

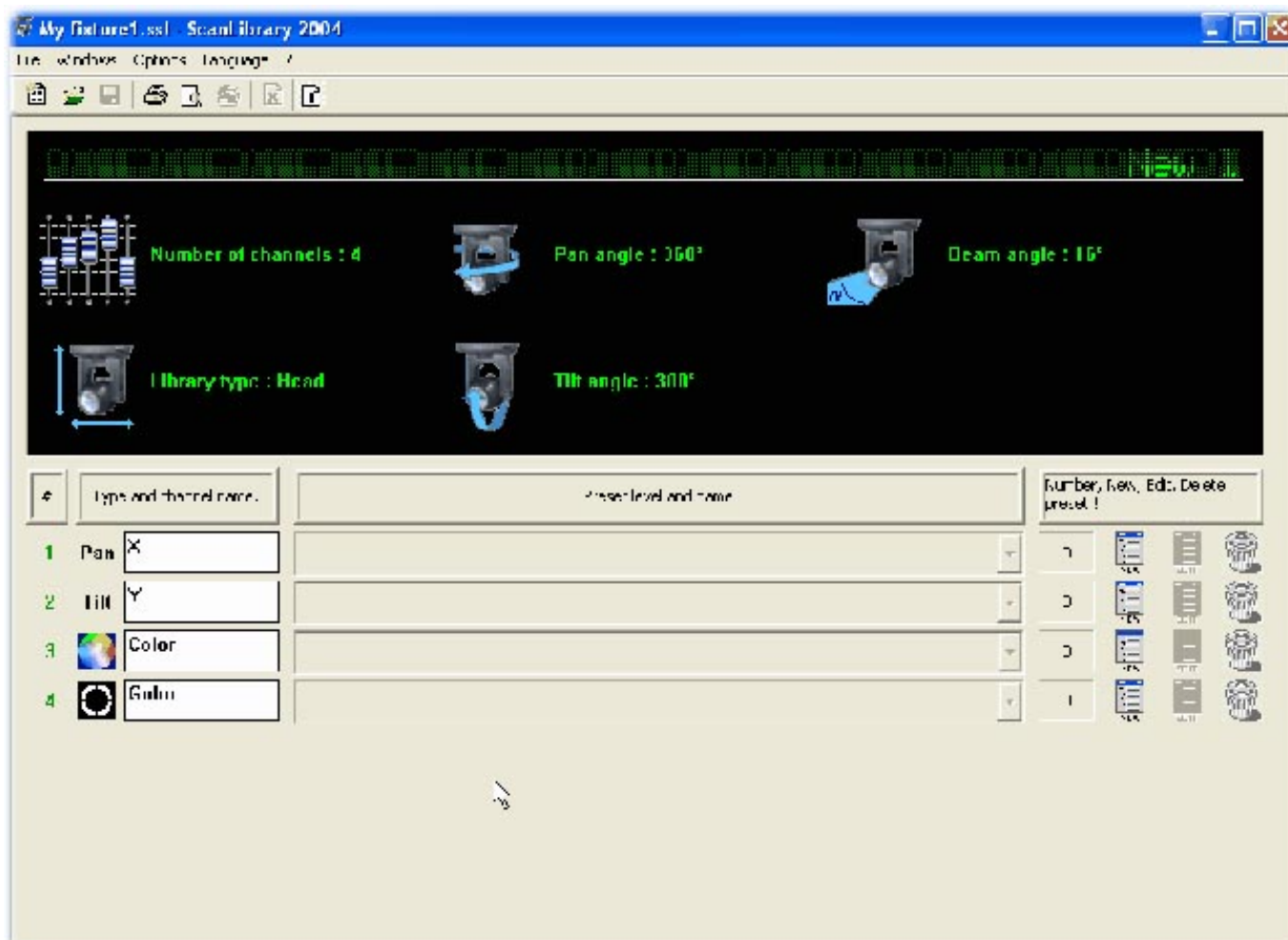
ScanLibrary Editor

Table of contents

<i>I Editor ScanLibrary</i>	<i>1</i>
1. Come creare un nuovo proiettore	2
2. Come creare un canale	3
3. Come creare un preset	5

I Editor ScanLibrary

L'editor Scan Library permette di modificare o aggiungere un nuovo proiettore nella libreria. Solo una libreria costruita attentamente può essere affidabile quando utilizzate il vostro proiettore. Il software di rendering 3D ha una importanza fondamentale sulla affidabilità delle vostre librerie.



