

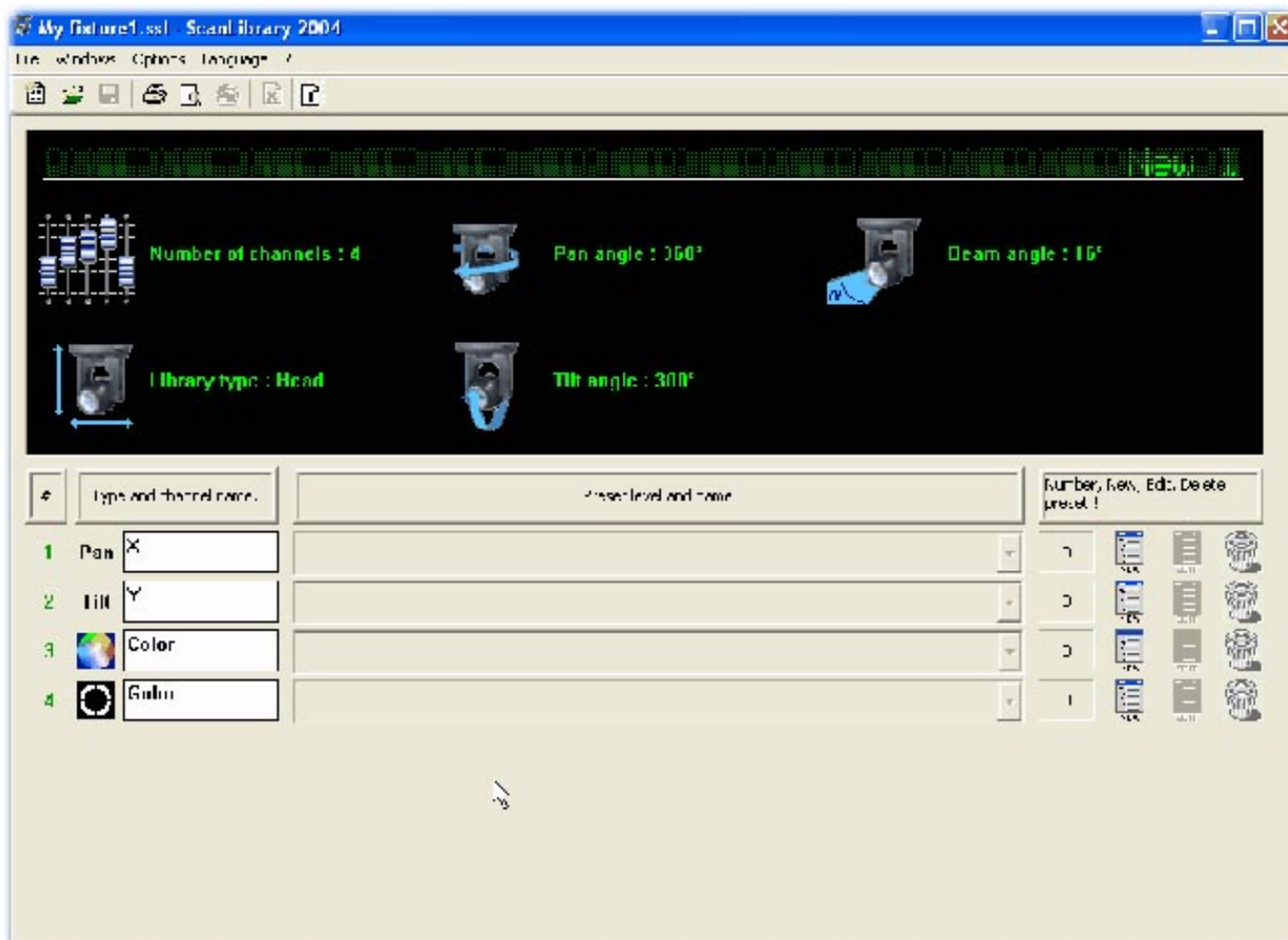
Editor ScanLibrary

Table of contents

<i>I Editor ScanLibrary</i>	<i>1</i>
1. Como criar um novo equipamento	1
2. Como criar um canal	3
3. Como criar um preset	5

I Editor ScanLibrary

O editor ScanLibrary permite modificar ou adicionar um novo equipamento à biblioteca. Apenas uma biblioteca cuidadosamente construída pode ser realmente confiável ao usar seu equipamento. O software conversor visual 3D também depende muito da confiabilidade de suas bibliotecas.



1. Como criar um novo equipamento

Cada equipamento que deseje usar dentro do software 3D deve ser definido na biblioteca. Cada tipo de equipamento incluído na biblioteca é definido em seu próprio arquivo com a extensão ".ssl". Você pode modificar arquivos existentes na biblioteca ou criar arquivos novos. Se deseja integrar um equipamento dentro da biblioteca, você deve checar por outro já existente com um setup DMX similar. Se houver um, você deve criar uma cópia de seu arquivo da biblioteca e modificar esta cópia de modo que se adeque a seu novo equipamento. Abaixo está descrito como criar um arquivo da biblioteca sem usar um previamente existente como template. Nós recomendamos que consulte os equipamentos já

definidos na biblioteca como um exemplo.

