

Easy Stand Alone

Português

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.Vista geral	1
2.Conteúdo e Instalação	1
2.1.SIUDI 8	2
2.2.SIUDI 9	4
2.3.SIUDI-IP1	6
2.4.STICK 1	7
2.5.Glass Wall Panel	9
3.Manual de Iniciação	10
3.1.Passo 1 - Iniciar o Software	11
3.2.Passo 2 □ Configurações, adicionar equipamentos de iluminação	11
3.3.Passo 3 □ Editor: a criar cenas	15
3.4.Passo 4 □ Utilizador: Reprodução directa do computador	19
3.5.Passo 5 □ Modo Stand Alone	20
4.Opções Avançadas	21
4.1.Gestor de cores	22
4.2.Gestor de efeitos	23
4.2.1.Visão geral	23
4.2.2.Editor Gradiente	24
4.2.3.Mistura de cores	25
4.2.4.Efeitos em Matriz RGB	25
4.2.5.Efeitos Avançados	25
4.2.6.Efeitos Pan/Tilt	26
4.3.Internet	26

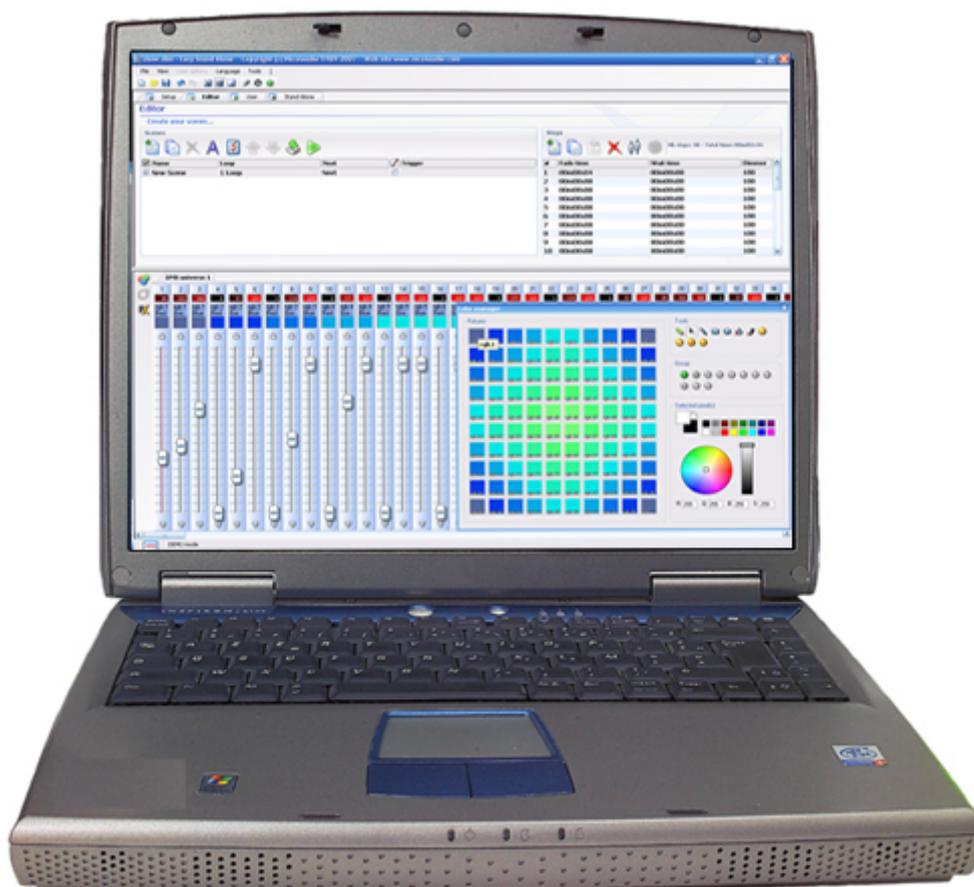
1.Vista geral

Obrigado por escolher o software Easy Stand Alone (ESA). O ESA foi concebido para ser um controlador DMX extremamente simples de se utilizar, capaz de controlar todo o tipo de sistemas de iluminação inteligente, principalmente sistemas de iluminação arquitectural.

Irá perceber que é possível aprender a maior parte das características do ESA em poucos minutos. Este manual fornece uma rápida introdução a várias ferramentas que poderão ser encontradas neste software. Este manual começa com um guia de instalação rápida para os modelos USB, IP/ETHERNET e o novo modelo S.T.I.C.K.. Seguidamente um guia como adicionar equipamentos de iluminação, programá-los e por fim gravar os efeitos para a memória do interface.

Com um pouco de treino, podemos garantir que brevemente será capaz de criar apresentações muito elaboradas. Será capaz de combinar mudanças de cor, com tempos de espera entre cenas, utilizar o gestor de cores para instalações RGB, atribuir teclas de acesso externas e muito mais...

Divirta-se!



2. Conteúdo e Instalação

Este pacote contém:

- . Manual [passo-a-passo]
- . CD-ROM de instalação
- . Interface DMX

Para ser totalmente operacional, este equipamento deverá ser utilizado por um computador que cumpra as seguintes características:

- . Windows ME, XP, VISTA (não utilizar com uma versão 64-bit)
- . Resolução de 800x600 (recomendado 1024x768)
- . 512Mb RAM (recomendado 1 GB)
- . Processador a 1 GHz
- . Placa gráfica compatível com DirectX 9 para utilização do software Easy View 3D.

INTERFACE DMX 512

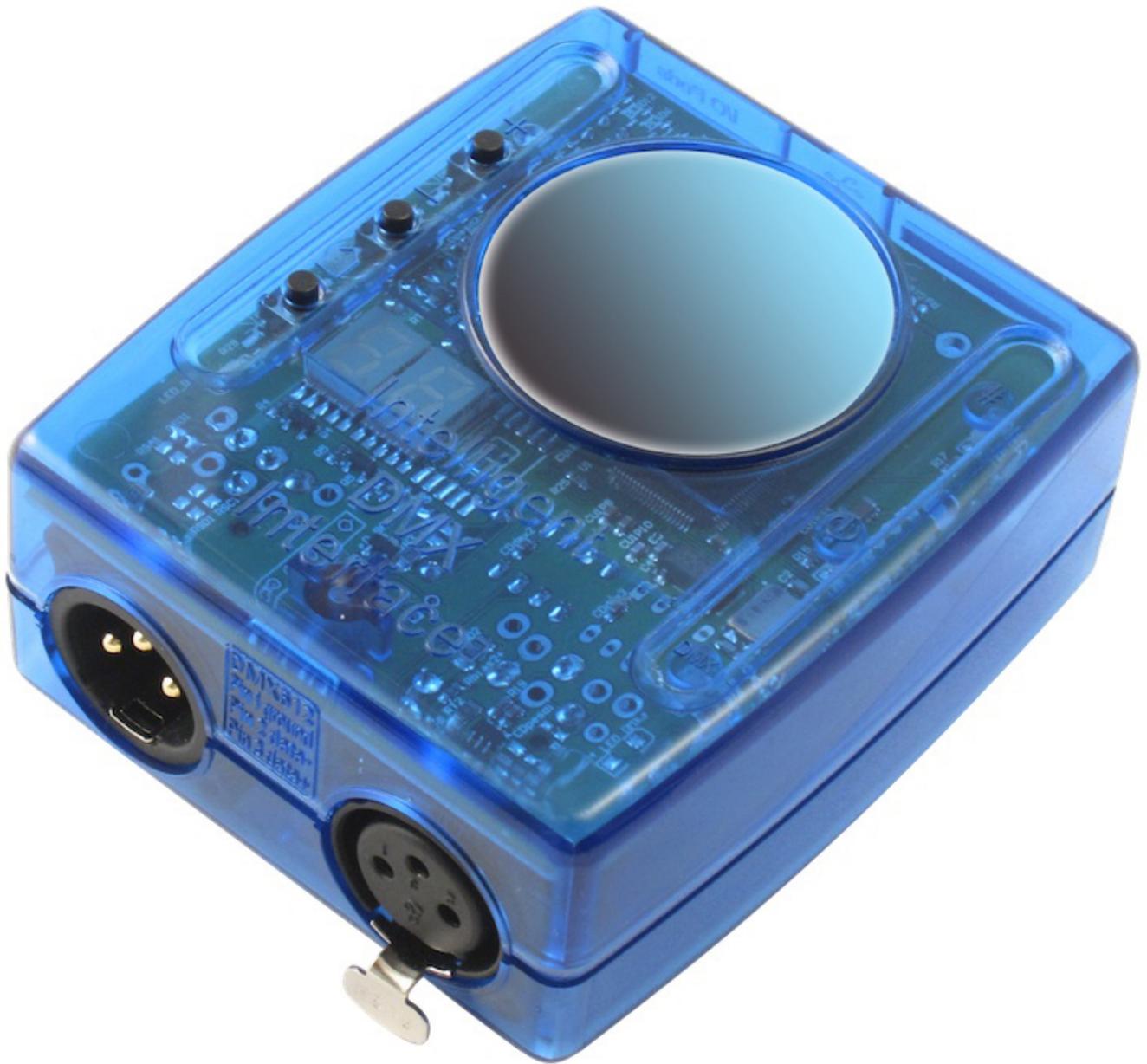
Este software cumpre o protocolo DMX 512 para controlo de sistemas de iluminação. Sendo um protocolo standard, o DMX 512 trabalha com ligação em cadeia ou cabos série para transmissão de informação. Os nossos interfaces possuem um conector XLR de 3 pinos. Se o seu equipamento utiliza um conector XLR de 5 pinos, terá de adquirir ou fazer um adaptador para XLR de 3 pinos. Se optar por fazer o seu próprio adaptador, certifique-se que a conexão está correcta (pino 1 ao pino 1, pino 2 ao pino 2, assim sucessivamente) para cumprir com a normativa USITT.

Existem alguns interfaces compatíveis com este software. Estes serão rapidamente descritos nos capítulos seguintes deste manual. Maiores detalhes estão disponíveis no manual do Hardware.