1. Come creare un nuovo proiettore

Qualsiasi proiettore vogliate usare con il software 3D deve essere definito nella libreria. Ogni tipo di proiettore incluso nella libreria è definito con il suo nome personale e con l'estensione ".ssl". Avete la possibilità di modificare le librerie esistenti o di crearne delle nuove. Se volete integrare un proiettore all'interno della libreria dovrete controllare per uno già esistente con una regolazione DMX simile. Se ce ne sarà uno, dovrete copiarlo e modificare la copia per adattarlo al vostro nuovo proiettore. Sotto, viene descritto come creare un proiettore non utilizzandone uno già esistente come modello. Vi raccomandiamo di controllare un proiettore già esistente per vedere come è definito nella libreria come esempio.

Il software 3D odierno non è in grado di visualizzare tutte le complesse funzioni offerte dai proiettori. Tuttavia raccomandiamo di definire le vostre librerie nella maniera più completa possibile, poichè l'efficienza e le possibilità di visualizzazione del software potranno incrementare con ulteriori sviluppi in futuro.

Per ogni passo seguente, cliccate sull'icona corrispondente e modificate i parametri.

Per prima cosa specificate il numero dei canali del vostro proiettore. Nel nostro esempio diciamo di avere 6 canali.



Ora deve essere definito il tipo di proiettore (testa mobile, scanner,) così come la sua rappresentazione 3D per EasyView. Nell'esempio scegliamo Testa Mobile (Moving Head).



Quindi definite l'angolo Pan del vostro proiettore



... così come l'angolo del Tilt.



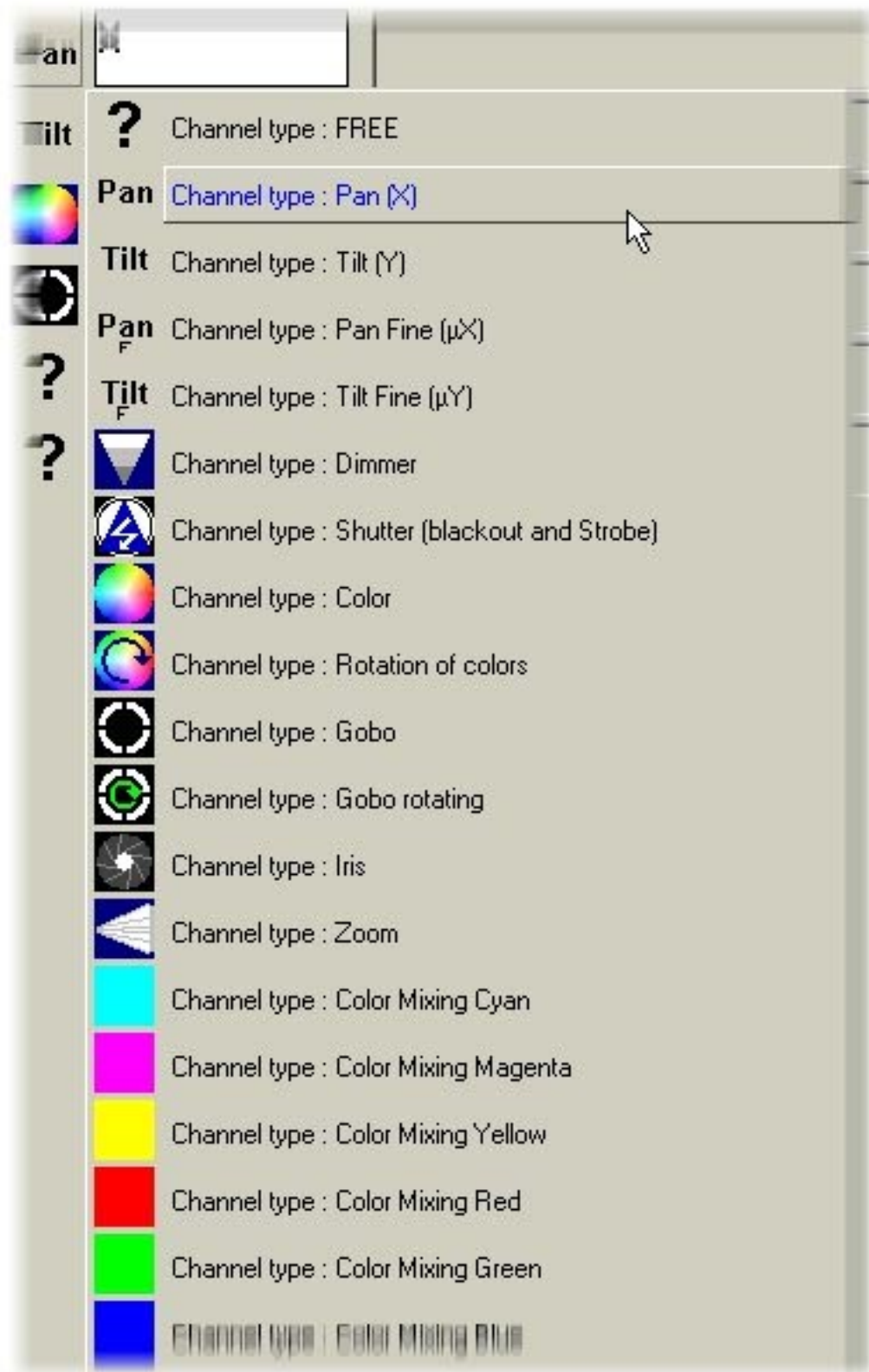
Alla fine, selezionate il suo massimo angolo di apertura fascio.