O software 3D de hoje não é capaz de visualizar todas as funções complexas proporcionadas pelos equipamentos. Apesar disso, recomendamos que defina um equipamento na biblioteca tão completo quanto possível, pois a eficiência e as possibilidades de visualização do software podem aumentar de acordo com o maior desenvolvimento do mesmo no futuro.

Para cada um dos passos seguintes, apenas clique no ícone correspondente e modifique o parâmetro.

Primeiro especifique o número de canais do seu equipamento. Em nosso exemplo, digamos que hajam 6 canais.



Agora o tipo de equipamento deve ser definido (moving head, scanner...), bem como sua representação 3D para EasyView. Aqui escolheremos Moving Head.



Então defina o ângulo de pan de seu equipamento...



... bem como o de Tilt



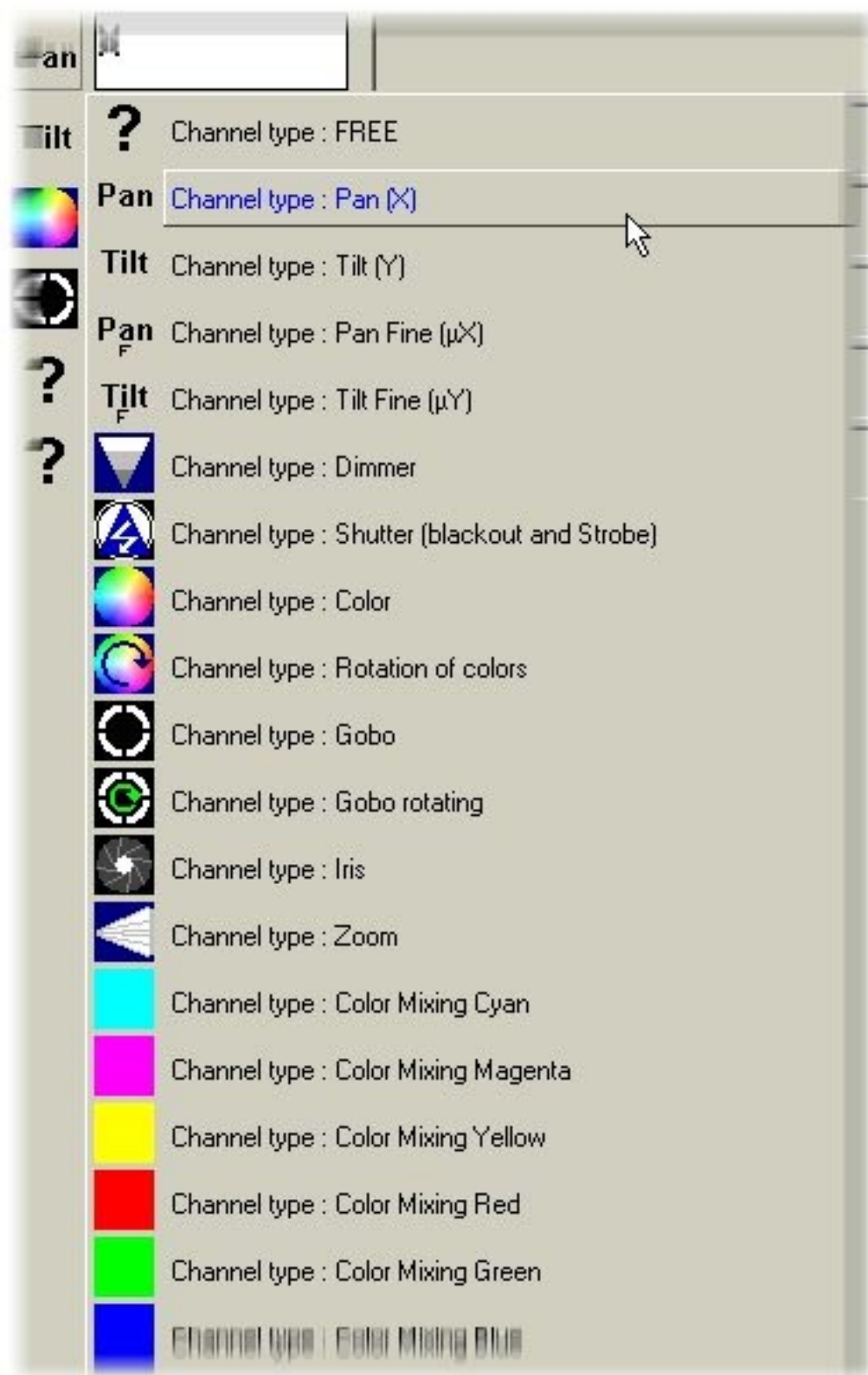
Para terminar, selecione o ângulo máximo de abertura do raio.