2.1. SIUDI 8

SIUDI 8

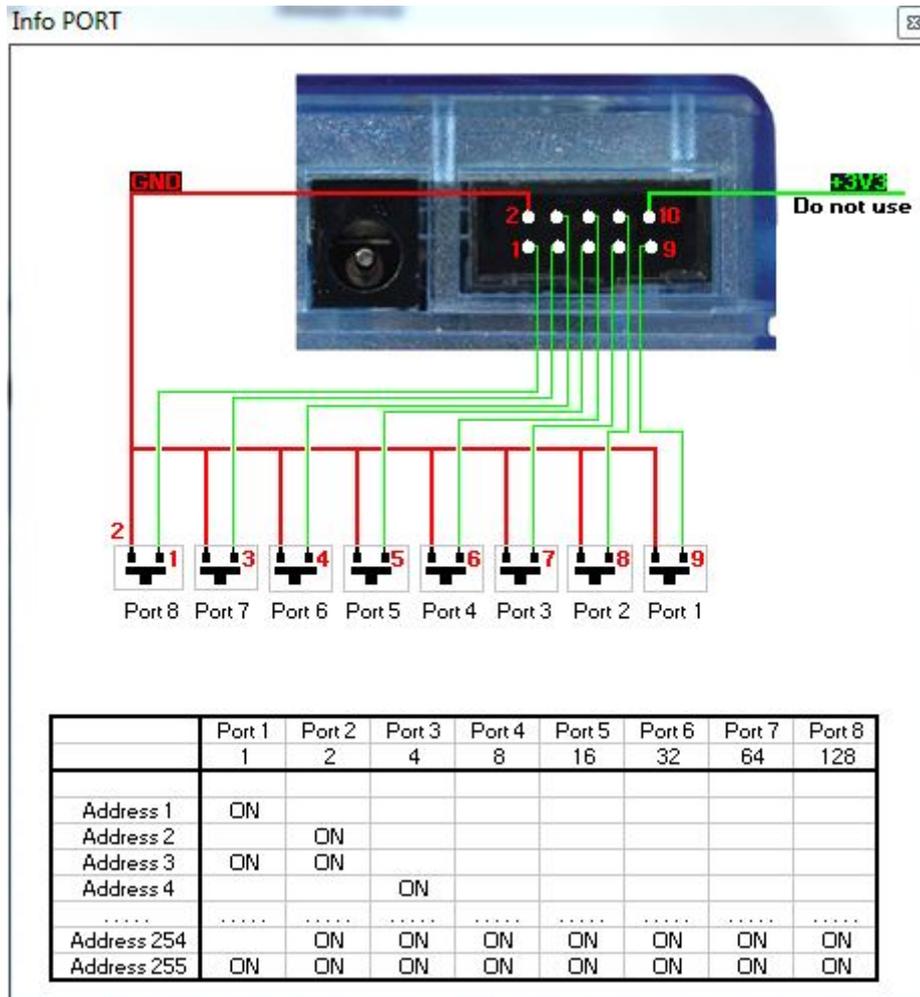
The SIUDI-8 interface is our standard USB-DMX interface. The interface can run up to 512 DMX channels in stand alone mode and every scene can be triggered by date/time or through the input ports. The memory capacity depends on the total amount of stand alone DMX channels.



Installation

The interface must be connected to the computer through USB and requires the installation of its drivers. The software installation program copies the USB drivers on the system. Once the software is installed, connect the interface to the computer and Windows will launch the installation wizard. Simply follow the instructions to install the interface.

The connection of the DMX signal is made to the XLR female connector. The 9V DC power supply must be connected to the rear mini USB connector. This interface has 8 ports to trigger 8 different scenes. To use the input ports, you must create a connection between the Ground pin and the ports (see the picture below).



Buttons and display

The 2-digit display shows the interface state:

- PC means the interface is under software control
- OF means the interface is not under software control and the stand alone mode is disabled
- ER means an error has occurred. Disconnect/reconnect your interface. If this does not work, try updating the firmware from the hardware configuration
- 01, 02... means the interface is in stand alone mode and shows the scene number

There are 3 push buttons on the top of your interface:

- "+" calls the next stand alone scene
- "-" calls the previous stand alone scene
- The bottom button in addition with "+" and "-" increases/decreases the global DMX level

2.2.SIUDI 9

SIUDI 9

The SIUDI-9 interface is our "low cost" USB-DMX interface. The interface can run up to 128DMX channels

in stand alone mode and every scene can be triggered through the input ports or one of the 3 buttons mounted on the interface. The memory capacity depends on the total amount of stand alone DMX channels.



Installation

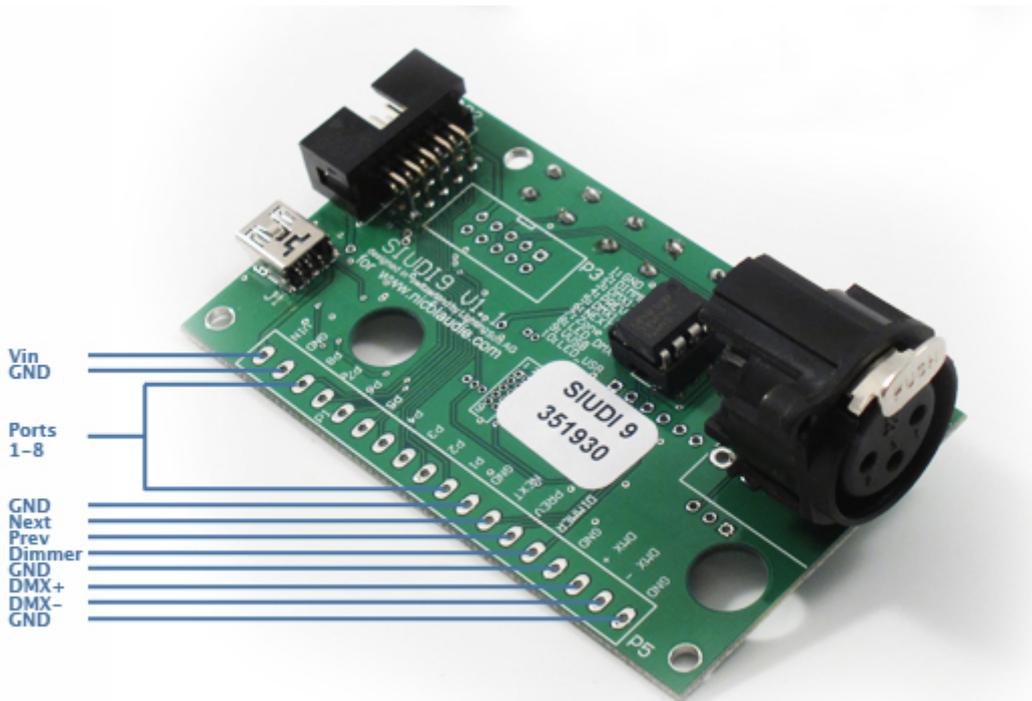
The interface must be connected to the computer through USB and requires the installation of its drivers. The software installation program copies the USB drivers on the system. Once the software is installed, connect the interface to the computer and Windows will launch the installation wizard. Simply follow the instructions to install the interface.

Connections

The connection of the DMX signal is made to the XLR female connector. The 9V DC power supply must be connected as shown below.

This interface has 8 ports to trigger 8 different scenes (or up to 255 by combining the ports in binary). It

is also possible to call the NEXT or PREVIOUS scene. To use the input ports, you must create a connection between the VDD pin and the ports.



2.3.SIUDI-IP1

Instalação

Este interface poderá ser ligado directamente ao computador através da porta de rede (Ethernet) utilizando um cabo de rede cruzado, ou ligado a um HUB/SWITCH.

O endereço de IP de rede do interface por defeito é 192.168.1.20. O endereço de rede do seu computador deverá ser da mesma gama para conseguir estabelecer a ligação entre eles.

Poderá consultar o manual do hardware para informações mais detalhadas.

Conexões

A ligação do sinal DMX é feita através de um conector XLR fêmea. A alimentação de 9V DC deverá ser ligada no conector de alimentação na parte traseira do interface. Este interface deverá ser alimentado apenas por uma alimentação externa. Diferente dos interfaces USB, este interface só poderá ser alimentado utilizando a ligação externa. A ligação Ethernet não alimenta o dispositivo.

Este interface tem 8 portas para aceder a 8 cenas diferentes. Para utilizar estas portas, deverá criar uma ligação entre o pino da massa (GND) e o pino correspondente a porta. (Veja a imagem abaixo).

O interface SLESA-IP1, é o nosso interface Ethernet-DMX standard. Este consegue comandar até 512

canais DMX no modo [stand-alone] e cada cena poderá ser programada por data e hora ou então, podem ser acedidas pelas portas externas.

A capacidade de memória depende do número total de canais DMX em [stand-alone].



Teclas

Existem 3 teclas na parte superior do interface:

- "+" muda para a cena seguinte
- "-" muda para a cena anterior
- "#" juntamente com a tecla []+ ou []- permite efectuar o efeito de dimming, aumentado ou diminuindo a luminosidade nos canais DMX em que esta opção foi activada no software.

Para repor os valores de fábrica do interface (Endereço de IP, password) deverá ter a tecla []+ pressionada quando se liga a alimentação ao interface.

Utilizando vários interfaces para controlar outros universos DMX

É possível ligar outros interfaces na mesma rede local para criar vários universos DMX. Deverá configurar os interfaces como MASTER e SLAVE. O interface MASTER é utilizado para controlar todo o sistema. Por defeito, o interface MASTER é o que tiver o endereço de IP mais baixo.

Cada interface é embalado com o mesmo endereço de IP (192.168.1.20). Se estiver a utilizar mais do que um interface na mesma rede local deverá liga-los um a um e alterar o seu endereço de IP através do Easy Stand Alone. (Consulte o manual do Hardware).