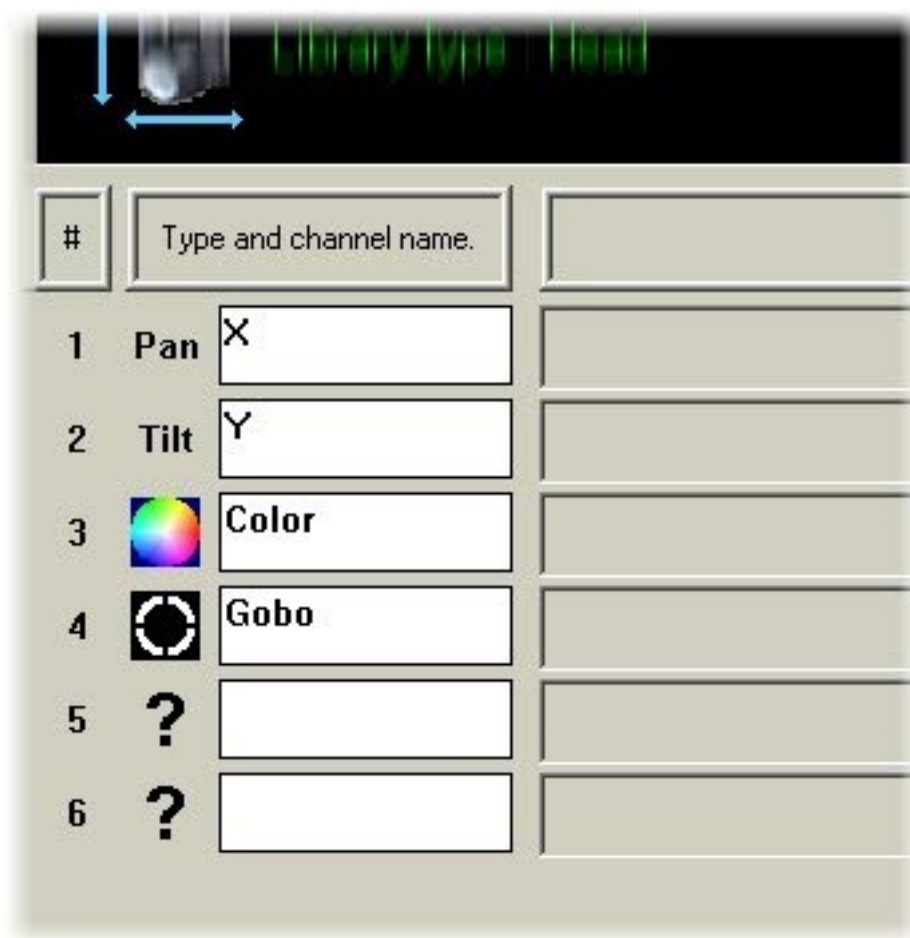
N.B.: Potete trovare le specifiche dei proiettori nel catalogo del fornitore.