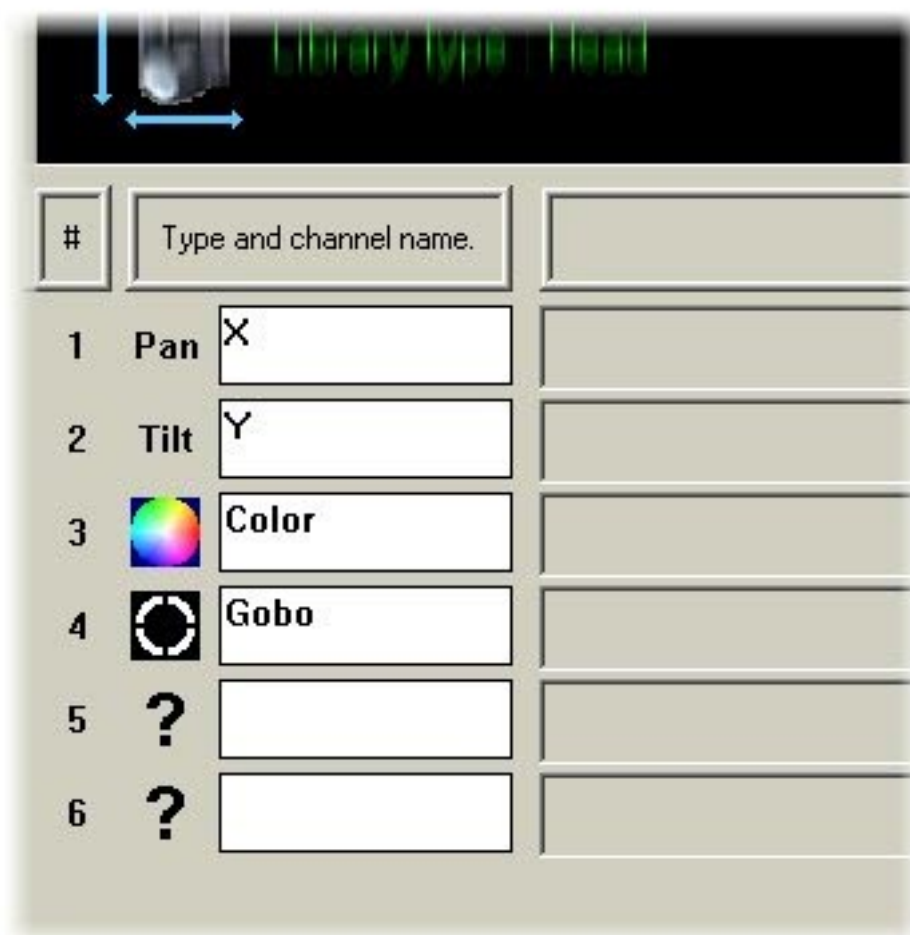
N.B.: Você pode encontrar as especificações do equipamento no manual do fabricante.

2. Como criar um canal

Primeiro selecione o tipo de canal clicando "?" ou o ícone correspondente ao tipo de canal a ser modificado. Então um menu mostra uma lista na qual você pode escolher a característica apropriada.



Quando os 6 canais do seu equipamento tiverem sido definidos deste modo, a seguinte janela aparecerá:



3. Como criar um preset

À exceção de canais móveis e de três cores (CMY ou RGB), cada canal do equipamento compreende pelo menos um preset. A cada preset corresponde um efeito disponível ligado a um canal em particular e de acordo com um dado nível de DMX.

PAN

(sem presets)

TILT

(sem presets)

