séquence. Cette séquence est ajoutée à la fin de la liste.

Insérer une séquence

Sélectionner la séquence avant laquelle vous voulez insérer une autre séquence, cliquer sur le bouton "Insérer" et choisir la séquence à insérer dans la boîte de dialogue. Si les 2 séquences sont identiques alors le compteur de la séquence sélectionnée est incrémenté.

Copier et coller

En cliquant sur le bouton "copier" la séquence sélectionnée est copiée vers le presse-papier. Le bouton « coller » copie la séquence au dessus de celle sélectionnée dans la liste. Si les 2 séquences sont identiques alors le compteur de la séquence sélectionnée est incrémenté.

Couper

Le bouton "couper" décrémente le compteur de la séquence sélectionnée, si le compteur atteint 0, la séquence est enlevée de la liste.

Extraire une séquence d'un programme

On peut sauvegarder une séquence avec le bouton "export", et enregistrer cette séquence sous la forme d'un fichier *.esf

Sauvegarde et chargement d'un programme

Les programmes peuvent être sauvegardées ou chargées du/vers un ordinateur (en mode "en ligne" uniquement) avec les boutons « charger » (pour charger un programme) et « enregistrer » (pour sauvegarder un programme). Les fichiers créés par le logiciel ont l'extension *.esp (= Easy Sequence Program). De cette manière les programmes sont facilement transférables d'un système EASY à un autre. Le nom du programme en cours est affiché dans la ligne d'information supérieure de la fenêtre EASY Color Control.

Options

Gradation entre les séquences : La case à cocher "fade to black in" permet d'insérer une phase sombre entre 2 séquences. La durée de cette phase doit être comprise entre 0.1s et 9.9 secondes.

Action spécifique en fin de programme : A la fin d'un programme, l'action sélectionnée dans "End final" est activée. Si l'option "Boucle sans fin" est cochée, le programme redémarre après la dernière séquence sans fin.

Programme cycles : Si "Boucle sans fin" n'est pas sélectionné indiquer ici le nombre de cycles à réaliser.

Dans l'onglet "End action" on peut sélectionner l'action à effectuer lorsque le programme se termine :

« Aucune modification », maintient les luminaires dans le dernier état

« Désactivé » : éteint les luminaires

Démarrage et arrêt automatique du programme (en mode « en ligne » uniquement) : Pour activer ces fonctions il suffit de cocher les cases "lancement automatique à" et "arrêt automatique à" et définir une heure de départ et d'arrêt. L'horloge utilisée est celle de Windows.

Enchaîner les séquences (pour OT EASY: ICA5838230072 ou plus récent et DALI EASY II: IC A54116C0042 ou plus récent)

Si cette option est sélectionnée jusqu'à 4 séquences peuvent être chargées comme une seule prenant la place des séquences A à D. Ainsi l'enchaînement des séquences n'est plus interrompu par la procédure de chargement. Avec cette option une séquence de 64 scènes peut être réalisée.

Cette option est sauvegardée dans les contrôleurs. C'est pourquoi il est possible de lancer des séquences combiné même sans connexion PC en lançant la séquence A avec la télécommande ou le coupleur pour boutons poussoirs. Le nombre de "programme cycles" est également pris en compte dans ce mode. A la fin du programme tous les canaux sont éteints "off" automatiquement.

Démarrage et arrêt automatique du programme (en mode « en ligne » uniquement)

Pour activer ces fonctions il suffit de cocher les cases "lancement automatique à" et "arrêt automatique à" et définir une heure de départ et d'arrêt. L'horloge utilisée est celle de Windows.

Lancer un programme

Le bouton "play" lance le programme en cours en commençant par la première séquence. Les boutons double et triple "play" permettent de lancer le programme 10 ou 100 fois plus vite que la vitesse réelle. Le bouton "pause" stoppe le programme et permet de la reprendre au même endroit. Le bouton "stop" au contraire permet de reprendre la séquence à partir de la première scène. Si on clique 2 fois sur le bouton "stop" le programme reprend au début

Remarque:

La durée totale d'un programme comprenant plusieurs séquences dépend des performances du système d'exploitation de l'ordinateur.

11 Fonctions avancées

En plus des fonctions de base décrites précédemment il existe des fonctions experts pour des utilisations particulières. Ces fonctions s'activent via des lignes de commandes.

Sauvegarde de plusieurs séquences différentes dans un contrôleur

Le système EASY Color Control permet de sauvegarder jusqu'à 4 séquences différentes (A à D) avec 16 scènes indépendantes. Pour configurer ou lancer les séquences B, C et D il est également possible d'ajouter l'un des paramètres "-SequenceB", "-SequenceC", "-SequenceD" à la ligne de commande du fichier exécutable EASY Color Control de la manière suivante :

Cliquer sur le raccourci EASY Color Control du bureau avec le bouton droit de la souris. Puis sélectionner "Propriétés" dans le menu. Dans le champ "Cible" ajouter le paramètre souhaité. Attention un espace doit précéder le paramètre souhaité. Voir exemple ci-dessous.

En mode "en ligne" la séquence sélectionnée apparaît dans la fenêtre d'en-tête du logiciel.

Pour éviter de devoir ré-entrer les paramètres à chaque fois il est recommandé de faire des copies du raccourci sur le bureau pour chaque séquence (A, B, C et D). Chaque raccourci doit contenir le paramètre correspondant à la séquence à appeler et doit être identifié par un nom différent.

Remarque : la séquence par défaut est toujours la A.