2. Come creare un canale

Per prima cosa selezionate il tipo di canale cliccando sia su "?" che sull'icona corrispondente al tipo di canale da modificare. Quindi un menù mostrerà una lista dalla quale potrete scegliere la funzione appropriata.



Una volta che i 6 canali del vostro proiettore saranno definiti in questo modo, apparirà la finestra seguente:



3. Come creare un preset

Fatta eccezione del movimento e dei canali dei tre colori, ogni proiettore comprende almeno un preset.

Per ogni preset corrisponde un effetto disponibile collegato ad un canale particolare ed in accordo ad un dato livello DMX.

PAN

(Nessun preset)

TILT

(Nessun preset)

COLORE

In modo da creare un nuovo preset cliccate il pulsante come di seguito:

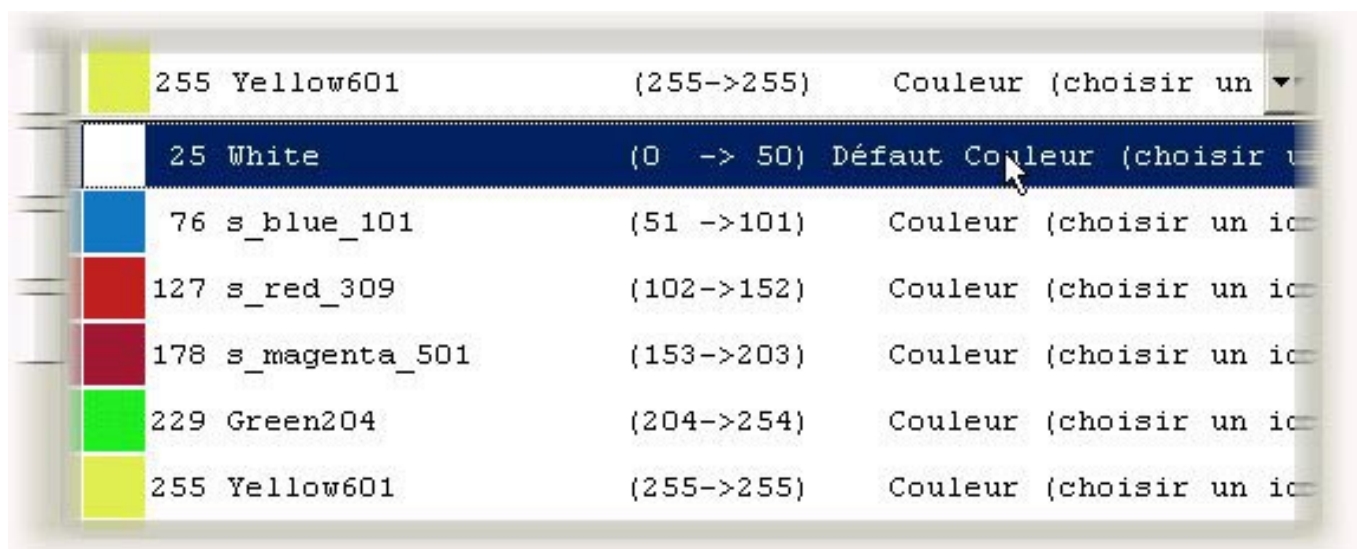


Ora scegliete l'effetto che desiderate tra quelli visualizzati:

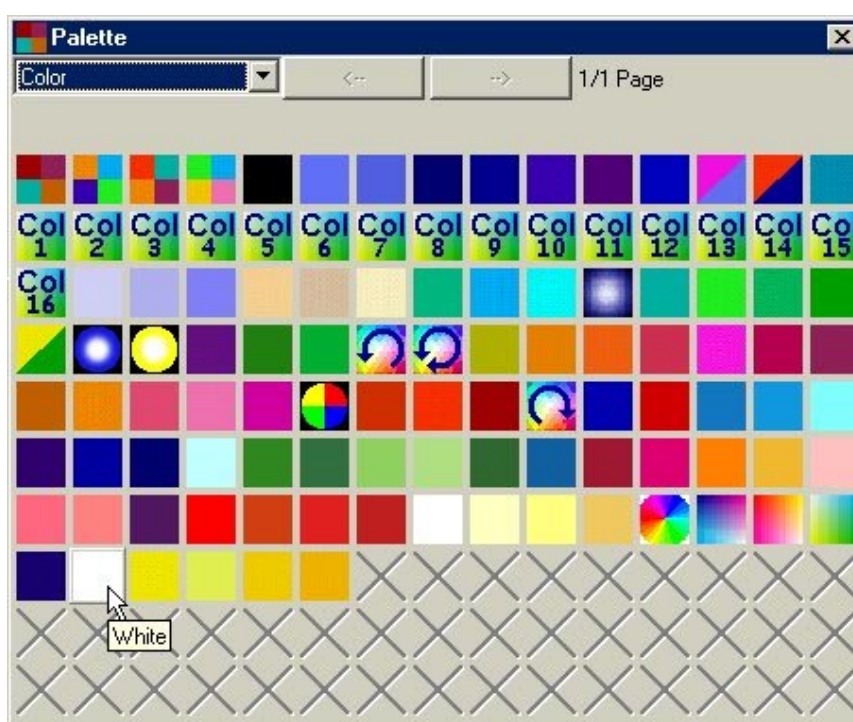


Per ogni canale, selezionate un preset di default in modo da utilizzare le scene pre-programmate nella condizione ottimale. Per es. scegliete Bianco (White) come colore di default.

Quindi ripetete la stessa operazione per ogni preset del canale.



Ora scegliete l'icona corrispondente più vicina possibile all'effetto desiderato, per esempio un colore.



Poi digitate il valore DMX corrispondente al preset.

Channel 3 : Color

Effect type

Color icon

This effect will show the selected color icon. You just need to choose an icon.

Icon

Color

Choose icon for me

CWhite.ico

DMX level

Name of preset: White

Choose name for me

First DMX level: 0

Last DMX level: 25

Default DMX level: 12

Default preset

Create automatically the next preset

Start automatically with the icon palette.