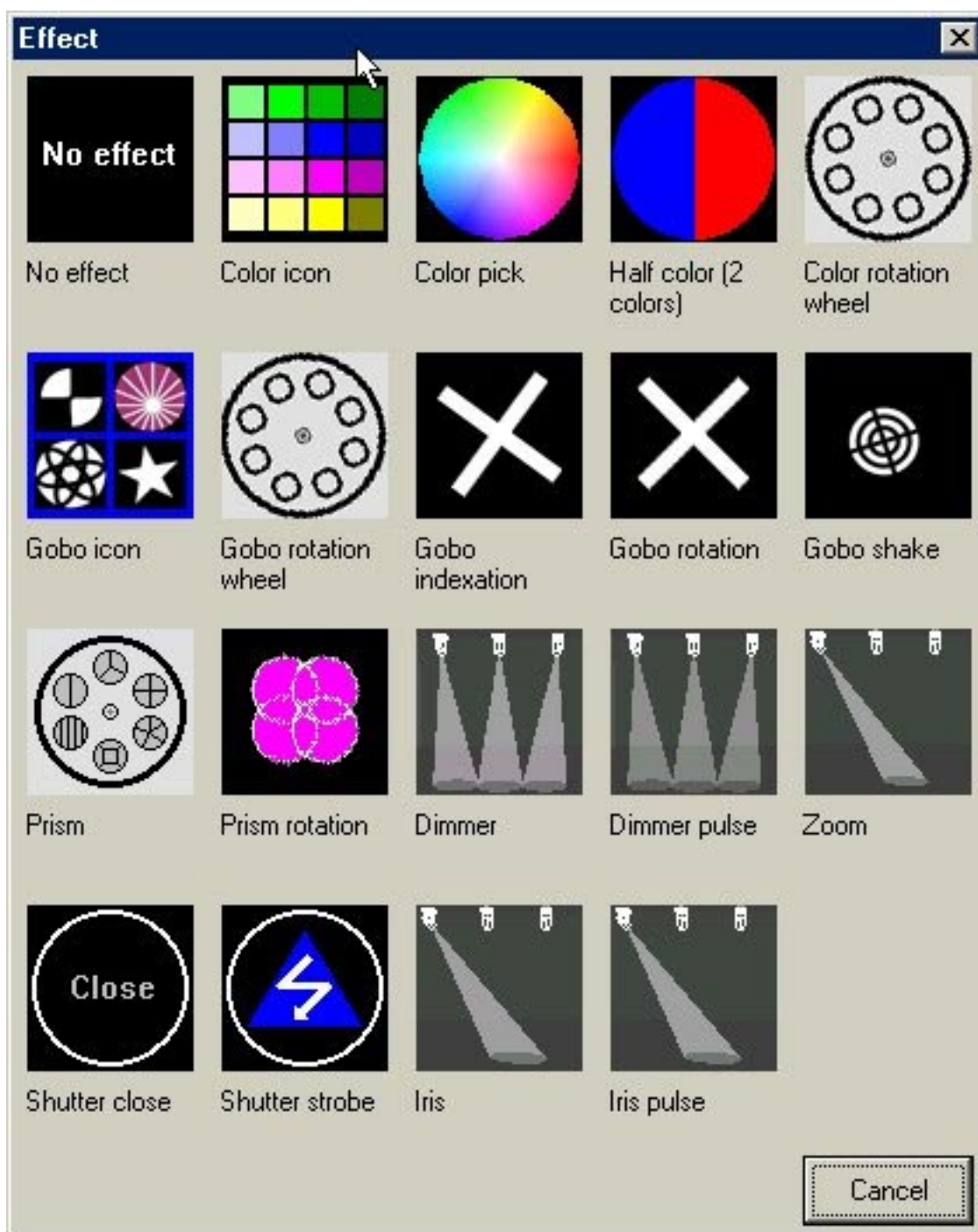
COR

(RGB ou CMY - sem presets)

Para criar um novo preset, clique no botão como a seguir:

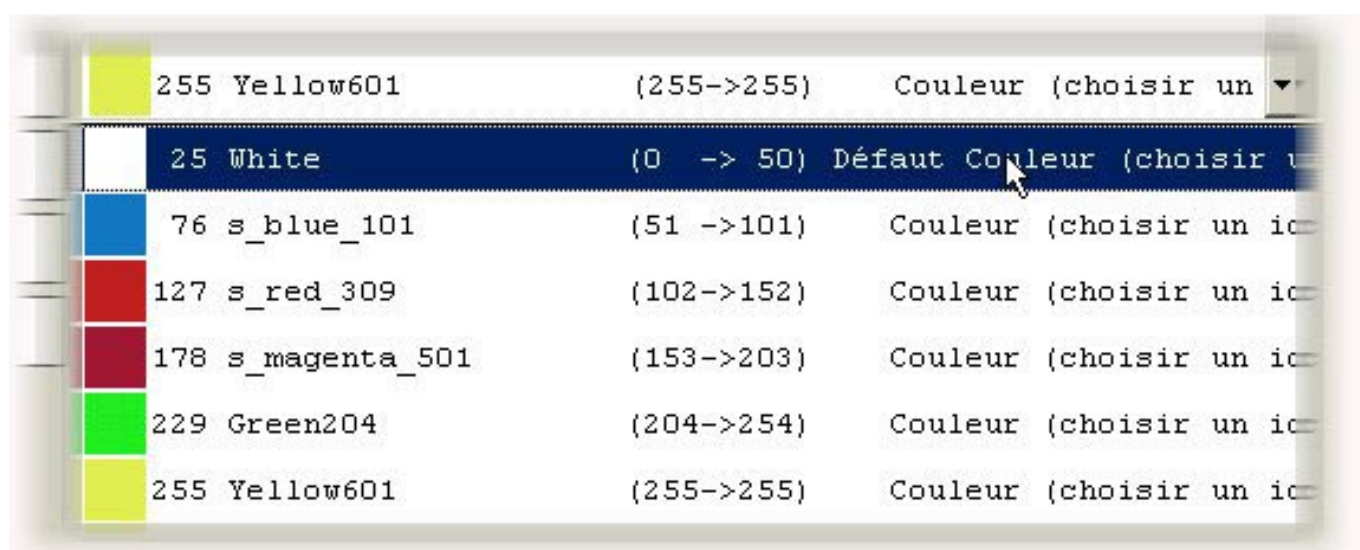


Então escolha o efeito que você deseja entre os apresentados:

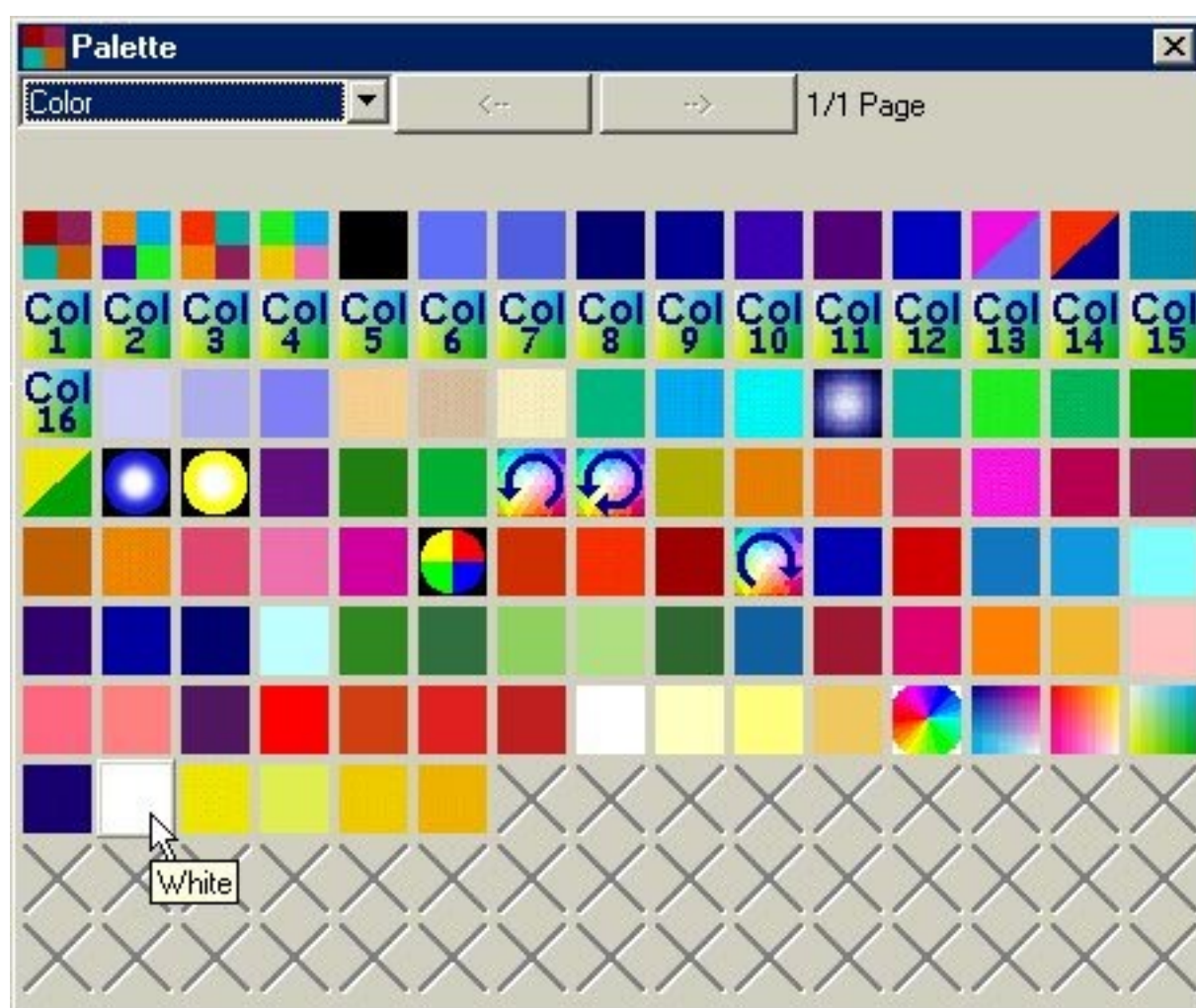


Para cada canal, selecione um preset padrão a fim de usar as cenas pré-programadas do

software em condições otimizadas. Por exemplo, vamos escolher o branco como uma cor padrão.



Agora escolha o ícone que corresponda o mais próximo possível ao efeito desejado, por exemplo uma cor.



Então forneça os valores de DMX correspondentes ao 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