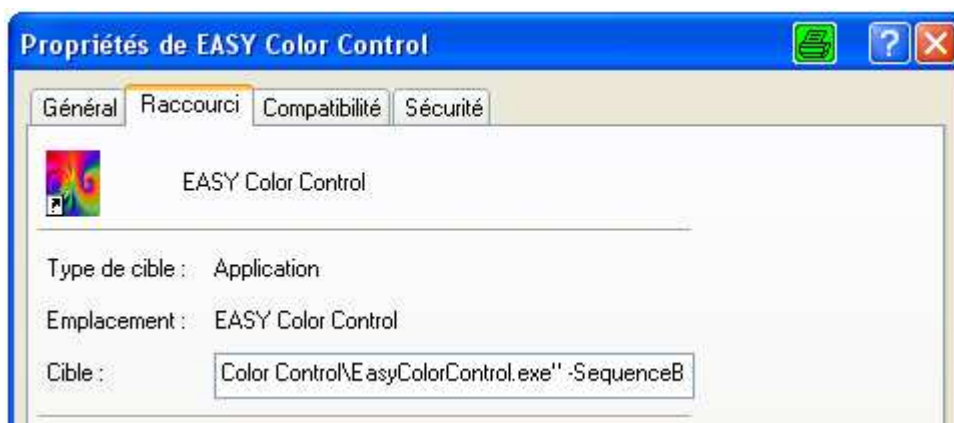


Figure 22 Exemple pour accéder à la séquence B

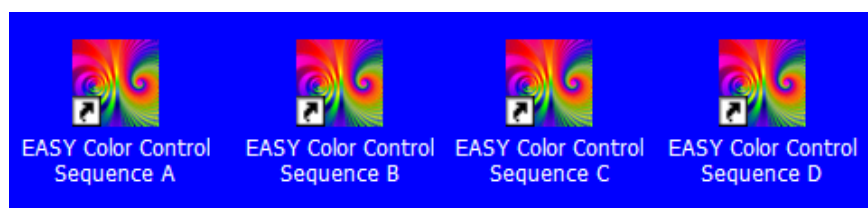


Figure 23 Raccourcis vers les séquences A à D et leurs scènes

Sélection d'un câble EASY USB spécifique

Il n'est pas possible de contrôler plusieurs câbles USB EASY avec une seule occurrence du programme EASY Color Control : si plusieurs câbles USB EASY sont connectés sur le même ordinateur, chaque programme EASY Color Control lancé utilise un câble USB différent.

Pour paramétrer le logiciel avec un câble spécifique, cliquer sur le raccourci EASY Color Control du bureau avec le bouton droit de la souris. Puis sélectionner "Propriétés" dans le menu. Dans le champ "Cible" ajouter le paramètre souhaité. Attention un espace doit précéder le paramètre souhaité : " -USBBoxNNNNNNNN" (N étant le numéro de série du câble).

Pour éviter de devoir ré-entrer les paramètres pour chaque câble USB, il est recommandé de faire autant de copies du raccourci logiciel sur le bureau qu'il y a de câbles. Chaque raccourci doit contenir le paramètre correspondant au câble et doit être identifié par un nom différent.

Démarrage automatique du logiciel quand Windows démarre

Copier lien du logiciel EASY Color Control dans le fichier "Autostart" du système Windows et ajouter la ligne de commande "-Auto<nom du fichier>".

12 Conseils pratiques

1. Déconnection des contrôleurs EASY

Si une erreur se produit dans le système (par exemple un câble USB est déconnecté), le logiciel affiche un message d'erreur et se met automatiquement en mode "hors ligne". Veuillez fermer le programme EASY Color Control et vérifier les connexions de votre système. Redémarrez ensuite le programme.

Redémarrer le programme est le seul moyen de revenir en mode "en ligne".

2. Edition des fichiers séquence et programme

Les fichiers de types *.esf et *.epf sont des fichiers ASCII qui peuvent être édités et modifiés directement dans n'importe quel éditeur de texte. Pour modifier une séquence ou un programme il n'est donc pas nécessaire d'ouvrir le logiciel EASY Color Control.

3. Dupliquer un système EASY

Le bouton "enregistrer" permet de sauvegarder tous les fichiers d'un système et de transférer tous ces fichiers *.esf et *.epf dans un nouveau système EASY.

4. Modification d'une séquence dans un programme

Pour modifier une séquence dans un programme, il faut exporter celle-ci (bouton « export »), la modifier dans le logiciel ou dans un éditeur de texte, puis la réinsérer dans le programme (bouton « insert »).

13 Annexe

Raccourcis clavier :

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| • <Ctrl> + <Tab> | Onglet suivant |
| • <Ctrl> + <Shift> + <Tab> | Onglet précédent |
| • <Ctrl> + <Q> | Quitter le logiciel |
| • <Ctrl> + <I> | Informations |
| • <Ctrl> + <Z> | Annuler |
| • <Ctrl> + <Y> | Rétablir |
| • <Ctrl> + <C> | Copier |
| • <Ctrl> + <V> | Coller |

Lignes de commandes optionnelles (Attention aux majuscules et minuscules) :

- | | |
|-----------------------------|---|
| • -Hors ligne
contrôleur | Le logiciel démarre en mode hors ligne même si connecté à un contrôleur |
| • -SequenceA | Le logiciel contrôle la séquence A (Configuration par défaut) |
| • -SequenceB | Le logiciel contrôle la séquence B |
| • -SequenceC | Le logiciel contrôle la séquence C |
| • -SequenceD | Le logiciel contrôle la séquence D |
| • -USBBox<Numéro de série> | Le logiciel se connecte au câble USB spécifié par <n° de série> |
| • -Auto<Nom du programme> | Le logiciel démarre avec le programme spécifié (*.epf) |