OK Cancel

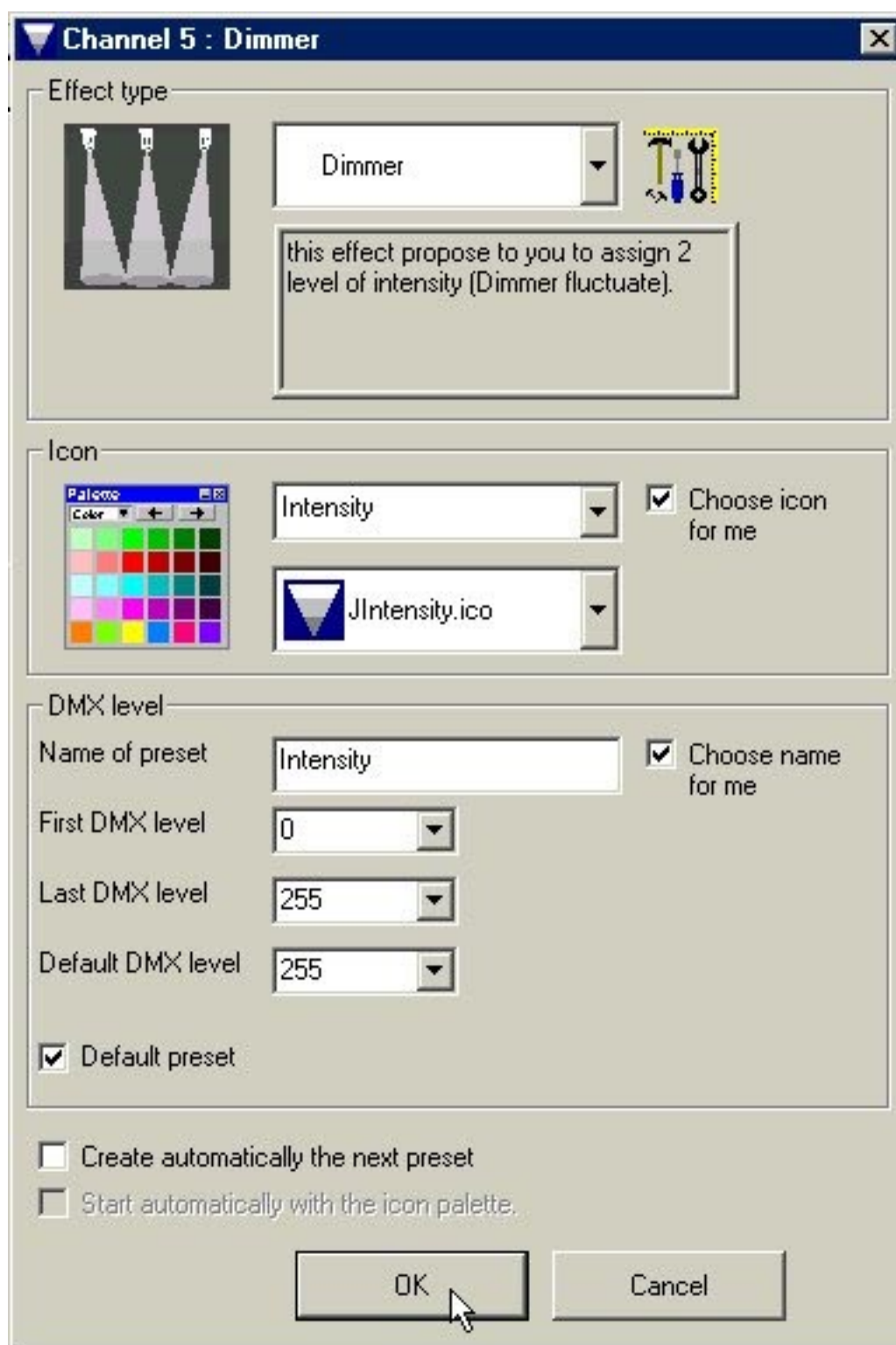
GOBO

Lo stesso processo è richiesto per i gobos: selezionate l'icona corrispondente e nel caso sia disponibile nelle specifiche del proiettore, preferite un default con gobo APERTO (OPEN) così da avere un fascio bianco a disposizione.



DIMMER

Il canale dimmer richiede un solo preset. Come dato di fatto questo preset sarà compreso in un range che va da 0(aperto) a 255 (chiuso).



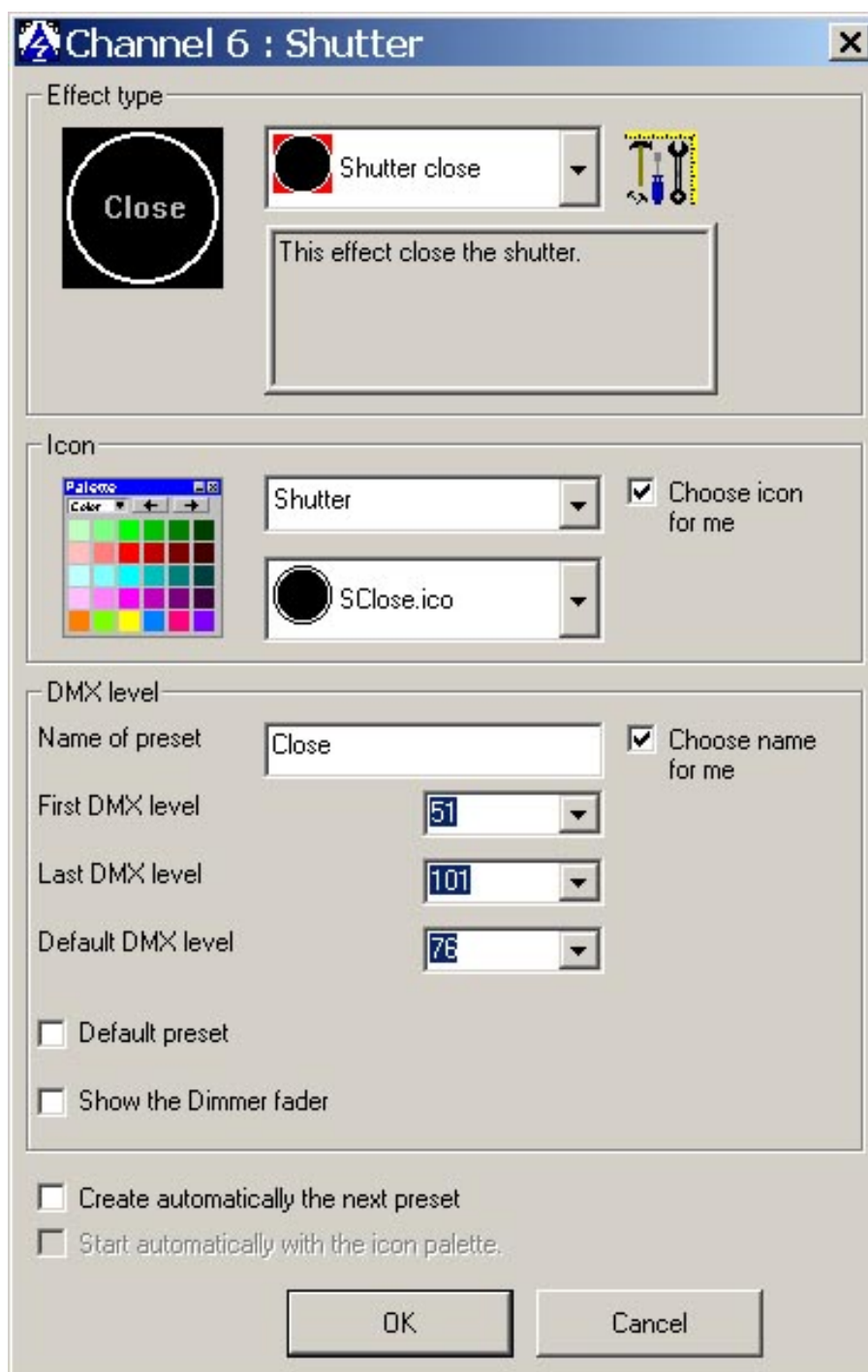
Non dimenticate di regolare il valore DMX con default 255 (posizione aperta) in modo da avere un'eventuale fascio aperto nelle scene pre-programmate.