2.4.STICK 1

O [Sunlite Touch-Sensitive Intelligent Control Keypad] mais conhecido por S.T.I.C.K. (Teclado Inteligente Sensível ao Toque da Sunlite) tem os melhores recursos para as necessidades do utilizador. Este completo e autónomo interface de montagem em parede, é a resposta ideal para comando de sistemas de iluminação interior. Juntamente com o seu design inovador, este produto dispõe de características excepcionais (1024 canais DMX, painel frontal sensível ao toque, calendário e relógio, comando a distância)

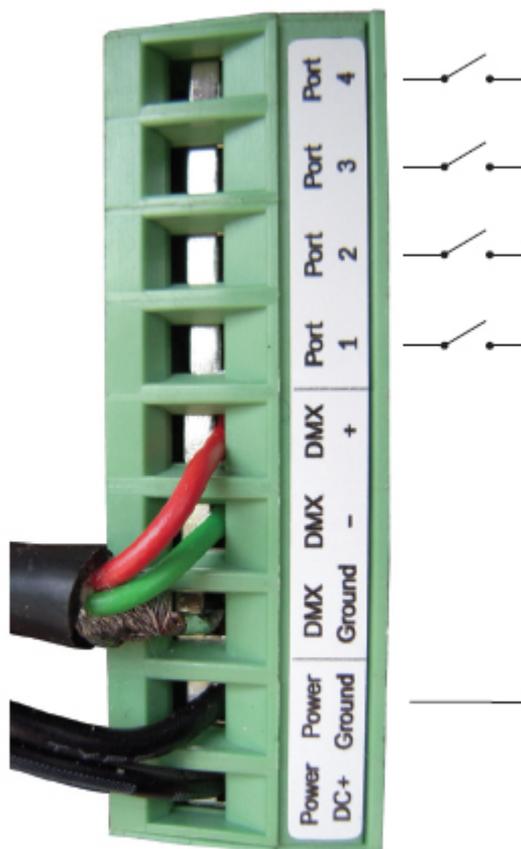


Instalação

O interface S.T.I.C.K. terá de ser conectado ao computador através de uma porta USB e requer que os seus drivers estejam instalados. O programa de instalação do software copia automaticamente os seus drivers para o sistema operativo. Depois de instalado o software, conecte o interface ao computador. O Windows irá abrir automaticamente o assistente de novo hardware. Basta seguir as instruções do assistente para instalar o interface.

Ligações

Todas as ligações (DMX, alimentação, portas) são feitas nos conectores na parte de trás do equipamento. A alimentação de 9V DC deverá ser conectada nos 2 pinos de alimentação, e o primeiro equipamento DMX nos 3 pinos DMX que estão no bloco de 9 pinos. (Conforme a ilustração que se segue).



Este interface poderá ser alimentado com um transformador externo ou então por USB. Deverá seleccionar o botão Power (junto a porta USB) para USB ou EXT para alimentação através de um transformador externo.

IMPORTANTE: Nunca altere a posição do botão Power enquanto a interface estiver ligado ao computador.

2.5.Glass Wall Panel

The small glass fronted touch sensitive wall panel allows you to trigger scenes and change the dimmer and color with a touch sensitive fader. Connect this interface to your computer with the micro USB socket located on the underside of the panel.



3.Manual de Iniciação

3.1.Passo 1 - Iniciar o Software

Deverá seleccionar o modo de funcionamento quando inicia o software.

Existem 4 modos diferentes:

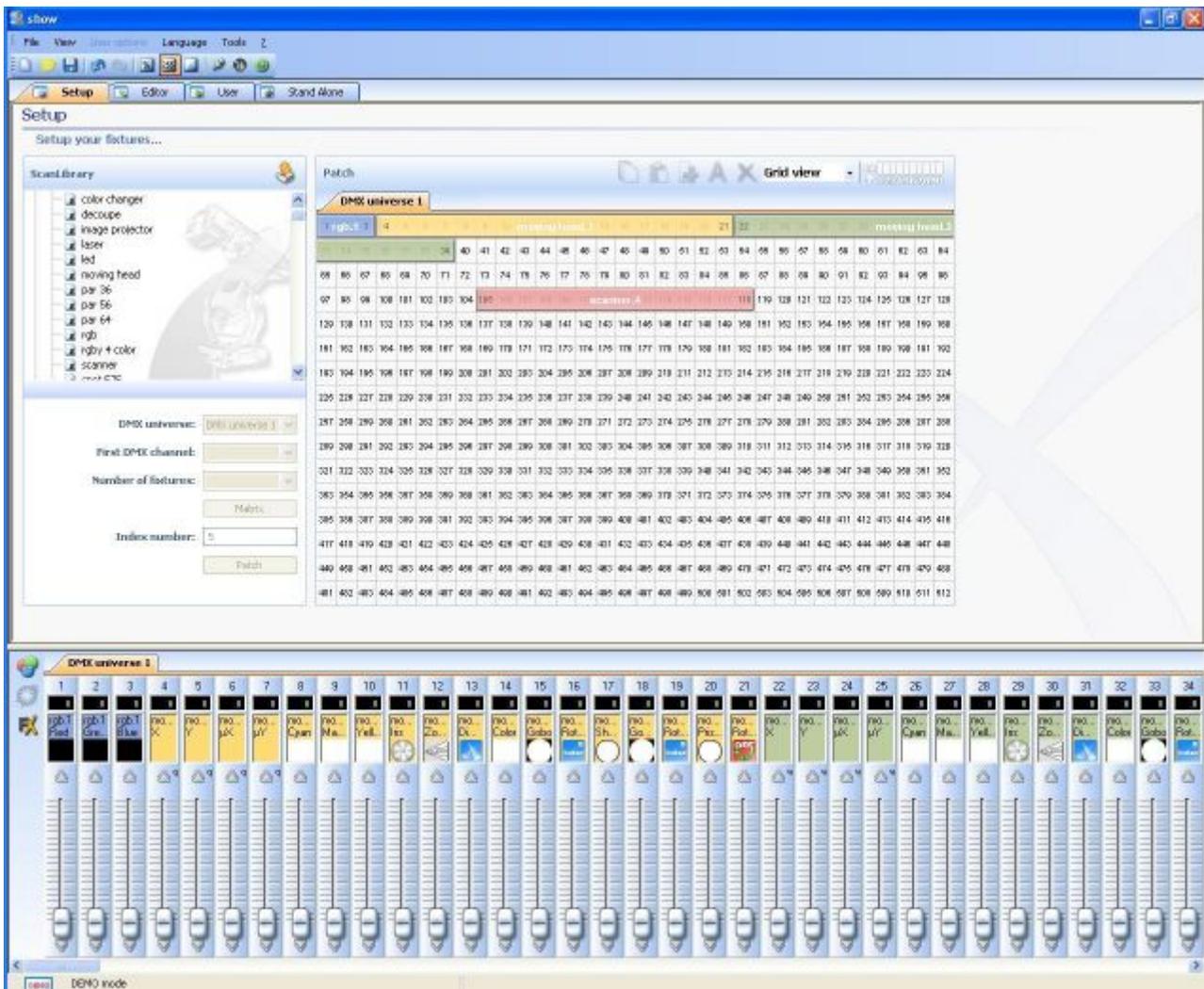
- . DEMO: modo de demonstração sem controlar nenhum interface
- . USB: se tiver algum interface USB ligado, o software irá reconhecê-lo para o poder controlar
- . INTERNET: se o seu computador estiver ligado a Internet e se tiver algum interface Ethernet ligado a Internet, poderá controlá-lo neste modo. Será necessário o número de série do interface e a password.
- . ETHERNET: se tiver algum interface Ethernet-DMX ligado ao computador ou a rede local, software irá reconhecê-lo para o poder controlar



3.2.Passo 2 □ Configurações, adicionar equipamentos de

iluminação

Com apenas alguns cliques no rato poderá configurar os seus canais de iluminação tradicionais assim como projectores de luz, robôs, LED's, etc. O software utiliza a ScanLibrary (biblioteca de sistemas de iluminação solid state) que actualmente é a melhor escolha para garantir a evolução durante muitos anos. O editor da ScanLibrary está incluído, onde permite criar a sua própria biblioteca e/ou perfis.



1. Seleccionar os seus equipamentos

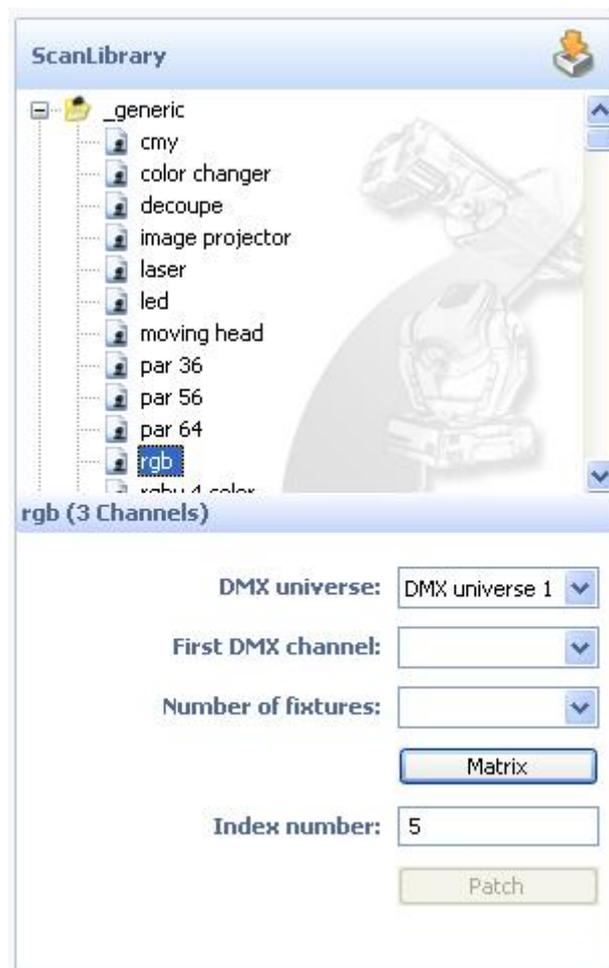
Utilizando o menu ScanLibrary a esquerda, poderá seleccionar centenas de perfis de equipamentos de iluminação.