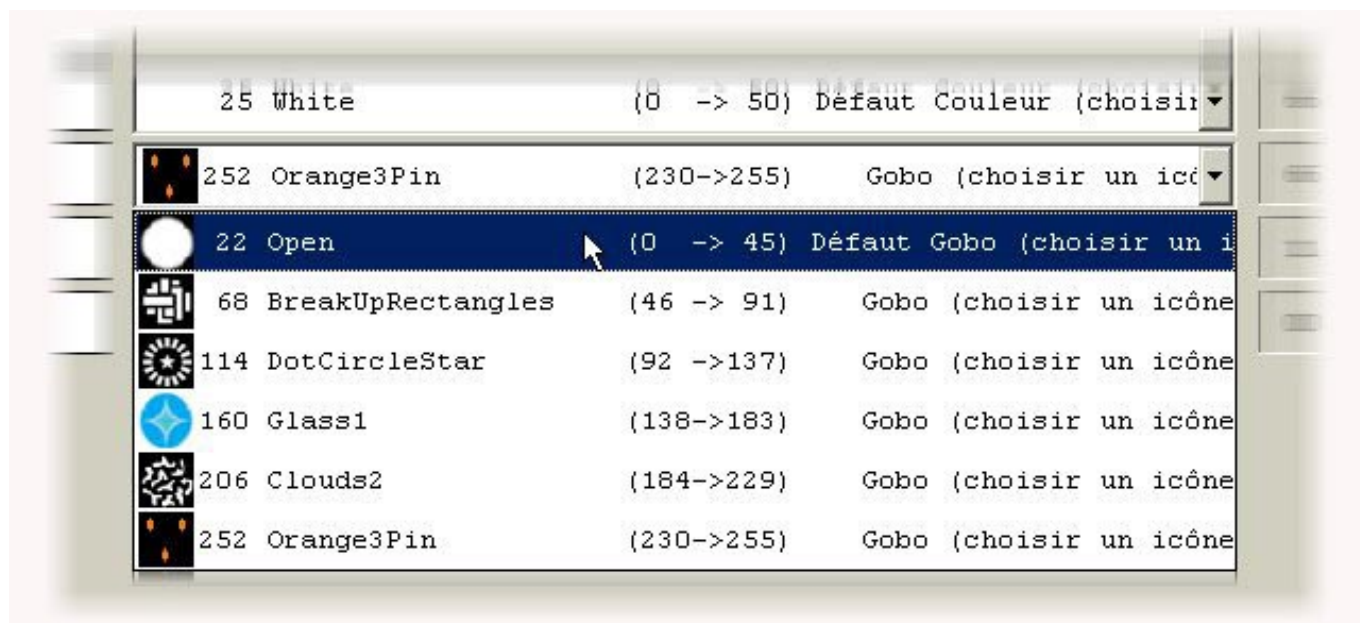
Create automatically the next preset

Start automatically with the icon palette.

OK Cancel

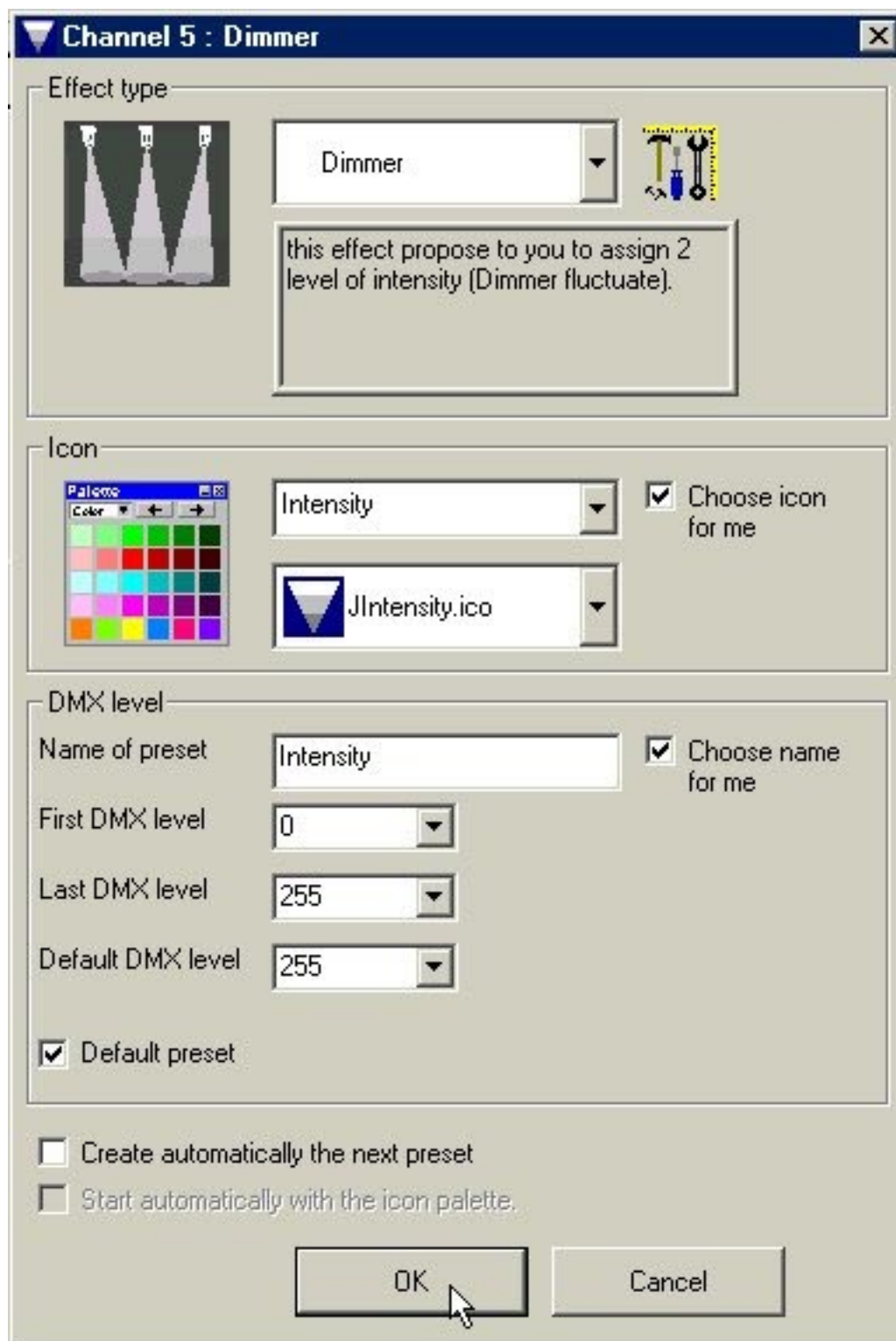
GOBO

O mesmo processo é requerido para gobos: selecione o ícone correspondente e caso seja disponível nas especificações do equipamento, dê preferência a um gobo ABERTO como preset padrão de modo a manter um feixe aberto disponível.