SHUTTER

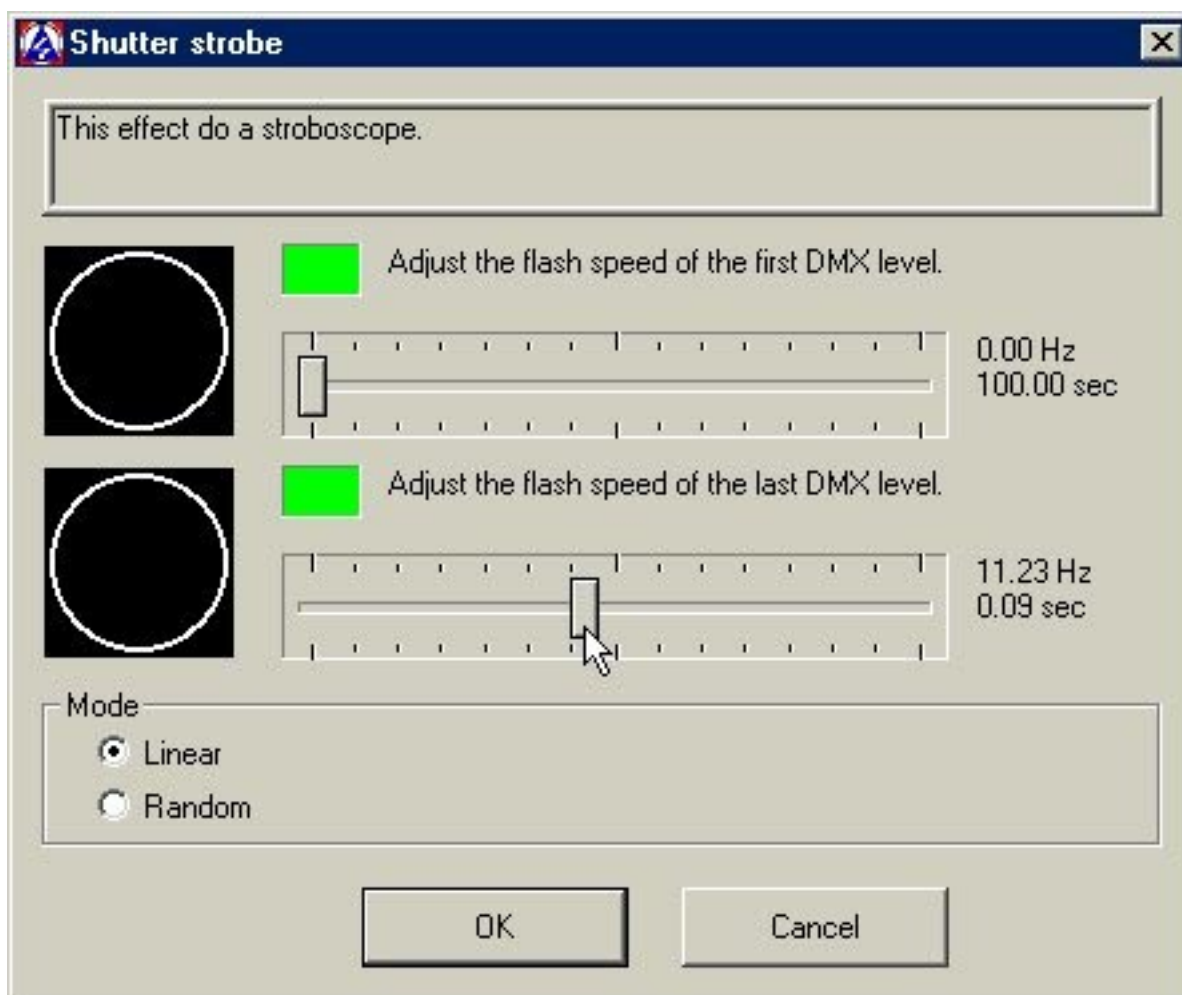
Qui ci sono 3 preset a vostra disposizione: aperto, chiuso o strobo.

Specificate come preset di default APERTO (OPEN) e cliccate sull'icona Gobo aperto per ottenere un preset senza effetti.

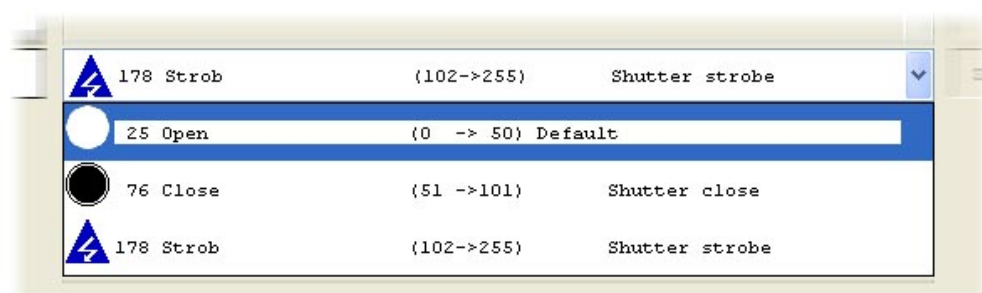
Selezionate il seguente effetto per un preset CHIUSO (CLOSED):



Selezionate effetto strobo come ultimo preset: qui sotto trovate la finestra che specifica la minima e la massima velocità per cui può essere regolato:



Il preset degli ultimi nostri canali appare come di seguito:



Dopo aver memorizzato il file nella vostra libreria, il nuovo proiettore sarà pronto per essere utilizzato in Sunlite 2006!