Depois de seleccionado o perfil que deseja utilizar, em baixo irá encontrar opções que permitirão:

- seleccionar o primeiro canal DMX atribuído ao seu equipamento
- definir o número de equipamentos a utilizar o mesmo perfil
- criar uma matriz de equipamentos de iluminação (mais utilizado com ecrãs de LED's)

Quando estas opções estiverem definidas, clique no botão PATCH

Nota: Caso não consiga visualizar estas opções abaixo do menu [ScanLibrary] utilize a barra de deslocação no lado direito do ecrã, ao lado do mapa DMX.

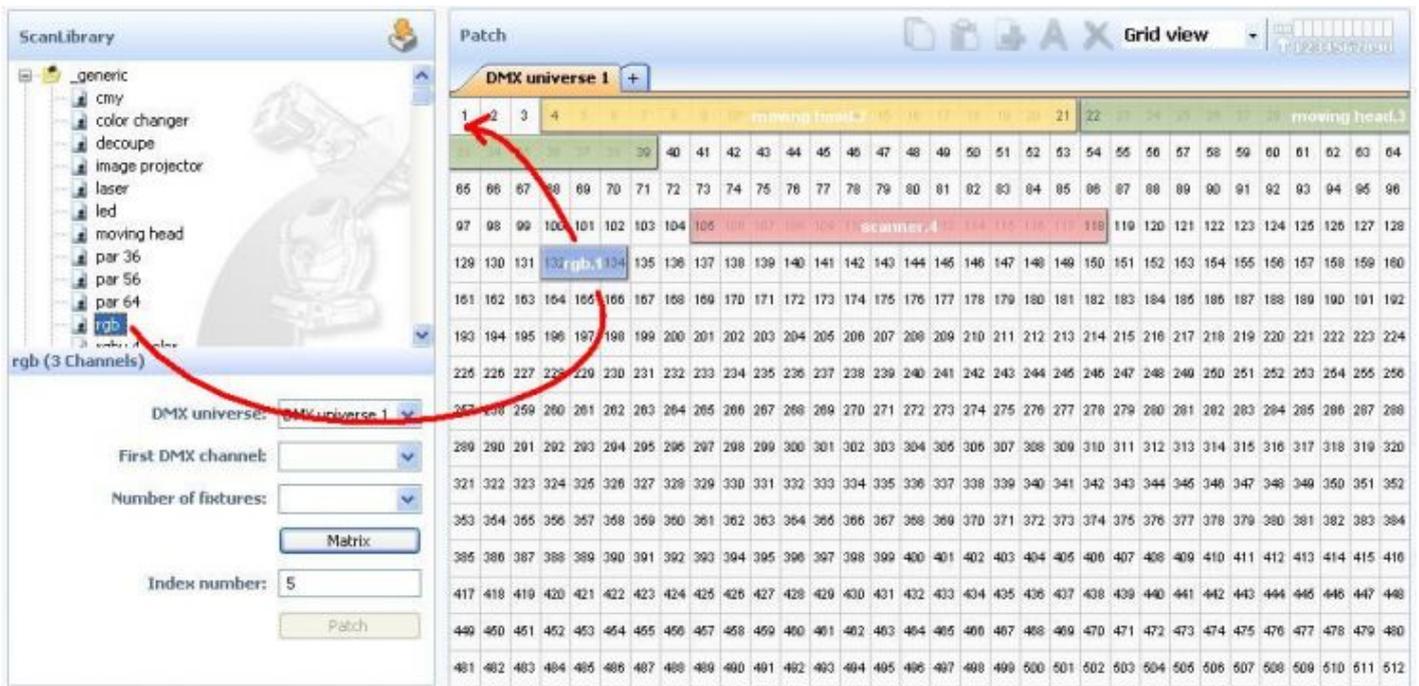


2 □ Mapa DMX

Assim que selecciona os seus dispositivos de iluminação, vai ver estes a serem adicionados ao mapa DMX a sua direita.

Se pretender alterar o canal DMX de um dispositivo, poderá arrastar e equipamento desejado directamente para o novo endereço DMX.

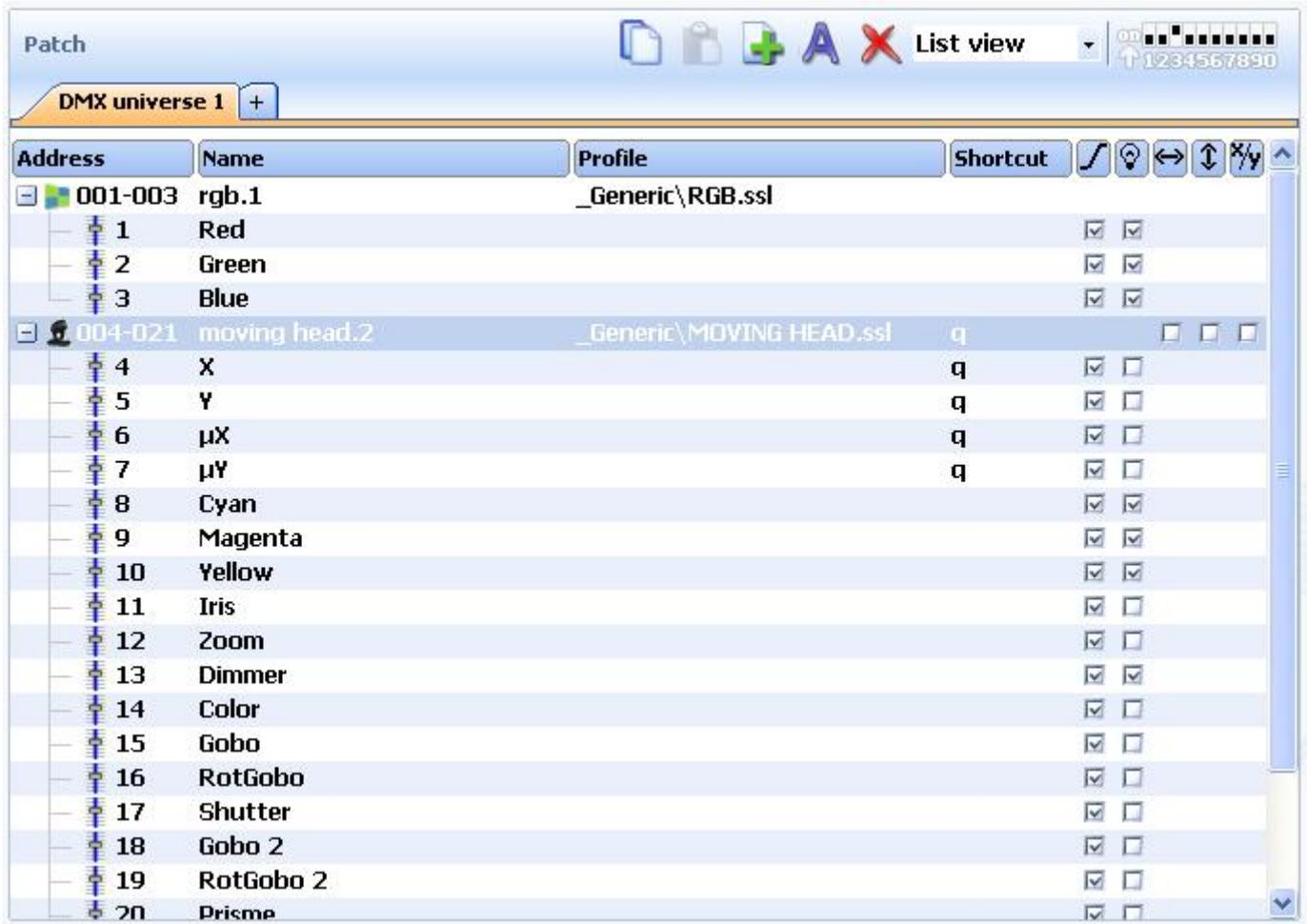
Poderá também arrastar equipamentos directamente das pastas do □ScanLibrary□ a esquerda para o mapa DMX.



3 Visualização em Lista Opções Avançadas

Acima do Mapa DMX irá encontrar um menu [desdobrável] com a opção [Grid View] (Visualização em grelha) seleccionada por defeito. Altere esta opção para [List View] (Visualização em lista) para ter acesso a opções avançadas tais como:

- **tecla de atalho para canal** - para controlar canais directamente com o rato a qualquer altura carregando na tecla correspondente ao atalho no teclado do seu computador.
- **activar a transição de canal** [] quando não seleccionado, o tempo de transição entre dois passos ou cenas não irá afectar o canal correspondente (muito útil para os canais Gobo, por exemplo, quando pretender que apenas a posição altere lentamente, mas os gobos a mudar rapidamente).
- **activar o dimmer Stand Alone** [] se o seu interface tiver memória interna e 3 teclas, poderá manter carregada a terceira tecla (#) juntamente com a tecla + ou [] para ajustar o nível de iluminação (dimmer).
- **inverter X/Y, trocar X/Y** [] cada uma destas opções permite inverter o comando X/Y ou trocar o X com o Y, APENAS quando estes estão a ser controlados através das teclas de atalho e o rato conforme descrição anterior.



3.3.Passo 3 □ Editor: a criar cenas

A criação de cenas poderá ser feita muito facilmente. Para cada cena, o software permite-lhe determinar qualquer quantidade de passos. Cada um desses passos tem um tempo de transição (transição lenta entre passos) e um tempo de espera (tempo que cada passo irá permanecer até começar a transição para o passo seguinte). Ambos poderão ser definidos.

Ao criar diversos passos em sequência, poderá criar cenas dinâmicas. Também é possível definir o número de repetições para cada cena, assim como o procedimento a seguir após a conclusão das repetições.