DIMMER

O canal dimmer requer apenas um preset. De fato, este preset estará compreendido em um campo de DMX de 0 (aberto) a 255 (fechado)

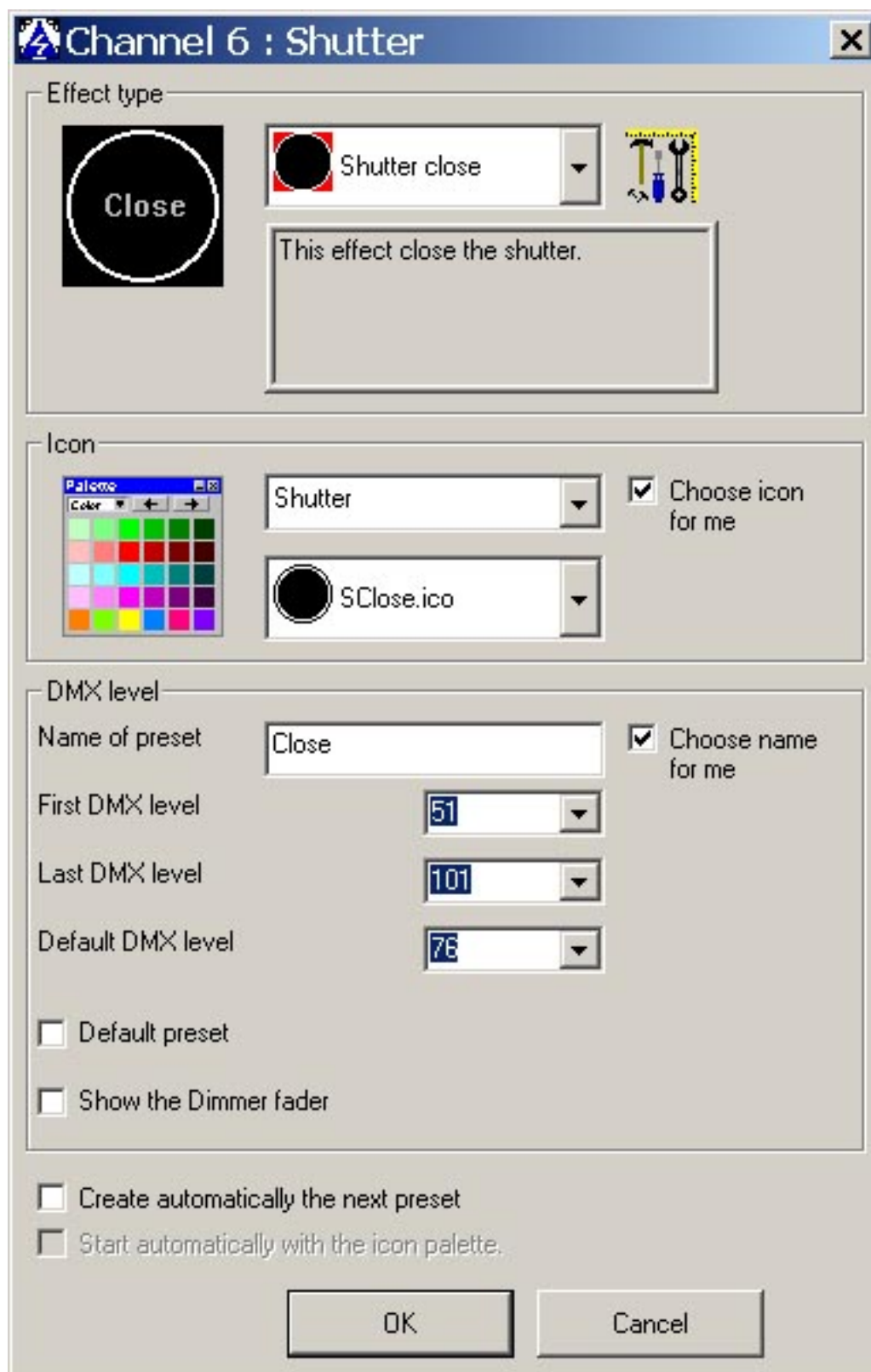


Não esqueça de setar o valor DMX como padrão em 255 (posição aberta) a fim de eventualmente ter um feixe aberto dentro das cenas pré-programadas.