Estrutura de uma □apresentação□

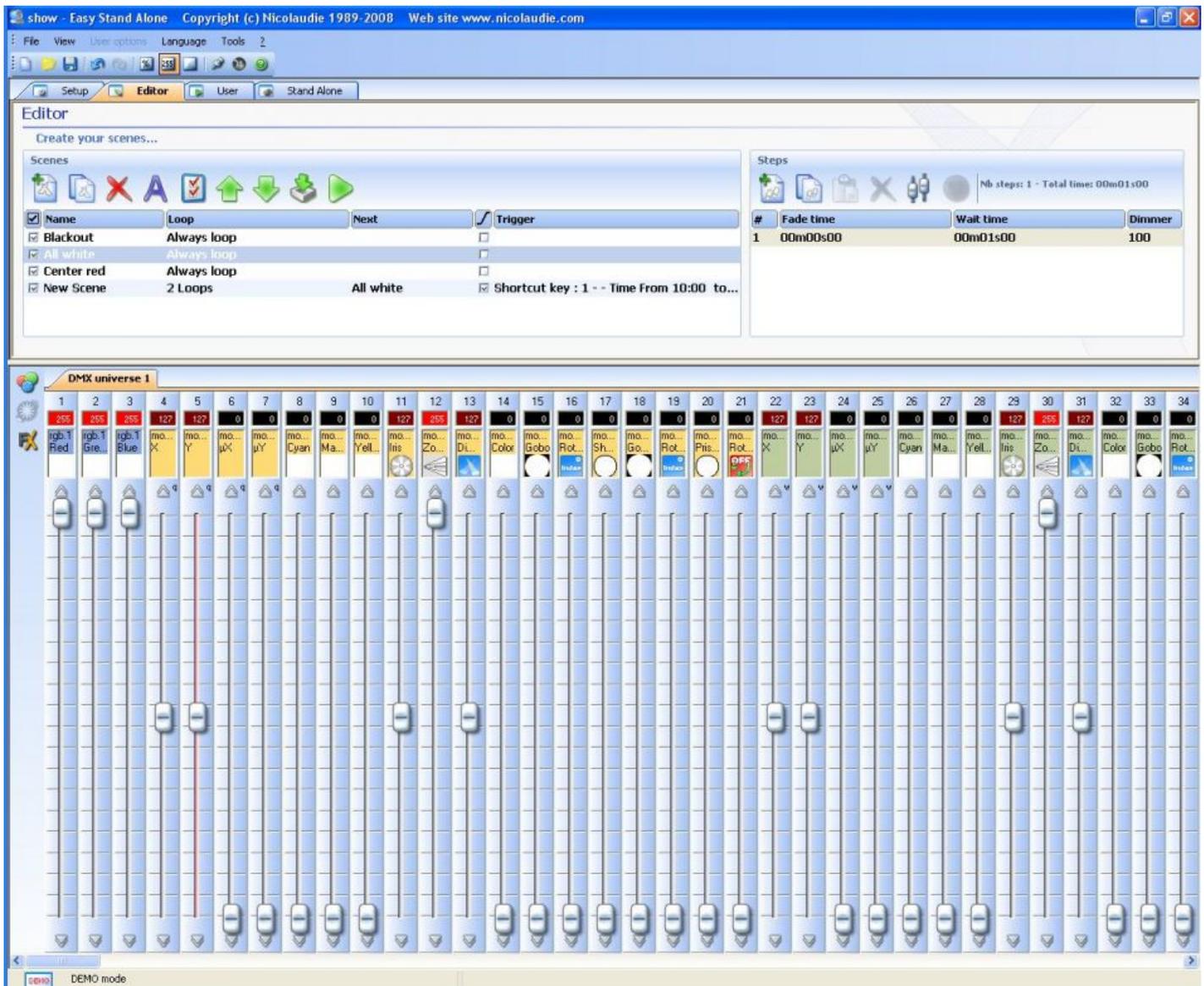
- . Cada apresentação poderá ter até 255 cenas.
- . Cada cena poderá conter até 1000 passos.
- . Cada passo contém um tempo de transição e um tempo de espera que podem variar entre 0 a 43 minutos (resolução 0,04 segundos).

Como cada apresentação é gravada como um ficheiro individual, o número de apresentações é ilimitado. Grave cada apresentação dentro de um ficheiro específico (Apresentacao.dlm, Show.dlm, □.)

Criar cenas

Cada cena inclui um determinado número de passos os quais irão transitar entre eles sequencialmente. Cada passo representa um [instantâneo] de cores para todos os canais DMX, o qual um tempo de transição e de espera podem ser determinados. Por exemplo, se desejar que o seu sistema de iluminação:

- . mantenha uma cor estática, será necessário apenas 1 passo na cena
- . alterne entre 6 cores, então serão necessários 6 passos
- . varie lentamente entre cores, então o tempo de transição NÃO deverá ser zero
- . mantenha uma determinada cor constante, então o tempo de espera NÃO deverá ser zero



Cenas

A lista de cenas encontra-se na parte esquerda superior do ecrã, dentro do separador [Editor]. Os ícones acima da lista, da esquerda para a direita, permitem:

- . criar uma nova cena
- . copiar uma cena
- . apagar uma cena

- . renomear uma cena
- . atribuir comandos de horários e/ou externos
- . alterar a ordem da cena dentro da lista
- . importar cenas da versão do software de 2006
- . reproduzir a cena seleccionada

Loop

Cada cena poderá ser programada para repetir (loop) um certo número de vezes. Por defeito a opção seleccionada é sempre em loop a qual poderá ser alterada fazendo duplo clique em cima do mesmo e então escolher a opção desejada.

Próximo

Se uma cena estiver definida para repetir um determinado número de vezes, é possível atribuir uma cena diferente para continuar. (Assim permite-lhe elaborar apresentações sem gastar memória). Esta próxima cena poderá ser seleccionada ao fazer duplo clique no espaço vazio ao lado direito da opção loop.

Fade

A activação da opção fade em cada uma das cenas irá habilitar a cena seleccionada a ter um efeito de fade in. Por exemplo, numa cena em que não haja iluminação (blackout) o efeito das luzes desligarem-se instantaneamente ou desligarem-se lentamente são completamente diferentes. Ao seleccionar a opção de fade para um cena em particular, o tempo de fade do primeiro passo será tomado em consideração antes da cena iniciar.

Atalho

Existem várias maneiras de criar atalhos para as suas cenas:

- através das teclas de atalho do teclado que foram configuradas
- através das portas de entrada/saída (contactos externos que permitem facilmente integrar com equipamentos de automatização)
- através do calendário e relógio internos

Todas estas opções podem ser configuradas através do ecrã atalho disponível ao fazer duplo clique na área atalho em cada cena.

Quero que a minha cena inicie as 00:00 no dia 1 de Janeiro:

-
- active a opção hora
- seleccione Hora Fixa e 00H00 na caixa da hora
- seleccione Um dia na secção da data
- De: seleccione 1 no caixa do mês e 1 na caixa do dia.

A única maneira de parar uma cena será começando uma cena nova.

Quero que a minha cena corra a cada 30 minutos entre as 9 horas e as 17 horas de segunda a sexta:

-
- active a opção hora
- seleccione Fracção horária repetitiva
- seleccione 9H00 na caixa Hora
- seleccione 17H00 na caixa a
- seleccione 00H30 na caixa Repetição

- seleccione [Definições] na secção da data
- De: seleccione [Todos] na caixa do mês e [Segunda] na caixa do dia
- A: seleccione [Todos] na caixa do mês e [Sexta] na caixa do dia

Passos

A lista dos passos correspondentes a cada cena pode ser encontrado na lado direito do ecrã. Os passos apresentados serão os correspondentes a cena que estiver seleccionada.

Todos os ícones acima desta lista têm uma função específica. Da esquerda para a direita:

- criar um novo passo
- copiar o passo seleccionado
- colar num novo passo
- apagar um passo
- definir um nível DMX para uma selecção de canais num passo seleccionado
- gravar os níveis de entrada DMX (apenas disponível se o interface tiver uma entrada DMX)

Para cada passo existem 2 definições possíveis: Tempo de fade e tempo de espera. O tempo de fade é o tempo mudança entre um passo e outro. Durante este tempo a cor de um passo será misturada com a cor do passo seguinte conforme o tempo seleccionado. O tempo de espera é o tempo que um determinado passo fica a correr depois de passar o tempo de fade. Para modificar um tempo ou outro, faça duplo clique no tempo correspondente (00,00,00 corresponde a minutos, segundos e milésimas de segundo).

Reguladores de canal

Os reguladores verticais ao fundo do ecrã correspondem ao nível DMX de cada canal. Existem várias maneiras de modificar estes níveis:

- . arraste o regulador de canal com o rato para cima ou para baixo
- . se foi atribuída uma tecla de atalho a canal pelo ecrã de configuração, pressione essa tecla e mova o rato
- . se o canal tiver predefinições (ex: gobos, cores) clique com o botão direito do rato no nome do canal e faça uma selecção no menu apresentado
- . poderá modificar vários canais simultaneamente utilizando o botão [definir níveis] acima da lista de passos
- . Se o regulador de canal for de um canal com mistura de cores (RGB ou CMY) clique com o botão direito do rato na caixa de cor para abrir a gestão de cores. (Mais detalhes no capítulo [Opções Avançadas] deste manual)

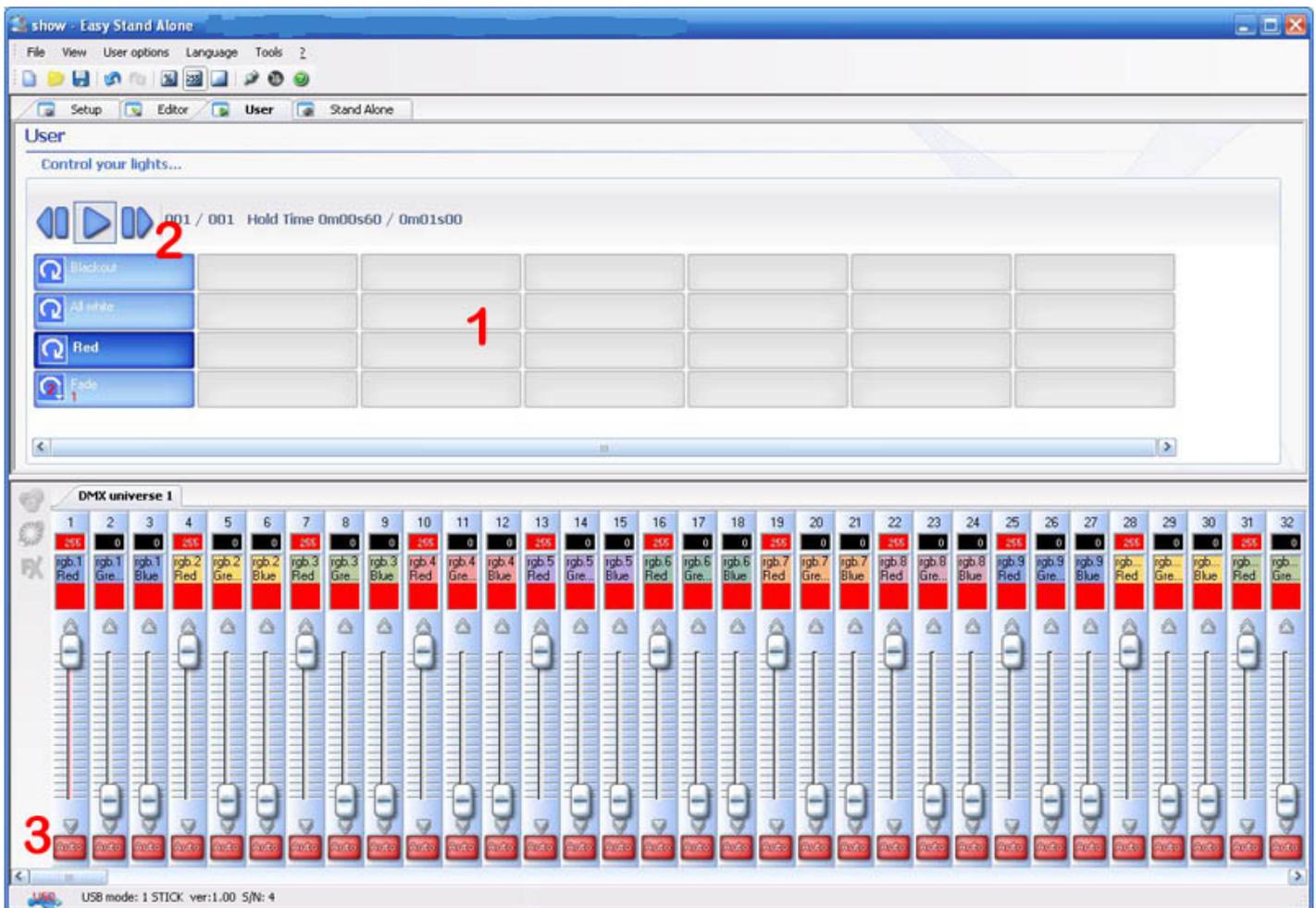
Se desejar acertar o nível DMX de vários canais ao mesmo tempo com o rato pode faze-lo da seguinte forma:

- Mantenha pressionada a tecla CTRL enquanto selecciona os reguladores desejados. Ao manter carregada a tecla CTRL enquanto move o último regulador seleccionado, irá mover todos os reguladores seleccionados ao mesmo tempo.
- Selecciona um canal, carregue a tecla SHIFT e mantenha-a carregada e selecciona outro canal. Assim irá seleccionar todos os canais entre os 2 seleccionados anteriormente.

- Se tiver vários equipamentos idênticos e pretende controlar o mesmo canal para todos os equipamentos, poderá seleccionar o regulador desejado do primeiro equipamento, carregar e manter carregada a tecla SHIFT e mover o mesmo regulador seleccionado. Assim irá ver todos os canais de todos os equipamentos idênticos, moverem-se ao mesmo tempo.

3.4.Passo 4 □ Utilizador: Reprodução directa do computador

Se desejar controlar a sua iluminação directamente do computador poderá aceder as cenas com o rato ou teclado enquanto visualiza os canais. A qualquer altura poderá decidir controlar os canais manualmente (no modo HTP ou LTP) controlando os reguladores de cada canal.



1 □ Cenas

Cada botão representa uma □cena□ a qual poderá ser activada com o rato. Se o botão estiver carregado, a □cena□ associada a esse botão está activada. Cada botão é utilizado também para visualizar o número de repetições e os diversos atalhos (tecla de atalho ou porta externa).

2 □ Funções □Anterior", "Seguinte□ e □Reproduzir□

Ao clicar nestes poderá aceder a cena anterior ou seguinte na ordem em que foram feitos no editor. Poderá também activar a reprodução do ciclo que permitirá seguir de uma cena directamente para outra.

Naturalmente que esta opção só estará disponível para as cenas que tenham a opção "ir directamente para a cena seguinte" activada no Editor.

3 Funções AUTO/LTP/HTP

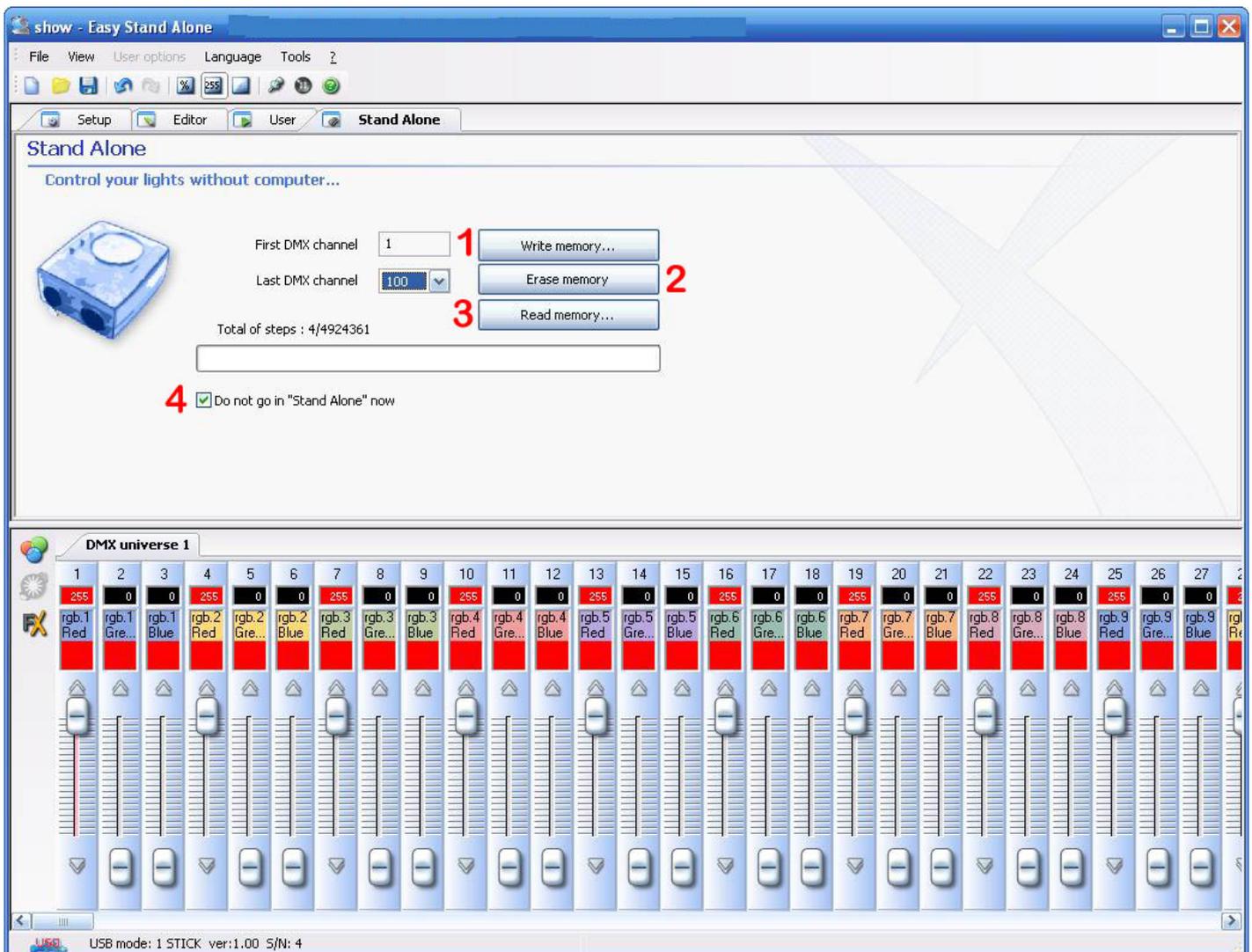
Ao clicar aqui, poderá controlar manualmente diferentes canais. 3 opções poderão ser utilizadas:

. AUTO : o canal funciona automaticamente na cena a decorrer. A movimentação manual dos reguladores está desactivada

. LTP : o canal no modo "Latest Takes Priority" (o último toma a prioridade) o nível será o do cursor. A cena a decorrer não terá efeito no canal.

3.5.Passo 5 Modo Stand Alone

Se pretender controlar sua iluminação sem o computador, em poucos segundos poderá memorizar as suas cenas no interface para activar o modo Stand Alone. Dependendo do interface DMX, iniciar as cenas poderá ser feito através dos botões "anterior" e "seguinte" na sequência em que estas foram feitas no Editor, através de um comando externo que poderá aceder directamente até 255 cenas ou através do novo interface sensível ao toque S.T.I.C.K.



1 Gravar na memória

Aqui é possível gravar as cenas na memória do interface. Se desejar testar as cenas em modo Stand Alone sem sair do programa é necessário desactivar a opção Não ir agora para Stand Alone (4). O número de canais disponíveis no modo Stand Alone depende do interface (entre 60 e 1024).

S.T.I.C.K : poderá gravar até 40 cenas (5 páginas de 8 botões) e os seus tamanhos dependem da capacidade do cartão de memória. As cenas 1 até 8 serão automaticamente atribuídas aos botões 1 ao 8 da primeira página, seguidamente as cenas 9 a 16 serão atribuídas aos botões 1 a 8 da segunda página, e assim adiante.