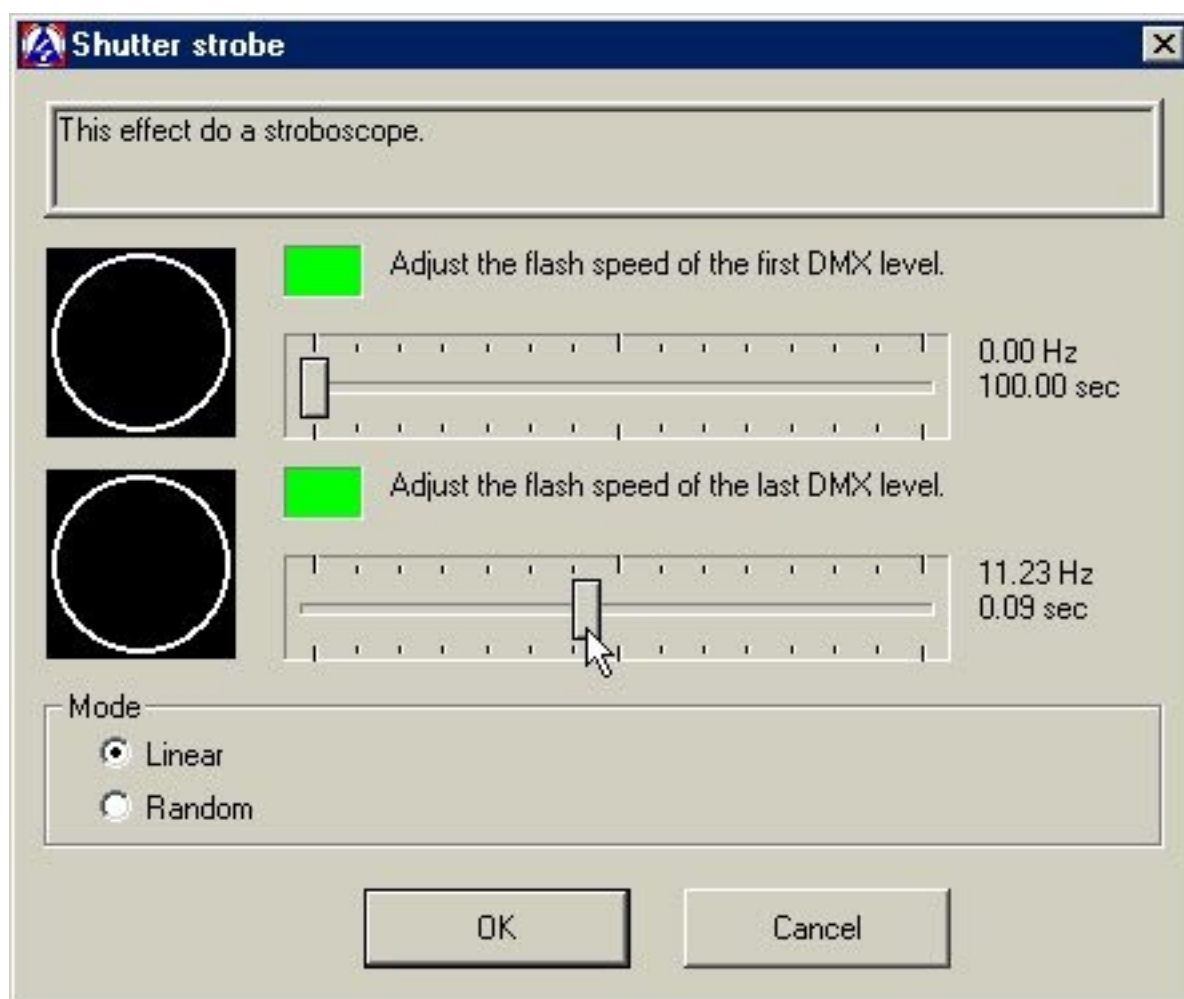
SHUTTER

Aqui três presets estão à sua disposição: aberto, fechado ou estrobo. Especifique o preset aberto como preset padrão e clique o ícone de Gobo aberto para ter um preset aberto sem efeito.

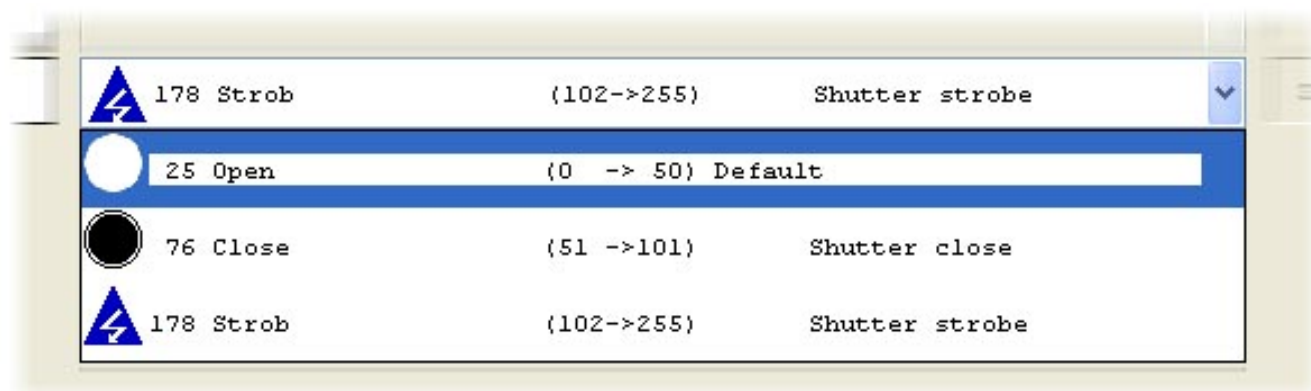
Selecione o seguinte efeito para um preset fechado:



Selecione o efeito estrobo como um último preset: a janela exibida a seguir, dentro da qual as velocidades mínima e máxima do estrobo podem ser ajustadas.



O preset do nosso último canal aparece da seguinte maneira:



Após guardar o arquivo sua biblioteca pode ser usada no software 2006!