2 Apagar memória

Pode apagar a memória do interface. O modo Stand Alone ficará com todos os canais a ZERO.

3 Ler memória

Poderá ler uma apresentação que esteja gravada no interface. A apresentação lida do interface não terá qualquer informação, terá de a criar caso seja necessário.

4 Não ir agora para Stand Alone

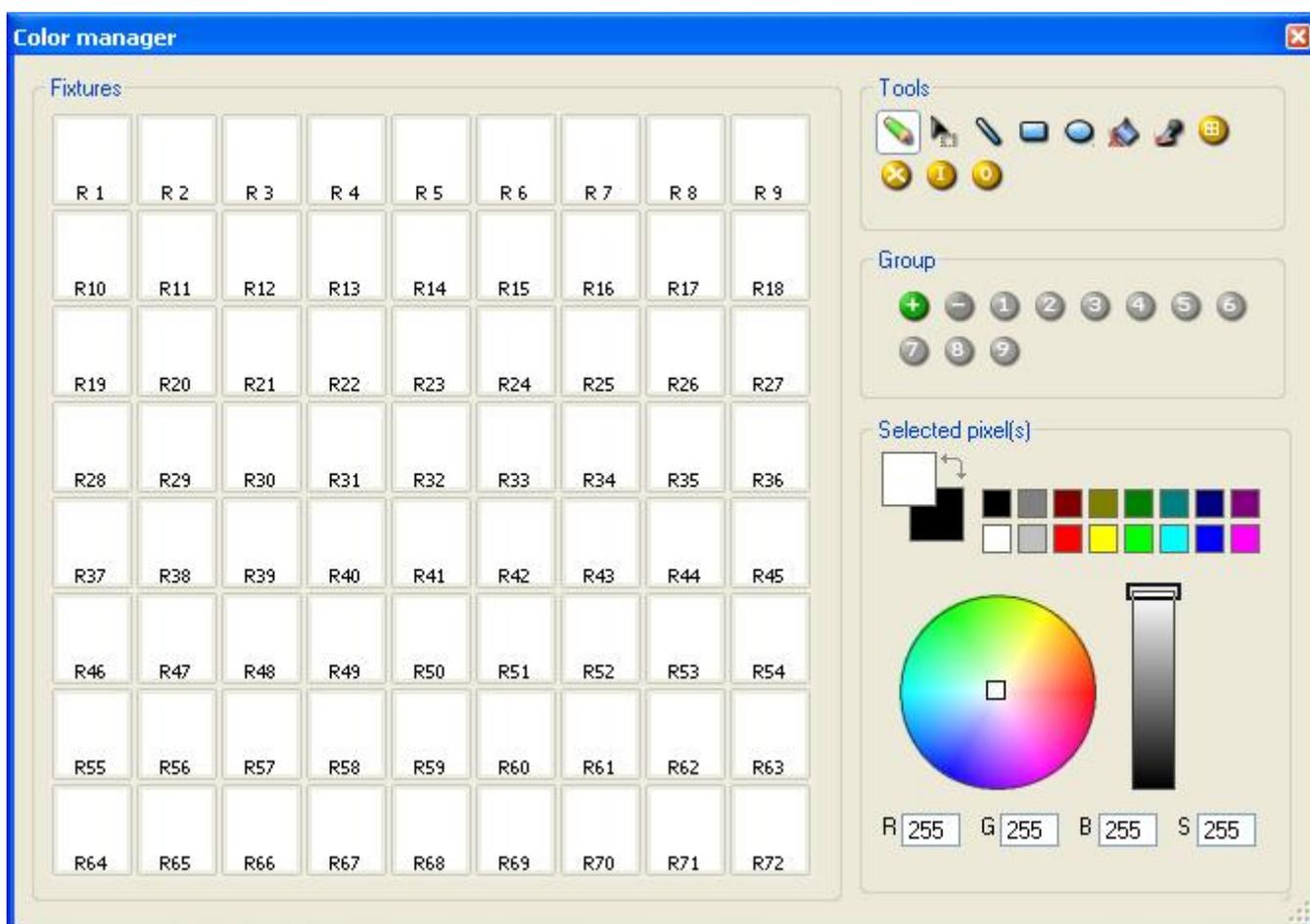
Poderá testar o modo Stand Alone sem sair do programa desactivando esta opção. Assim que esta opção seja activada, haverá comunicação entre o programa e o interface.

Atenção: Se 2 cenas (localizadas em 2 páginas diferentes) utilizarem o mesmo canal DMX, a prioridade entre elas segue em ordem alfabética (A tem a prioridade, depois B e assim adiante)

4. Opções Avançadas

4.1. Gestor de cores

A ferramenta "Gestor de cores" é basicamente um editor de cor para equipamentos RGB ou CMY. Ele permite criar sequências de cor estáticas ou dinâmicas muito facilmente. Imagine que deseja carregar um bitmap ou simplesmente escrever um texto em sua matriz de LEDs; o "gestor de cores" vai ajudá-lo a fazer em uma questão de segundos. Para abrir o "Gestor de Cores", clique com o botão direito do rato em um canal de mistura de cores no ecrã do editor. Muitas funções estão disponíveis, vejamos como utilizá-las:



Ferramentas básicas

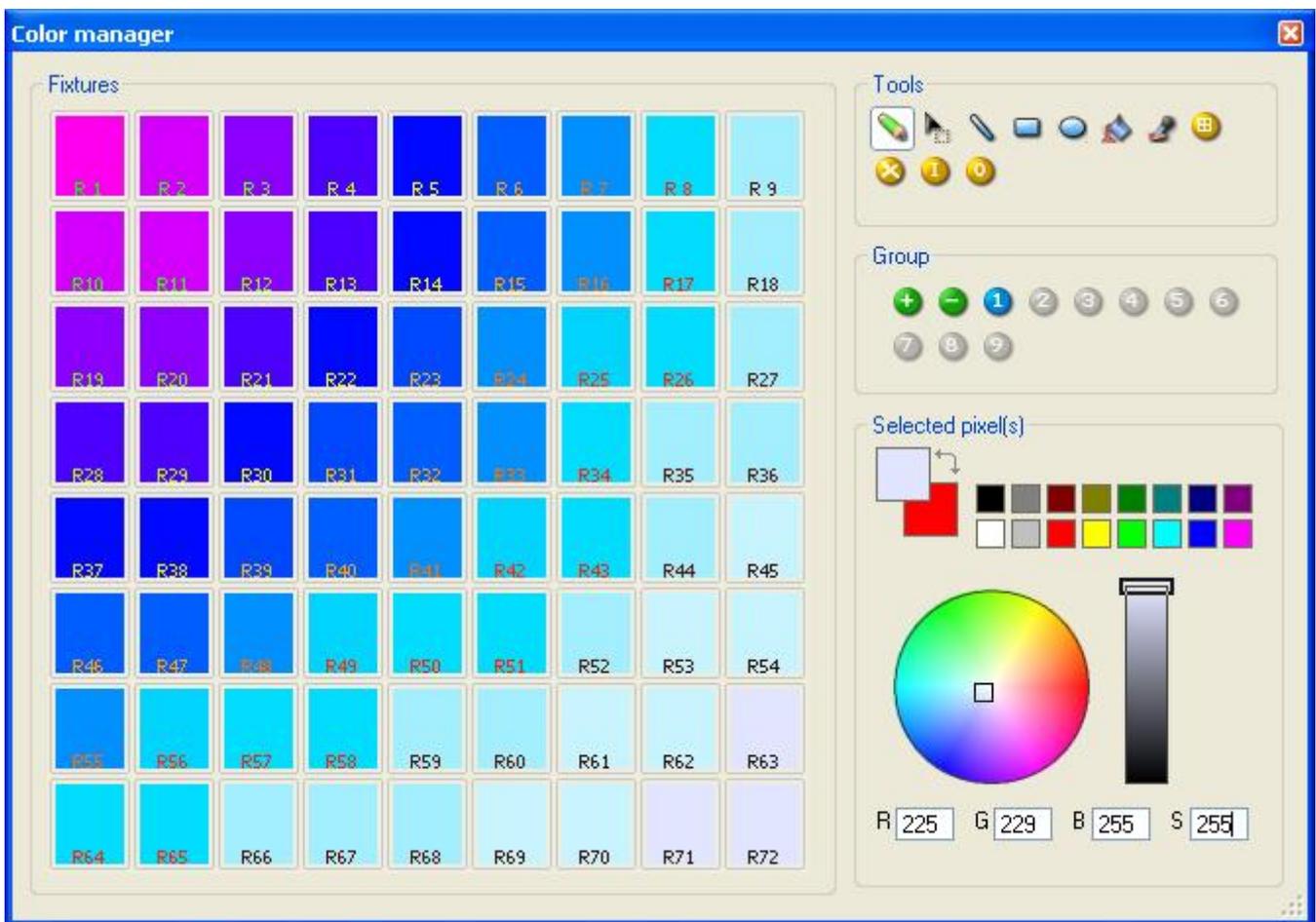
As ferramentas básicas estão situadas na área "ferramentas" da janela. Aqui pode encontrar as funções principais disponíveis no designer de bitmap e rapidamente seleccionar uma cor para cada equipamento. Cada equipamento é representado por um quadrado no lado esquerdo. Pode exibir o nome de cada um ao clicar na identificação "Exibir equipamentos". Muitas ferramentas estão disponíveis:

- Seleccionar pixel e seleccionar área: a primeira permite seleccionar equipamentos um por um, a segunda permite seleccionar vários equipamentos simultaneamente
- Caneta e Balde de tinta: para pintar um ou vários pixels com a cor seleccionada

- Linha, Rectângulo, Círculo: para desenhar uma linha, um rectângulo ou um círculo
- Pipeta: para escolher uma cor da área dos equipamentos
- Copiar, Colar: para copiar ou colar pixels
- Carregar uma imagem: para desenhar uma imagem (BMP, JPG...) com seus equipamentos
Deve utilizar o selector de cores para mudar a cor do pixel(s) seleccionado. Também poderá inserir o valor RGB manualmente.

Assistente de Texto

O Assistente de Texto permite escrever facilmente um texto na sua matriz. Pode criar texto estático ou rolante, escolher a fonte, a cor de fundo... deverá clicar no botão "T" (na área do "Assistente") para abrir a janela abaixo.



4.2.Gestor de efeitos

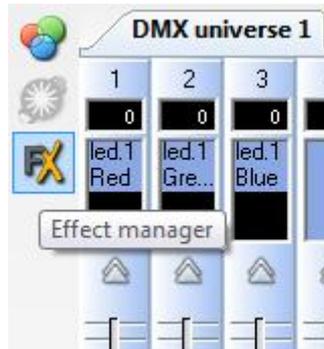
4.2.1.Visão geral

O gestor de efeitos é uma ferramenta muito ponderosa a qual permite criar facilmente efeitos impressionantes com o seu sistema de iluminação sem ter de perder horas e horas a programar cada passo e cena individualmente. Uma vez criados os efeitos desejados com esta ferramenta simplesmente

carregue em [Criar] e o programa irá automaticamente criar os passos necessários.

O gestor de efeitos adapta-se automaticamente conforme o tipo de equipamentos de iluminação que estiver a utilizar. Para demonstrar as capacidades desta ferramenta, vamos começar utilizando uma matriz de equipamentos RGB convencionais.

Para aceder ao gestor de efeitos, simplesmente seleccione a cena a qual pretende adicionar os efeitos e de seguida clique no botão FX.



Os efeitos poderão ser gravados para utilização posterior e serem reabertos noutras cenas.

4.2.2. Editor Gradiente

O editor gradiente permite criar muitos gradientes estáticos.

Para ligar o editor, clique no botão vermelho e escolha um tipo de gradiente e a faixa.

Editar a cor do gradiente

Neste exemplo criámos uma transição entre o azul e o verde.
Selecione a cor que deseja.

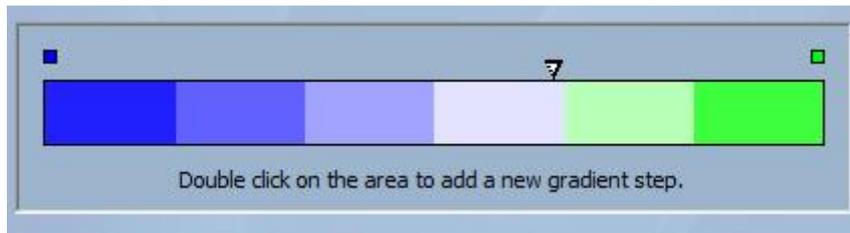
Escolha a cor através do menu.

Alterar o comprimento de um gradiente

Aqui pode ver um gradiente entre o azul e o verde. Pode desejar que o gradiente seja comprido ao início e depois curto. Para tal pode-se criar um passo de gradiente ao fazer duplo clique numa determinada parte do gradiente. Irá aparecer um ponto. Poderá arrastar este ponto ao longo de todo o gradiente para o alterar.

Adicionar uma cor ao gradiente

Poderá utilizar os pontos para adicionar múltiplas cores ao gradiente. Por exemplo, podemos por o gradiente a mudar do azul para o branco e do branco para o verde. Para tal, selecciona-se o ponto e depois altera-se a cor no menu deslizante.



Se desejar apagar os pontos criados, simplesmente seleccione um ponto e carregue na tecla [delete]. Não se esquecer de clicar em [Criar] antes de fechar o gestor de efeitos.

4.2.3. Mistura de cores

A ferramenta de troca de cores é a maneira mais simples de criar efeitos de cor complexos. Ligue a ferramenta clicando no botão vermelho. Carregue em [pré-visualizar] para ver o resultado final.

Poderá alterar o tamanho, velocidade e direcção do efeito assim como alterar as cores utilizadas ao clicar no botão [Cor]. Pode também alterar o número de cores a utilizar.

Não se esquecer de clicar em [Criar] antes de fechar o gestor de efeitos.

4.2.4. Efeitos em Matriz RGB

Efeitos de cor

Esta ferramenta foi especialmente concebida para utilização com matrizes de LED's. Para iniciar clique na tecla [+] para adicionar uma camada. O nome da camada poderá ser alterado ao fazer duplo clique em cima do mesmo. Existem vários tipos de camadas disponíveis, o mais convencional é a cor. A cor poderá ser alterada ao clicar na paleta. Efeitos com movimento também podem ser criados ao seleccionar [effect] no menu desdobrável.

Imagem e Vídeo

O gestor de efeitos suporta ficheiros BMP, JPEG ou GIF para reproduzi-los numa matriz de LED's. Seleccione [Picture] no menu desdobrável da camada e carregue a sua foto. Pode escolher para esticar a foto para preencher totalmente a matriz ou então para manter o tamanho original. Se desejar ir um pouco mais a frente, também é possível reproduzir um ficheiro de vídeo AVI.

Texto

Ao seleccionar [Text] no menu desdobrável da camada, irá abrir o editor de texto. Aqui conseguirá introduzir um texto e escolher em que zona da matriz pretende que o texto seja apresentado. Poderá optar por fazer o texto correr utilizando as 4 setas e escolher a velocidade de apresentação. Ao clicar na tecla [T] irá permitir alterar o tipo de letra. Para alterar a cor do texto e do fundo clique na paleta de cores.

Não se esquecer de clicar em [Criar] antes de fechar o gestor de efeitos.

4.2.5.Efeitos Avançados

Esta ferramenta permite-lhe ter maior controlo nos canais individuais dos seus equipamentos de iluminação e é extremamente útil com as moving heads e scanners assim como com os LEDs. Para demonstrar os efeitos avançados iremos introduzir 8 moving heads convencionais. Irá reparar que ao inserir o moving head o gestor de efeitos irá automaticamente adaptar-se ao equipamento. Os canais do novo equipamento serão apresentados e o separador Efeitos Matriz RGB será substituído por Efeitos Pan/Tilt.

Em primeiro lugar terá de clicar em Light beam ON. Com isto irá enviar uma informação a todos os canais obturadores/íris/redutores (shutter/íris/dimmer) relevantes para mostrar o feixe luminoso.

Seleccione o canal ao qual deseja aplicar o efeito. Aqui aplicámos um efeito ao canal de redução (dimmer).

A seguir escolha um tipo de onda do menu desdobrável, aqui escolhemos uma onda sinusoidal. Poderá pré-visualizar uma cena em tempo real utilizando o Visualizador 3D. Configure a forma de onda e se deseja ter todos os equipamentos sincronizados ou desfasados, em seguida clique em Criar.

4.2.6.Efeitos Pan/Tilt

Assim como pode utilizar o separador Efeitos Avançados para criar efeitos Pan/Tilt através de ondas, poderá criar movimentos mais específicos no separador Efeitos Pan/Tilt.

Como nas outras ferramentas do gestor de efeitos, terá de clicar no botão Light Beam ON. Com isto irá enviar uma informação a todos os canais obturadores/íris/redutores (shutter/íris/dimmer) relevantes para mostrar o feixe luminoso.

Assim que esta ferramenta estiver ligada, comece por criar uma das formas listadas e de seguida clique em Play para testar o efeito.

Poderá alterar a forma ao adicionar, apagar ou movendo os pontos.

Para abrandar ou acelerar o efeito, altere o intervalo de tempo. Isto irá alterar o tempo entre um ponto e outro.

Não se esquecer de clicar em Criar antes de fechar o gestor de efeitos.

4.3.Internet

Aqui deverá introduzir o número de série do interface IP e a password, e de seguida carregar em connect. A password pré-definida é JULLS. O programa irá informá-lo se o interface está ligado a internet ou não. Se sim, poderá carregar a apresentação imediatamente e alterar as definições do interface. Se não, poderá fazer o upload da apresentação para o nosso servidor e o interface irá fazer o download do mesmo assim que se ligar a internet.

Deverá ir para o separador Stand Alone para fazer o upload da apresentação.

Se o interface estiver ligado, poderá testar a apresentação em tempo-real se desactivar a opção Não ir

agora para Stand Alone no separador Stand Alone do software.

Esta função do interface IP permite trabalhar com o mesmo através da Internet. Esta particularidade é muito útil para instalações de iluminação arquitectónica. Imagine um edifício em Los Angeles controlado pelo interface IP, e o técnico de iluminação pretende melhorar ou alterar a sua apresentação a partir de Paris, Nova Iorque ou Singapura sem ter de se deslocar a Los Angeles. Isto será possível com qualquer computador ligado a internet.

Nota: Esta função permite fazer o upload da nova apresentação para o interface IP, não será possível controlar o interface em tempo real!

Configurações de rede

Em primeiro lugar o interface IP deverá estar ligado a uma rede em que a mesma esteja ligada a internet com um router. Este router é ligação entre a rede local (LAN) e a internet (WAN), depois terá de informar ao interface o seu endereço de IP (veja o capítulo Instalação do Interface IP/Ethernet) para o tornar capaz de se ligar a internet.

Definições de ligação

O interface IP poderá ligar-se a internet automaticamente ou manualmente. A ligação automática deverá ser configurada no separador Definições de Internet na janela de configuração (veja o capítulo Instalação do Interface IP/Ethernet). Poderá definir o interface IP para se ligar automaticamente todos os dias, semanas, horas e a duração de cada ligação.

Para iniciar uma ligação manualmente deverá carregar nas teclas + e do interface IP simultaneamente. Não se esqueça de definir o tempo da ligação (o valor pré-definido é de 10 minutos).

Assim que o interface está ligado a internet, o LED verde acende e permanece aceso até ao fim da ligação.

Carregar uma nova apresentação

Para carregar uma nova apresentação pela internet, deverá iniciar o programa Easy Stand Alone e seleccionar Internet no ecrã de arranque. Se o seu computador estiver ligado a internet o seguinte ecrã irá aparecer:

