



**Sunlite 2006**

# Table of contents

<b><i>I Bem vindo ao Sunlite</i></b>	<b>1</b>
1. Instalação do Software/Interface	2
2. Shows Demo	7
3. Adicionando seu primeiro equipamento	11
4. Vista Geral do Sunlite	14
<b><i>II Programação Básica</i></b>	<b>19</b>
1. Adicionando seus próprios equipamentos	18
2. Páginas e Botões	28
3. Botões Pré-programados	30
4. Criando Cenas (cues) COMO SE VÊ AGORA	33
5. Gravando Ciclos	36
6. Atalhos no Teclado	38
<b><i>III Programação Intermediária</i></b>	<b>41</b>
1. Cenas de EasyStep	40
2. Propriedades do Canal: On/Off, Dimmer	42
3. Controle de Equipamentos por Grupo ou Individual	45
4. A janela X-Y (pan/tilt)	51
5. Usando a página MASTER	54
6. Controle de Velocidade e Tamanho de suas cenas	57
<b><i>IV Programação Avançada</i></b>	<b>62</b>
1. Visão Geral	61
2. O Editor	61
2.1. Easy Time	61
2.1.1. Como usar o Easy Time	61
2.1.2. Como usar Easy Time para movimento	63
2.1.3. Ferramentas e opções	66
2.2. Gerenciador de Cor	67
2.3. Copiar/Colar e Phasing	69
3. Fade entre cenas	71
4. Atalhos externos	75
4.1. MIDI - Easy Console	76
4.1.1. EasyConsole, o que é isso?	76
4.1.2. Primeiro, ajuste seu controlador na tela	77
4.1.3. Como usar o EasyConsole	78
4.2. MIDI - Midi Time Code (MTC) - Código de tempo MIDI	82
4.3. DMX	83
4.4. Relógio e Calendário	85
4.5. Ligação por conector	86
4.6. Análise de Áudio	88

---

<b><i>V Configurações Gerais</i></b>	<b>101</b>
<b>1. Parâmetros Iniciais</b>	<b>100</b>
<b>2. Organização de Janelas</b>	<b>101</b>
<b>3. Backup /Suporte Técnico</b>	<b>103</b>

---

<b><i>VI Apêndice</i></b>	<b>105</b>
<b>1. Breve Descrição do DMX512</b>	<b>104</b>
<b>2. Acessórios</b>	<b>107</b>
<b>3. Configuração de IP/Ethernet</b>	<b>108</b>
<b>4. Solucionando Problemas</b>	<b>109</b>
<b>5. Resumo dos comandos</b>	<b>111</b>

---

# I Bem vindo ao Sunlite

## Prefácio

Muito obrigado por seu interesse no software controlador Sunlite.

Nosso Manual do Usuário está dividido nas seguintes sessões:

1. Bem Vindo ao Sunlite (guia para início rápido, visão geral);
2. Programação Básica;
3. Programação Intermediária;
4. Programação Avançada;
5. Propriedades Gerais;
6. Apêndice.

Neste manual, o conceito elemental de controle de iluminação é apresentado primeiramente, seguido por crescentes níveis avançados de ferramentas e funções no decorrer deste manual. Embora nosso software seja voltado para um uso simples e de fácil aprendizado, nós recomendamos usuários iniciantes a ler consecutivamente o manual, começando dos primeiros capítulos em diante. Usuários de nível intermediário e avançado poderão pular algumas sessões sem nenhum problema.

O primeiro capítulo dá ao usuário uma vista geral do software (essencial caso você seja impaciente como a maioria de nós). Nós lhe guiaremos através do processo de instalação do software e dos drives das interfaces. Depois, treinaremos com os nossos DEMO Shows pré-programados. E no final deste capítulo mostraremos como rapidamente se adiciona seu próprio equipamento para dentro do software.

O segundo capítulo ensinará a usar as ferramentas fundamentais de programação. Ao final deste capítulo, você estará apto a programar facilmente um show interessante.

O terceiro e quarto capítulo descrevem ferramentas mais avançadas (não necessariamente complicadas). Este aprendizado, aliado a um pouco de prática, lhe permitirá criar a maioria de cenas/efeitos que seus equipamentos suportarão.

O quinto capítulo descreve propriedades para o manejo geral do software (parâmetros iniciais, organização de janelas e suporte).

Finalmente, você encontrará o apêndice, que inclui uma revisão sobre DMX512 e MIDI, uma lista de acessórios disponíveis e um guia de solução de problemas.

## 1. Instalação do Software/Interface

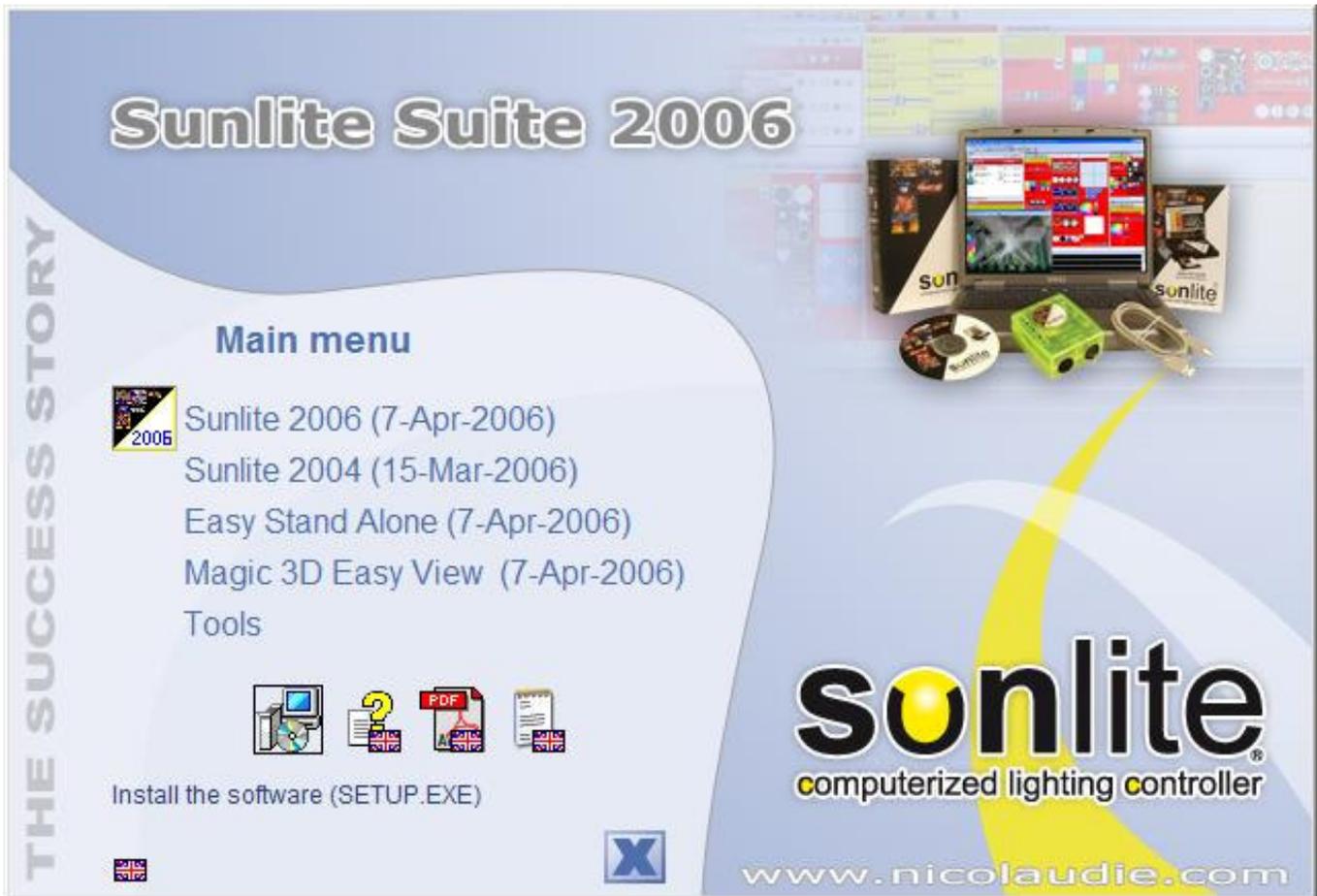
### 1. Instalando o Software

Se você tem em suas mãos o CD de instalação ou fez o download do software através da internet, a primeira coisa que você deseja é instalar o nosso software Sunlite.

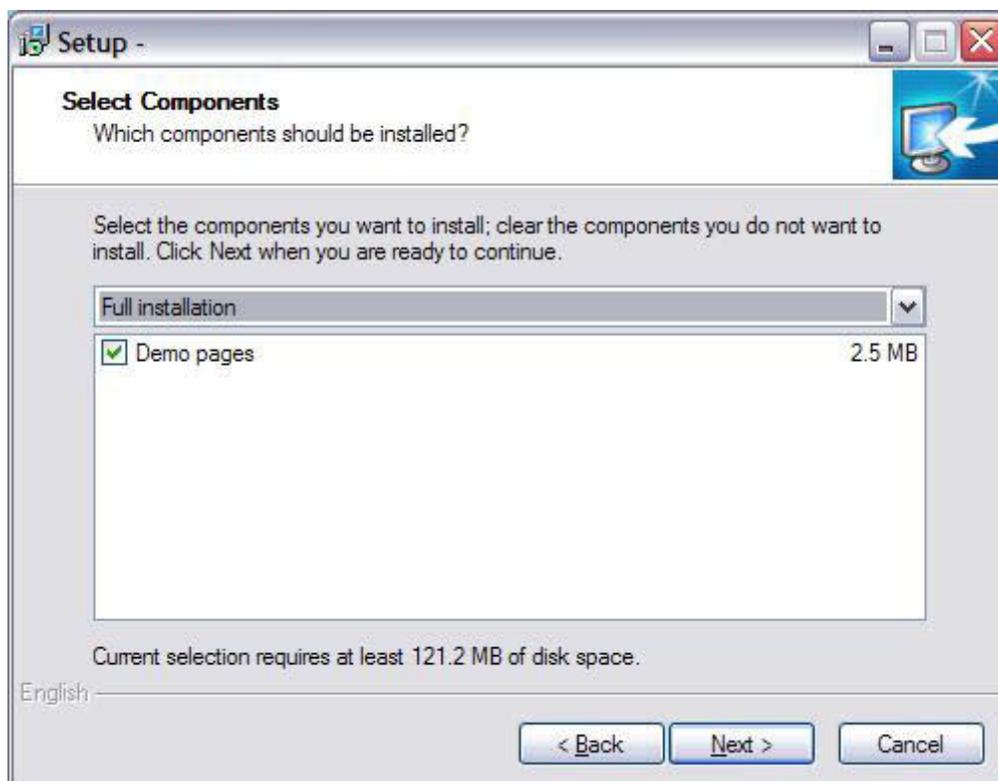
Insira o CD de instalação no seu computador (se você fez o download do software pela internet, você pode pular este parágrafo). Assim que abrir a tela de instalação, selecione seu idioma e clique em NEXT,



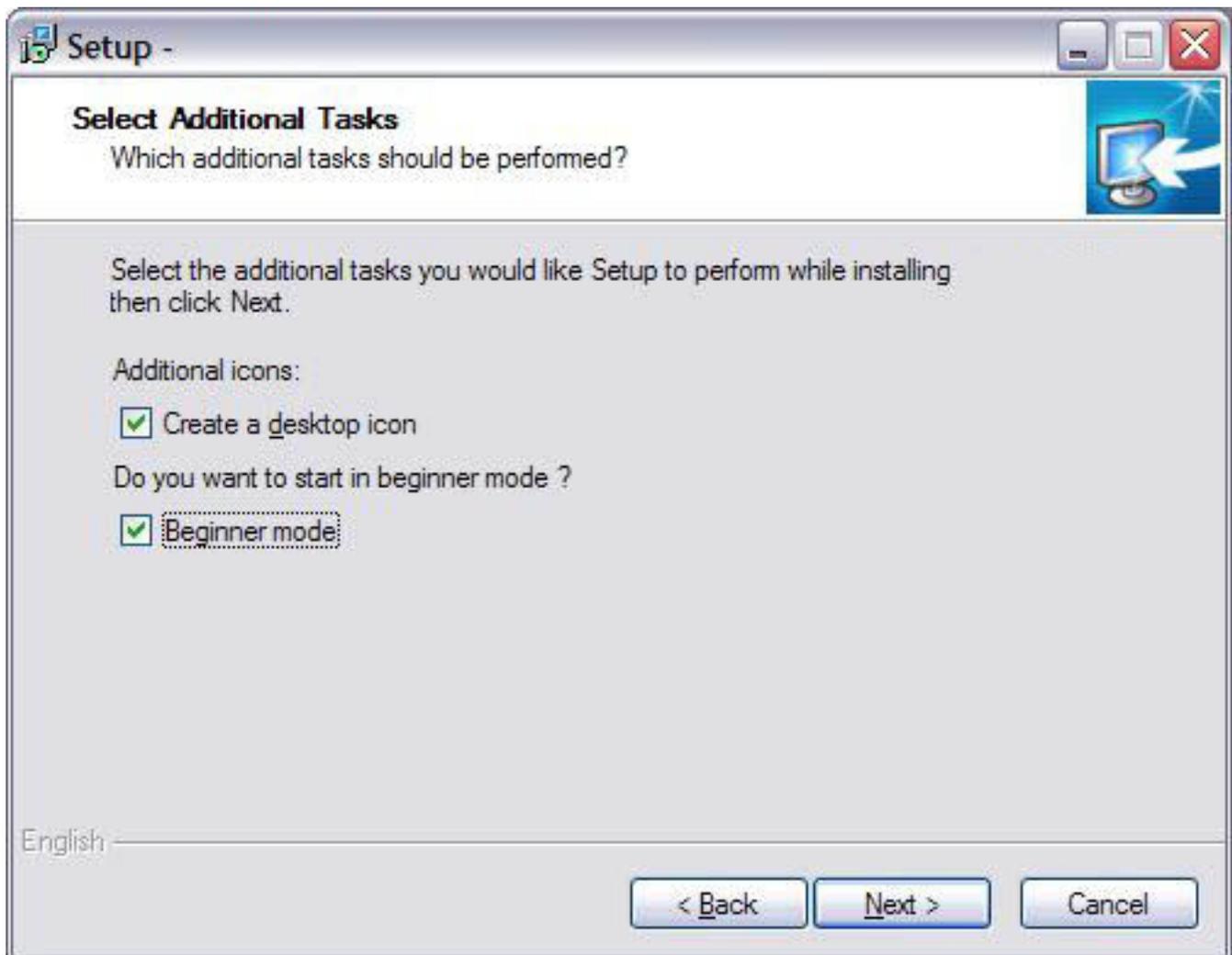
aceite o termo de licença e finalmente clique no ícone INSTALL para instalar o Sunlite 2006.



Selecione seu idioma e aceite o termo de licença (novamente). Escolha o local de instalação (o padrão é C:SL2006). A próxima tela lhe perguntará se você deseja instalar o software com ou sem DEMO PAGES (páginas de demonstração). Se você é um usuário iniciante, nós recomendamos que você instale COM as páginas de demonstração.



Finalmente, você será questionado se deseja iniciar o software no modo iniciante (BEGINNER MODE). Novamente, se você é um usuário iniciante, nós recomendamos que você clique em YES (sim) nesta opção.



Você está pronto! Agora é hora de entrar para o incrível mundo do nosso software.

## 2. Instalando drivers USB

Se você comprou o pacote Sunlite e recebeu uma interface USB-DMX, você necessitará instalar os drivers. Você poderá utilizar o software sem interface, porém necessitará da interface USB-DMX se desejar controlar equipamentos reais.

Se você é usuário do Windows XP, tudo o que necessita fazer é conectar a interface em alguma porta USB disponível de seu computador e o Windows lhe guiará. Tenha certeza de que o CD de instalação do Sunlite está dentro de seu computador, e depois clique na opção de “Busca Automática”.



O Windows encontrará o driver e lhe dirá que o dispositivo não é reconhecido, lhe perguntando se você deseja continuar. Embora a Microsoft não tenha um registro numérico para este driver, não existe nenhum risco de incompatibilidade. Clique em "Continuar mesmo assim".



Tudo pronto! Mas lembre-se de que o Sunlite detecta a interface quando o software é iniciado. Isso significa que você terá de conectar a interface antes de abrir o Sunlite. Caso contrário, não haverá comunicação entre o software e a interface.

Nota: O Sunlite é capaz de rodar 10 interfaces USB simultaneamente, permitindo 10 universos USB-DMX (mais universos estão disponíveis através de protocolos Ethernet). Uma condição para manter uma consistência entre o software e as interfaces (interface 1 com o universo 1, etc), é de conectar as interfaces ao computador antes de ligá-lo.



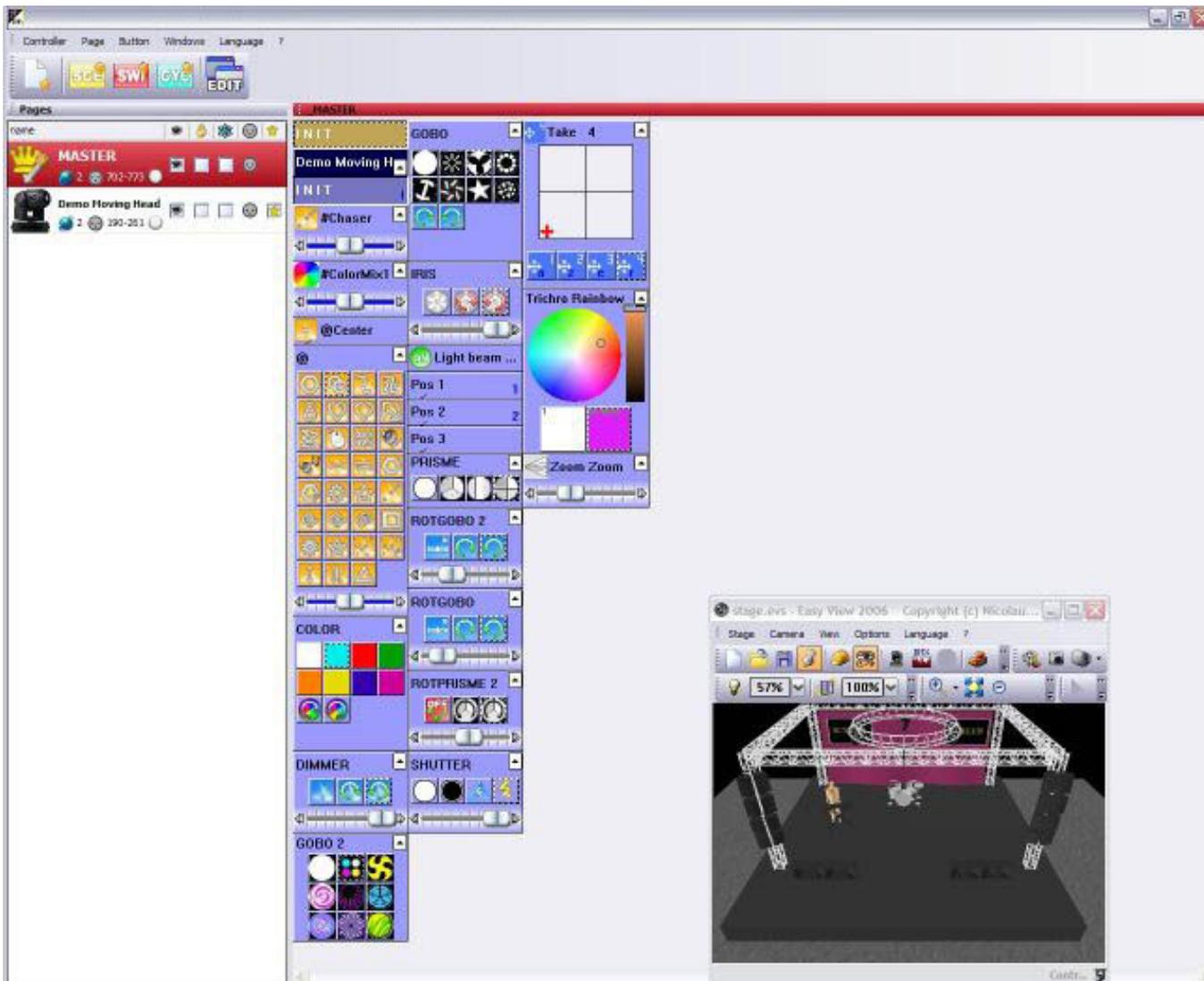
### 3. Usando interfaces IP/Ethernet

Se você adquiriu um pacote Sunlite com interface IP/Ethernet, por favor vá ao Apêndice para instruções.

## 2. Shows Demo

Para esta sessão, nós supomos que você tenha instalado o software no modo iniciante (BEGINNER MODE) e que você também tenha instalado as páginas de demonstração (DEMO PAGES). Se você não o fez, você verá diversas opções em sua tela diferentes das descritas aqui, mas as informações lhe serão válidas.

Seu monitor deverá aparecer assim:



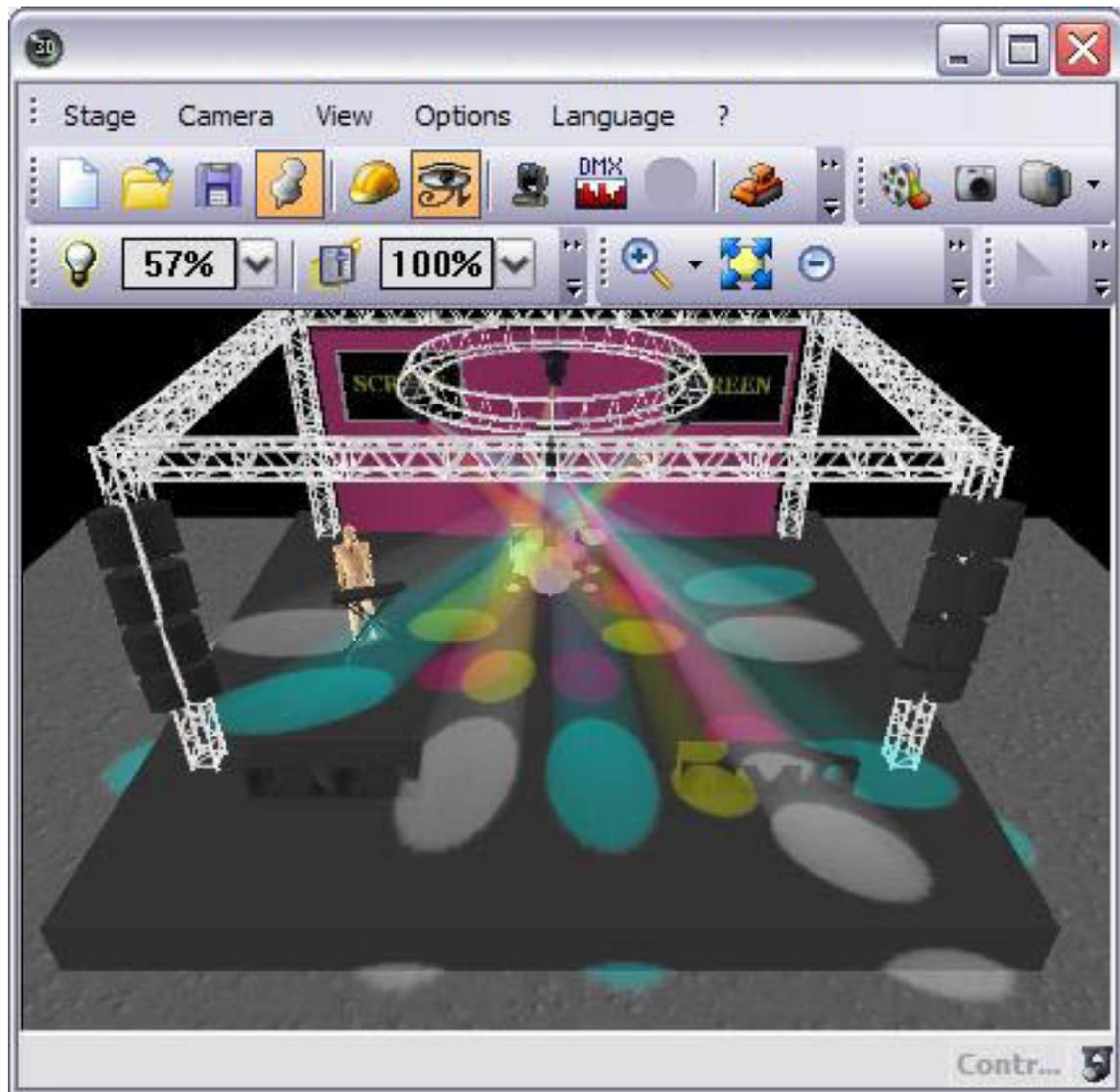
O Sunlite mostrará um ícone para cada função disponível em seu equipamento. Terá um ícone na tela para cada cor, gobo, macro, efeito prisma, etc.



Dependendo do tipo de equipamento inteligente que você esteja utilizando, terão também ícones pré-programados com efeitos genéricos em transparência (neste caso, a página DEMO MOVING HEAD contém ícones que são genéricos para todos os moving heads e scanners, como círculos, curvas, etc).



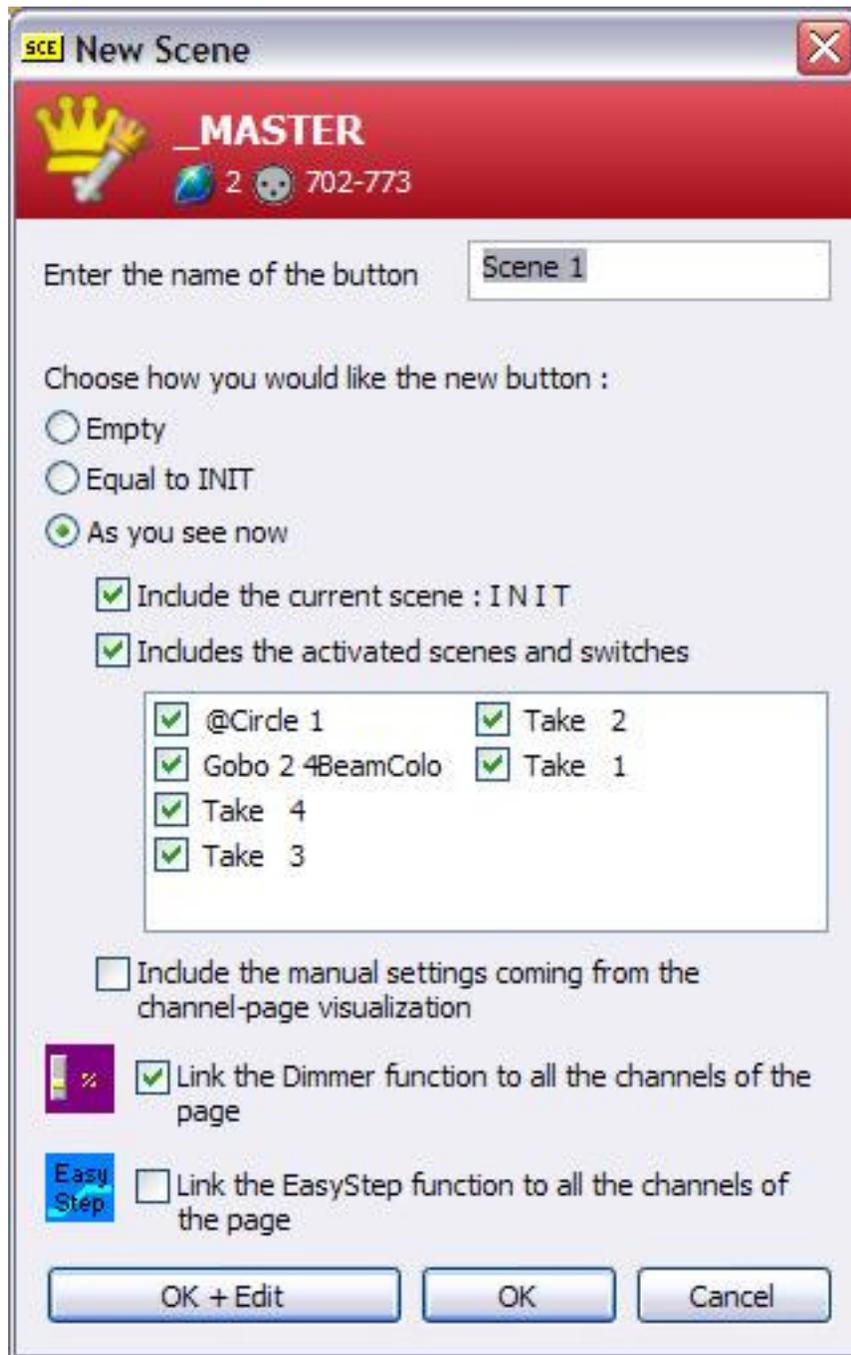
Como você pode ver na janela do visualizador 3D, toda vez que você pressionar um ícone da tela os moving heads responderão a esse comando.



Tenha sempre em mente que a janela 3D é um visualizador em tempo real. Isso significa que se você tivesse aqueles 4 moving heads conectados ao seu computador, eles estariam fazendo a mesma coisa que você está vendo na tela.

Continue clicando em diversos ícones...brinque um pouco. Se você deseja resetar tudo, clique duas vezes no ícone amarelo INIT. Se você gostou de algum efeito obtido, você poderá salvá-lo com o seguinte procedimento:

Menu – Nova Cena – Como você vê agora – OK

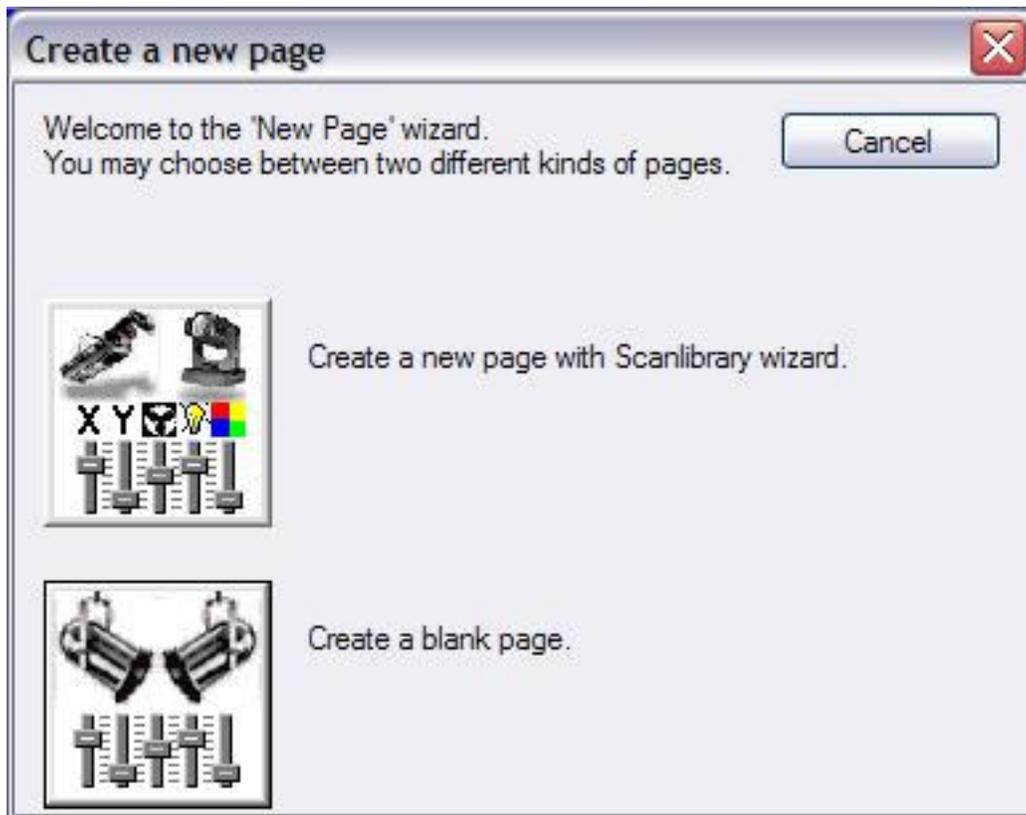


Nós recomendamos que você crie diversas cenas desta maneira, familiarizando-se assim com os controles. Uma vez que você tenha se sentido confortável com os controles pré-programados da página Demo Moving Head, você estará apto a adicionar seus próprios equipamentos e aprender mais técnicas de programação avançada. Nós ainda recomendamos, no entanto, que você leia este manual consecutivamente.

### **3. Adicionando seu primeiro equipamento**

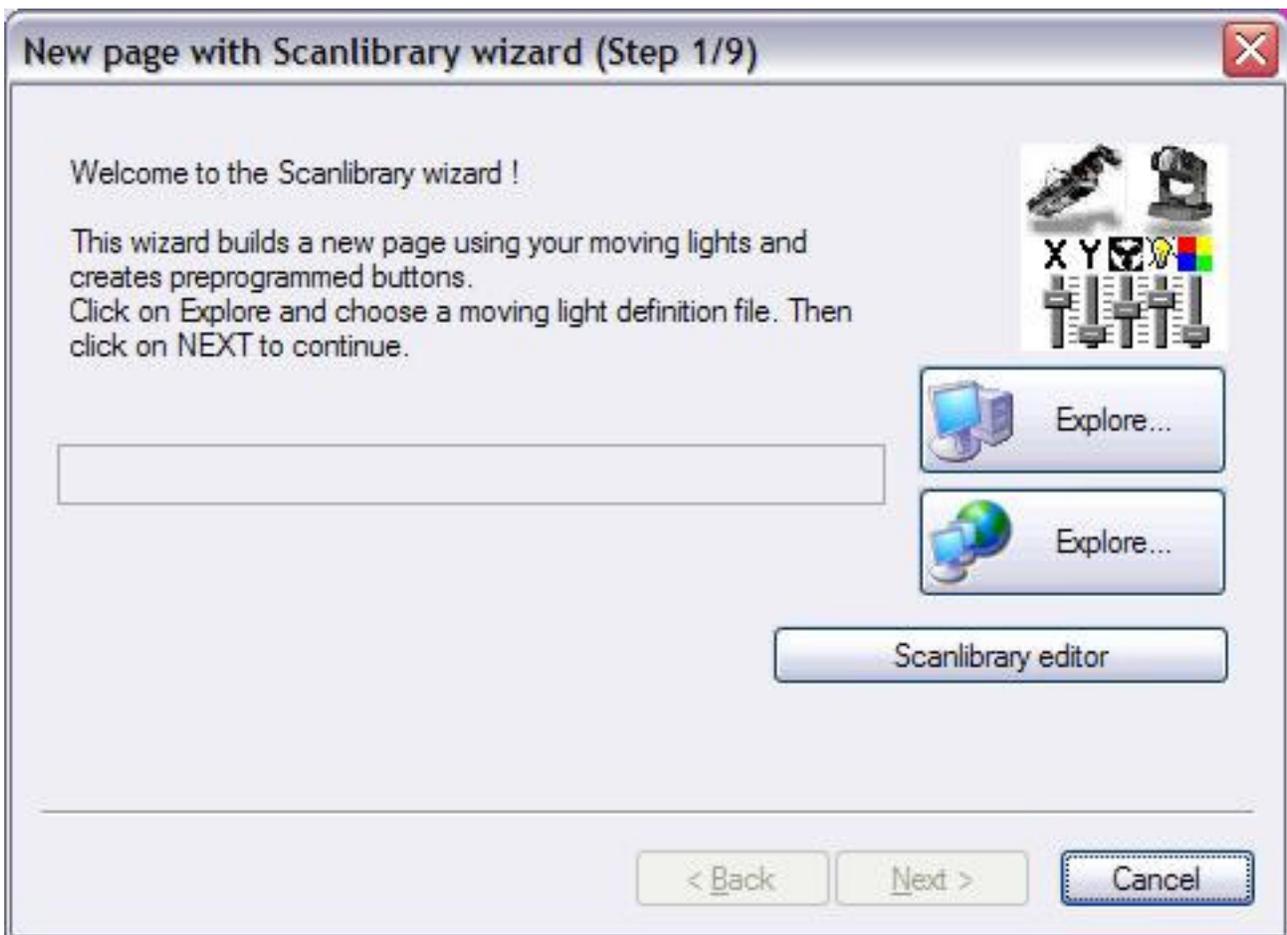
Se você tem uma interface conectada ao software e não consegue esperar para testar movimentos e efeitos de seu próprio equipamento (ou se você deseja prever como seu equipamento irá trabalhar), aqui está como você pode adicioná-lo ao software Sunlite:

Menu – Nova Página

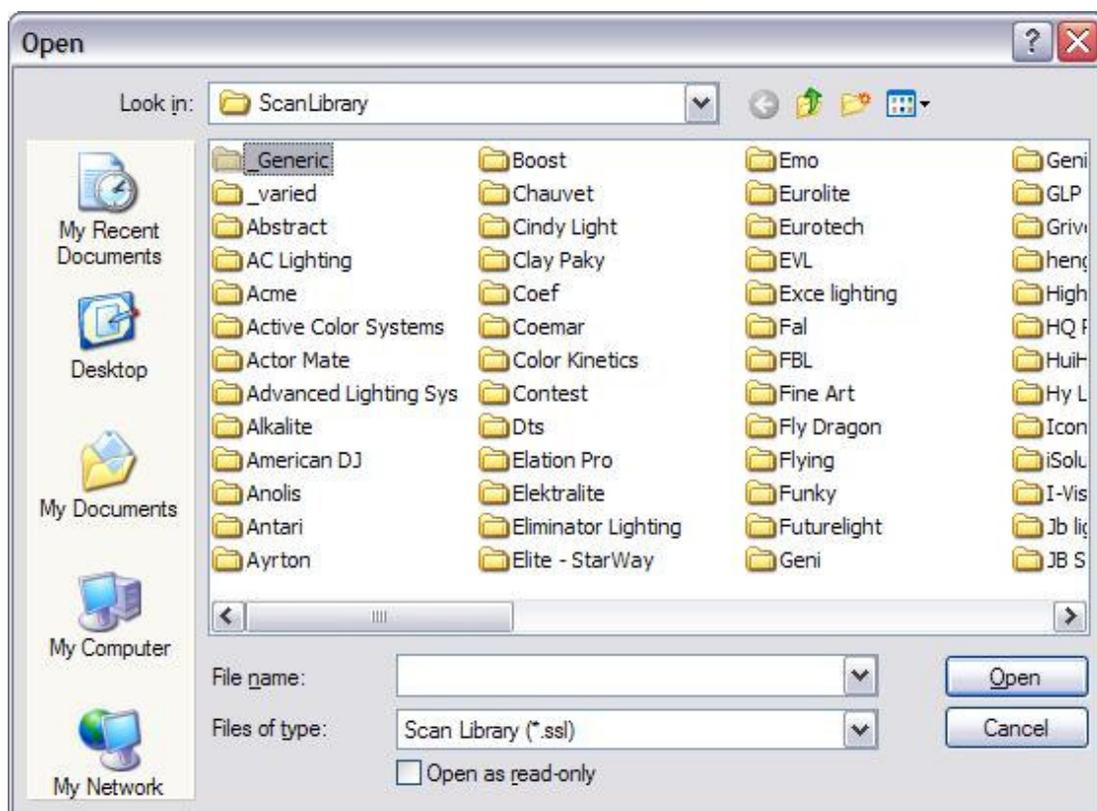


Selecione "Criar nova página com Assistente ScanLibrary".

Você verá duas opções de busca para equipamentos: seu computador e internet. Nós recomendamos que você procure os equipamentos através da biblioteca de seu computador (ícone de cima).



Você será capaz de procurar através da biblioteca de seu computador. Procure pelo folder do fabricante e depois pelo equipamento em particular (note que existe o folder VARIED onde se encontram equipamentos de pequenos fabricantes).



Depois de encontrar seu equipamento a partir da lista de fabricantes, você necessita configurar o número DMX inicial e a quantidade de equipamentos (se você não sabe o que significa "configurar o número DMX inicial" por favor leia o apêndice A "Revisão DMX" antes de continuar).

New page with Scanlibrary wizard (Step 2/9)

Enter the DMX starting address, the number of fixtures and the moving shortcut keys. Then click on NEXT to continue.

Starting DMX address  End DMX address

Number of fixtures

Matrix

DMX universe

Shortcuts  Keyboard mode

Type : Head  
Number of channels : 18  
Resolution : 16 bits (4 DMX channels)

Note: The shortcut keys allow you to move each fixture using the mouse.

< Back Next > Cancel

Então, simplesmente clique em AVANÇAR para todas as opções que o Assistente mostrar (não importante saber o significado delas no momento, pois explicaremos os detalhes em sessões posteriores deste manual).

Pronto! Agora você tem 2 páginas: DEMO MOVING HEAD e o SEU EQUIPAMENTO. Tendo em vista de que seu equipamento está conectado e endereçado corretamente, tudo o que aparece no visualizador 3D acontecerá simultaneamente com o seu equipamento real. Se você acha que tudo está conectado corretamente mas ainda tem problemas, por favor vá ao Apêndice D "Solucionando Problemas".

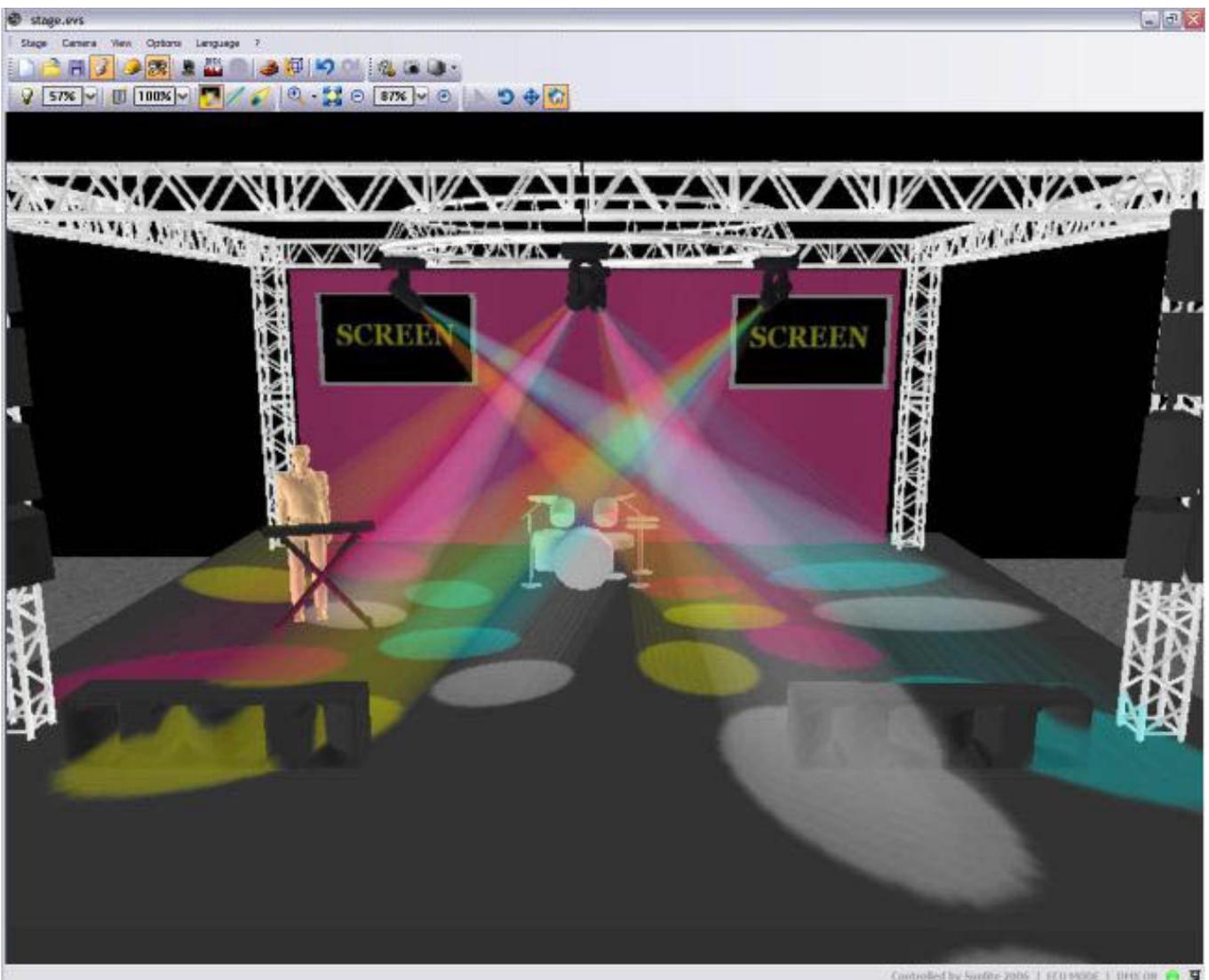
Continue lendo este manual para aprender mais sobre programação de cenas/shows/efeitos.

## 4. Vista Geral do Sunlite

O capítulo seguinte mostrará uma Vista Geral de todo o pacote Sunlite Suite. O objetivo deste capítulo é de transmitir uma boa idéia do potencial total do Sunlite.

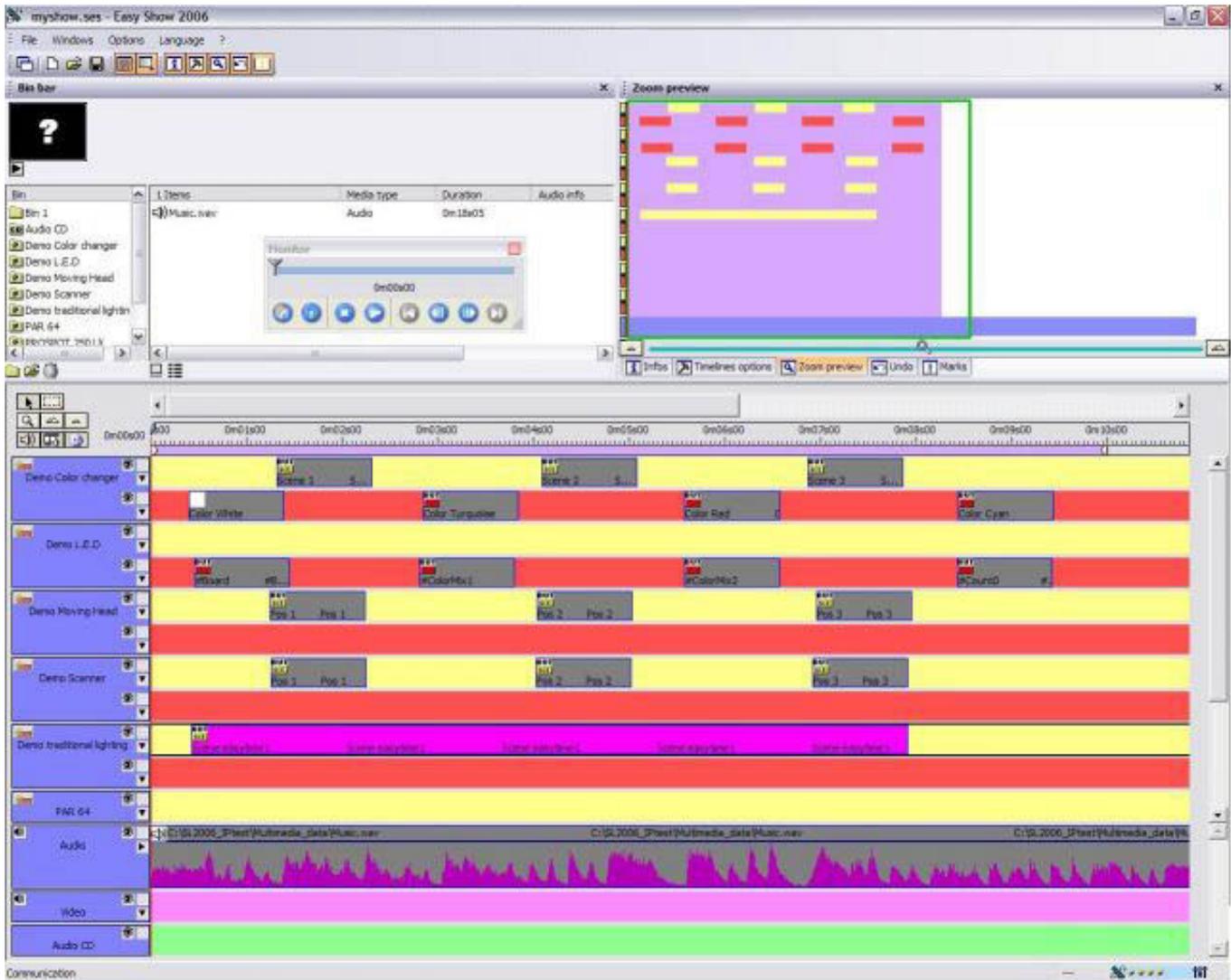
### Easy View

Nosso visualizador 3D em tempo real lhe mostrará todos os efeitos de iluminação na tela de seu computador da mesma maneira que os equipamentos reais conectados ao computador trabalharão. Ideal para pré-programar sem equipamentos; Criar seus próprios palcos adicionando objetos e texturas, tornando-os tão real quanto você queira; Gravar vídeos de seus shows de luzes ou ainda tirar fotos; Imprimir planta-baixa (vista 2D) de seu palco, incluindo todos seus equipamentos, estruturas, som, decoração, etc.



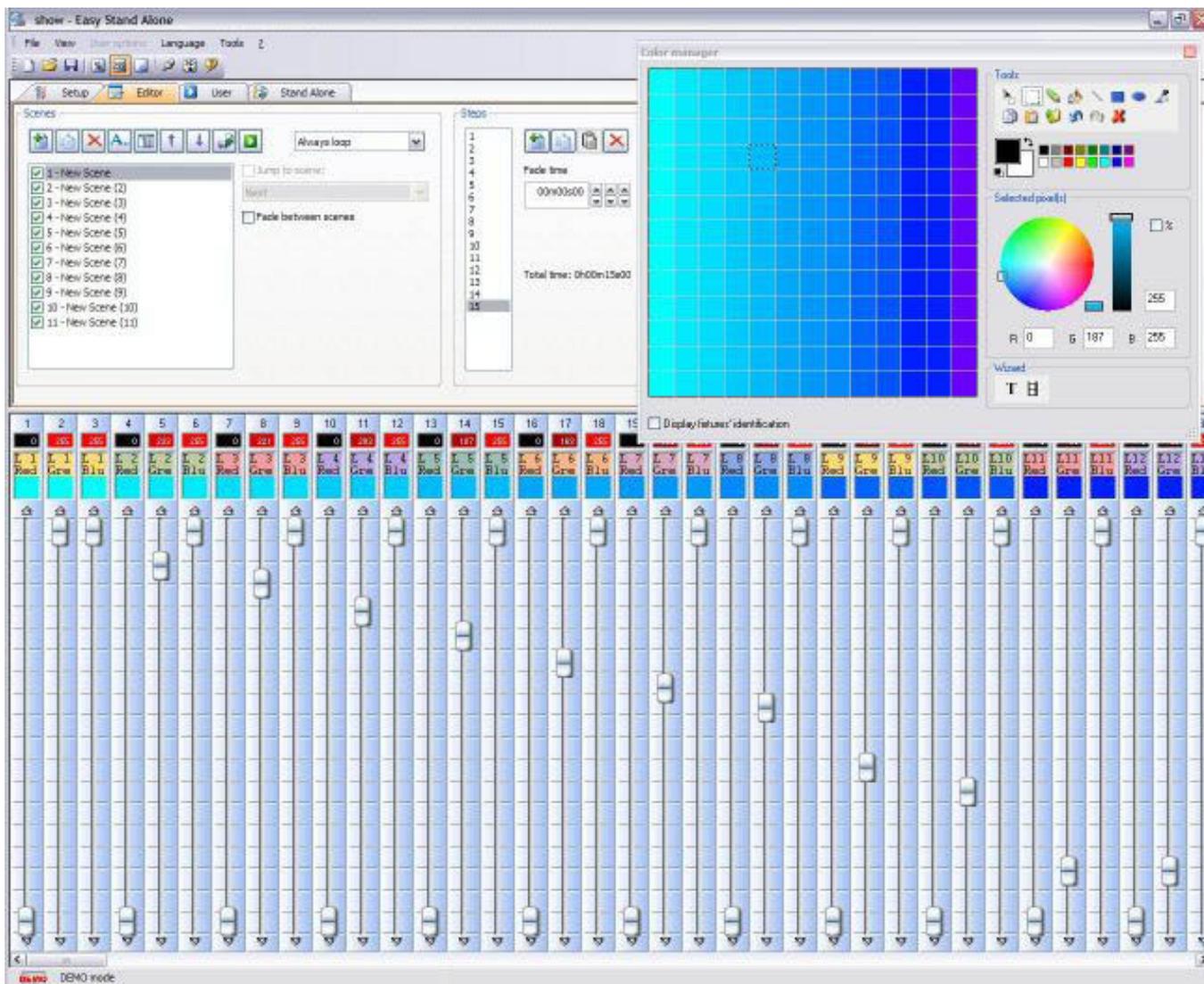
## Easy Show

Ideal para sincronizar efeitos de luz a áudio e vídeo. Similar aos softwares de edição de áudio, o Easy Show inclui linhas de tempo multipista onde você pode arrastar, expandir, mover, deslizar seus efeitos de luz ao longo da linha de tempo de Audio e Vídeo.



## Easy Stand Alone

Crie suas cenas de luz e faça download delas para a memória da interface. Dependendo do número de equipamentos que você esteja usando, você poderá ter cem, ou mesmo milhares de cenas gravadas dentro da pequena interface. Desencadeie shows de luzes por uma programação de horários usando o relógio interno e calendário da interface. Ative cenas utilizando simplesmente a comunicação IO.



### Scanlibrary Editor

Crie seus próprios equipamentos ou modifique equipamentos existentes. Todos efeitos são incluídos (cor, gobo, rotação de gobo rotation, prisma, etc). Pré visualize seus equipamentos utilizando o visualizador 3D.

MOVING HEAD.SSL - ScanLibrary 2006

File Windows Options Language ?

Your library is ok.

Number of channels : 18    Pan angle : 540°    Beam angle : 35°

Library type : Head    Tilt angle : 300°

#	Type and channel name	Preset level and name	Number, New, Edit, Delete preset
1	Pan X		0
2	Tilt Y		0
3	Pan X		0
4	Tilt Y		0
5	Cyan		0
6	Magenta		0
7	Yellow		0
8	Iris	127 IrisLinear (0 ->127) Default (Dimmer fader) Iris	2
9	Zoom	255 Zoom (0 ->255) Default (Dimmer fader) Zoom	1
10	Dimmer	127 Intensity (0 ->127) Default (Dimmer fader) Dimmer	2
11	Color	7 White (0 -> 15) Default Color icon	10
12	Gobo	7 Open (0 -> 15) Default Gobo icon	10
13	RotGobo	0 Index (0 ->127) Default Gobo indexation	3
14	Shutter	7 Open (0 -> 15) Default	4
15	Gobo 2	15 Open (0 -> 30) Default Gobo icon	3
16	RotGobo 2	0 Index (0 ->127) Default Gobo indexation	2
17	Prisme	15 Open (0 -> 25) Default	4
18	RotPrisme 2	5 OffLoop (0 -> 10) Default	2

## II Programação Básica

### Vista Geral

Depois de ler o capítulo "Bem vindo", você pôde ter uma boa idéia do que gostaria de realizar com o nosso controlador Sunlite. Agora é hora de aprender a criar todas aquelas cenas que estão em sua imaginação.

Este capítulo explora as opções disponíveis quando se adiciona equipamentos através de nosso "Assistente de Nova Página". Havíamos visto os ícones pré-programados para todos os equipamentos inteligentes (DMX). Nos aprofundamos na opção "Nova Cena – Como você vê agora". Finalmente, este capítulo explorará os atalhos de cenas a partir do teclado de seu computador.

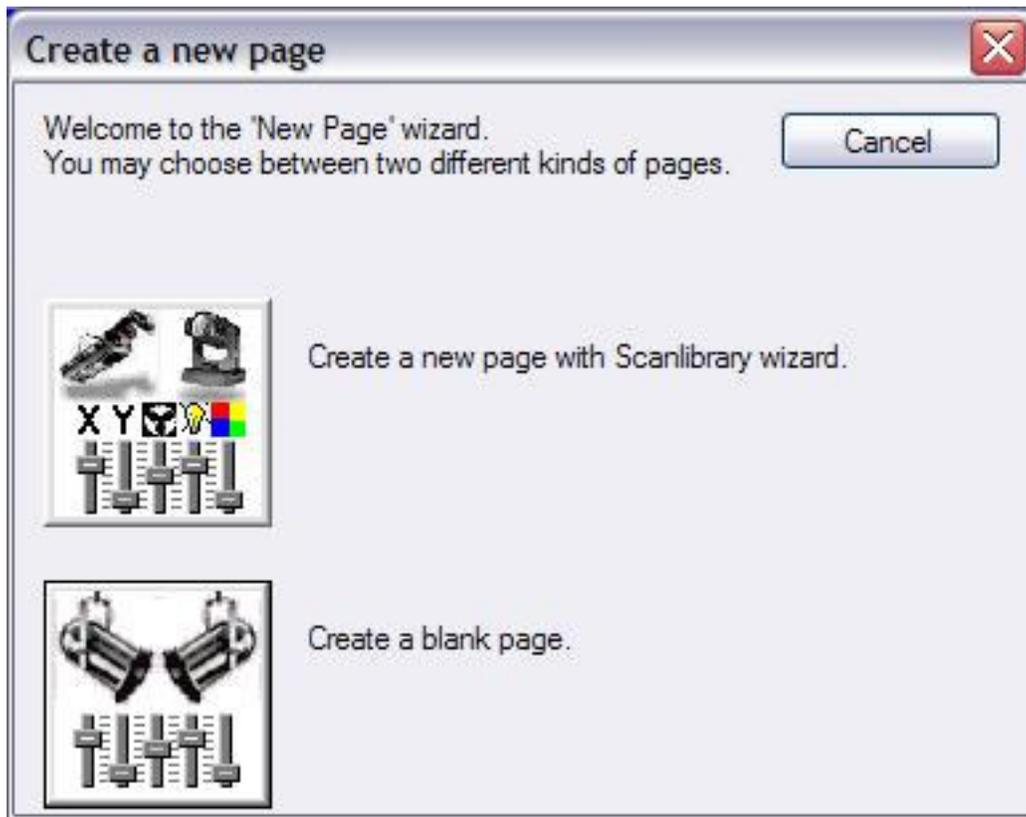
---

### **1. Adicionando seus próprios equipamentos**

Se você já adquiriu o pacote Sunlite ou simplesmente fez o download gratuito do software pela internet, você provavelmente tem a idéia de qual tipo de equipamento deseja controlar. O Sunlite Suite tem uma biblioteca de aproximadamente 2.000 tipos de equipamentos de diversos fabricantes de todo o mundo; é muito provável que seus equipamentos estejam incluídos nessa biblioteca.

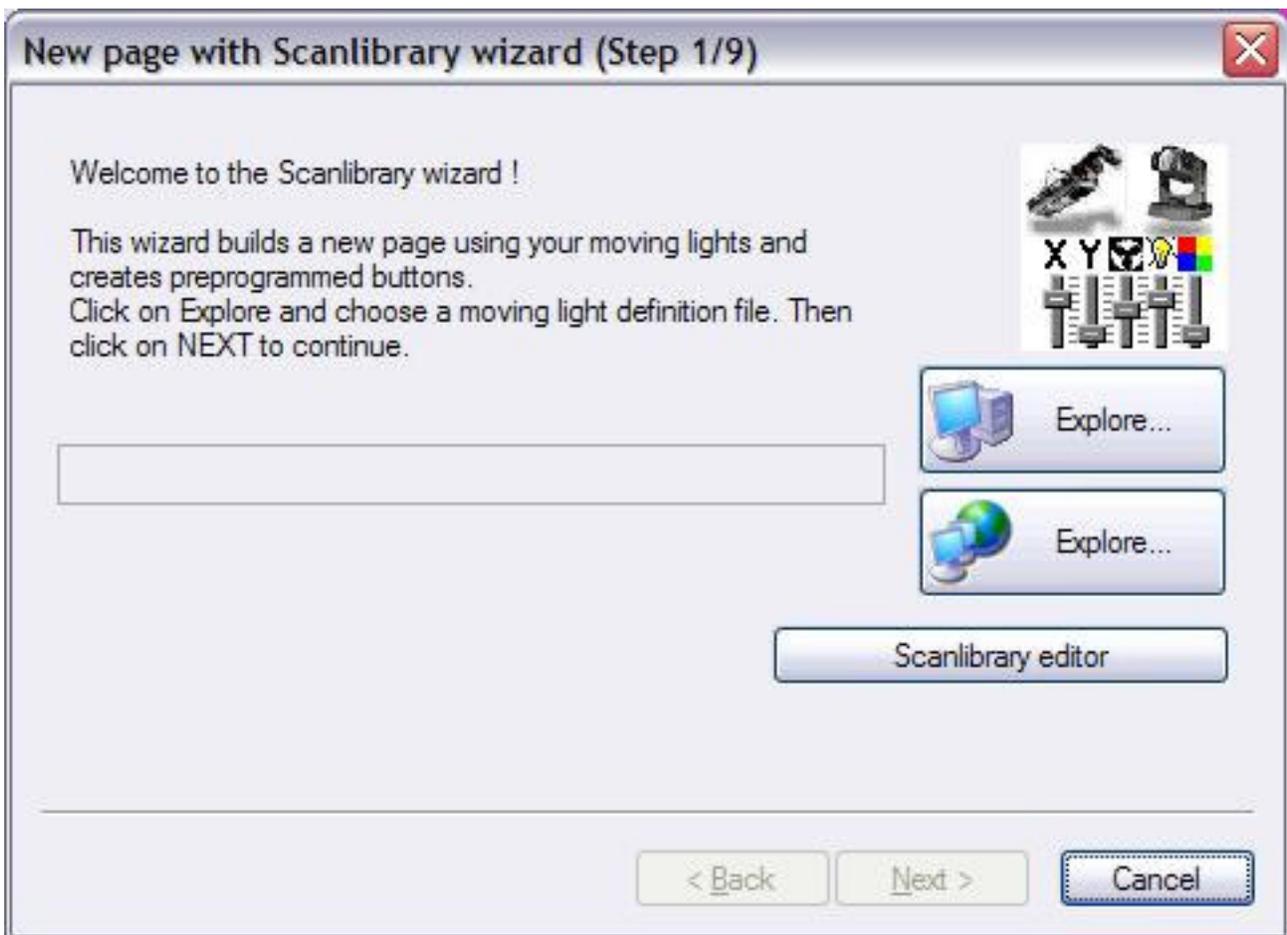
Os equipamentos são agrupados dentro do software Sunlite em "Páginas". Portanto, para adicionar seus equipamentos vá em:

Menú Página – Nova Página



Você terá duas opções. A primeira, "Criar uma nova página com o Assistente ScanLibray" abrirá a biblioteca de equipamentos. A segunda, "Criar Página em branco", adiciona uma página vazia de canais DMX no software (a configuração para esta Página em branco será descrita em capítulos posteriores).

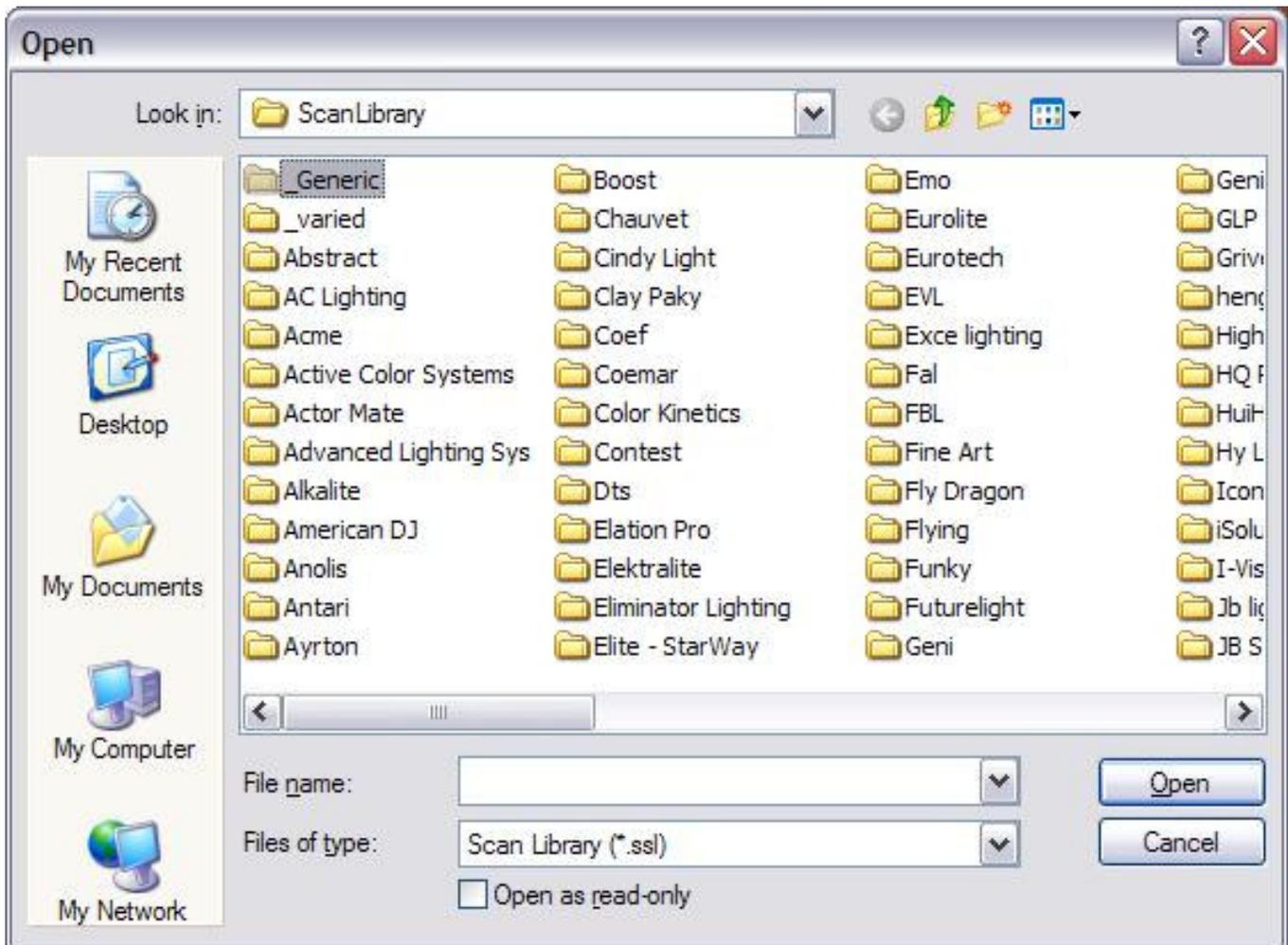
Vá em frente e clique na primeira opção "Criar uma nova página com o Assistente ScanLibray". Abrirá então uma nova janela com mais 3 opções.



O primeiro ícone "Explorar" permite procurar por equipamentos contidos na biblioteca do software. O segundo ícone "Explorar" é um link para a nossa biblioteca online.

Recomendamos que procure equipamentos através da biblioteca de seu computador contida no software, e, caso não consiga achar o que procura, vá para a opção online. O terceiro ícone abrirá o Scanlibrary Editor. Este é um software adicional que permitirá a construção ou modificação de seus equipamentos. Por favor leia o manual do "Scanlibrary Editor" para maiores informações de como criar equipamentos personalizados.

Clique no primeiro ícone "Explorar". Abrirá uma lista de fabricantes. Note que a pasta VARIED inclui equipamentos de pequenos fabricantes.



Nota: Se você não encontrou seus equipamentos na biblioteca, por favor leia o manual "Scanlibrary Editor".

Uma vez que você tenha encontrado o equipamento desejado dentro da pasta do respectivo fabricante, você necessitará setar um número DMX inicial. Caso você não seja familiarizado com "número inicial DMX", por favor leia o nosso apêndice de Revisão DMX.

**New page with Scanlibrary wizard (Step 2/9)**

Enter the DMX starting address, the number of fixtures and the moving shortcut keys. Then click on NEXT to continue.

Starting DMX address  End DMX address

Number of fixtures

Matrix

DMX universe

Shortcuts  Keyboard mode

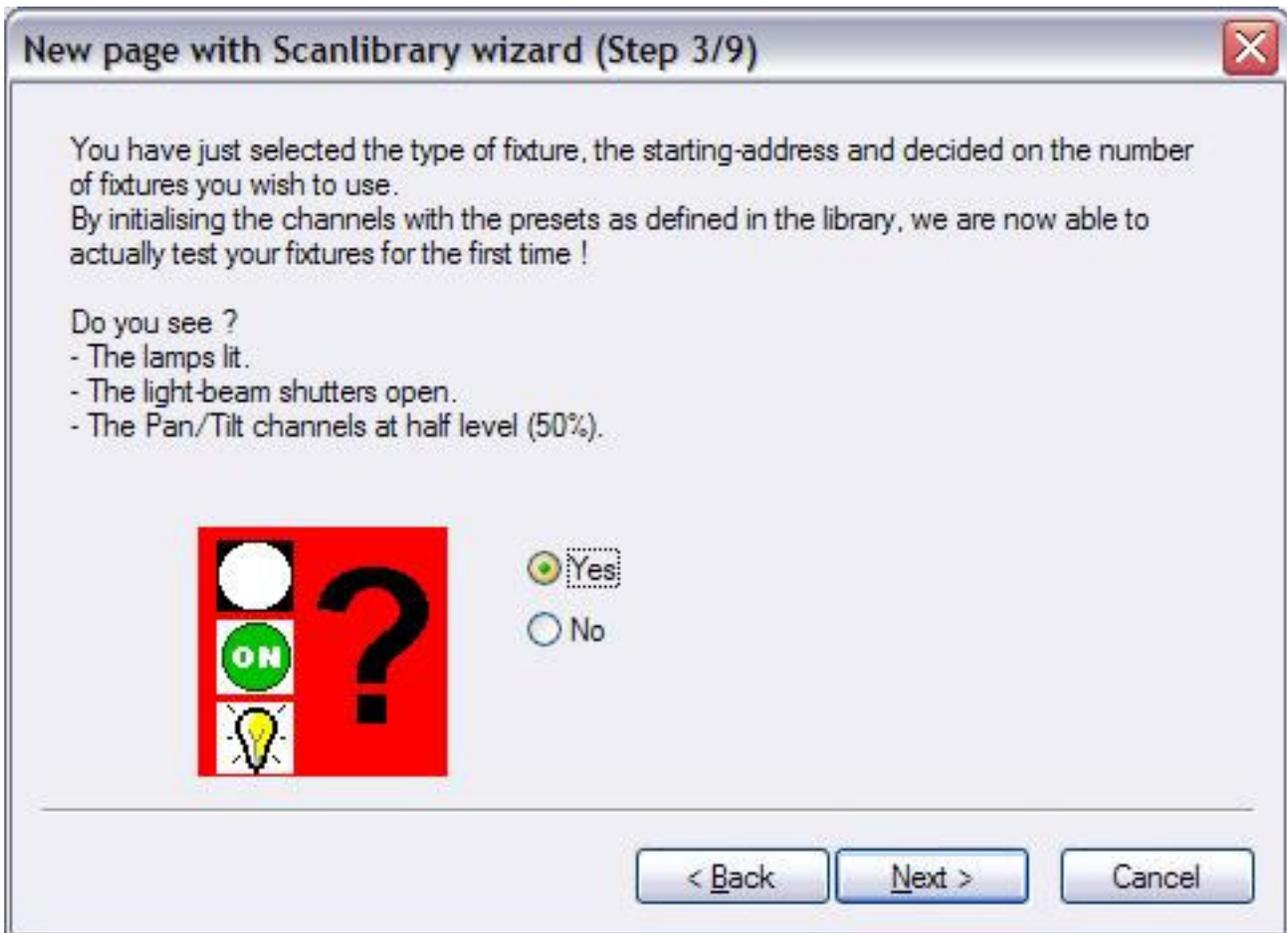
Type : Head  
Number of channels : 18  
Resolution : 16 bits (4 DMX channels)

Note: The shortcut keys allow you to move each fixture using the mouse.

< Back   Next >   Cancel

Nesta janela você também poderá setar o universo DMX para o equipamento que está sendo inserido (no caso de você ter mais de uma saída DMX).

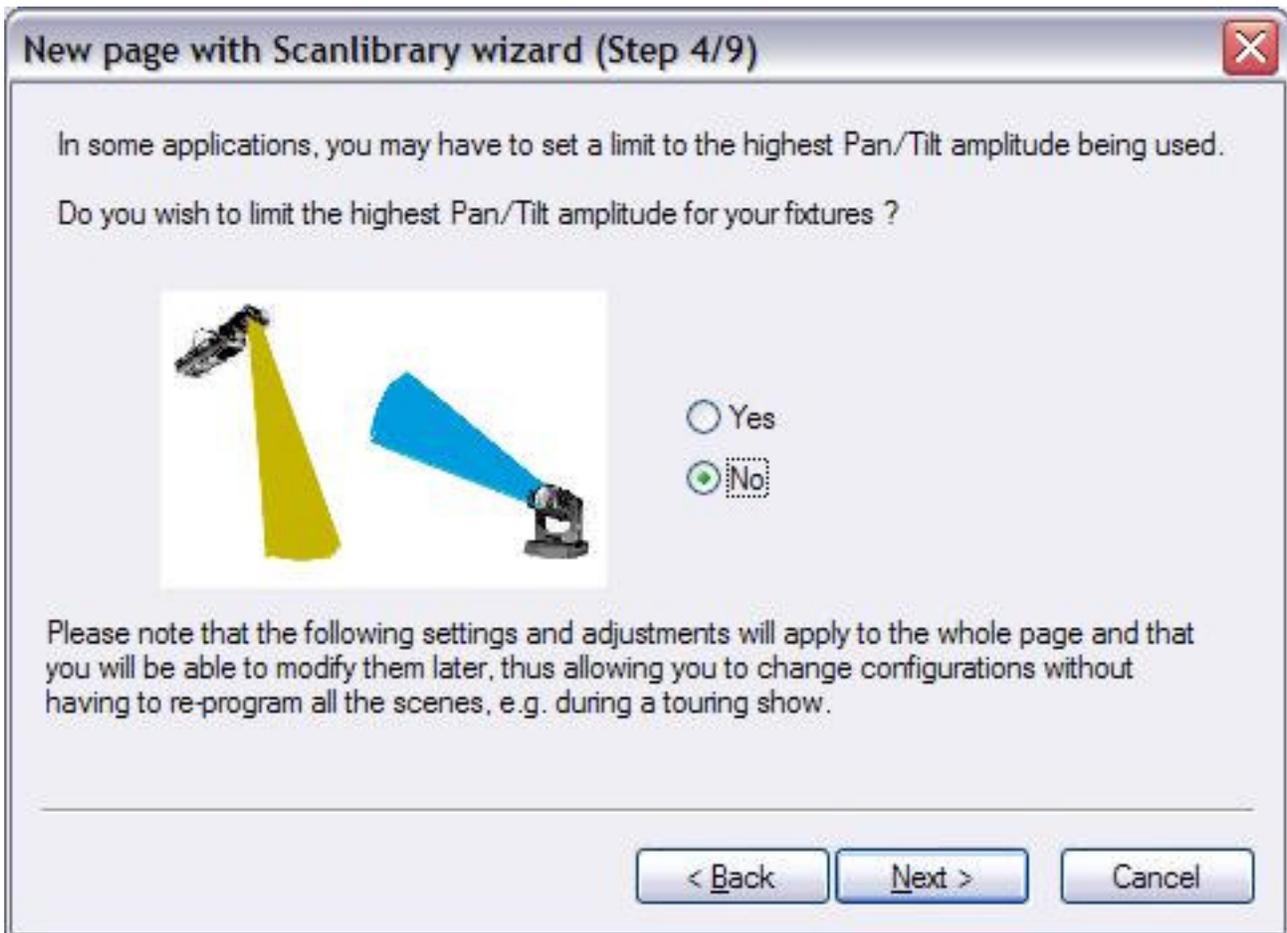
A próxima tela checará rapidamente o equipamento escolhido se o mesmo estiver conectado, verificando se os números DMX estão correctos e os perfis apropriados dentro do software.



Olhe para seus equipamentos (sejam os reais ou os do visualizador 3D). Você deverá vê-los ligados, cor branca, pan e tilt a 50% (se disponível). Se algo falhou nesta inspeção, então:

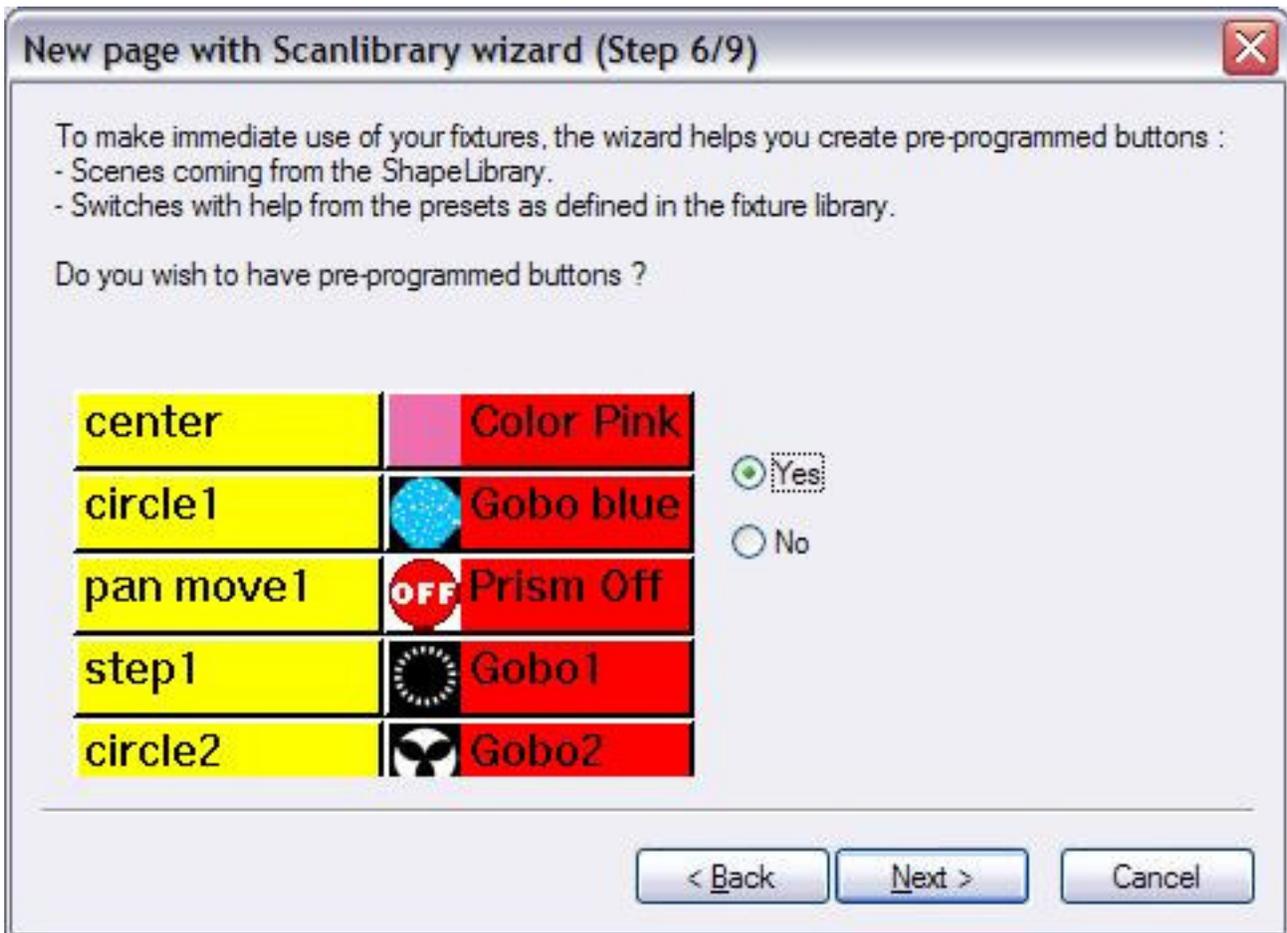
1. Você selecionou um equipamento errado (alguns equipamentos tem "modos" diferentes). Você deverá voltar e procurar o equipamento correcto.
2. O número DMX de seu equipamento está diferente do número DMX que você informou ao software. Retorne se for melhor re-enderessar os equipamentos no software ou re-enderesse os equipamentos reais.
3. Se a lâmpada não estiver acesa, continue com o processo, pois provavelmente terá no Sunlite um comando DMX que fará a lâmpada acender.

Depois de clicar em AVANÇAR, você verá a seguinte tela:

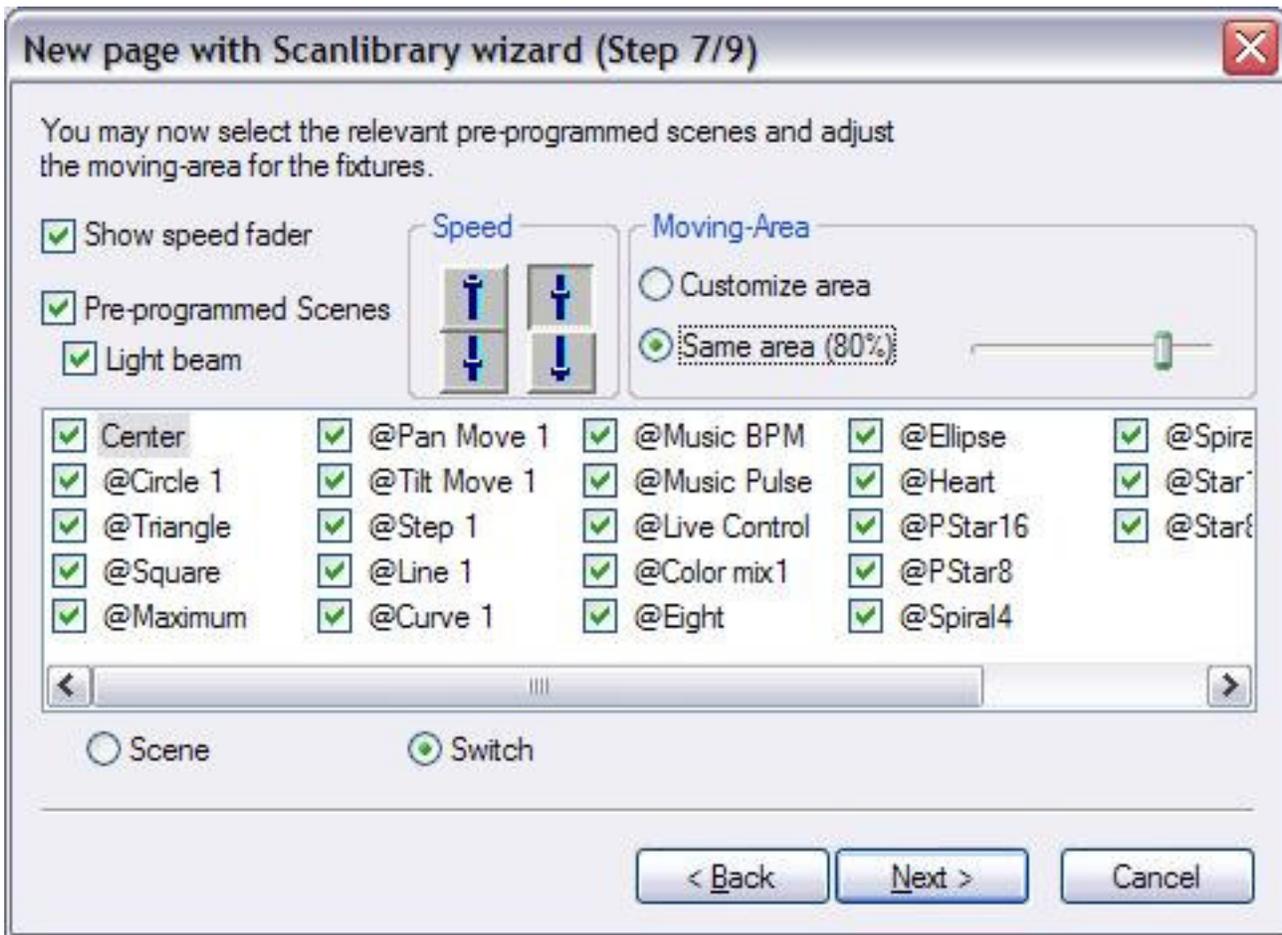


Esta tela permitirá limitar o Pan e Tilt máximo dos seus moving heads ou scanners (o assistente pulará esse passo se o seu equipamento não tiver essa propriedade). Setar os limites dos canais de Pan e Tilt poderá lhe ser útil, mas recomendamos você se familiarizar com outras ferramentas do controlador primeiramente, e assim decidir se setar os limites dos equipamentos é o que você necessita para criar seus programas e efeitos. Caso seja, você sempre poderá trocar esses limites a partir da janela "Definições" (descrita posteriormente neste manual).

Assim que você clicar em AVANÇAR, o assistente perguntará se você deseja botões pré-programados na página de controle. A maneira mais rápida de aprender é usando esses botões, então, clique em SIM.



A próxima janela pergunta quais movimentos pré-programados você gostaria de incluir (somente para moving heads e scanners). Novamente, recomendamos que você inclua todos os movimentos (seleção padrão).



Não se preocupe a respeito das outras opções na tela, já que ao aprender os conceitos do software, elas serão óbvias.

A próxima tela pergunta quais efeitos pré-programados você gostaria de incluir. Novamente, recomendamos que você deixe todos selecionados.



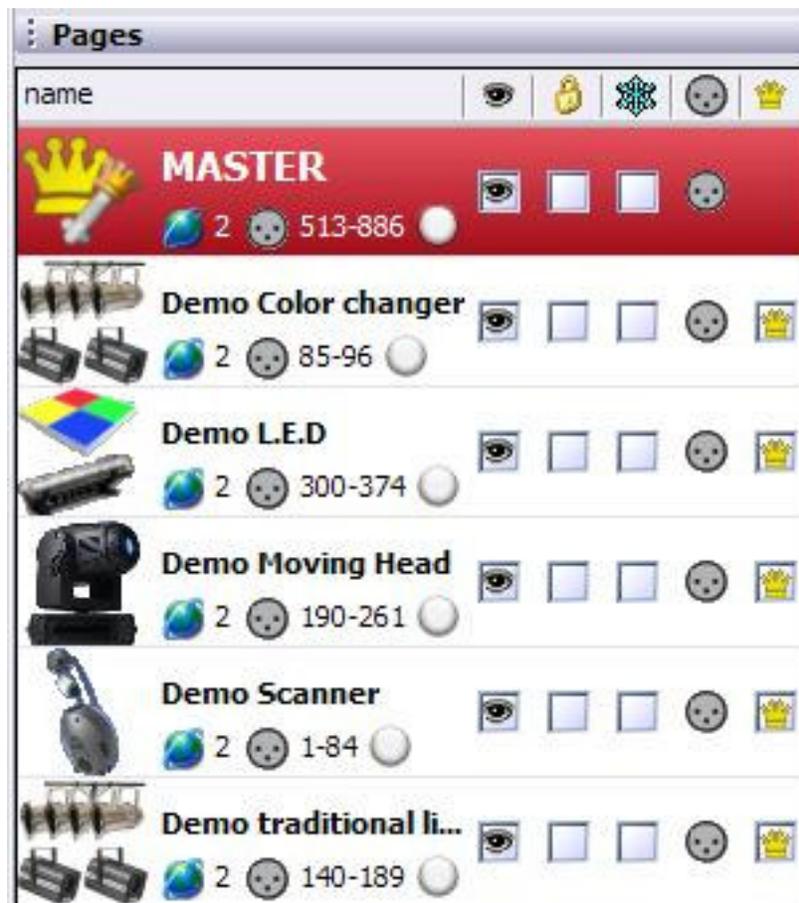
Não existe limite para o número de páginas que você poderá adicionar. Recomendamos que adicione todos seus equipamentos do mesmo modelo dentro da mesma página e não repita endereços DMX entre diferentes páginas.

## 2. Páginas e Botões

### Páginas

Dentro do software Sunlite, uma PÁGINA corresponde a um grupo de equipamentos do mesmo tipo (fabricante e modelo). Você pode ter diversos equipamentos em cada página, bem como qualquer quantidade de páginas. O grande intuito das PÁGINAS é de controlar equipamentos simultaneamente, tornando o programação muito fácil e prática. Os equipamentos podem ser também controlados individualmente, conforme explicado no Capítulo 4 "Programação Intermediária".

O padrão de visualização da lista de páginas é do lado esquerdo de seu monitor.



No momento, não se preocupe com as opções disponíveis dentro desta janela, pois as explicaremos posteriormente neste manual, não sendo necessárias para compreender o conceito básico do software.

## Botões

Existem três diferentes tipos de botões, cada um sua propriedade:

- Cenas (botão amarelo)
- Switches (botão vermelho)
- Ciclos (botão azul)



### **Cenas**

Uma Cena Sunlite é um botão que tipicamente exerce uma combinação de funções e efeitos (algumas vezes conhecida como "cue" ou "look", poderá gerar movimentos com cores, gobos, prismas, etc). Só poderá haver uma Cena por vez selecionada em cada Página, ou seja, cada nova Cena ativada irá liberar a Cena anterior.

### **Switches**

Um SWITCH Sunlite é um botão que tipicamente chama de volta uma função ou efeito (Exemplo: um movimento, um cor, um gobo, etc). Caso dois Switches não afetem o mesmo canal DMX, você poderá ativar quantos Switches desejar. Por exemplo, se você adicionar um switch de gobo a um switch de movimento, ambos serão ativados simultaneamente.

### **Ciclos**

Um Ciclo Sunlite é um botão que sequencialmente chama de volta uma lista de Cenas e Switches. Por exemplo, se você criar duas cenas e desejar que ambas se alternem consecutivamente, o Ciclo poderá incluir essas duas Cenas e ainda definir o tempo entre elas.

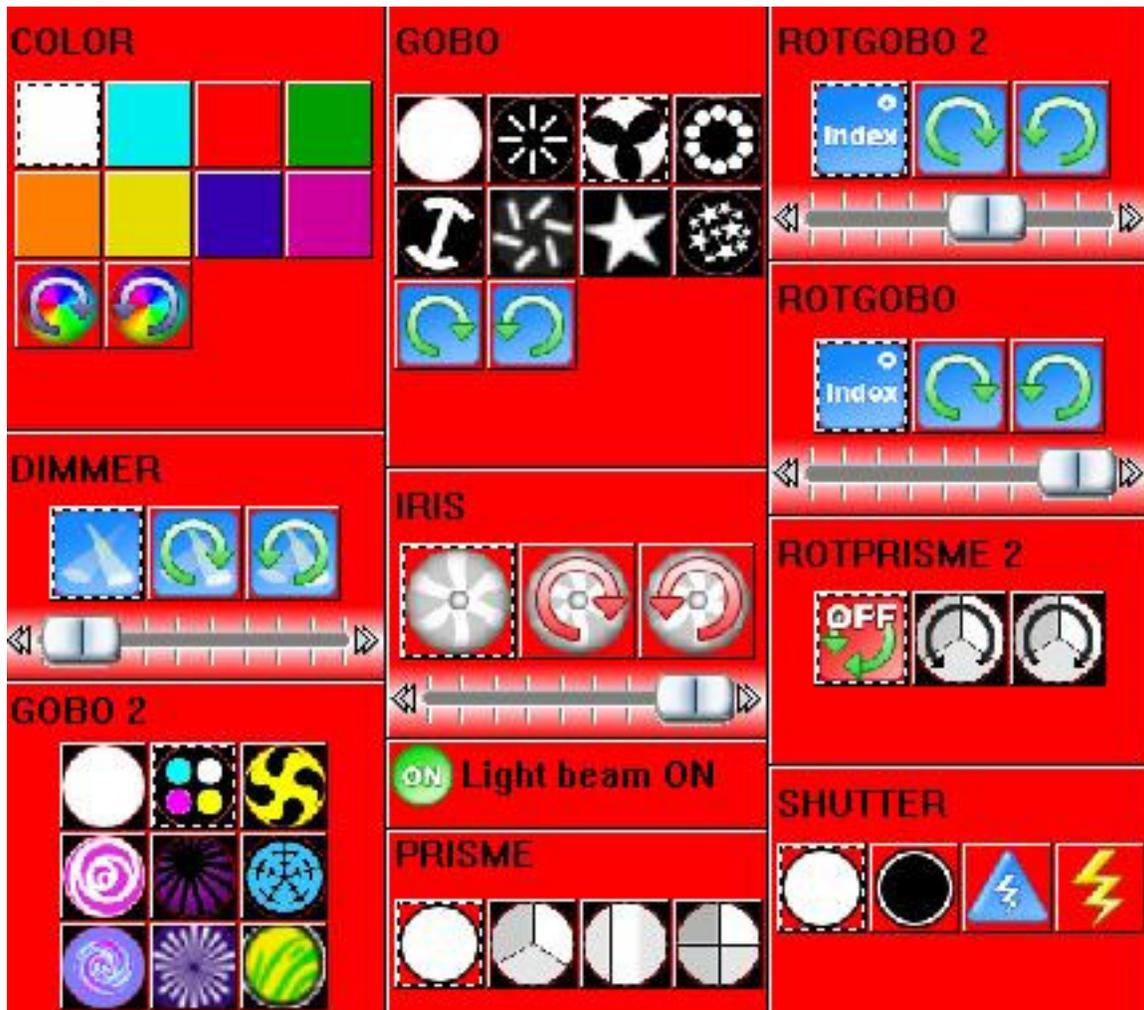
Você pode criar novas Cenas, Switches e Ciclos à partir do menú "Botão". Instruções de como criá-los serão encontradas nas sessões seguintes.



Cor, gobos, efeitos, etc...

Dependendo das propriedades de cada equipamento, existirão botões correspondentes à cada função, sendo que, a maioria delas poderá ser visualizada na janela 3D.

As funções que não podem ser visualizadas no 3D tem, respectivamente, botões no monitor para acionar o equipamento se o mesmo estiver conectado ao computador.

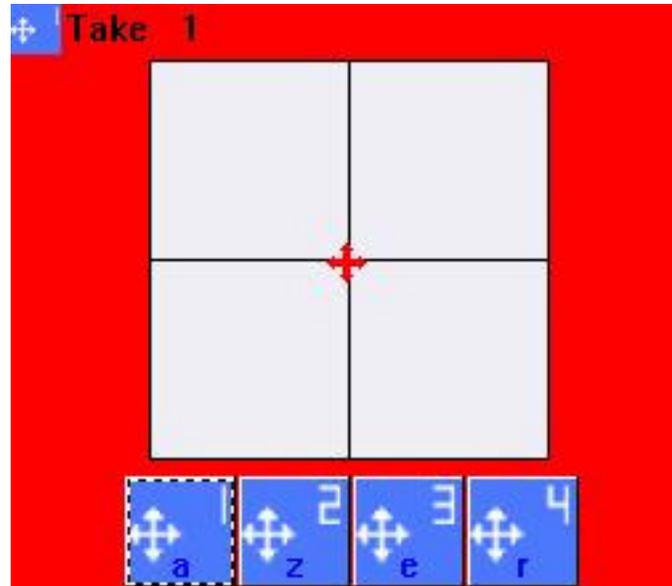
X-Y

Com os botões X-Y você pode definir uma posição fixa para o fecho de luz de qualquer scanner ou moving-head. Existe um botão de X-Y para cada equipamento de cada página, assim, cada um poderá ser controlado individualmente.

Os botões X-Y controlam somente canais de pan e tilt, e não canais como dimmer, iris, etc. Por essa razão, recomendamos que você use qualquer botão de movimento pré-programado (em particular o CENTRO) para ter, primeiramente, um fecho de luz visível, e assim mover seus equipamentos para as posições desejadas através dos botões X-Y.

Nota: O primeira maneira para controlar equipamentos individuais é através dos botões X-Y. Outras maneiras serão explicadas no próximo capítulo, "Programação Intermediária", ou seja, você poderá ter alguns equipamentos se movendo em círculos, outros parados, diferentes cores e gobos em cada um,

e muito mais.

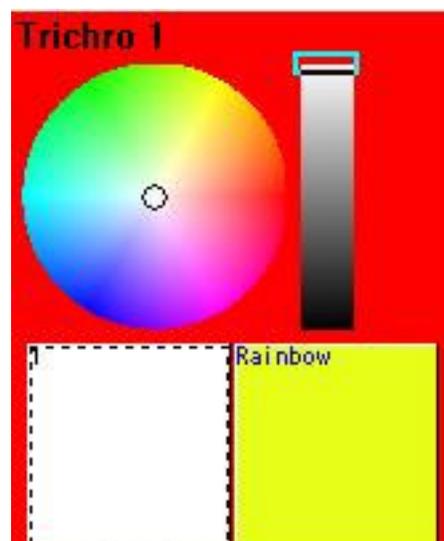


### RGB / CMY

Se o seu equipamento possui funções de RGB ou CMY, existirá no software um botão para controlar esse Disco de Cor, que lhe permitirá selecionar a cor e a graduação.

Assim como explicamos anteriormente, você poderá pressionar diferentes botões de switches simultaneamente.

Por exemplo: selecionar um movimento circular, depois adicionar a cor azul, em seguida um gobo, efeito de prisma, rotação de gobo, e assim por diante.



## 4. Criando Cenas (cues) COMO SE VÊ AGORA

### Overview

This section provides a step-by-step example to create a simple lighting scene with the DEMO moving heads. If you have some kind of scanner or moving head already connected to your Sunlite controller, you can use the preprogrammed buttons for your own fixtures.

### Step 1 - Turn lamps ON

The first thing you want to do is turn ON your lighting fixtures. This can be done in a number of ways. However, the most convenient at this moment is to click on the [Center] button.

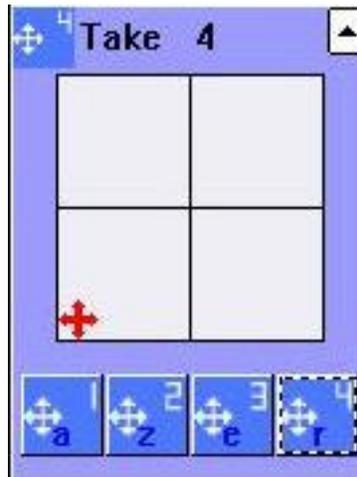
This will make the lamps to turn ON, move Pan and Tilt to 50% (light beam straight out from the base), with Open Gobo and Open Color (white). This should be your starting position for most simple scenes.

### **Note:**



### Step 2 - Adjust beam positions

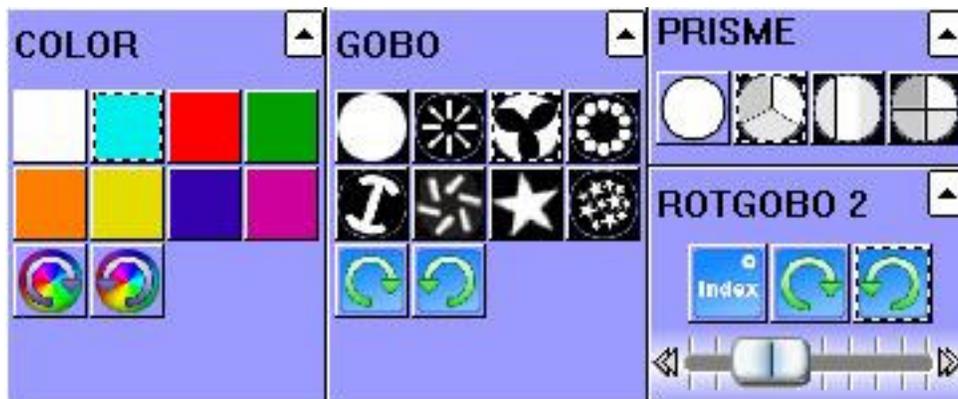
Using the X-Y buttons, you can adjust the position of any of the beams coming from your fixtures. There will be 1 button for each fixture. Simply click on one button, then move the red arrow inside the white area, then click on the next button, move the red arrow, and so on...



### Step 3 - Adding effects

Once you have your positions adjusted, you should add as many effects to your lighting scene as you want: colors, gobos, prism, etc. Feel free to use as many of the preprogrammed buttons available.

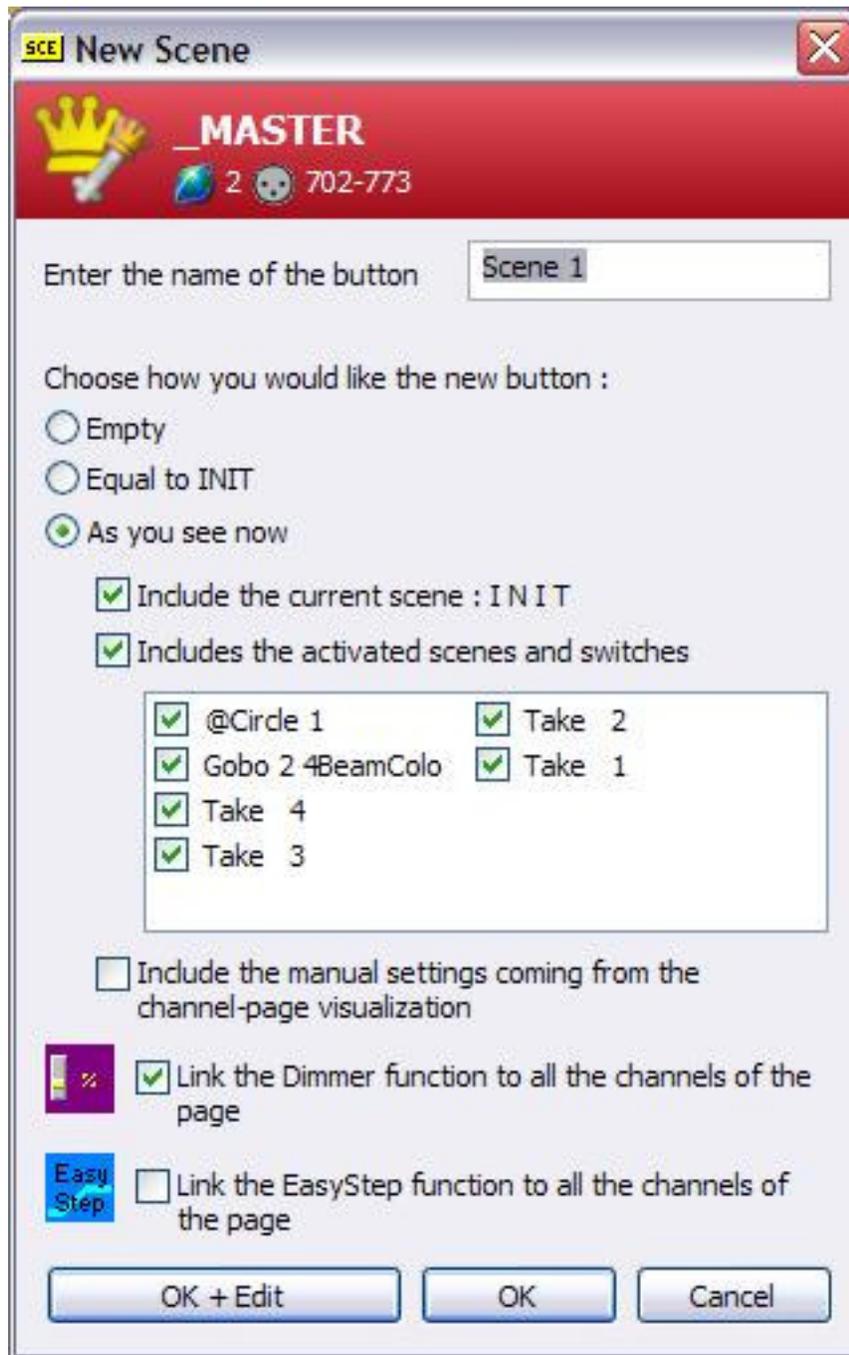
Notice that you can activate effects by clicking on them once, and deactivate them if you click on them a second time.



Clique nos botões pré-programados que você desejar, Caso deseje resetar tudo, dê dois cliques no botão INIT. Uma vez satisfeito com a combinação de botões feita, você poderá salvá-la; para isso, você deverá criar um novo botão. Siga os passos:

Clique no menu BOTÃO – NOVA CENA

Abrirá automaticamente a janela "Nova Cena"



No topo desta janela, você poderá colocar o nome que desejar. Como estamos criando uma cena "Como se vê agora", selecione esta opção, que deverá ter incluso todos ou alguns dos botões ativados.

Deixe como estão as opções que aparecem no final desta janela. Elas serão explicadas em detalhes nas sessões posteriores deste manual.

Finalmete, clique em OK

#### **Nota:**

Se desejar, você poderá criar um "Novo Switch" ao invés de uma Nova Cena. A única diferença será que, como explicado anteriormente, só poderá haver uma Cena por vez selecionada em cada Página, enquanto diversos Switchers podem ser ativados simultaneamente.

Continue criando diversas Cenas utilizando os botões pré-programados. Lembre-se que, quanto mais você praticar, mais rápido será seu aprendizado, tornando-se apto a elaborar complexos shows de luzes.

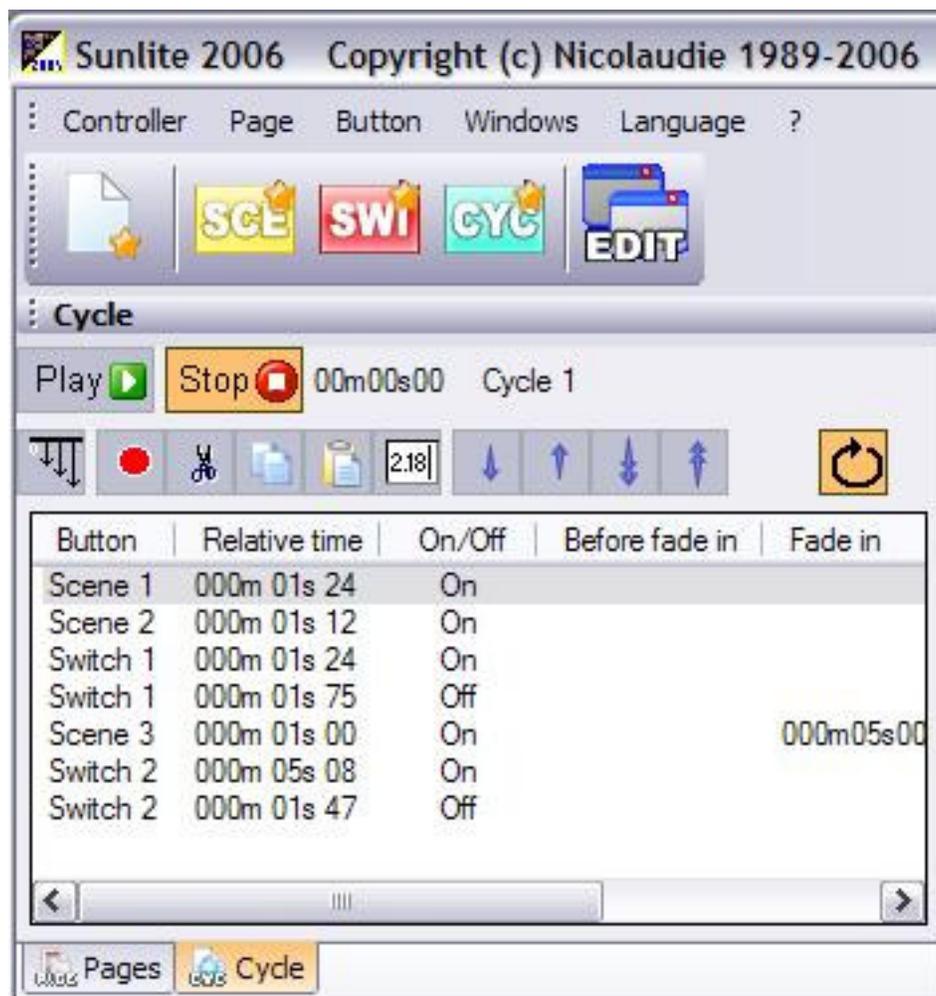
## 5. Gravando Ciclos

Uma vez que você tenha salvo diversas Cenas e Switches, provavelmente você desejará reproduzi-los sequencialmente. A função CICLOS permite realizar isto. Um ciclo Sunlite é uma lista de reprodução de Cenas e Switches baseada em tempo.

Para criar um novo Ciclo:

- Menú Botão - Novo Ciclo

Um novo botão de Ciclo irá aparecer em seu monitor. Dê um nome e clique em OK. A seguinte janela irá aparecer atrás da janela de Páginas:



Para começar a gravar Cenas e Switches em seu Ciclo vazio, faça o seguinte:

1. Clique no botão de Ciclo
2. Clique em suas Cenas e Switches na ordem que desejar
3. Ao concluir, clique no botão PLAY dentro da janela de edição de ciclos, e clique em SIM quando for questionado se salvar o Ciclo.

Clicando em Play, o ciclo começa a funcionar, rolando através de seus botões. Caso queira alterar o tempo entre cada Cena ou Switch, clique primeiramente em STOP, em seguida selecione o passo que deseja alterar e clique no ícone TEMPO (botão simbolizado por [2.18]). Abrirá uma janela na qual você poderá alterar o tempo. Clicando na opção "GO" dentro dessa nova janela, você poderá rolar entre os passos criados usando em seu teclado as teclas [PgDn] and [PgUp].

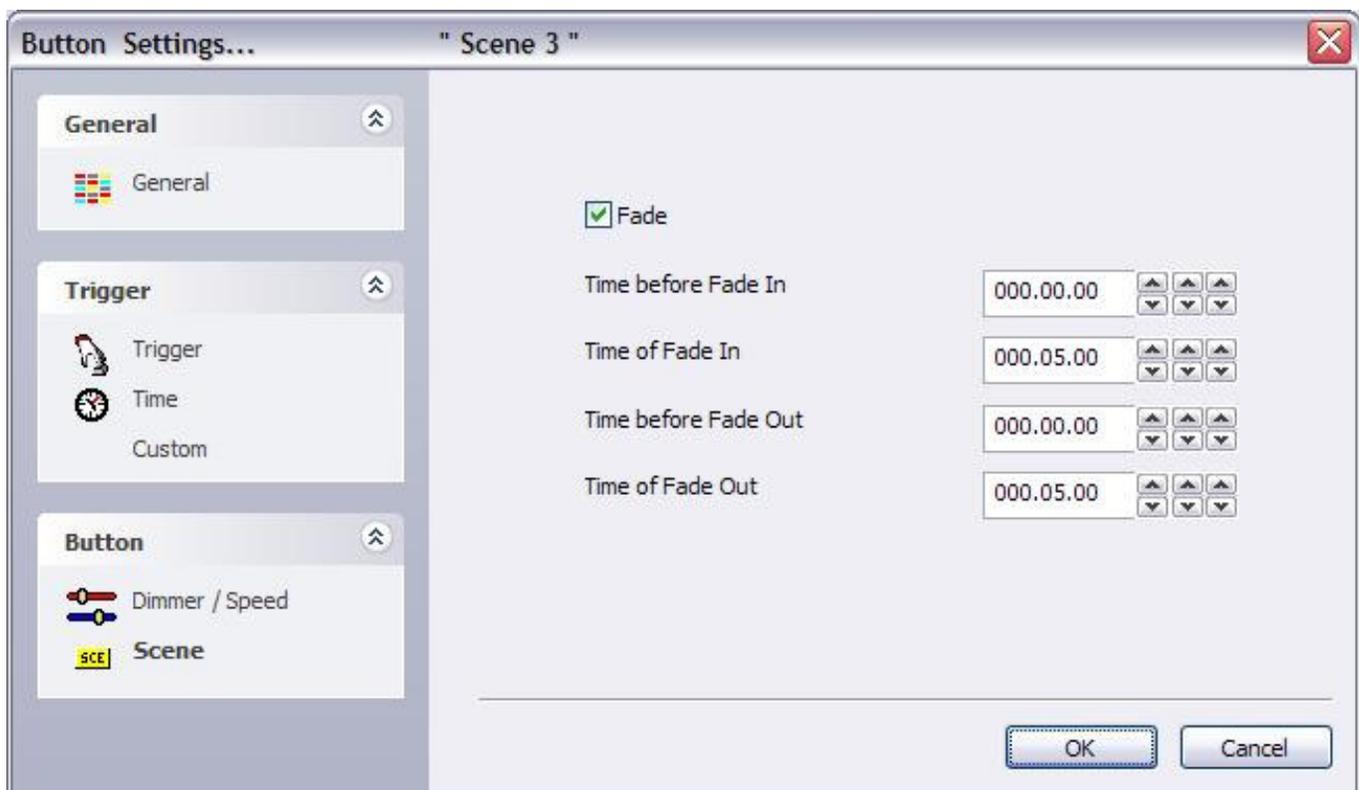
Caso queira apagar um passo de seu ciclo, clique em STOP, selecione o passo desejado e use a ferramenta CORTAR (tesoura). Se você desejar adicionar uma Cena ou Switch, clique no botão GRAVAR (círculo vermelho) e depois em PLAY para encerrar o processo de gravação.

A opção LOOP (flecha circular) permite selecionar um passo e repeti-lo.

#### Nota:

Para adicionar tempo de FADE em sua Cena, você deverá clicar duas na Cena e em seguida:

- Botão Menú - Definições



Selecione a última opção da esquerda "Cena". Nesta janela, você poderá determinar o tempo de FADE de sua Cena. Somente Cenas possuem o recurso de Fade In/Out, sendo que esta opção não

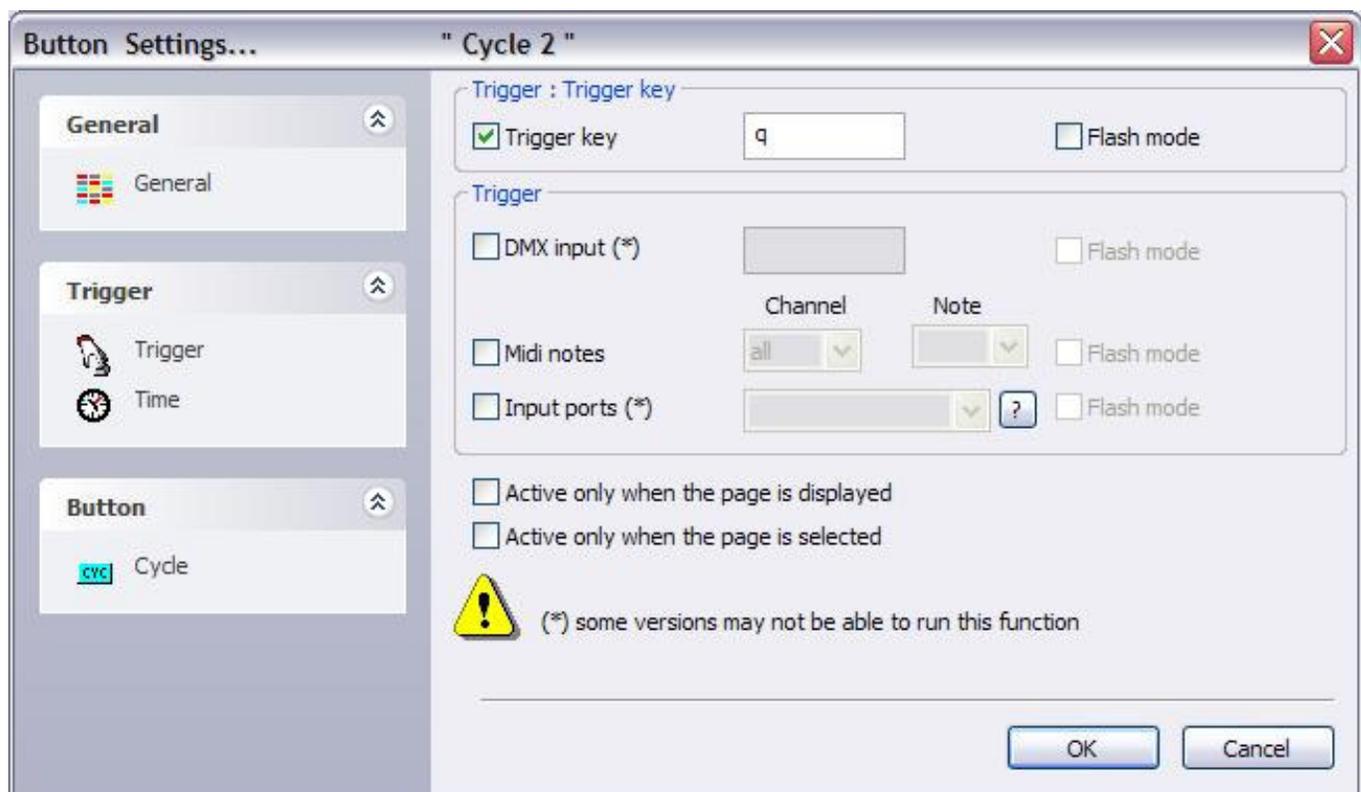
é válida para Switches.

O tempo de Fade determinado em uma Cena será automaticamente incluído nos Ciclos que possuam tal Cena.

## 6. Atalhos no Teclado

Botões poderão ser designados como atalhos ao teclado de seu computador. Você pode estabelecer qualquer botão à qualquer tecla; para isso, faça o seguinte:

- Clique no botão que você deseja fazer o atalho de acionamento
- Clique em Botão
- Clique em Definições



Selecione a opção "Gatilho" (atalho), localizada ao lado esquerdo da janela que se abriu. Ative o ícone "Tecla de Gatilho" clicando no quadrado e escreva a tecla que você quiser. Se você também ativar a opção "Modo Flash", esse atalho ficará ativo enquanto você pressionar a tecla; e no momento em que soltar essa tecla, automaticamente esse atalho ficará inativo. O "Modo Flash" não é válido para Cenas, somente para Switches. Sugerimos você a experimentar essa opção, por exemplo, no canal Strobe (estrobe).

Veja agora uma maneira prática de designar atalhos:

1. Ative um botão desejado utilizando seu mouse
2. Pressione simultaneamente a tecla [CTRL] e a [letra] que desejar

Nota: Uma "tecla" é definida como qualquer caractere de seu teclado. Lembre-se que maiúsculas e minúsculos são diferentes. Por exemplo, [q] e [Q], assim como [3] e [#]. Ou seja, você terá aproximadamente noventa atalhos em seu teclado.

Você verá a tecla de atalho criada em azul dentro do botão designado. Toda vez que você pressionar essa tecla, o botão será ativado. Caso seja um Switch, o botão poderá ser ativado e desativado com a mesma tecla.

Caso você tenha designado duas vezes uma letra à um mesmo botão, a letra de atalho dentro do botão será verde, indicando que você tornou o atalho em "MODO FLASH".

Você pode usar a mesma letra somente uma vez em cada página (equipamento), mas você pode usar a mesma letra em outras páginas. Isso permite criar atalhos simultâneos para diferentes equipamentos.

A página MASTER faz esse controle simultâneo mais facilmente, e será explicada no seguinte capítulo deste manual.

Nota: Monitores sensíveis ao toque (touchscreens), periféricos MIDI, mesas DMX e teclados IO também poderão ser endereçados como atalhos à qualquer botão do software Sunlite, como você deve ter notado na janela de Definições. Esses recursos serão explicados no capítulo 4 "Progração Avançada".

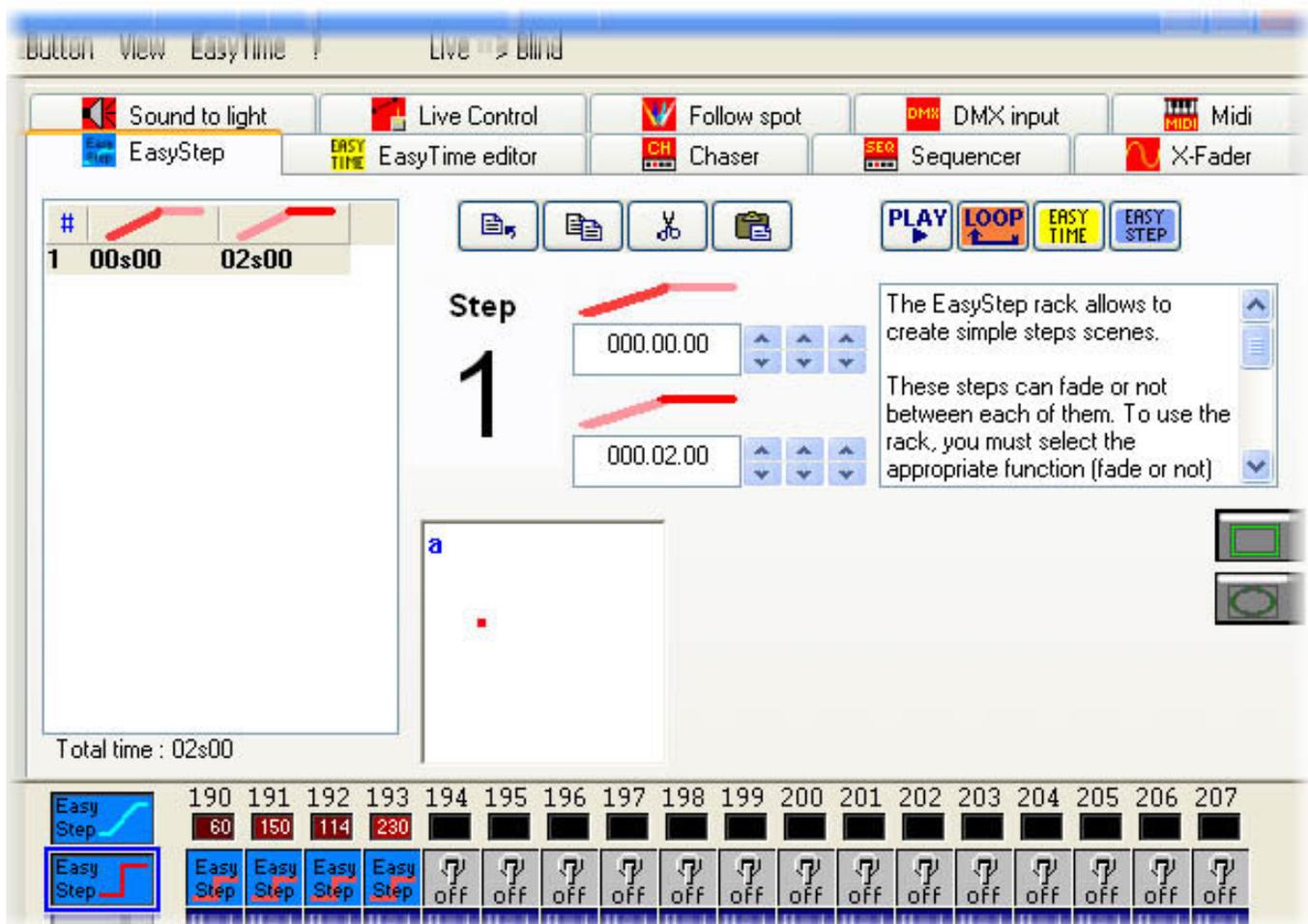
## III Programação Intermediária

O capítulo seguinte lhe mostrará as ferramentas de nível intermediário que permitem criação de cenas.

### 1. Cenas de EasyStep

O rack EasyStep (tab) dentro do EDITOR DE BOTÕES permite que crie cenas simples baseadas nos passos, onde você pode selecionar o tempo de fade e espera entre cada uma.

Crie uma "Nova Cena" ou "Novo Switch" do menu "Botões" e então selecione "Ligar a função Easystep a todos os canais da página". Isso converterá todos os canais em canais Easystep, portanto todos os passos em sua cena podem incluir efeitos de qualquer ou todos os canais.

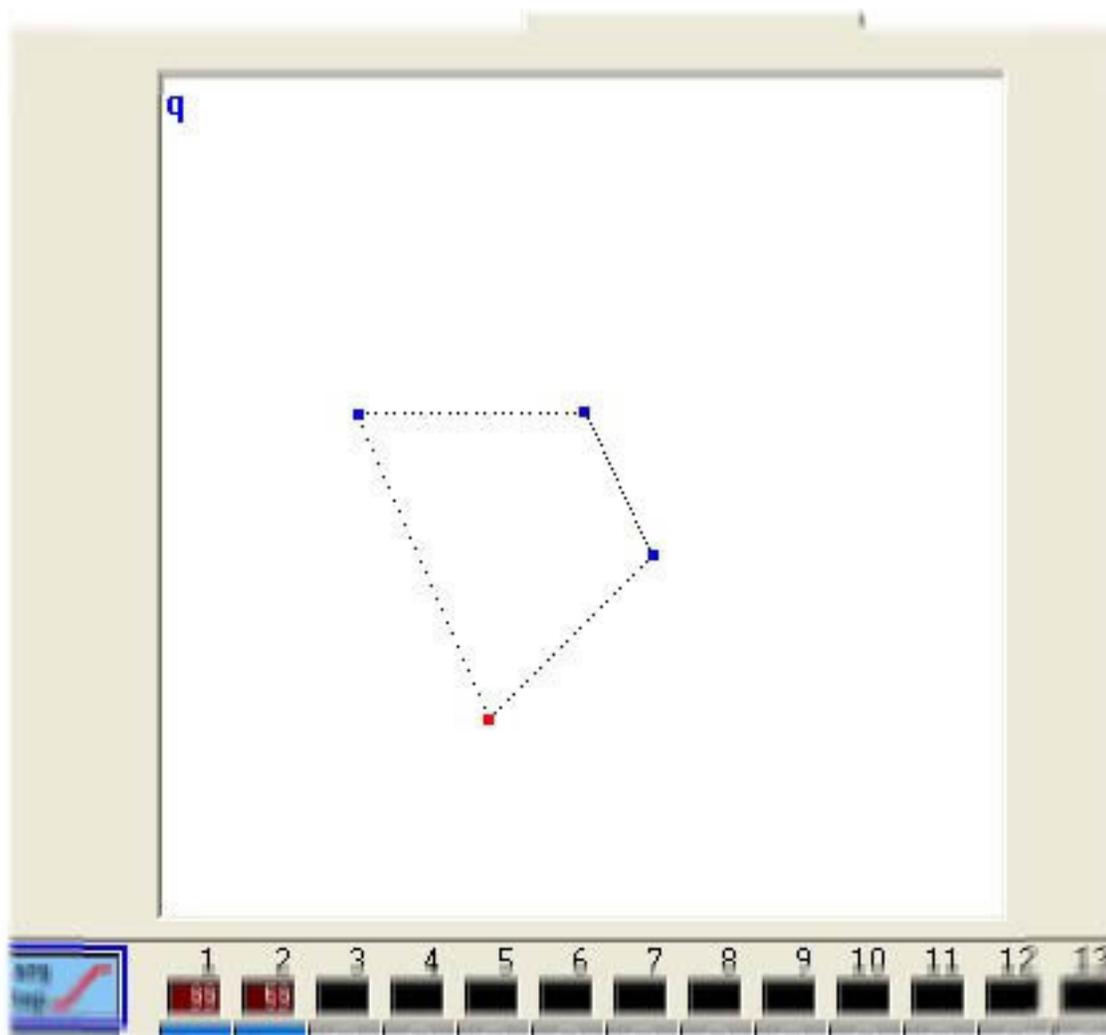


Você pode alterar as propriedades para cada canal manualmente, se quiser. Simplesmente selecione qualquer dos botões abaixo, à esquerda (2 EasySteps, 1 ON/OFF, 1 Dimmer), e então clique sobre

cada canal. Por enquanto, é melhor que você deixe todos os canais como canais EasyStep.

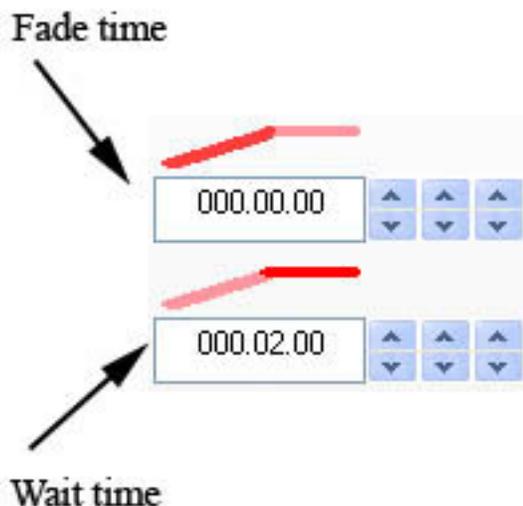
Quando cria uma seqüência Easystep, você pode rever seus passos para cada canal de duas maneiras: com ou sem fade. O movimento dos fechos de luz pode ficar melhor com o fade entre duas posições, mas a rotação de gobos pode ficar melhor como a troca de um passo entre os dois. Para isso, você deve usar a função "Easystep com fade" em canais Pan/Tilt e "Easystep sem fade" nos canais de gobos, por exemplo.

Para alterar estas propriedades, use os dois botões Easystep na parte inferior esquerda, onde o botão de cima representa COM FADE, e o segundo botão SEM FADE.

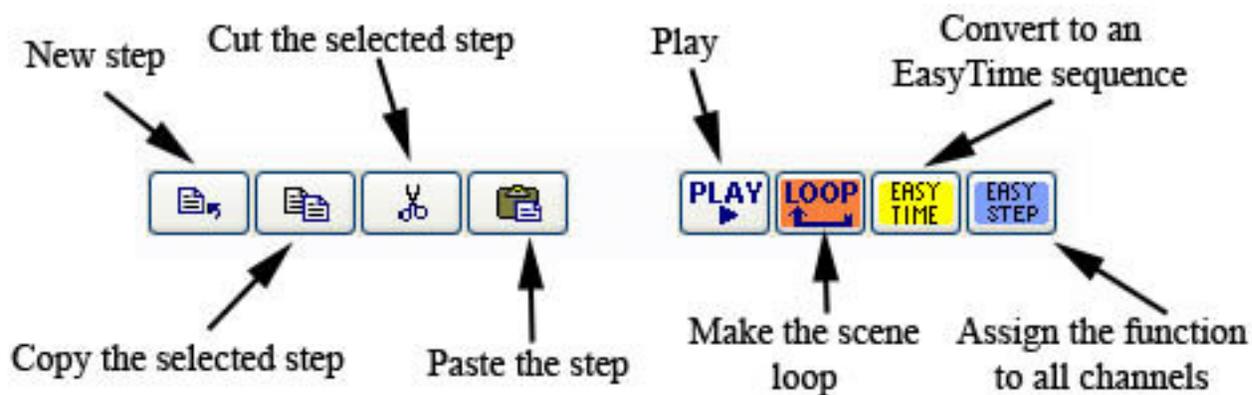


Cada canto da figura representa a posição X-Y em cada passo. Estes podem ser movidos individualmente com o mouse. Passos com fade entre si mostram linhas pontilhadas entre os cantos na área da forma. Passos podem ser selecionados clicando sobre o ponto correspondente (área branca) ou diretamente da lista de passos no topo.

Para setar o tempo de FADE e ESPERA para cada passo, use as caixas de números no topo (minutos.segundos.1/100). As caixas de cima controlam o fade e a de baixo o tempo de espera.

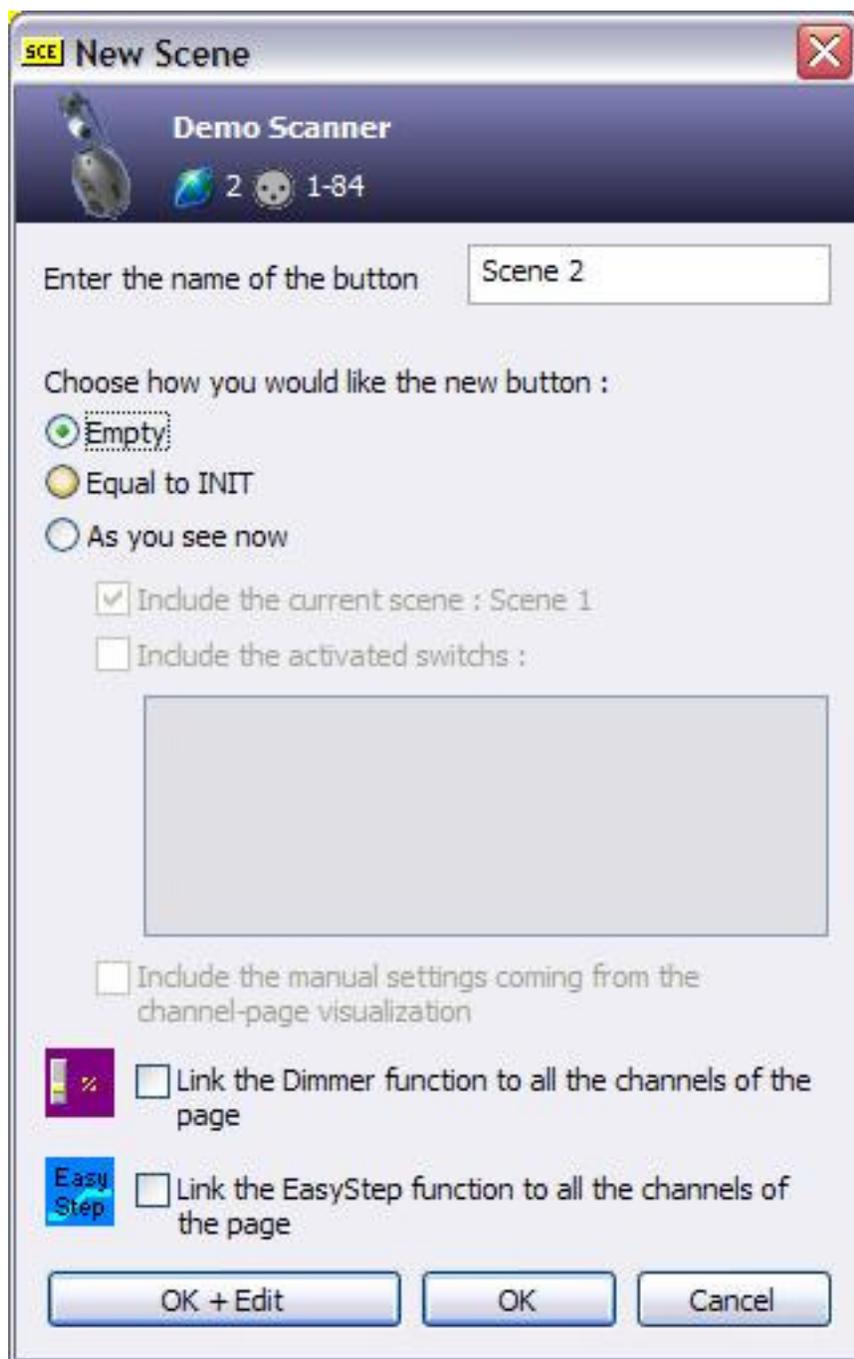


Outras funções disponíveis no rack Easystep são copiar, colar, recortar e inserir passos. O botão PLAY permite que você veja um preview da cena. Você pode escolher colocar sua cena em loop ou não. Finalmente, você pode converter sua cena Easystep em uma seqüência Easytime (as vantagens do Easytime serão explicadas na seção Programação Avançada).

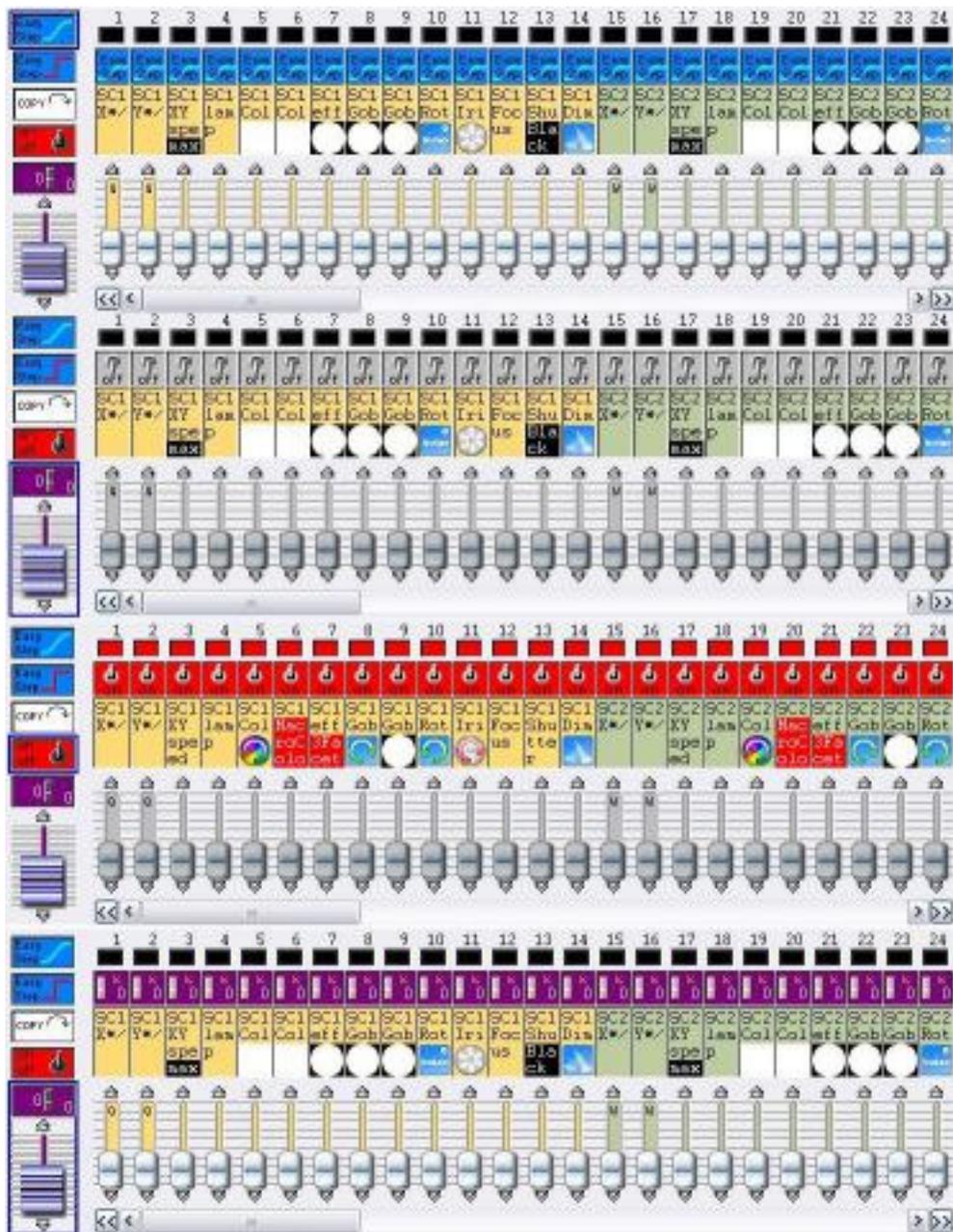


## 2. Propriedades do Canal: On/Off, Dimmer

Ao criar novas Cenas ou Switches, você recebe a opção de "Ligar a função Dimmer (ou Easystep) a todos os canais da página".



Selecionar quaisquer destas opções vai designar aquela propriedade particular para todos os canais ou equipamentos para aquele botão em particular.



Se nem a função "Dimmer" nem "Easystep" estiverem selecionadas, os canais terão a propriedade OFF por padrão.

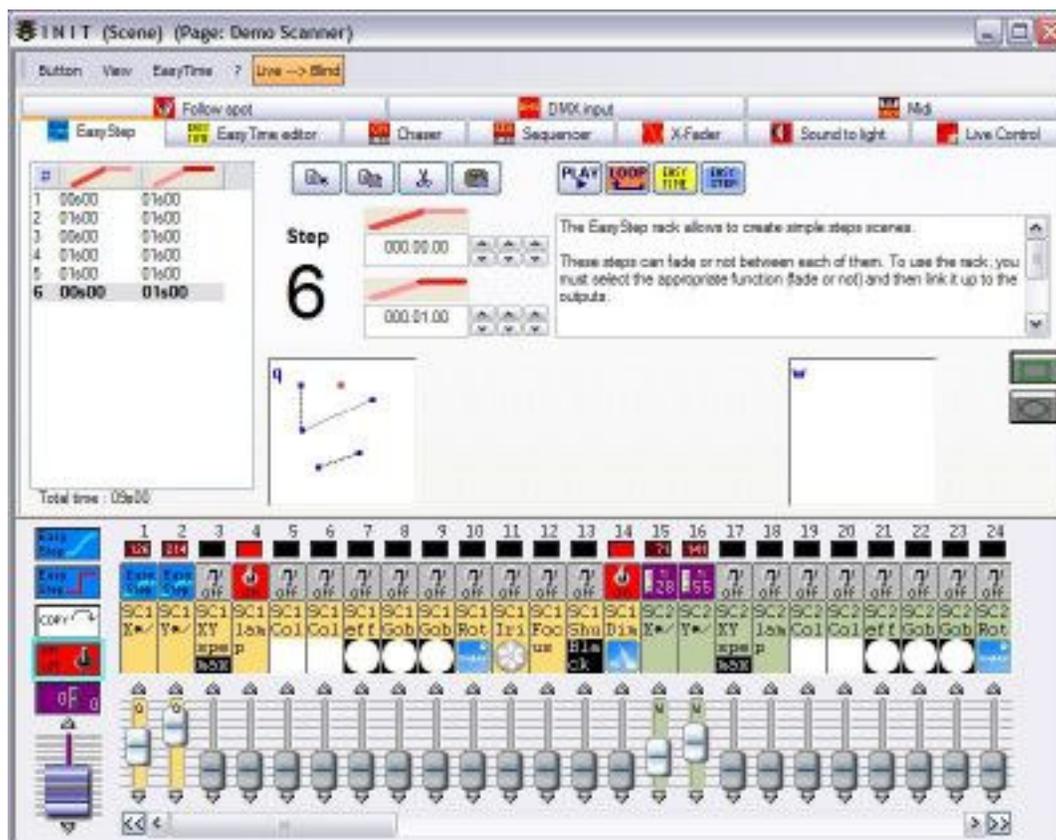
Se um canal está OFF, a saída final para este canal não será afetada por esta cena ou switch em particular. Por exemplo, um switch de COR tem todos os seus canais em OFF, exceto pelo canal COR, a que é designado uma propriedade DIMMER e um valor em particular.

Canais DIMMER são valores fixos dentro da cena ou switch. Por exemplo, se você tem uma cena Easystep onde os facho de luz usam o efeito fade entre posições e todos os gobos e cores são mantidos os mesmos durante a cena, você pode designar a estes canais de cor e gobos a propriedade DIMMER e setar o valor constante para esta cena. Este valor de dimmer vai automaticamente ser o mesmo para todos os passos na cena Easystep.

Canais ON são como canais 100% DIMMER. Porém, devemos enfatizar que um canal 0% DIMMER NÃO É o mesmo que um canal OFF. Um canal OFF não afeta o canal em questão, onde um canal 0%

DIMMER designa este valor ao canal, o que substituiria quaisquer valores vindo de diferentes botões.

**Nota:**

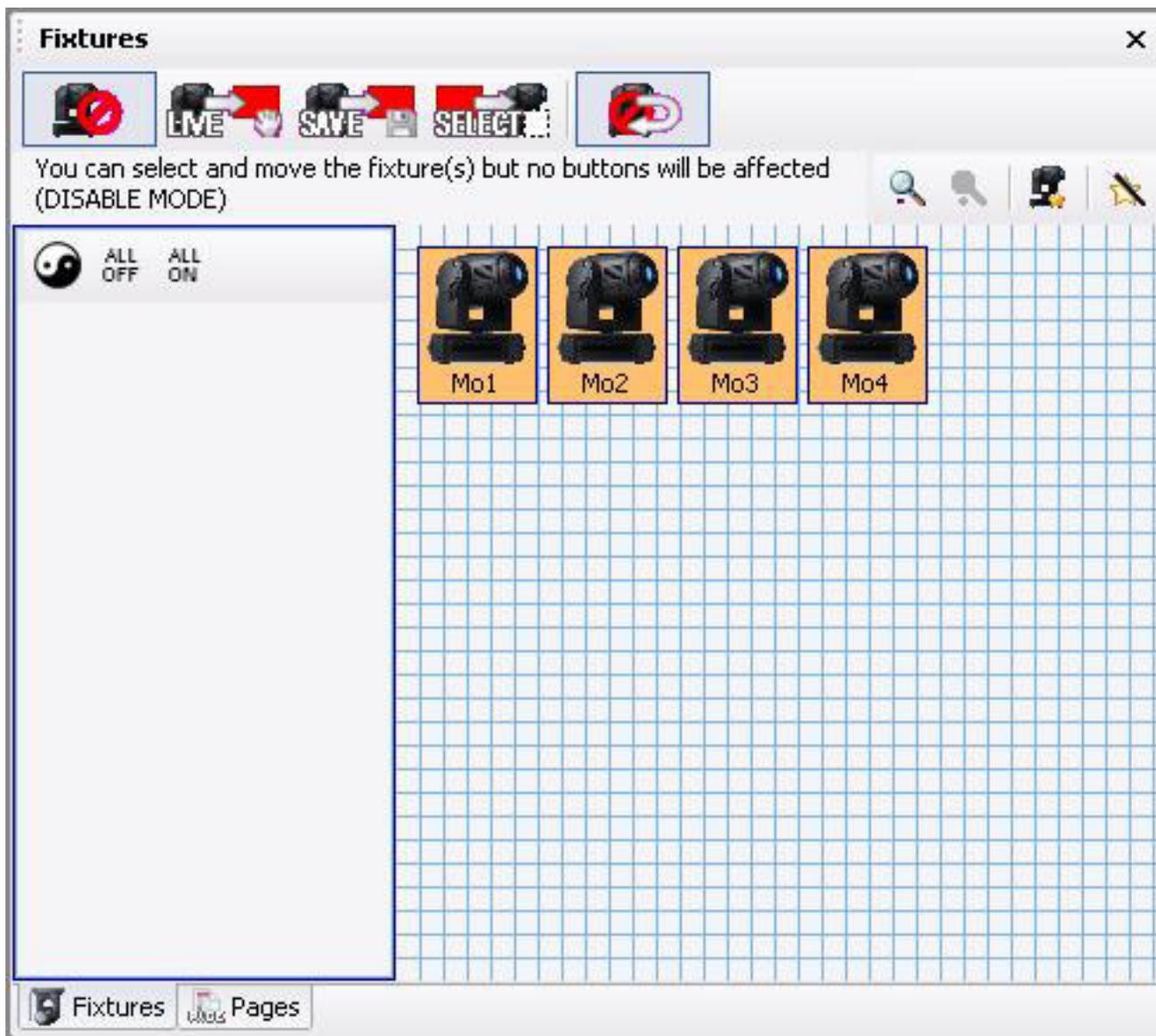


### **3. Controle de Equipamentos por Grupo ou Individual**

O agrupamento de equipamentos é uma das ferramentas mais poderosas de nosso software controlador.

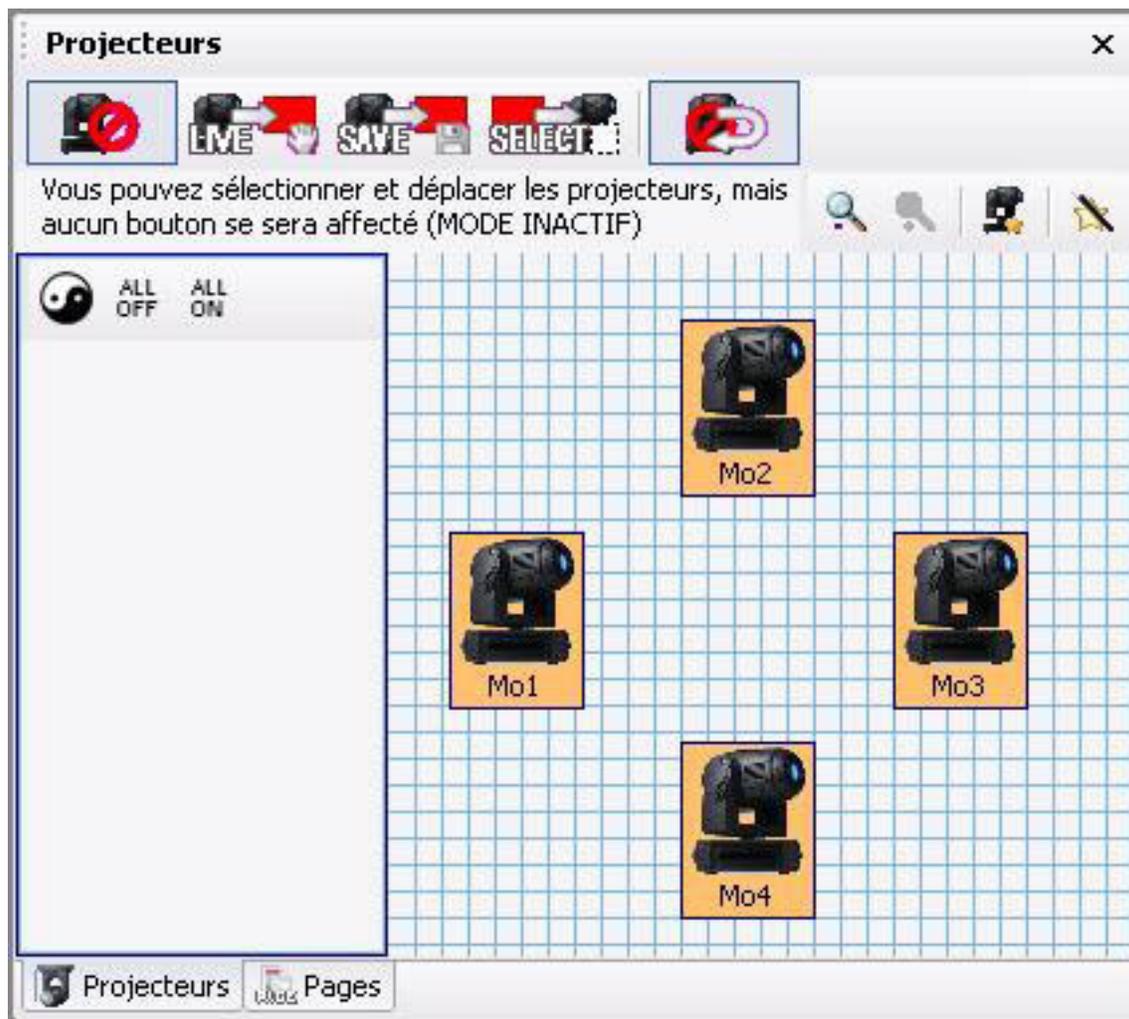
Como você deve ter percebido, nossos botões pré-programados (movimento, cor, gobo, efeito, etc) operam todos os equipamentos de uma página. Se desejar ter o controle individual individual de seus equipamentos (assignar uma cor diferente para cada equipamento, por exemplo), você achará muito útil nossa ferramenta de "Fixture Group".

(Esta função não está disponível no Modo Principiante. Para mudar para modo Expert, simplesmente vá a: Windows menu - Reset positions - Reset to tabs.)



### Posições dos equipamentos

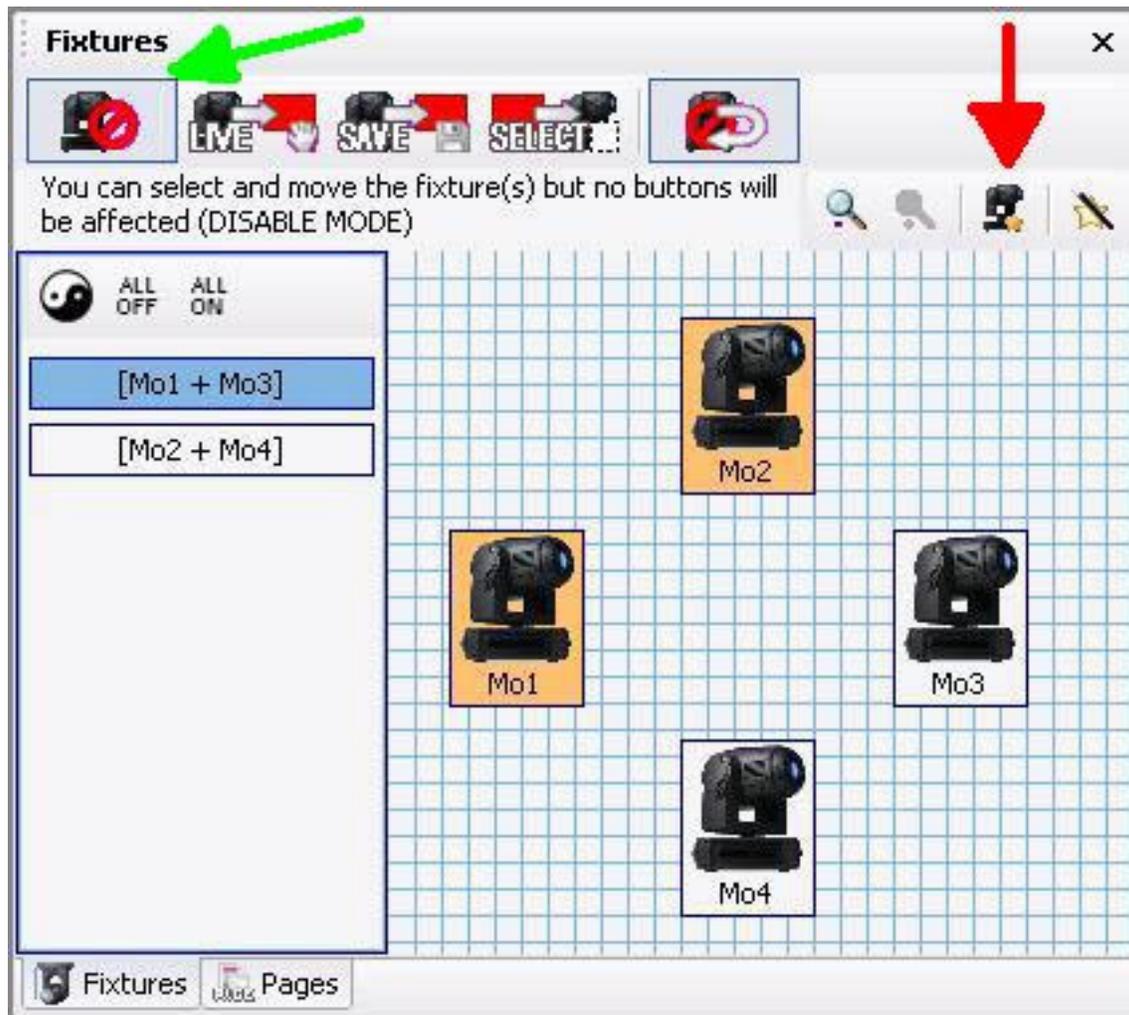
O software permite arrancar os ícones (equipamentos) de qualquer maneira, idealmente representando o mesmo layout que você tem no palco. Simplesmente clique com o botão esquerdo do mouse sobre um equipamento selecionado (laranja) e arraste-o para sua nova posição. Você pode arranjá-los, por exemplo, como o círculo mostrado abaixo.



### Criando grupos

Esta ferramenta permite criar grupos de equipamentos (esquerda do palco, direita do palco, luzes da casa, etc).

Voltando a nosso exemplo com 4 moving heads dispostos em círculo, imagine agora que queremos criar 2 grupos [Mo1 + Mo3] e [Mo2 + Mo4]. Clique sobre os ícones para selecionar/deselecionar até que alcance o grupo desejado (você também poderia primeiro clicar no botão "ALL OFF" para deselegionar todos os equipamentos e então selecionar apenas Mo1 e Mo3). Uma vez que eles estejam selecionados, clique no botão "Novo Grupo" (seta vermelha na figura abaixo) e entre qualquer nome que desejar, que neste caso será [Mo1 + Mo3].



Não há limite de quantos grupos podem ser criados em cada página. Mesmo que este exemplo simples inclua apenas 4 equipamentos, você pode imaginar o potencial da ferramenta grupo quando usar um número maior de equipamentos.

É possível designar teclas de atalho entre F1 e F12 em seu teclado para qualquer um destes grupos. Tudo o que é preciso é um clique com o botão direito do mouse sobre o nome do grupo para acessar esta função. Para ativar um grupo, você deve selecionar a página apropriada e clicar SHIFT + F1 em seu teclado, por exemplo.

#### Usando controle de equipamentos por grupo / individual

A ferramenta "Grupo de Equipamentos" permite controlar equipamentos individualmente ou usando os grupos que você acabou de criar. Por padrão, estas ferramentas estarão desabilitadas (seta verde acima, primeiro botão na barra de ferramentas).

Há 3 diferentes modos de usar esta função de controle por grupo/individual: AO VIVO, SALVAR e SELECIONAR. Por padrão, o controle grupal/individual estará automaticamente desabilitado depois de

cada ação. Para permitir controle contínuo, clique em "Retornar ao modo Desabilitado" (último botão da barra de ferramentas) para deselecioná-lo.

### Modo AO VIVO

Para usar este modo, selecione o segundo botão da barra de ferramentas (lembre-se que, por padrão, AO VIVO estará desabilitado após cada ação a menos que você clique e deselectione o último botão "Retornar ao modo Desabilitado").

De volta a nosso exemplo de 4 Moving Heads, imagine que você quer seu 1º grupo [Mo1 + Mo3] em cyan e [Mo2 + Mo4] em vermelho.

0 - Ligue o fecho de luz (clique em CENTRO ou qualquer botão de movimento).

1 - Selecione a opção AO VIVO (2º botão) e libere a opção "Retornar ao modo desabilitado" (último botão).

2 - Selecione o grupo [Mo1 + Mo3]

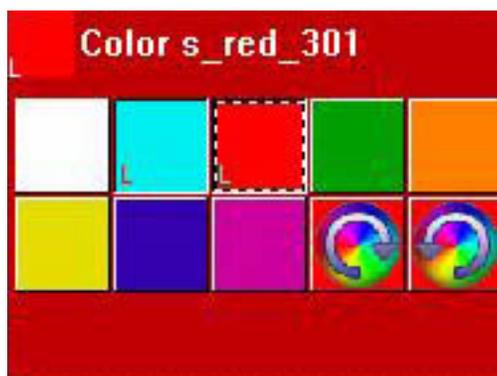
3 - Ative o botão Cor Cyan em sua página normal de equipamentos (Se estiver com o visualizador 3D aberto, você verá como APENAS os equipamentos 1 e 3 mudam de cor).

4 - Clique no botão "Inverter seleção" (à esquerda de TUDO OFF). Esta ação liberará o primeiro grupo e automaticamente selecionará o segundo.

5 - Ative o botão Cor Vermelha na página.

6 - Desabilite o controlador grupal/individual na página (1º botão na barra de ferramentas) para voltar tudo ao normal.

7 - Salve uma nova cena/switch COMO SE VÊ AGORA.



O modo AO VIVO é a função mais versátil nesta barra de ferramentas. A maior parte do tempo você trabalhará com botões pré-programados e AO VIVO, criando cenas/switches COMO SE VÊ AGORA. Durante performances AO VIVO, quando controle "de momento" é requerido, o botão AO VIVO será muito útil.

## Modo SALVAR

Como você provavelmente notou, o modo AO VIVO modifica as propriedades do botão momentaneamente. A informação grupal/individual do equipamento não é salva dentro do botão, de modo que uma vez o modo AO VIVO seja desabilitado, por exemplo, todos os botões pré-programados funcionarão em todos os equipamentos.

Se você deseja salvar a informação do grupo em um botão, terá de usar os modos SALVAR e SELECIONAR.

Imagine agora que você queira que seu software designe a cor cyan exclusivamente para o 1º grupo [Mo1 + Mo3] e o botão da cor vermelha exclusivamente para o 2º [Mo2 + Mo4].

0 - Ligue o fecho de luz (clique em CENTRO ou qualquer botão de movimento).

1 - Selecione a opção SALVAR (3º botão) e libere a opção "Retornar ao modo desabilitado" (último botão).

2 - Selecione o grupo [Mo1 + Mo3]

3 - Ative o botão Cor Cyan na página.

4 - Clique no botão "Inverter seleção" (à esquerda de TUDO OFF, ou selecione e deselectione manualmente).

5 - Ative o botão Cor Vermelha na página.

6 - Desabilite SALVAR (1º botão da barra de ferramentas).

Se você prestar atenção em seus 2 botões de cores (vermelho e cyan), verá uma pequena tarja 'S' dentro deles. Isso significa que um grupo (ou um equipamento individual) foi designado e salvo no botão, que não será desabilitado mesmo quando o modo SALVAR não estiver mais ativo.



Se você desejar reiniciar seus botões pré-programados de volta ao normal, precisa refazer o procedimento SALVAR (exceto que desta vez precisa selecionar TODOS os equipamentos antes de designá-los para o botão). Usando o modo SELECIONAR (explicado abaixo) você pode reiniciar grupos em seus botões pré-programados também. Lembre-se que, a menos que você os altere, botões pré-programados funcionarão em todos os equipamentos dentro da página.

## Modo SELECIONAR

O modo SELECIONAR funciona de maneira muito similar ao modo SALVAR, porém ao contrário. Em SALVAR, primeiro selecionamos o grupo, depois em qual botão queremos que ele seja designado.

No modo SELECIONAR, primeiro escolhemos o botão e depois designamos um grupo para ele. Esta ferramenta é muito útil quando você tem um grande número de equipamentos e grupos complicados, porque você pode ver os grupos designados para cada botão sem o risco de perdê-los.

SELECIONAR também é muito útil durante performances ao vivo se você quer mudar a informação do grupo dentro de um botão sem ativar o botão.

- 0 - Ligue o fecho de luz (clique em CENTRO ou qualquer botão de movimento).
  - 1 - Selecione a opção SELECIONAR (4º botão) e libere a opção "Retornar ao modo desabilitado" (último botão).
  - 2 - Selecione o botão Cor Cyan pressionando "SHIFT + clique" (este método selecionará o botão sem ativá-lo).
  - 3 - Podemos ver que o grupo [Mo1 + Mo3] está selecionado do exemplo anterior.
  - 4 - Adicione a seleção do grupo [Mo2 + Mo4]
  - 5 - Selecione o botão Cor Vermelha usando "SHIFT + clique" (botão selecionado mas não ativado).
  - 6 - Adicione a seleção do grupo [Mo1 + Mo3]
  - 7 - Desabilite a função SELECIONAR (1º botão da barra de ferramentas).
- 

## **4. A janela X-Y (pan/tilt)**

Os botões X-Y (referidos como TAKE em versões anteriores de nosso software) permitem controle através do mouse dos canais PAN/TILT em cada equipamento dentro de uma página. Estes são muito úteis quando você deseja controlar um único equipamento enquanto uma seqüência de movimento está em curso, ou também criar cenas com posições estáticas. Há um botão X-Y para cada equipamento na página.

### **Posição estática**

1. Ligue o fecho de luz (CENTRO ou qualquer switch de movimento).
2. Pressione o switch X-Y correspondente ao equipamento que você deseja controlar.
3. Mova a seta vermelha para a posição desejada (note que o fecho de luz segue este movimento).
4. Repita para todos os seus equipamentos.
5. Salve uma nova cena ou switch "COMO SE VÊ AGORA".

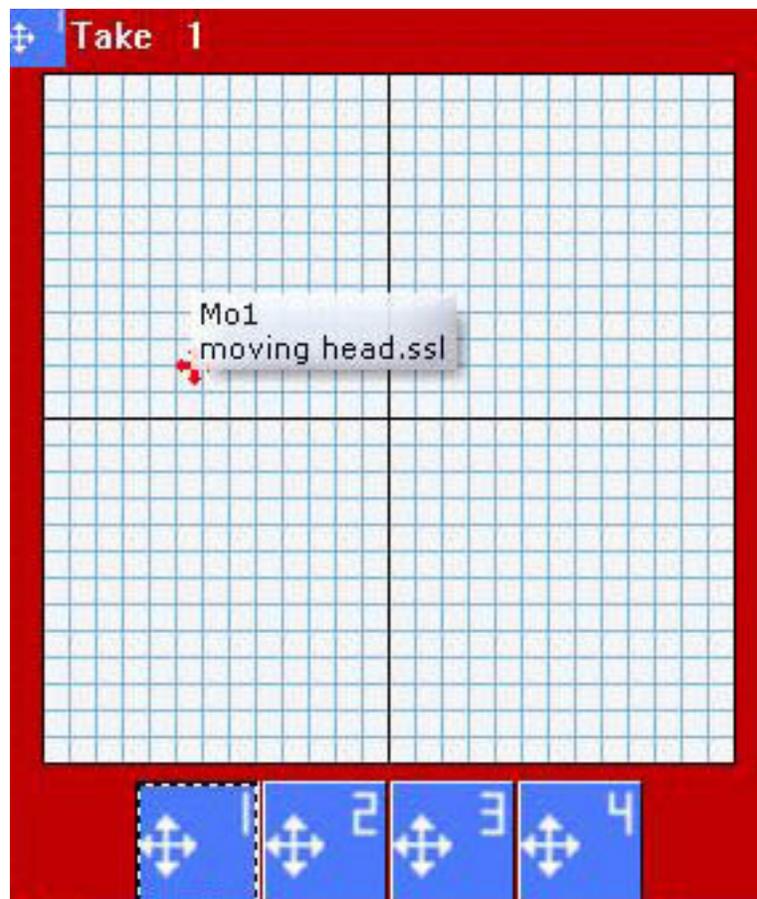
Você pode ter notado que se clicar duas vezes no botão X-Y de um equipamento, sua posição se perderá. A razão disso é que uma vez que o botão é desselecionado, a informação sobre a posição é perdida.

---

Se você quiser recuperar aquela informação, precisa apertar [Alt] no seu teclado e clicar no botão X-Y deselegionado para cada equipamento.

### Recuperando posições

1. Comece um switch de movimento (CÍRCULO, TILT, etc).
2. Pressione o switch X-Y para o equipamento 1, por exemplo, e mova-o para uma posição fixa desejada, enquanto o resto dos equipamentos continua sua movimentação pré-programada.
3. Clique no switch X-Y para o equipamento 1 para deselegoná-lo.
4. Pressione [Alt] no seu teclado enquanto clica no switch X-Y para o equipamento 1 (note como pressionar [Alt] faz o fecho de luz voltar à posição previamente selecionada).



### Exemplo

O exemplo a seguir vai mostrar como criar duas cenas de posição fixa dentro da página Master, usando a página Moving Head demo e o palco 3D Demo. Sua primeira cena terá todos os fechos de luz apontados para a bateria, enquanto a segunda para o teclado no palco. Além disso, estas cenas serão comprimidas juntas, permitindo fácil organização e edição das posições.

### Criando a posição da bateria

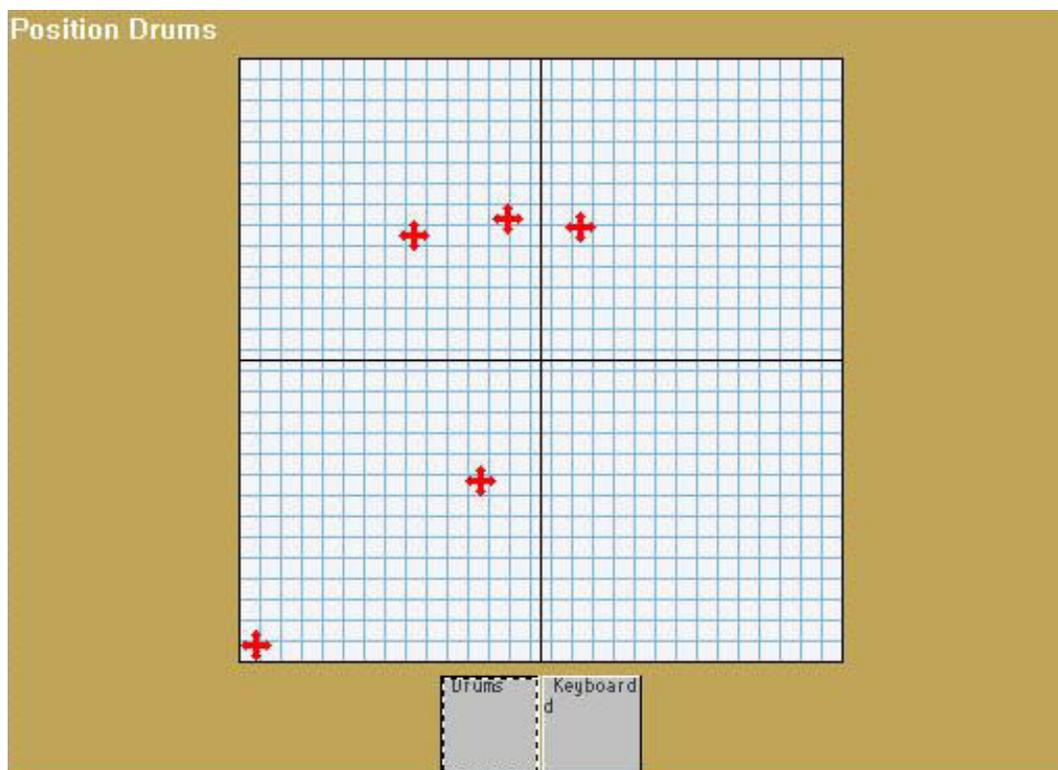
- 1- Clique na cena "@Center" para abrir os facho de luz
- 2- Selecione o botão X-Y (previamente conhecido como TAKE) para o primeiro equipamento e mova a seta vermelha até que o facho de luz esteja apontando para a bateria
- 3- Repita o procedimento para os 3 moving heads restantes
- 4- Clique em qualquer lugar na página Master para selecioná-la
- 5- Crie uma nova cena "COMO SE VÊ AGORA"
- 6- Certifique-se de que todos os 4 botões X-Y e a cena "@Center" estão selecionados
- 7- Renomeie a cena "Posição da bateria" e clique OK

### Criando a posição do teclado

- 1- Clique na cena "@Center" para abrir os facho de luz.
- 2- Selecione o botão X-Y (previamente conhecido como TAKE) para o primeiro equipamento e mova a seta vermelha até que o facho de luz esteja apontando para o teclado.
- 3- Repita o procedimento para os 3 moving heads restantes.
- 4- Clique em qualquer lugar na página Master para selecioná-la.
- 5- Crie uma nova cena "COMO SE VÊ AGORA".
- 6- Certifique-se de que todos os 4 botões X-Y e a cena "@Center" estão selecionados.
- 7- Renomeie a cena "Posição do teclado" e clique OK.

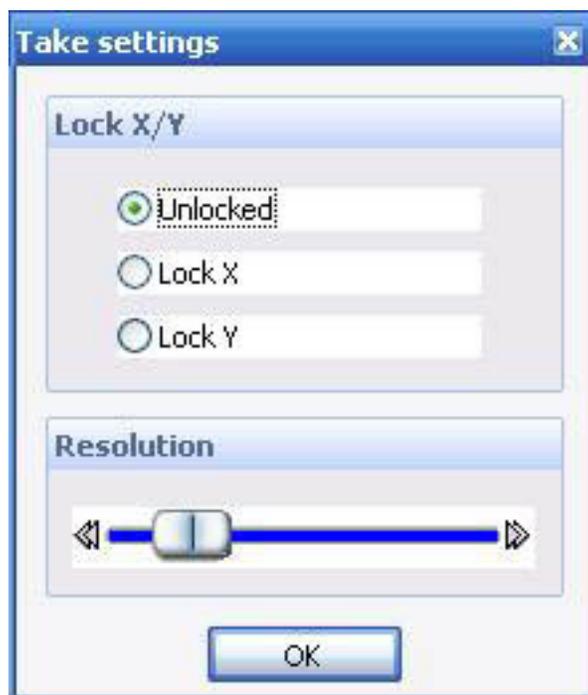
Agora você tem 2 cenas, Posição da Bateria e Posição do Teclado, cada qual representada como um botão dentro da página Master. O passo seguinte neste exemplo é comprimir as duas cenas juntas.

1. Menu Página - Definições.
2. Selecione COMPACTAÇÃO do menu à esquerda.
3. Clique no botão NOVO para criar um novo grupo.
4. Nomeie-o POSIÇÃO.
5. Mude o "Tipo de botão" para CENA
6. Mude "Tipo de compactação" para TAKE
7. Clique OK



## Configurações X-Y

Você pode acessar configurações X-Y clicando com o botão da direita do mouse sobre a área branca. Estas configurações incluem travar o pan (X) ou tilt (Y), permitindo melhor controle de seu equipamento e controle de resolução. Alterar a resolução da janela X-Y permitirá a você mover os feixes de seus equipamentos a maiores ou menores distâncias, com o mesmo movimento do seu mouse (muito útil para ajustes finos de posição, por exemplo).



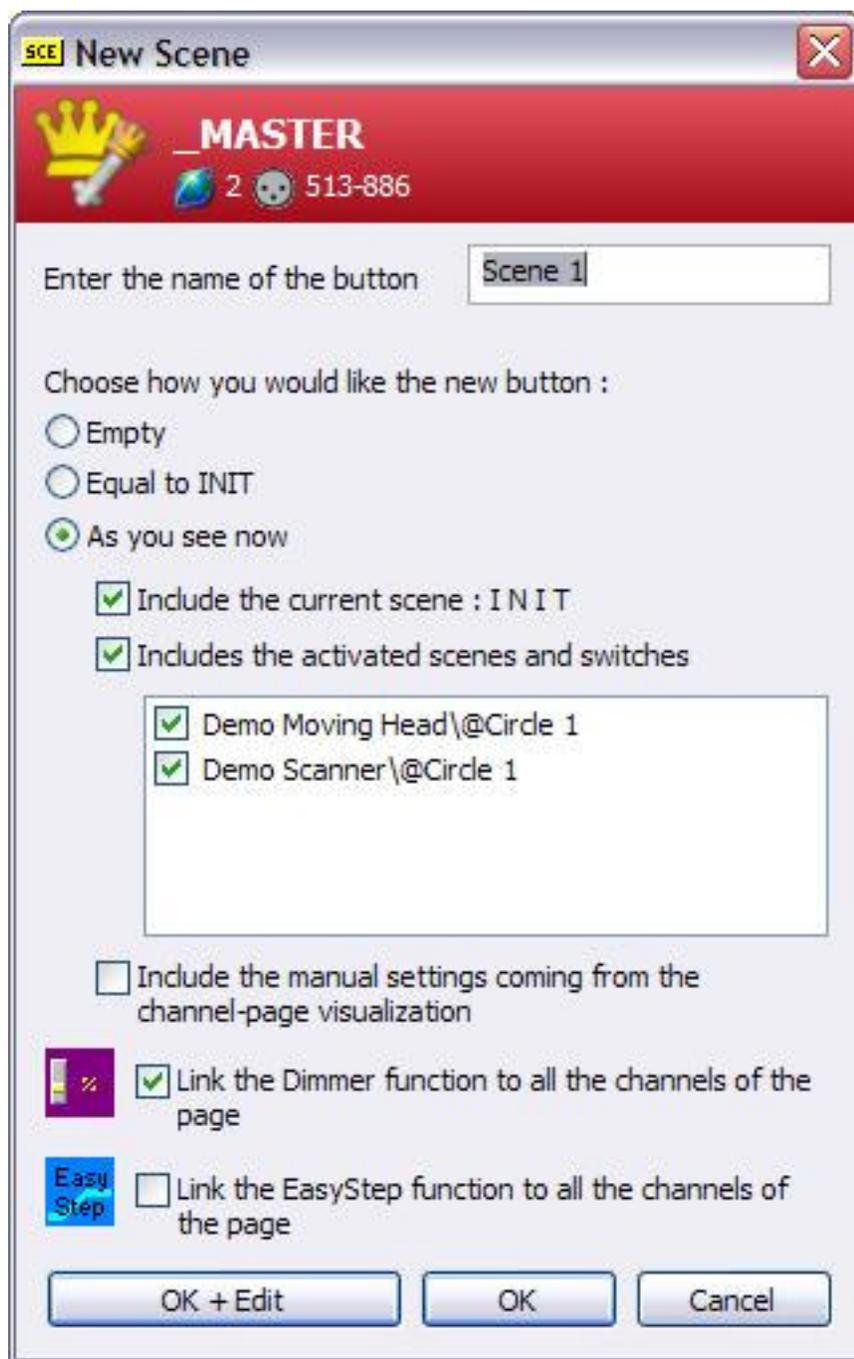
## **5. Usando a página MASTER**

A página MASTER permite a você colocar equipamentos de diferentes páginas juntos:

- Você pode gravar cenas usando equipamentos de várias páginas
- Você pode adicionar cenas e switches vindos de páginas diferentes

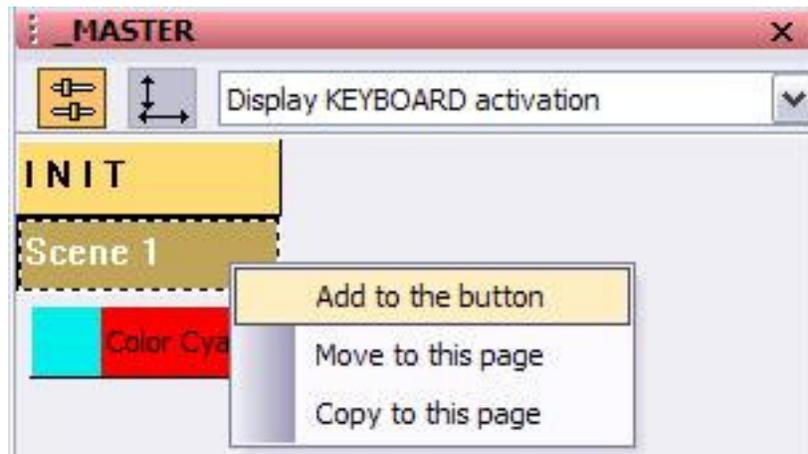
### 1. Como se vê agora (global)

Do mesmo modo que você pode criar novas cenas dentro de cada página usando a opção COMO SE VÊ AGORA, a Página Master permite que você crie novas cenas que incluem efeitos de iluminação de todas as páginas e de todos os equipamentos. Por exemplo, se você tiver duas páginas em seu controlador, 1 SCANNER e 1 MOVING HEAD, e selecionar o movimento de cena CÍRCULO em cada um, e então clicar na Página Master e criar uma cena, a opção COMO SE VÊ AGORA incluirá os efeitos de ambas as páginas.



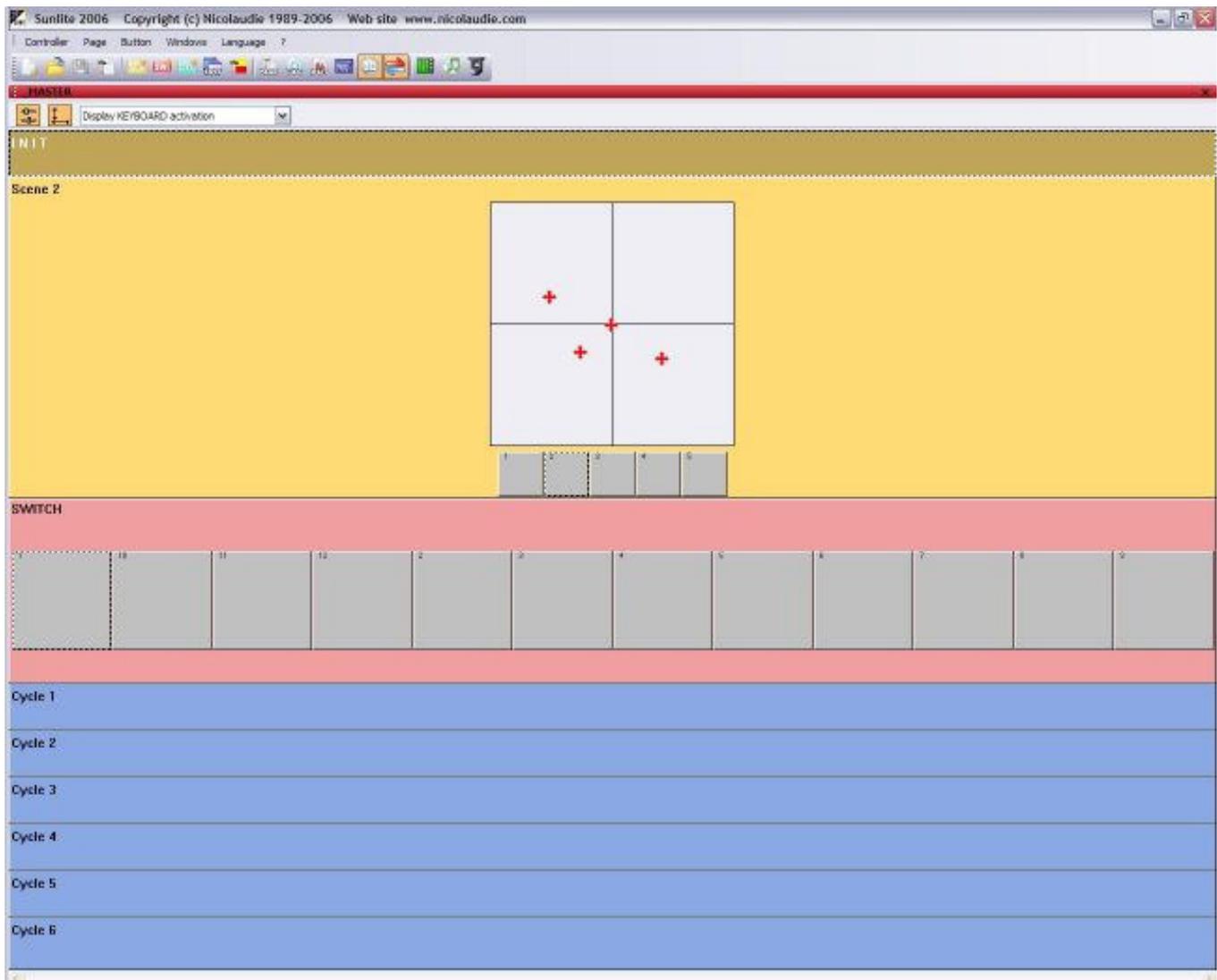
## 2. Arrastar para botões Master

É fácil editar uma cena ou switch Master depois que ele foi criado. Tudo o que você precisa fazer é clicar com o botão da esquerda dentro das páginas de equipamentos convencionais e arrastá-la para o botão Master. Selecione "Adicionar ao Botão" para substituir suas propriedades por aquelas incluídas no botão arrastado.



### 3. Página playback

Se você estiver instalando e programando o software para outra pessoa usar, e deseja evitar possíveis problemas (apagar cenas, etc), você pode deixar seus clientes com uma simples PÁGINA PLAYBACK.



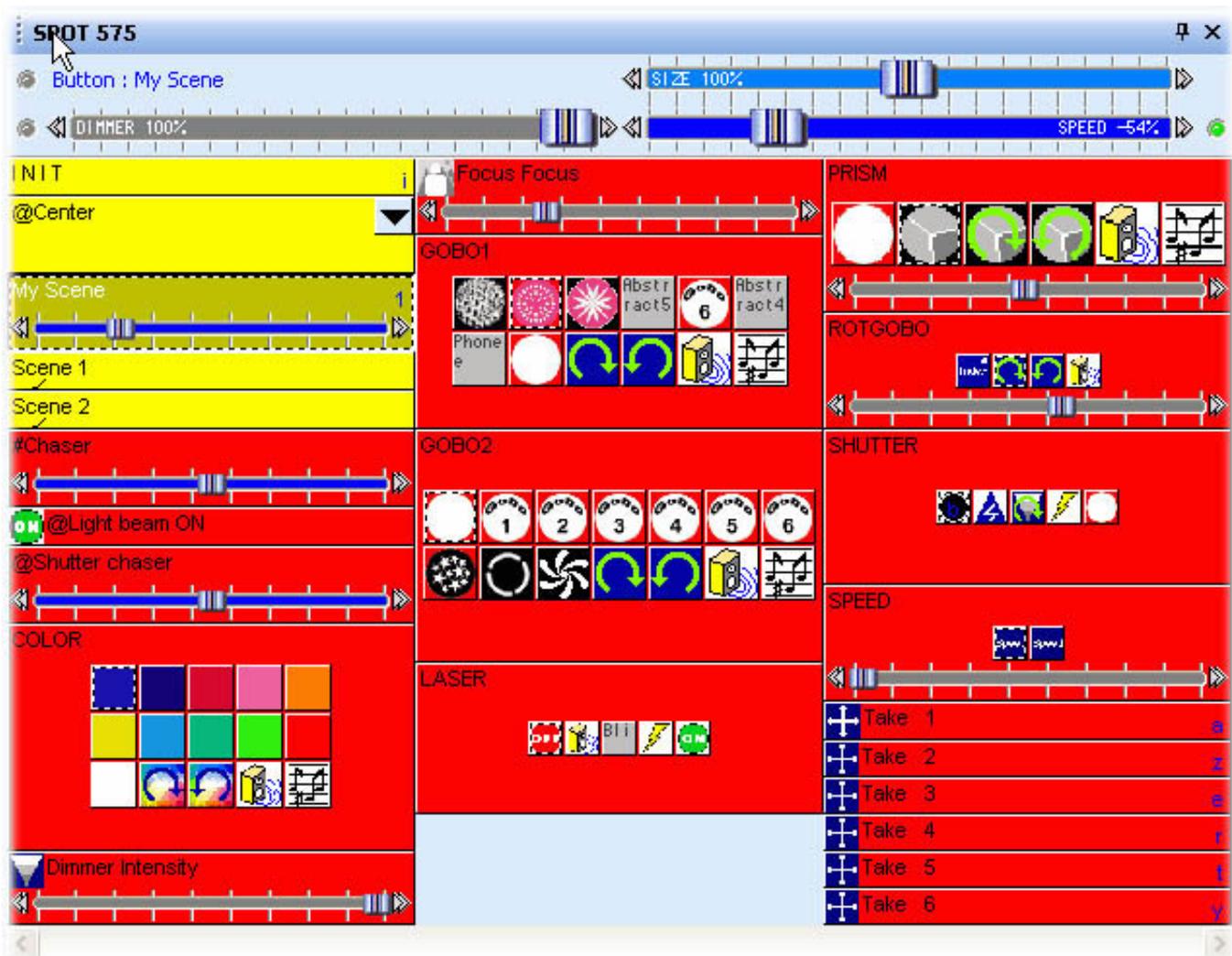
O modo mais fácil de deixar esta PÁGINA PLAYBACK é simplesmente fechar todas as janelas dentro do controlador do software (exceto a página Master, claro) clicando sobre o [X] na barra de título de cada janela. Feito isso, você deve travar todas as janelas para evitar que usuários fechem sua página Master também. Vá para - Menu Janelas - Fazer Reset a posição das janelas - Agrupar janelas adjuntas.

## 6. Controle de Velocidade e Tamanho de suas cenas

Como você provavelmente já percebeu, alguns botões em sua tela possuem faders (ou sliders) neles. Estes faders controlam uma de três diferentes propriedades em cada botão: VELOCIDADE, DIMMER E TAMANHO.

Também é possível mostrar faders que controlam estas mesmas propriedades para todos os botões em uma página:

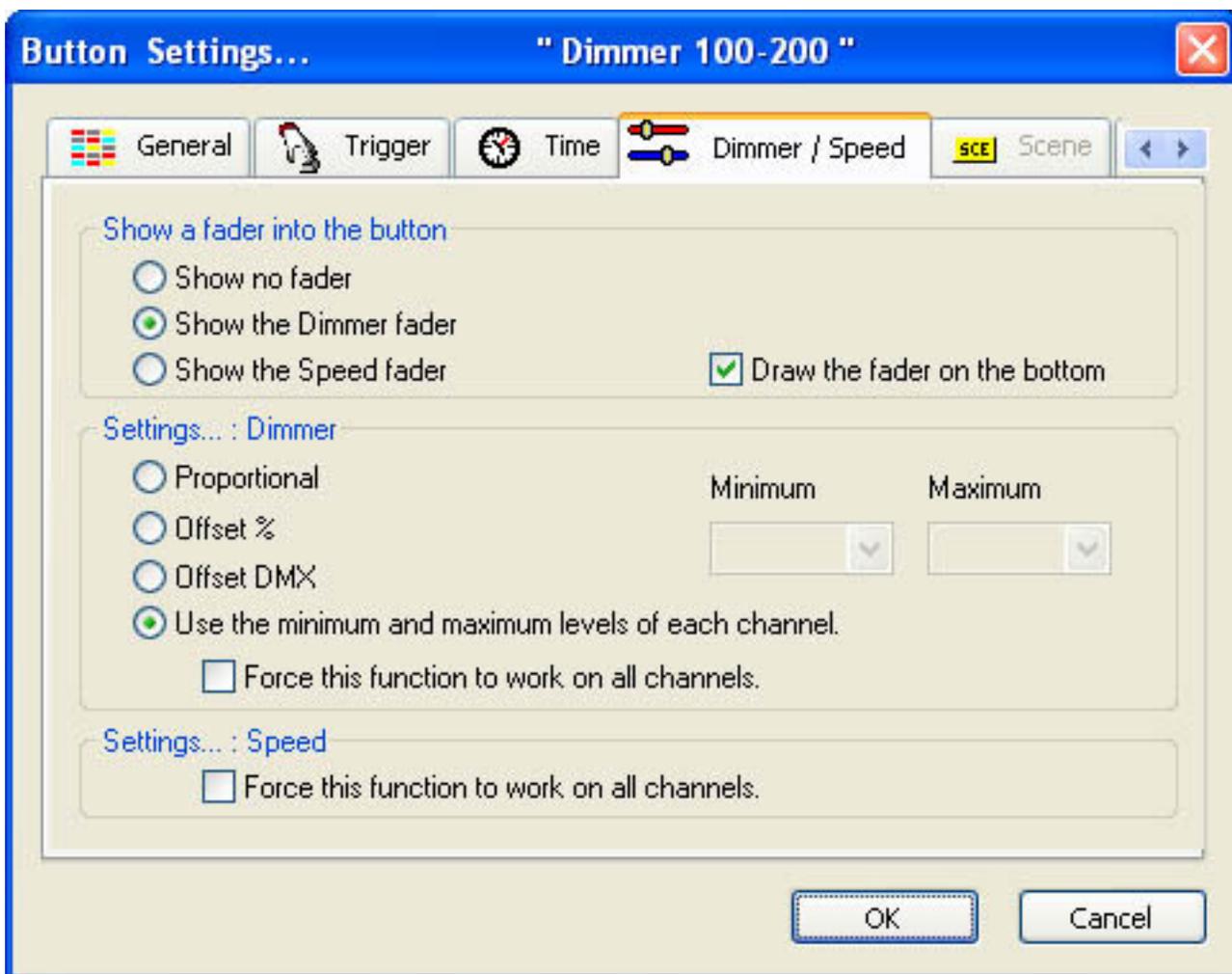
- Menu da página - Mostrar - Barra de controle de botões.



Você verá a nova barra de ferramentas aparecer sobre os botões na página selecionada. Os três faders nesta barra de ferramentas controlarão qualquer botão que for selecionado (um botão SELECIONADO não é necessariamente o mesmo que um botão ATIVADO, você pode SELECIONAR sem ATIVAR clicando com o botão da esquerda do mouse)

Você também pode adicionar tanto o fader de VELOCIDADE quanto o de DIMMER (mas não de TAMANHO) a cada botão. Selecione o botão, então vá para Menu Botão - Definições

Selecione a aba "Dimmer/Velocidade" e selecione qual fader você deseja mostrar naquele botão em particular.



### A função Velocidade

Se você deseja aumentar (ou diminuir) a velocidade de uma seqüência (EasyTime ou EasyStep) em tempo real, você deve usar a função VELOCIDADE. Esta função permite modificar a propriedade velocidade sem editar o botão. Mesmo que a função fader seja salva para cada botão, nenhuma destas mudanças será salva dentro do programa original.

Você deve ver um fader VELOCIDADE em botões pré-programados que controlam movimento, rotação da roda de cores, rotação de gobos, estrobo, etc.

## A função Dimmer

Esta função permite modificar facilmente o nível DMX de certos canais em tempo real. Você deve ver um fader DIMMER em botões pré-programados como Dimmer, Zoom, Iris, Foco, etc. Estes faders permitem modificar os valores DMX para estes canais em particular sem usar o botão Editor.

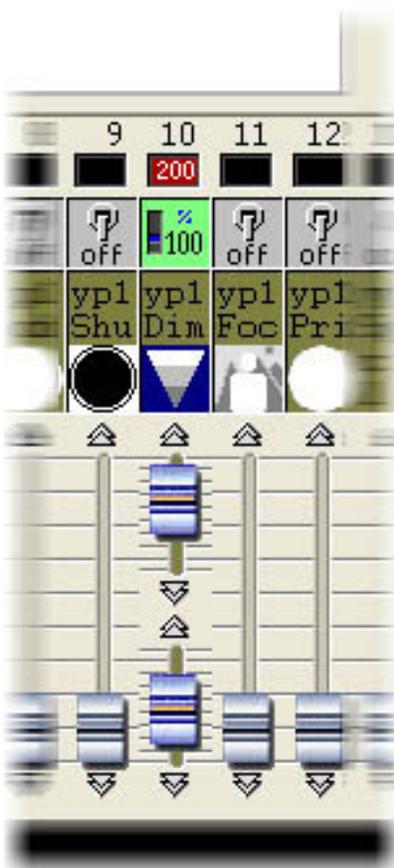
Você também pode usar esta função com iluminação convencional (PAR, etc). Um botão como este permitiria modificar a intensidade da luz em tempo real para um ou qualquer grupo de equipamentos incluído no botão.

### Exemplo

Imagine que você quer criar um switch que controle níveis de dimmer de 100 a 200 (valores DMX) com um fader. Primeiro, crie um novo switch ("Botão" - "Novo Switch"), e nomeie-o "Dimmer 100-200". Certifique-se de criar um switch VAZIO e de que você NÃO ligou todos os canais ao Dimmer ou EasyStep.

Então, edite este botão clicando em "Editar" do menu "Botões". Dentro do Editor, você pode designar a função "Dimmer" (botão roxo no canto inferior esquerdo) a qualquer dos ou todos os canais dentro da página. Se você designar a propriedade Dimmer usando o clique com o botão esquerdo do mouse, verá um Dimmer completo, com máximo de 100% e mínimo de 0% (DMX de 0-255)

Se você clicar com o botão direito do mouse para designar o Dimmer, porém, você poderá definir os níveis mínimo e máximo para aquele canal.



Ajuste os níveis mínimo e máximo para DMX 100 e 200, respectivamente, depois feche o Editor e salve as mudanças. Você tem agora um botão que pode controlar um dimmer entre os valores de 100 a 200. Você pode usar a Barra de Ferramentas fader do Dimmer para mudar este valor, se desejar.

Você pode também adicionar um pequeno fader ao botão. Para isso, selecione seu novo botão e vá para: - Menu Botão - Definições - Dimmer/Velocidade -. Depois selecione:

- Mostrar o fader do Dimmer
- Desenhar o fader em baixo
- Usar os níveis máximo e mínimo de cada canal

Aí está! Agora você tem um botão com um fader que controla a saída de DMX entre 100 e 200 para apenas um canal em particular. Você pode verificar o sinal DMX pela janela SAÍDAS (área em preto na parte inferior do controlador).

É necessário ajustar os níveis mínimo e máximo de dimmer, por exemplo, quando usar um canal controlando um shutter (por exemplo, blackout de 0 a 99, dimmer de 100 a 200 e estrobo de 201 a 255%). Deste modo, você terá vários faders dentro do mesmo canal, cada qual controlando um fragmento particular de todo o alcance do DMX

## **A função Tamanho**

Esta função permite aumentar ou diminuir o tamanho de um movimento. Imagine uma cena com um simples movimento de tilt. Se você quiser reduzir a amplitude do movimento sem editar sua cena, você pode usar a função TAMANHO da Barra de Ferramentas. Tudo o que precisa fazer é mover o fader na barra de ferramentas enquanto a cena está rolando. Você poderá ver as mudanças em tempo real em seus equipamentos.

## **Dimmer e Velocidade da Página**

Você também pode usar as funções DIMMER e VELOCIDADE como parâmetros globais para a página inteira:

- Menu Página - Mostrar - Barra de controle de página

Certifique-se de manter o controle das mudanças que você efetuar usando esta barra de ferramentas. A barra de ferramentas Ao Vivo para a página tem prioridade sobre todos os botões dentro da página.

# IV Programação Avançada

## 1. Visão Geral

Este capítulo introduz todas as funções avançadas do software (o editor de tela, a função fade, o trigger externo...). Estas partes do software são necessárias para a compreensão da diferença entre uma cena e um switch, criação e edição de um novo botão, gravação de um ciclo, arranjo da tela do usuário...

## 2. O Editor

### 2.1. Easy Time

#### 2.1.1. Como usar o Easy Time

Easy Time é uma ferramenta avançada que deve ser usada para programar movimentos (círculo, curva...). Se você preferir simplesmente criar passos, é mais fácil usar o Easy Step.

Easy Time é uma ferramenta que permite o controle de canais em tempo. Cada canal é programado independentemente. "EasyTime" foi projetado para máxima facilidade e conveniência ao programar "cenas" e "switches".

Easy Time é similar a uma planilha de Excel mostrando todos os valores de cada canal em tempo. Os canais são mostrados em um eixo horizontal, e o tempo passado em um eixo vertical. Esta grade é chamada "planilha de tempo".

Portanto, "Planilha de tempo" representa o progresso feito por todos os canais em uma página específica da ativação conseqüente da "cena" ou "switch" correspondentes.

0m00s00	255	0	0	0	0	30 ↗	255 ↘	165 ↘
0m01s00	0	255	0	0	55 ↗	145 ↗	200 ↘	110 ↘
0m02s00	0	0	255	0	110 ↗	200 ↗	145 ↘	55 ↘
0m03s00	0	0	0	255	165	255	30	0
0m04s00								

Cada linha se refere a um momento específico, desde que o botão foi ativado. Para ativar um período de tempo, por exemplo, para poder visualizar o que acontecerá em determinado ponto, apenas mova a linha de edição (amarela) para a célula de tempo apropriada. Cada coluna em uma planilha de tempo representa um canal.

Assim que uma "cena" ou um "switch" for ativado, a planilha de tempo associada com este botão será lida da linha 000'00'00 até a linha final contendo informações.

Para programar uma planilha de tempo com efeitos de fade, você pode programar todas as células em seqüência, mas para facilitar as coisas este software inclui ferramentas muito eficientes como os modos "Fade" ou "Recortar/Colar/Inserir"

Agora um pequeno treino...

As coisas correrão suavemente uma vez que o canal tenha sido setado no modo "EasyTime" como foi feito nos modos "On" e "Dimmer".

Apenas clique no modo "EasyTime" para pilotar todos os canais requeridos neste modo (clique e arraste os leds). Agora role a planilha de tempo para a indicação de tempo. Para ajustar o valor, apenas mova o fader. O valor será mostrado na célula em questão, por exemplo, na coluna referente ao canal usado.

**Você deve mover o cursor para a linha correspondente no tempo total esperado para sua cena antes de setar seus canais com a função EasyTime. Por exemplo, para uma cena de 10s, movemos o cursor (linha amarela) para a linha 00m10s00 e então afetamos a função EasyTime sobre os canais selecionados.**

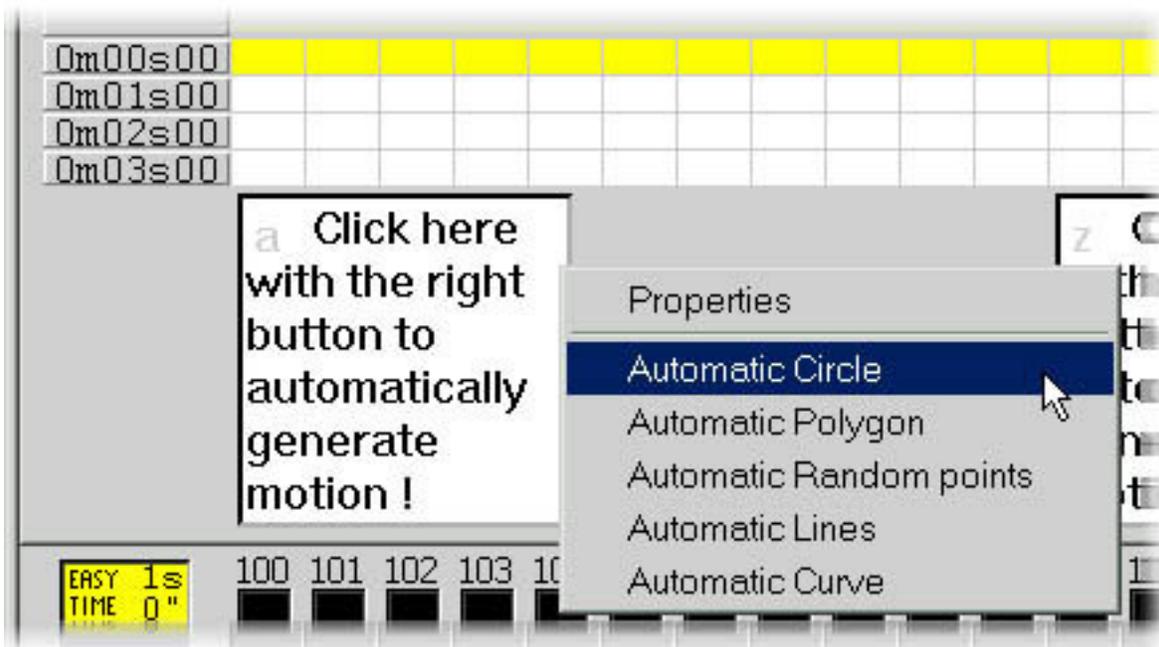
No caso de haver células em branco entre o último tempo programado e o tempo atual, você deverá responder as seguintes questões:

- Prolongar o valor prévio até o momento atual?
- Gradualmente mover do valor prévio até o novo valor?
- Designar novo valor da última célula programada em diante?

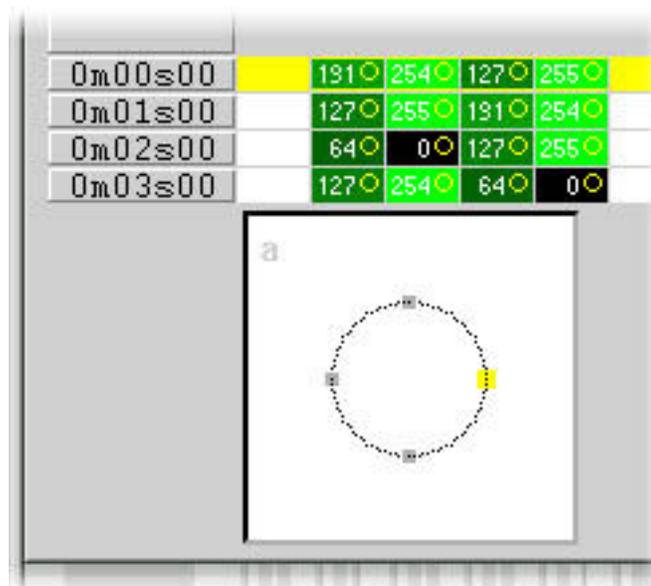


### 2.1.2. Como usar Easy Time para movimento

Se você usa luzes móveis, este software contém funções básicas extremamente rápidas para criar efeitos motores vetoriais sofisticados.



Um círculo vai então aparecer automaticamente e EasyTime mostrará células verdes incluindo os valores X/Y como pontos de referência.

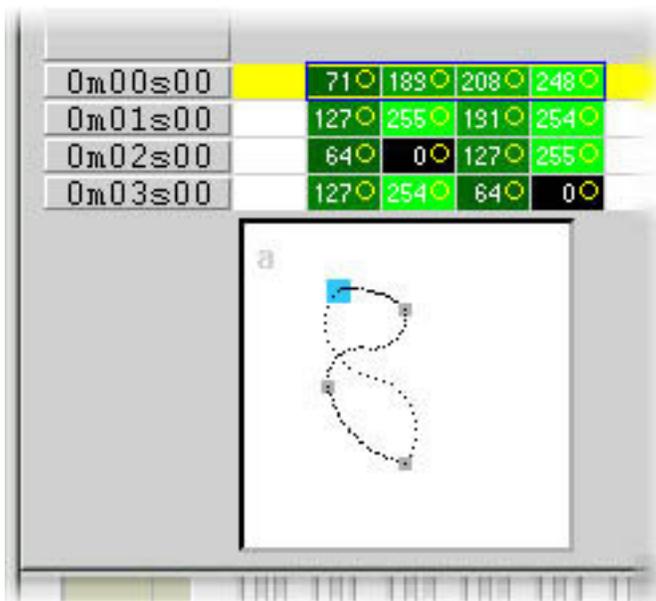


Por padrão, um círculo é traçado a partir de 4 pontos. Para mover qualquer um deles, vários métodos podem ser usados:

- Ajustar os canais X/Y com um dos faders. Porém, este método não é muito conveniente.

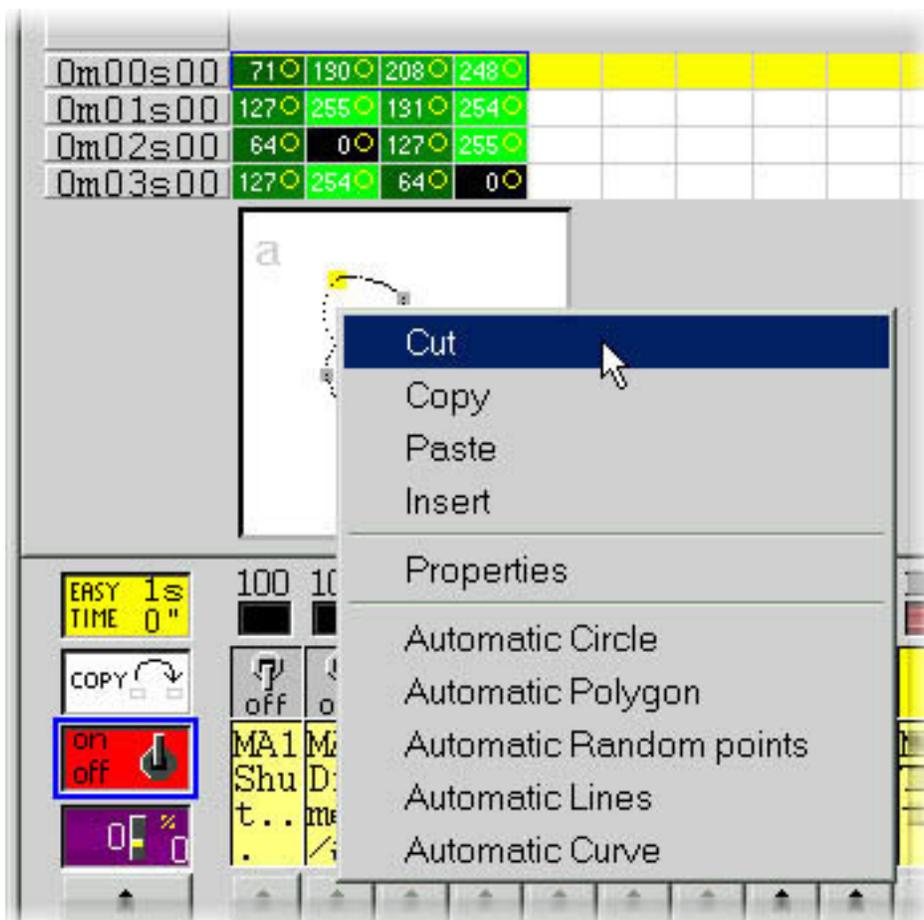
- Pressionar a tecla de atalho enquanto move o mouse.
- Clicar no ponto e movê-lo com o mouse.

Como você pode ver, mover um ponto é feito em tempo real no equipamento!



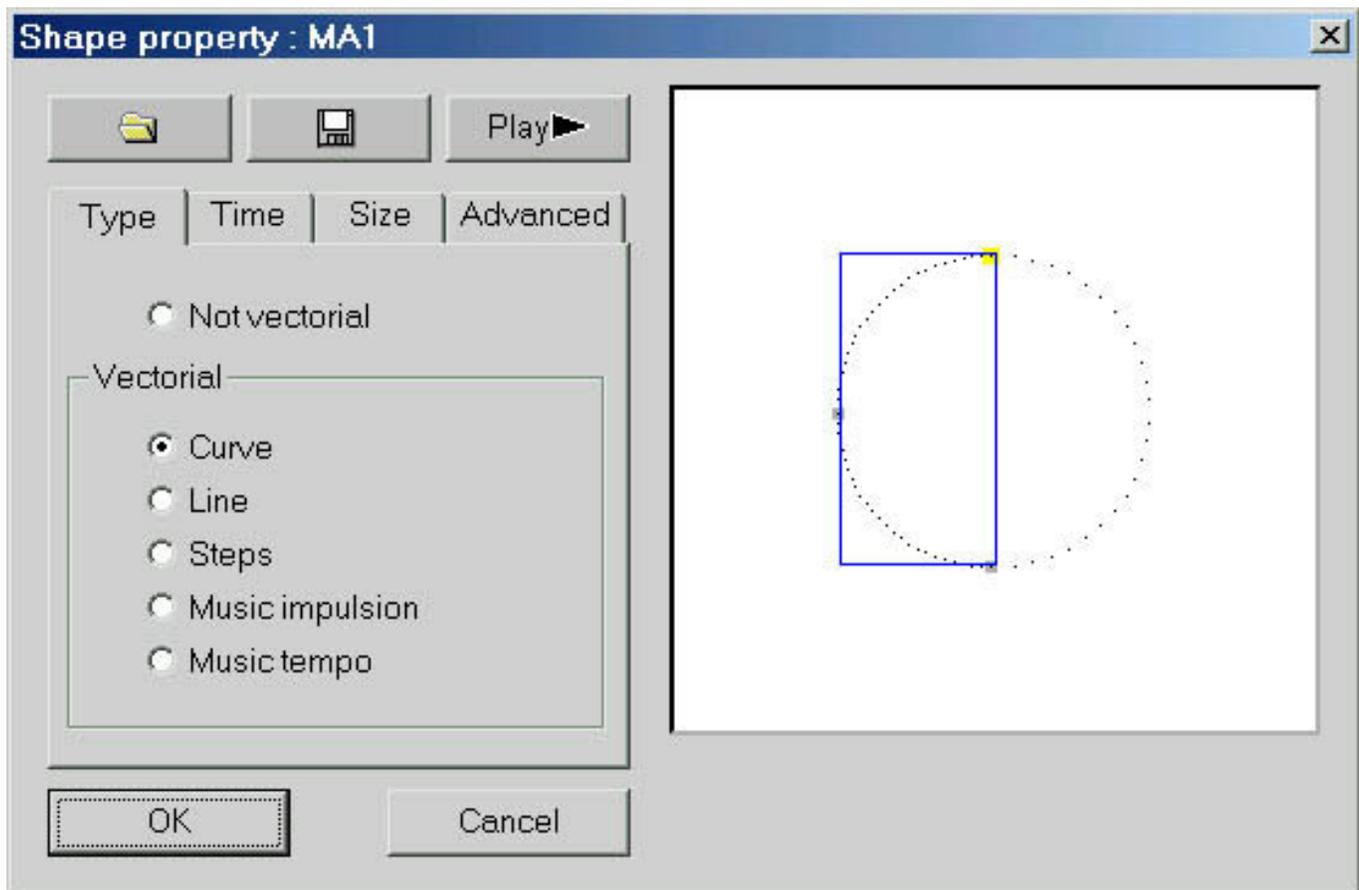
Para adicionar ou deletar um ponto, vários métodos podem ser usados:

- Selecionar as células correspondentes ao ponto de referência (2, ou 4 células se o equipamento tiver micro-passos) e então usar "Recortar, Copiar ou Inserir" pela barra de ferramentas.
- Clicar com o botão da direita do mouse no ponto e selecionar "Recortar, Copiar ou Inserir" pelo menu.



Há 3 tipos diferentes de movimentos vetoriais:

- Curva (ex., um círculo)
- Linha (ex., um triângulo)
- Posições (indo diretamente de um ponto para outro)



NB:

- Um canal operado por movimento vetorial em EasyTime pode ser identificado por células verdes, onde vermelhas indicam que o canal está em modo "não-vetorial".
- Em um botão, cada equipamento pode apenas ser designado a um tipo de movimento vetorial (curva, linha ou posições). Porém, canais podem ser convertidos para o modo "não-vetorial", então quaisquer células podem ser modificadas.

### **2.1.3. Ferramentas e opções**

#### **EasyTime : Função "Fade"**

A função "Fade" torna possível criar um efeito fade entre 2 células computando valores intermediários. Ela só pode ser usada com células no modo "não-vetorial" (vermelhas)

Para usar a função "Fade", primeiro selecione um bloco de células verticais, então clique na função "Fade". Você terá uma alternativa:

Fade "linear" entre a primeira e última célula: as células intermediárias são totalmente re-computadas.

Fade "fragmentado" entre cada célula: células intermediárias são levadas em conta; este processo recomputa quantos fades intermediários forem necessários para ajustar ao número de linhas.

NB: Um fade pode se aplicar a diversos canais de uma vez! Apenas selecione células de várias colunas.

#### **EasyTime : Função "Play"**

O botão "Play" pode ser usado a qualquer momento para visualizar ou parar a programação em processo.

Quando você editar um botão após clicar nele, o modo "Play" está necessariamente ativo uma vez que o próprio botão está ativo...

Quando editar um botão pré-selecionado sem qualquer shift-clique prévio, o modo "Play" está necessariamente inativo, já que o botão está inativo...

NB: é essencial parar o modo "Play" para modificar a planilha de tempo "EasyTime".

#### **EasyTime : Função "Loop"**

Se o modo "Loop" estiver ativado, uma planilha de tempo será repetida infinitamente. Se o modo "Loop" estiver desligado, ela será executada apenas uma vez e cada canal permanecerá inalterado e setado no último valor especificado na "planilha de tempo".

NB:

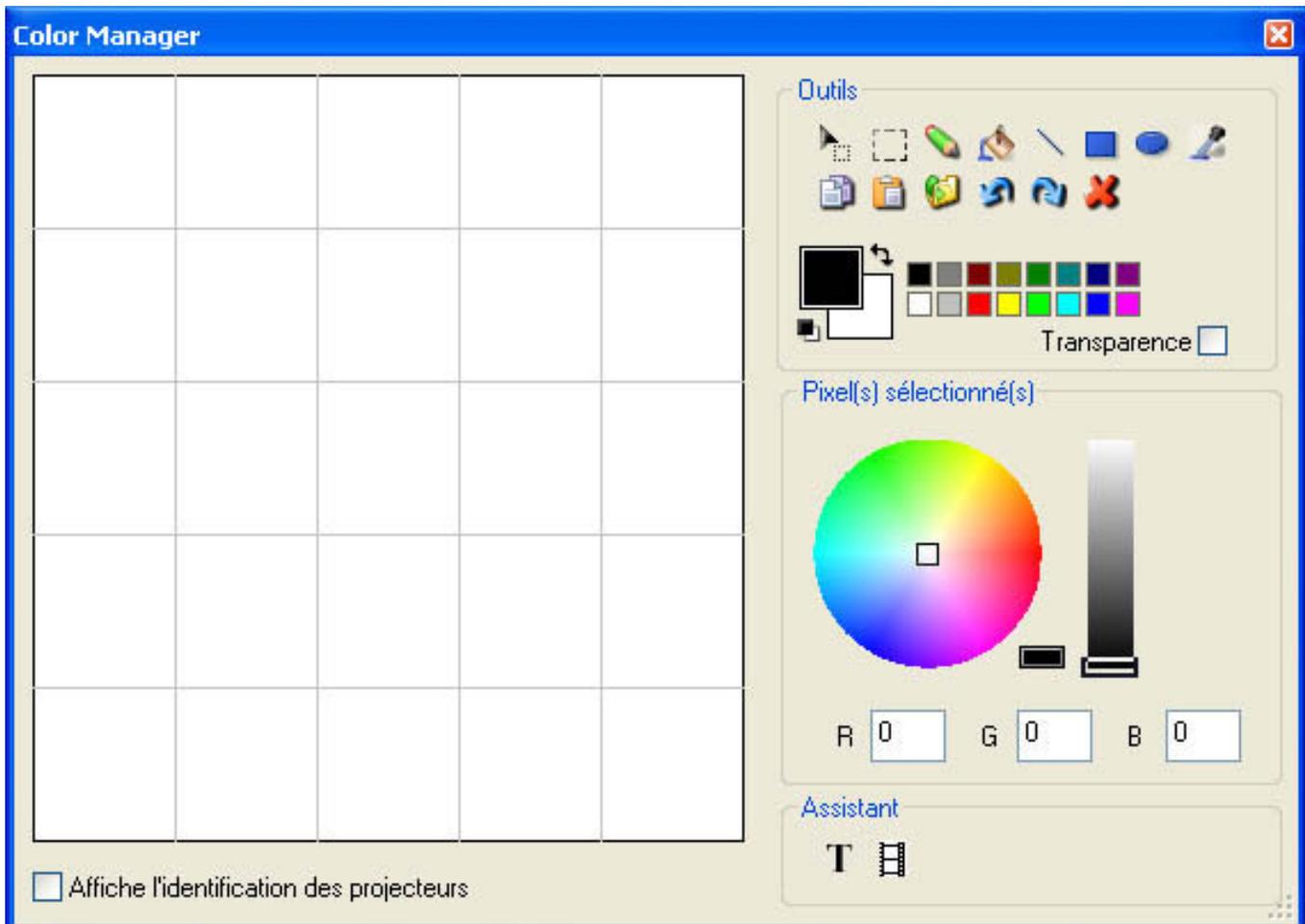
- Se a programação de tempo "EasyTime" for a mesma para todos os canais, (todos terminam na mesma linha) então os loops serão identicamente recorrentes; se em algum ponto da planilha de tempo dois canais possuem um valor similar, então duas horas (e uns poucos minutos ou segundos) mais tarde, eles terão este valor novamente simultaneamente; os canais são sempre sincronizados.

- Se a programação de tempo "EasyTime" for diferente para todos os canais (nem todos terminam na mesma linha de tempo), então eles não recorrerão simultaneamente; cada canal funcionará independentemente; cada canal se comporta como se tivesse seu próprio loop e permanece totalmente dessincronizado.

- Esta função é extremamente poderosa, se canais dessincronizados forem usados você terá combinações aparentemente randômicas que são ideais caso sua idéia seja iluminar guirlandas brilhantemente, um teto ou um solo de bateria.

## 2.2. Gerenciador de Cor

A ferramenta "Gerenciador de cor" é basicamente um editor de cor para equipamentos RGB ou CMY. Ele permite criar seqüências de cor estáticas ou dinâmicas muito facilmente. Imagine que você deseja carregar um bitmap ou simplesmente escrever um texto em sua matriz de LEDs; o "gerenciador de cores" vai ajudar você a fazê-lo em uma questão de segundos. Para abrir o "Gerenciador de Cores", clique com o botão direito do mouse em um canal de mistura de cores na tela do editor. Muitas funções estão disponíveis, vejamos como usá-las:



### Ferramentas básicas

As ferramentas básicas estão situadas na área "ferramentas" da janela. Você pode encontrar as funções principais disponíveis no designer de bitmap e selecionar uma cor para cada equipamento muito depressa. Cada equipamento é representado por um quadrado no lado esquerdo. Você pode exibir o nome de cada um clicando na identificação "Exibir equipamentos". Muitas ferramentas estão disponíveis:

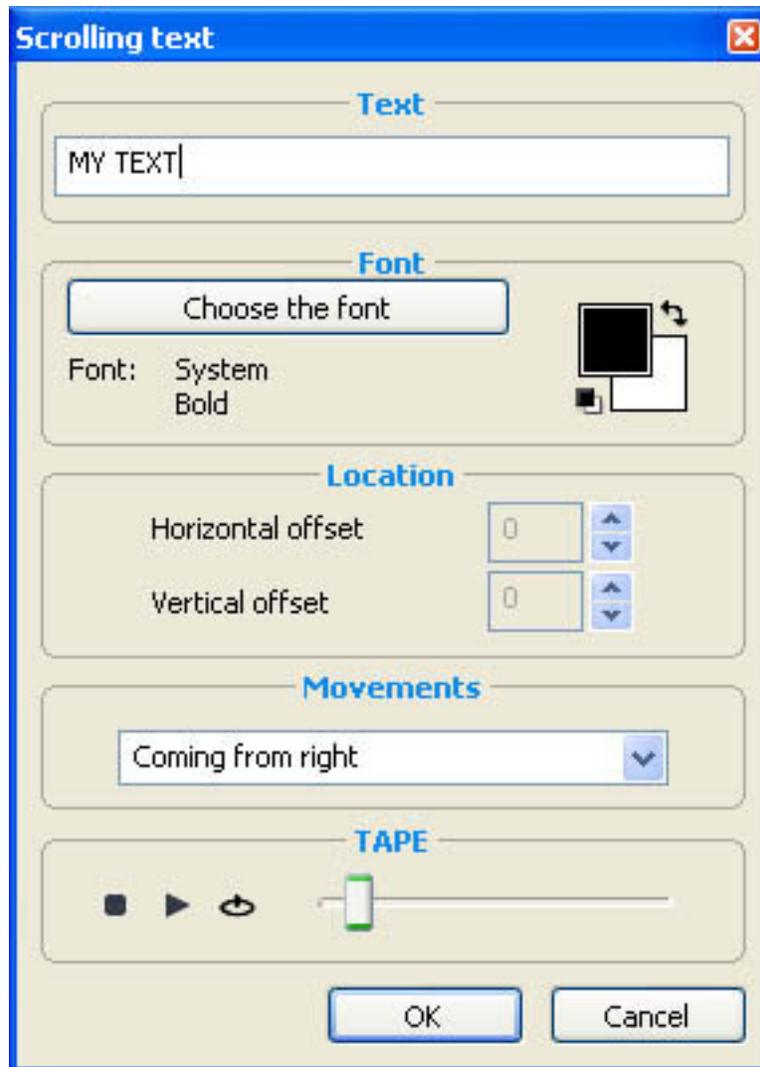
- Selecionar pixel e selecionar área: a primeira permite selecionar equipamentos um por um, a segunda permite selecionar vários equipamentos simultaneamente
- Caneta e Balde de tinta: para pintar um ou vários pixels com a cor selecionada
- Linha, Retângulo, Círculo: para desenhar uma linha, um retângulo 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

Você deve usar o seletor de cores para mudar a cor do pixel(s) selecionado. Você também pode inserir o valor RGB manualmente.

### Assistente de Texto

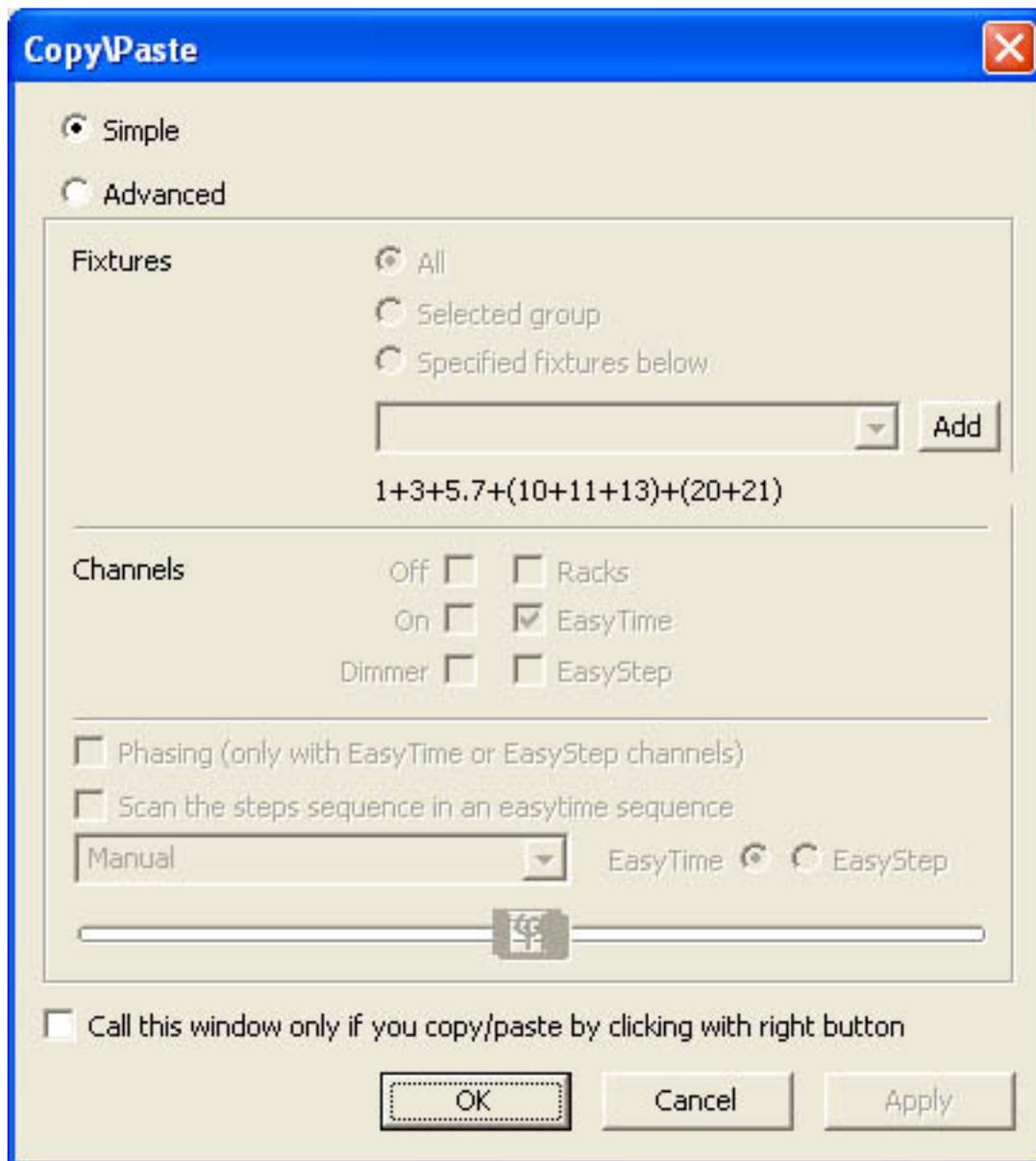
O Assistente de Texto permite escrever facilmente um texto na sua matriz. Você pode fazer texto estático ou rolante, escolher a fonte, a cor de fundo... você deve clicar no botão "T" (na área do "Assistente") para abrir a janela abaixo.



Aqui vamos entrar nosso texto e então escolher uma fonte e uma cor. Você pode especificar uma cor para o texto e para o background. Também é possível mover seu texto verticalmente e/ou horizontalmente com os cursores "Disposição Horizontal" e "Disposição Vertical". Então, se você quiser que seu texto não seja estático, você deve selecionar o tipo de movimento da lista situada na área "Movimentos". O cursor na área "TAPE" torna possível mudar a velocidade da rolagem.

### 2.3. Copiar/Colar e Phasing

Esta função está disponível nos racks "EasyTime" e "EasyStep"; agora vejamos como usá-la. Com esta nova ferramenta, você pode rapidamente copiar e colar uma seqüência para um ou mais equipamentos. Quando sua seqüência estiver pronta para ser colada para outros equipamentos, você deve clicar no botão "Copiar" (abaixo do botão "EasyTime" ou "EasyStep") e então selecionar os canais que você deseja copiar (como fizemos anteriormente). A seguinte janela aparecerá:

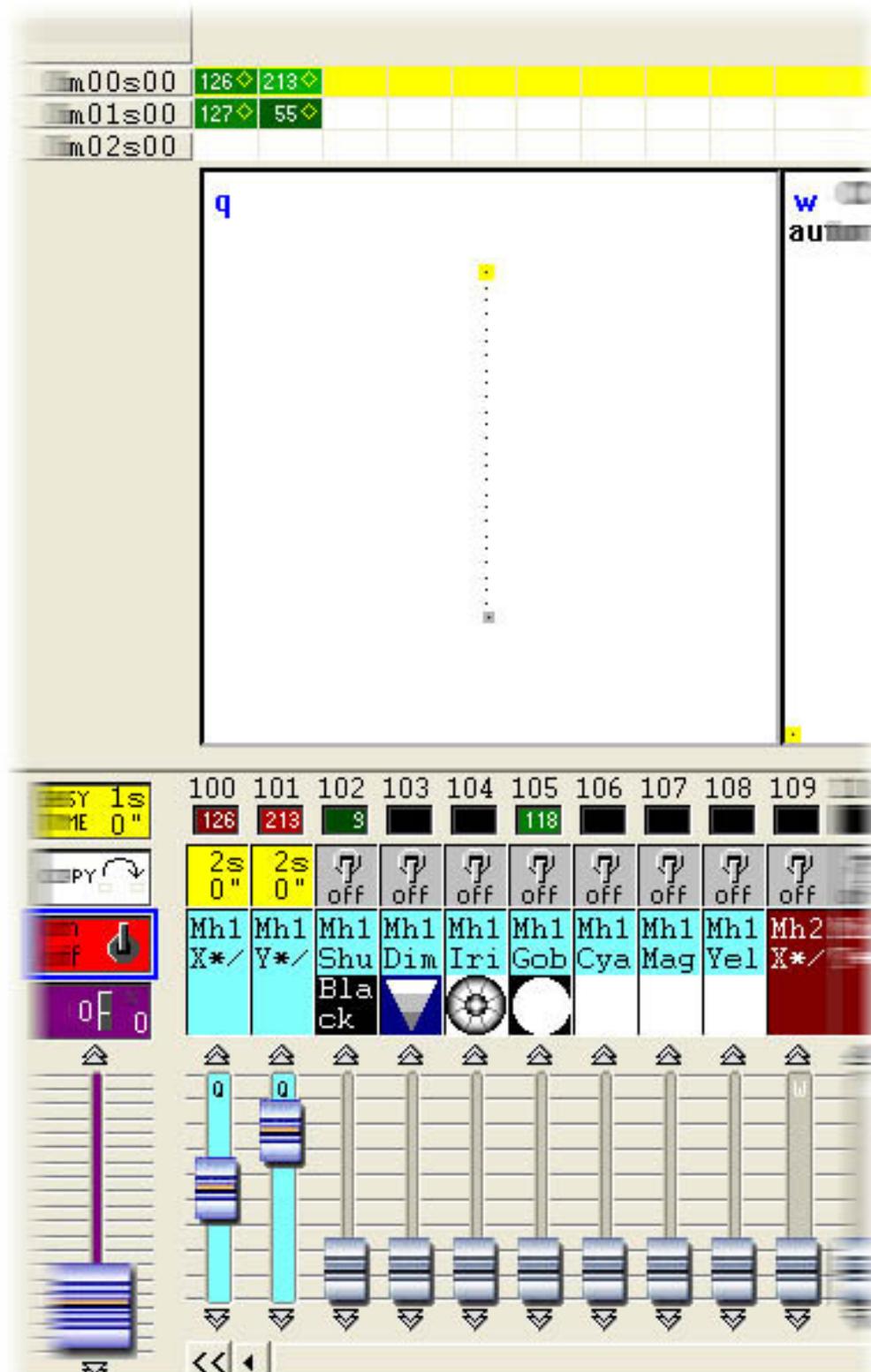


Por padrão, "Simples" está selecionado. Isso significa que a seqüência será colada para o equipamento selecionado. Se você quiser colar a mesma seqüência para mais de um equipamento, você terá de selecionar "Avançado" e selecionar os equipamentos. Três opções estão disponíveis:

- Todos: Significa que a seqüência é colada para todos (mesmos) equipamentos
- Grupo Selecionado: significa que a seqüência é colada apenas para os equipamentos do grupo selecionado
- Equipamentos especificados abaixo: Você pode selecionar os equipamentos um por um

A ferramenta phasing permite criar facilmente uma "onda" com seus scanners ou um efeito arco-íris com seus trocadores de cor CMY. Basicamente, esta nova ferramenta permite copiar alguns canais de um equipamento para o outro. Porém, há uma opção avançada que ajuda a adicionar um atraso entre cada equipamento para a seqüência selecionada.

### Como criar um efeito "onda" ou arco-íris

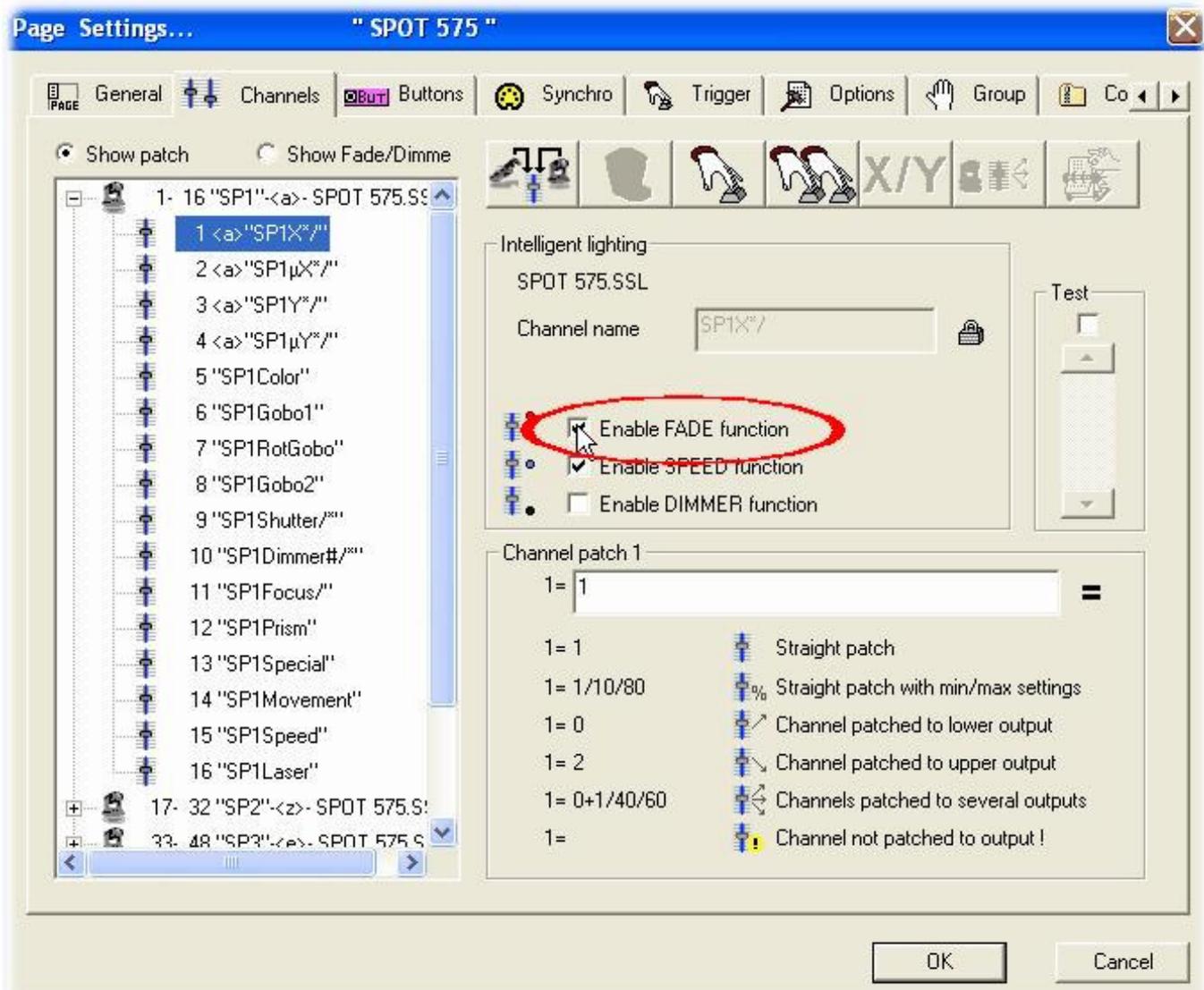
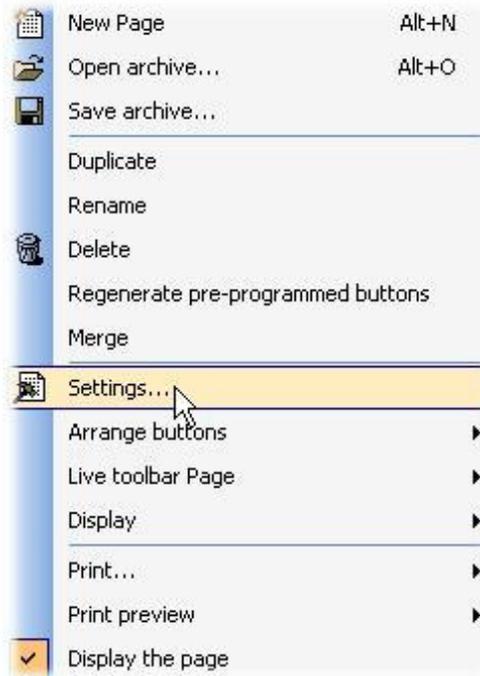


Uma vez que tenhamos feito isso, podemos copiar os canais "PAN&TILT" e colar para um equipamento. A janela "Copiar/Colar" aparece e devemos selecionar "Avançado" para acessar a função phasing. Após ter selecionado "Phasing (apenas com canais EasyTime ou EasyStep)", você deve especificar o tipo de phasing:

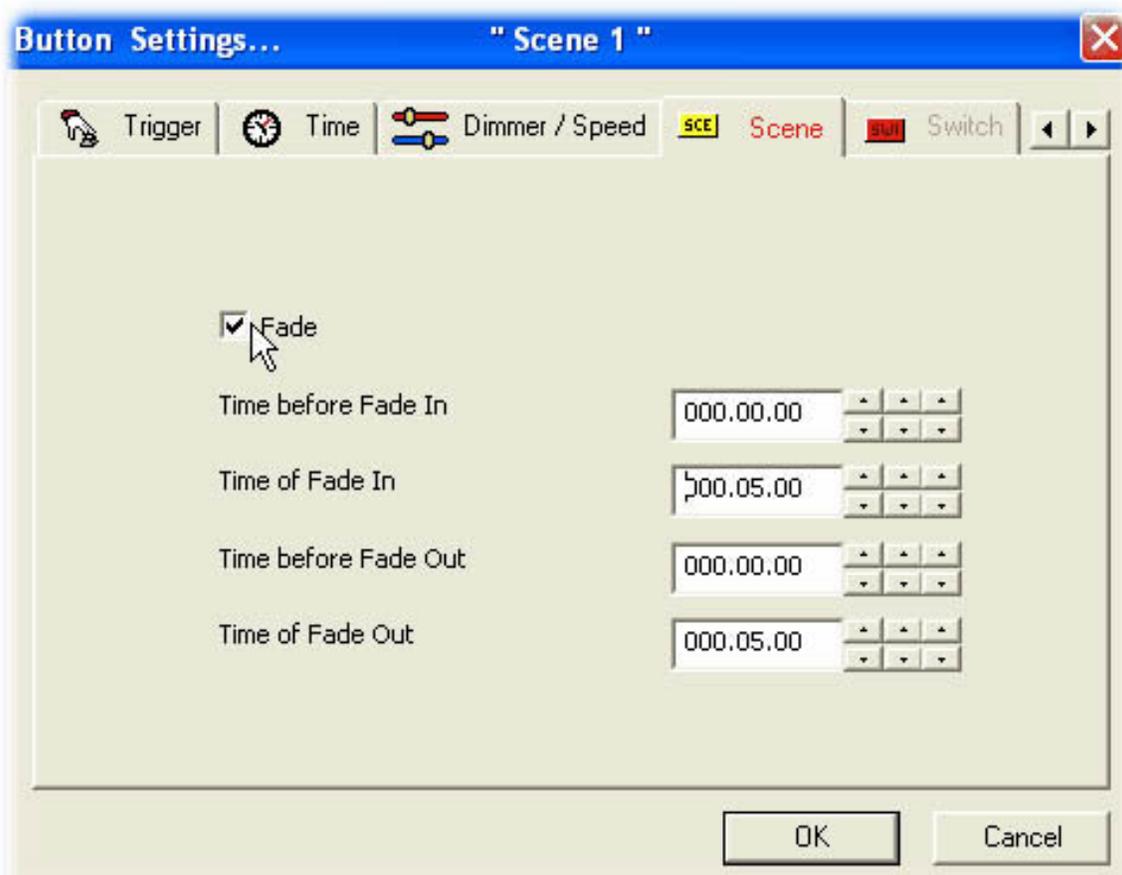
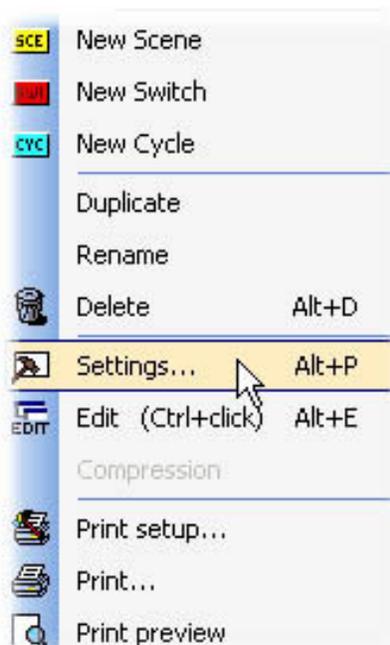
- Manual significa que você deve especificar o atraso manualmente com o cursor
  - Outras opções são atrasos pré-programados levando em conta o número de equipamentos.
- 

### **3. Fade entre cenas**

É possível usar o fade de uma cena para outra. Por exemplo, isto é muito útil para ir de uma posição a outra muito devagar, para abrir ou fechar o dimmer de suas luzes... Algumas coisas precisam ser checadas antes de começar a programar nossas 2 cenas. Em primeiro lugar, todas as funções "FADE" devem estar permitidas nos canais que queremos usar. Para isso, devemos abrir a janela "Definições" do menu Página e ir até a aba "Canais" (veja abaixo).



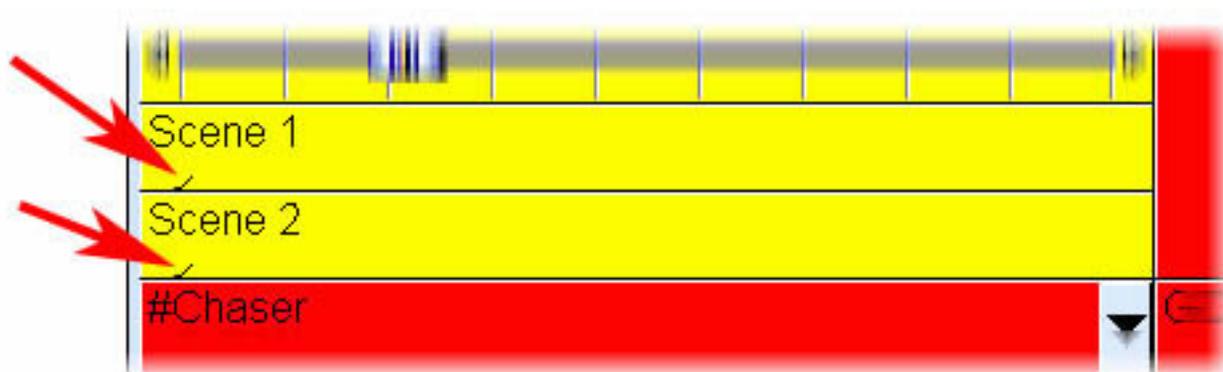
Todos os canais de nossa página estão listados no rolo situado no lado esquerdo da janela. Queremos fazer um fade entre 2 posições, então devemos habilitar a função "FADE" nos canais Pan&Tilt para todos os equipamentos. Por favor note que a função já está habilitada nos canais Pan&Tilt... porém é bom ver como fazer isto. Agora é hora de criar nossas 2 cenas. No capítulo anterior vimos como criar uma cena COMO SE VÊ AGORA... vamos usar a mesma função e criar duas cenas usando botões TAKE.



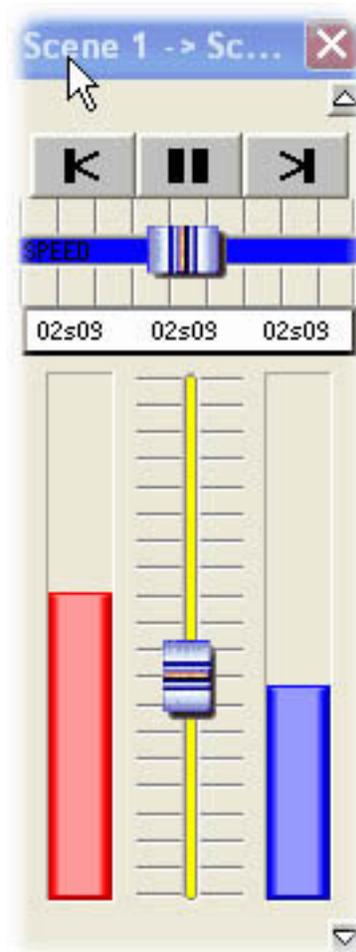
Uma vez que a função "Fade" tenha sido selecionada, podemos ajustar o tempo de fade. Por favor tenha em mente que os canais podem ter seus níveis crescentes (Fade In) ou decrescentes (Fade out):

- Tempo anterior ao fade in: Tempo entre o chamado da cena e o início do Fade In
- Tempo de Fade In: Tempo do Fade In
- Tempo anterior ao fade Out: Tempo entre o chamado da cena e o início do Fade Out
- Tempo de Fade Out: Tempo do Fade Out

Aqui, podemos deixar as configurações padrão que são 5 segundos para o Fade In ou Out e nenhum tempo antes dos mesmos. Podemos clicar OK quando estiver terminado e nossa primeira cena está pronta para ser usada. Vamos criar a segunda cena e chamá-la "Cena 2". Para isso, precisamos liberar todos os botões na página (clique duas vezes sobre INIT) e chamaremos a "Cena 1". Então usamos os botões TAKE para ajustar uma posição diferente para cada equipamento e salvamos a cena com a função COMO SE VÊ AGORA. Agora só temos que setar o tempo de Fade (como fizemos com a primeira cena) e estamos prontos para efetuar o fade da nossa "Cena 1" para a "Cena 2".



Quando um Fade está em andamento, a seguinte janela aparece e mostra o FADE IN (vermelho à esquerda) e o FADE OUT (azul à direita). Esta janela permite fazer uma pausa, aumentar a velocidade do fade, pular para o fim do fade ou voltar ao início. Por favor note que você pode deixar esta janela visível ou não clicando em "Fade" do menu "Janelas".



Por favor tenha em mente que a função FADE não está disponível em canais que foram programados com o modo ON/OFF. Ela é muito útil para fazer alguns canais usarem o fade ou não em uma cena. Imagine que você quer usar esse efeito de uma posição a outra com seus equipamentos mas quer mudar o gobo sem usar o fade na mesma cena. O canal do gobo deve ser programado com o modo ON/OFF, ou a função FADE (janela Definições da Página) deve ser desabilitada neste canal.

---

#### 4. Atalhos externos

## 4.1. MIDI - Easy Console

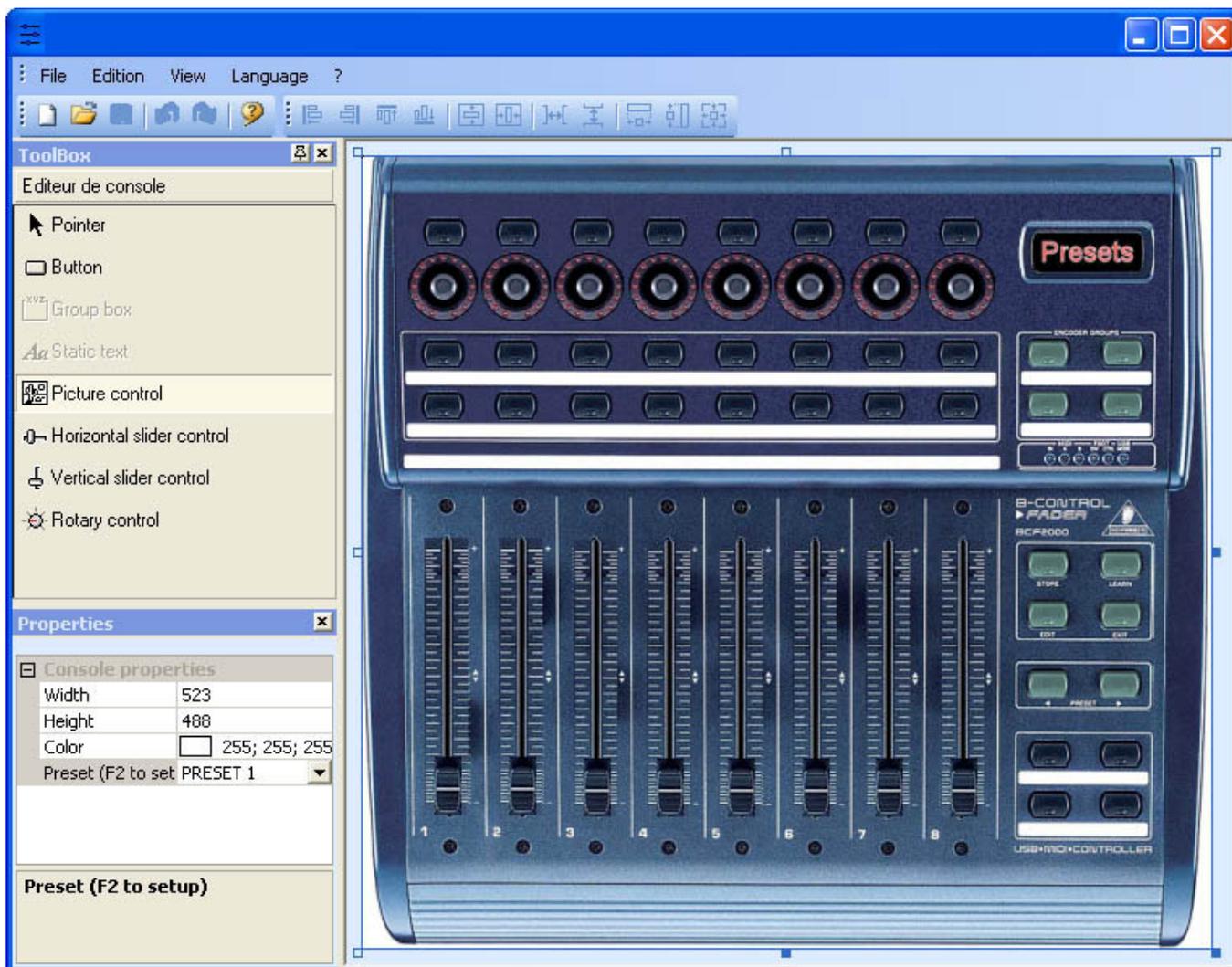
### 4.1.1. EasyConsole, o que é isso?

EasyConsole é uma nova e poderosa ferramenta para controle AO VIVO. Ela permite aos usuários conectar qualquer controlador MIDI ao software e designar várias funções a ele. É possível controlar a velocidade ou tamanho de uma seqüência, pular de página para página, selecionar um botão em particular, congelar todos os canais DMX... e muito mais. Quando seu show estiver sendo programado com o software, é muito fácil designá-lo para os faders e botões do controlador de MIDI. Esta é uma ferramenta incrivelmente poderosa que poupará o tempo do usuário e permitirá um controle mais preciso durante aplicações "ao vivo". A imagem abaixo é um exemplo de um controlador MIDI com botões giratórios e faders, todos os quais podem perfeitamente ser designados para trabalhar com nosso software.



### 4.1.2. Primeiro, ajuste seu controlador na tela

A primeira coisa que você deseja fazer é colocar seu controlador MIDI na tela, o que simplificará seu uso dentro do software. Para que isso funcione, um simples quadrado branco com faders e botões pode ser suficiente. Porém, você pode fazer a representação na tela de seu controlador mais próxima da realidade colando fotos dele. A ferramenta EasyConsole permite que você faça isso. Você será capaz de desenhar seu controlador e usá-lo com o Sunlite 2006 em poucos minutos.



### Definindo o fundo e adicionando imagens

É muito fácil criar um controlador de tela acurado seguindo uma imagem de uma placa MIDI real. A figura associada deve ser colocada no diretório "CSL" da pasta de instalação, em formato BMP. A seção "Bitmap" da janela "Propriedades" permite que você selecione uma imagem desta pasta "CSL", que você pode usar como background para criar uma representação acurada de seu controlador MIDI. Se você deseja adicionar uma imagem ao seu controlador, selecione a ferramenta "Controle de Imagem" e insira uma nova foto. Então, você poderá alterar o tamanho desta imagem, mudar sua posição ou mesmo substituí-la usando a janela "Propriedades".

### Definindo os controles: botões, faders...

Há 4 tipos de controles disponíveis: sliders horizontais e verticais, e botões giratórios e regulares. Estes controles estão disponíveis na janela "Caixa de Ferramentas". Selecione o controle desejado da caixa de ferramentas e então clique em seu projeto para inserir um novo controle. Usando a janela "Propriedades" você pode, por exemplo, mover, redimensionar ou mudar a imagem de fundo. Você também pode escrever legendas em quaisquer controles para ver claramente sua função dentro do software Sunlite 2006.

## Definindo os presets

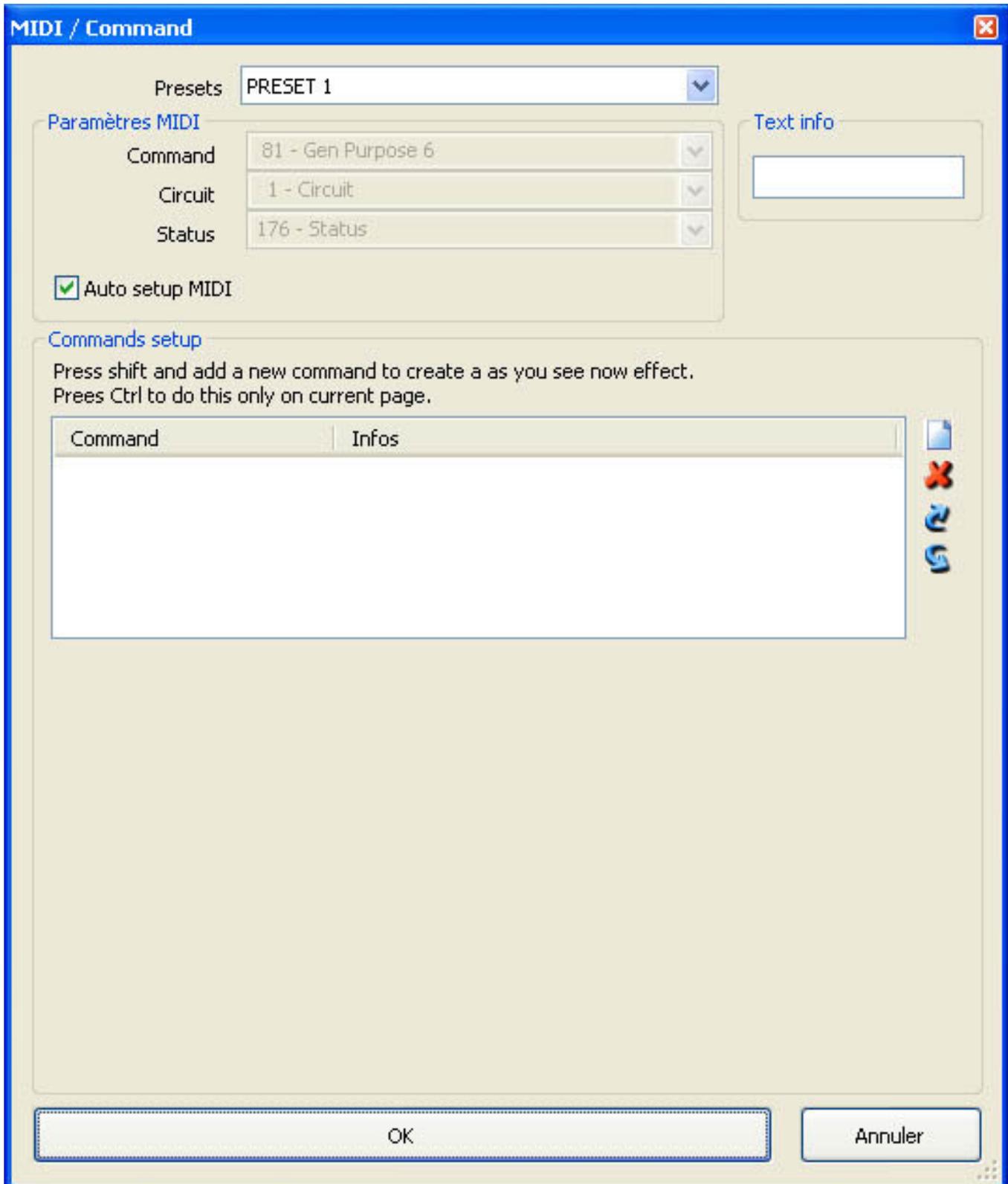
### 4.1.3. Como usar o EasyConsole

Em primeiro lugar, certifique-se de que a função MIDI está habilitada na janela parâmetros iniciais. Abra a janela do menu "Controlador" e vá para a aba "Audio/Midi" para ativar a função.



Designar o controlador MIDI ao software é muito simples. Cada botão ou fader deve ser designado independentemente. Há duas maneiras de designar um botão: o modo regular e o modo rápido.

### Modo Regular



Uma vez que esta janela esteja aberta e se a opção "Auto-ajustar MIDI" estiver ativada, ligue o fader ou botão correspondente em seu controlador e ele será automaticamente designado. Repita a operação para todos os controles. Não se esqueça de salvar a configuração clicando com o botão direito do mouse na barra de título e selecionando "Salvar" do menu.

General output
Page out
Page dimmer
Page speed
Page freeze
Page send DMX
Page send 3D
Page manual fade
Page enable fade
Page select
Page select previous
Page select next
Button dimmer
Button speed
Button size
Button activate
Button select
Button select previous
Button select next
Button edit
Button save, close edition
Fade play
Fade go back
Fade go next
Fade progress
Fade speed
Switch windows
Previous Preset
Next Preset
Preset select

Estas não são funções novas, e são explicadas em vários capítulos ao longo deste manual. Você pode controlar funções como VELOCIDADE, DIMMER ou TAMANHO de seus efeitos. Você também pode selecionar páginas ou botões, congelar as saídas, designar saídas DMX para um ou diversos faders de seu controlador a fim de ter um fader master geral, por exemplo. Não se esqueça de salvar suas

modificações. Isso não é feito automaticamente.

### Modo rápido

Este método é realmente mais rápido e permite setar 80% das funções disponíveis.



Imagine agora que você queira designar uma cena ou um switch para um botão do controlador MIDI, um botão blackout por exemplo. Use a função shift-clique (segure a tecla shift e clique com o botão direito do mouse) sobre o switch e selecione "Ativação do Botão" da opção "Ligar ao controlador Midi". Isso abrirá a seguinte janela, 4 opções estão disponíveis:

- On/Off: o switch é chamado quando o comando MIDI é enviado
- V> Nível: especifica o nível mínimo de comando MIDI para chamar o switch
- Nível: especifica o nível mínimo de comando MIDI para chamar o switch
- V- nível 1



#### 4.2. MIDI - Midi Time Code (MTC) - Código de tempo MIDI

A entrada de CÓDIGO DE TEMPO MIDI (MTC) é útil para sincronizar um ciclo com um sinal de CÓDIGO DE TEMPO MIDI posterior. Neste caso o software é chamado "Slave" e o sistema externo "Master". O sinal pode ser gerado por um CD ou DVD players, um gerador SMPTE, um software terceiro (som, vídeo, laser...).

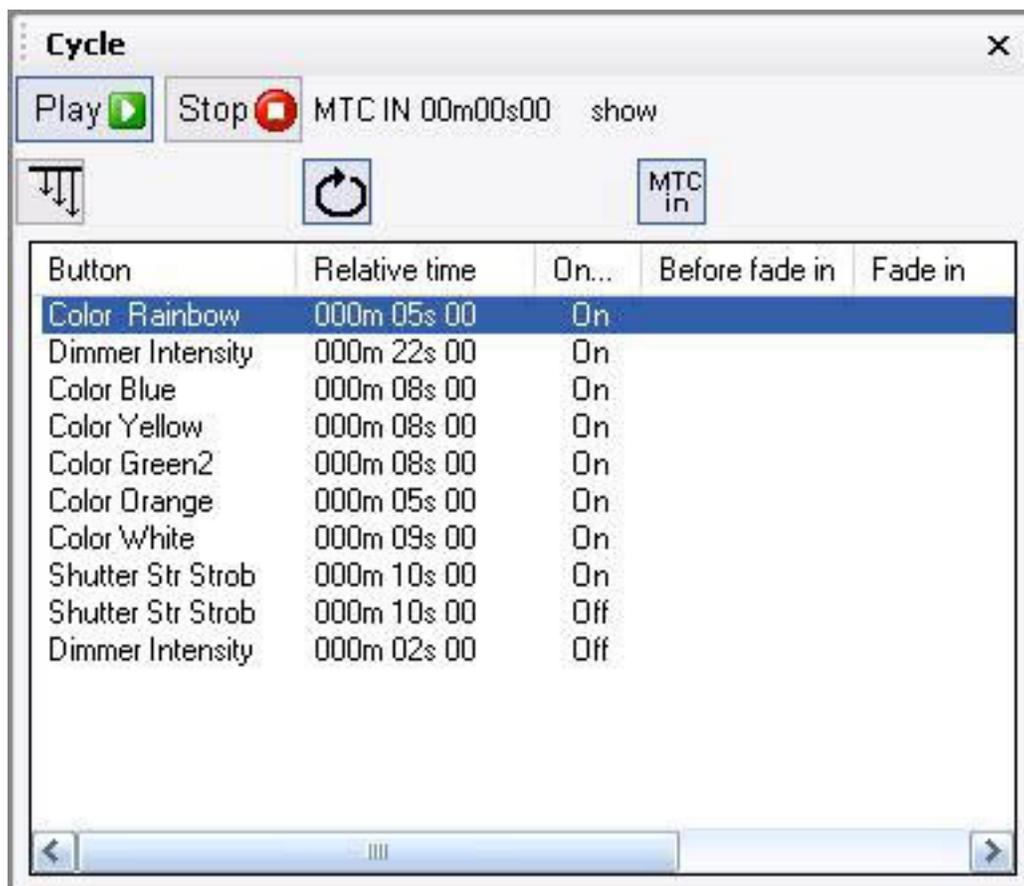
Para tal uso, certifique-se que:

- Seu computador está equipado com uma placa MIDI (geralmente incluída na placa de som) ou uma interface MIDI USB
- Ativou a função "MIDI IN" na seção "Audio/Midi" de "Parâmetros Iniciais" (do menu "Controlador")
- Ativou "CÓDIGO DE TEMPO IN" na seção "Sincronia" da janela "Configurações da Página"

Uma vez que todas as configurações terminarem, será possível sincronizar com a entrada CÓDIGO DE TEMPO MIDI todos os ciclos na página correspondente (um por vez). Um pequeno botão "MTC IN" aparece na janela Ciclos para habilitar ou desabilitar esta função como mostrado na figura abaixo.

N.B.

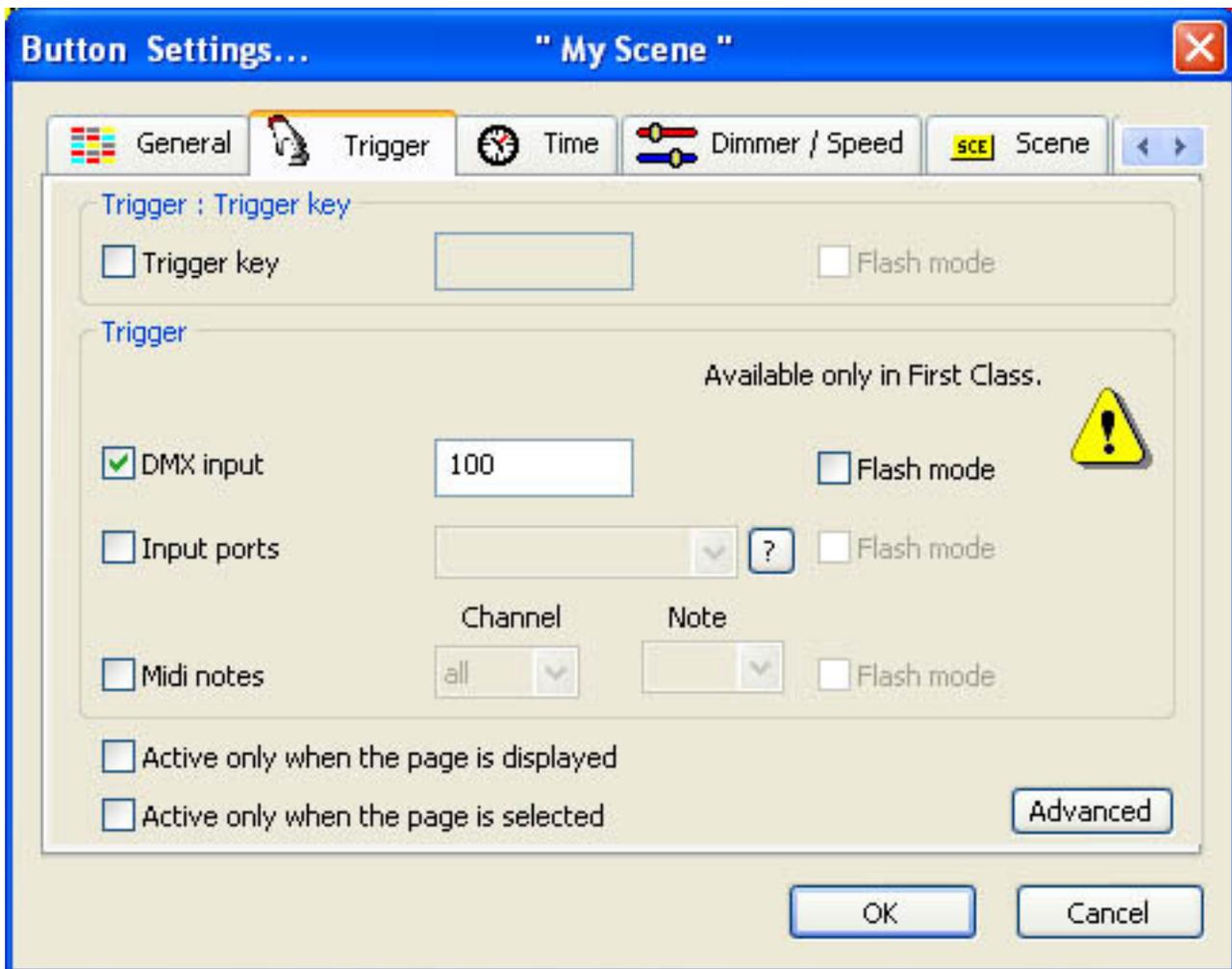
A entrada de CÓDIGOS DE TEMPO MIDI também pode ser ativada durante a criação de um ciclo. O tempo será então automaticamente computado no CÓDIGO DE TEMPO MIDI.



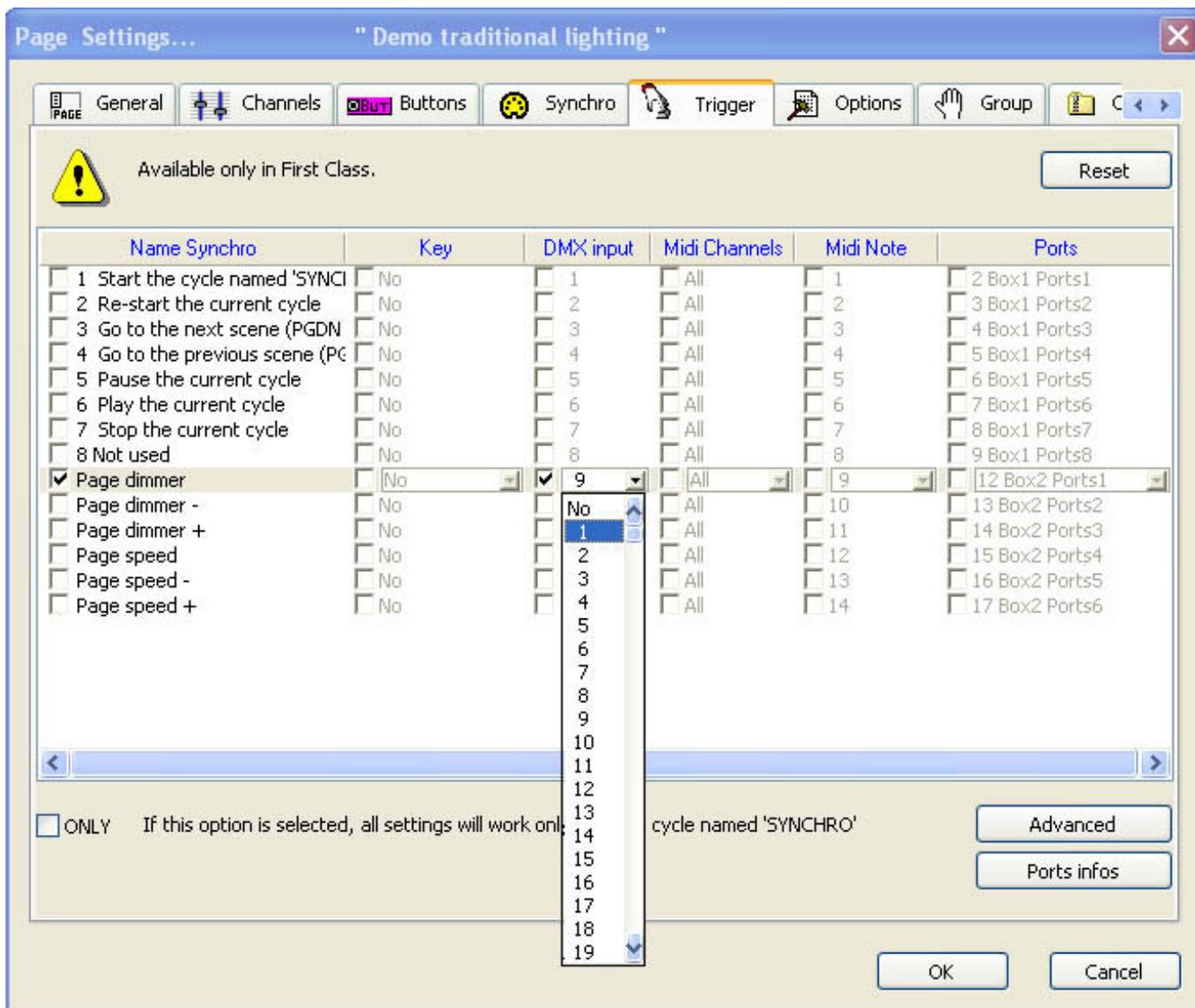
### 4.3. DMX

Muitas funções podem ser disparadas pelos canais de entrada DMX na tela do usuário. Você pode iniciar um botão (cena, switch ou ciclo), controlar faders de VELOCIDADE e DIMMER...

#### Atalho (gatilho) dos botões



#### Controle dos Faders

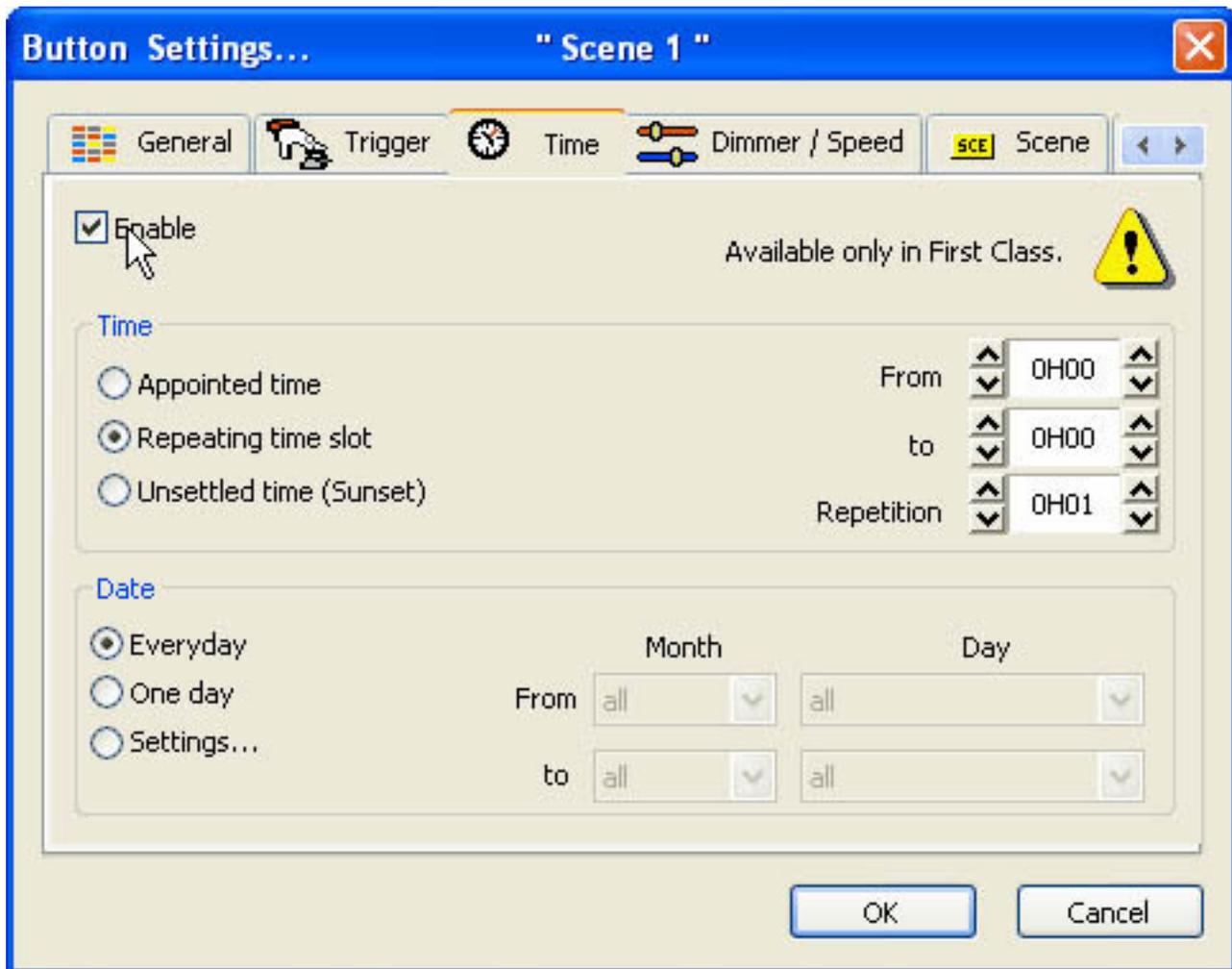


Agora, você pode modificar o dimmer de sua página em tempo real com seu controlador DMX externo.

**Esta opção pode não estar disponível em sua versão do software.**

#### 4.4. Relógio e Calendário

O software pode ser disparado por Tempo (relógio e calendário do PC). Esta função só está disponível na versão First Class e é muito útil para iluminação arquitetural. Você deve abrir a seguinte janela para ajustar o trigger de tempo (Menu "Botão", então "Definições"). O botão que você deseja disparar deve estar selecionado antes de abrir esta janela!



Em primeiro lugar, vamos clicar em "Ativar" para modificar as configurações. Muitas opções estão disponíveis para disparar um botão (cena, switch ou ciclo):

##### Hora fixa

Selecione que hora você quer iniciar seu botão.

##### Fração horária repetitiva

Imagine que você quer começar a mesma seqüência a cada 30 minutos das 10 da manhã às 3 da tarde. Você deve ajustar 10H00 na caixa "De", então "15H00" na caixa "a", e finalmente 0H30 na caixa "repetição".

### Hora variável (Pôr do Sol)

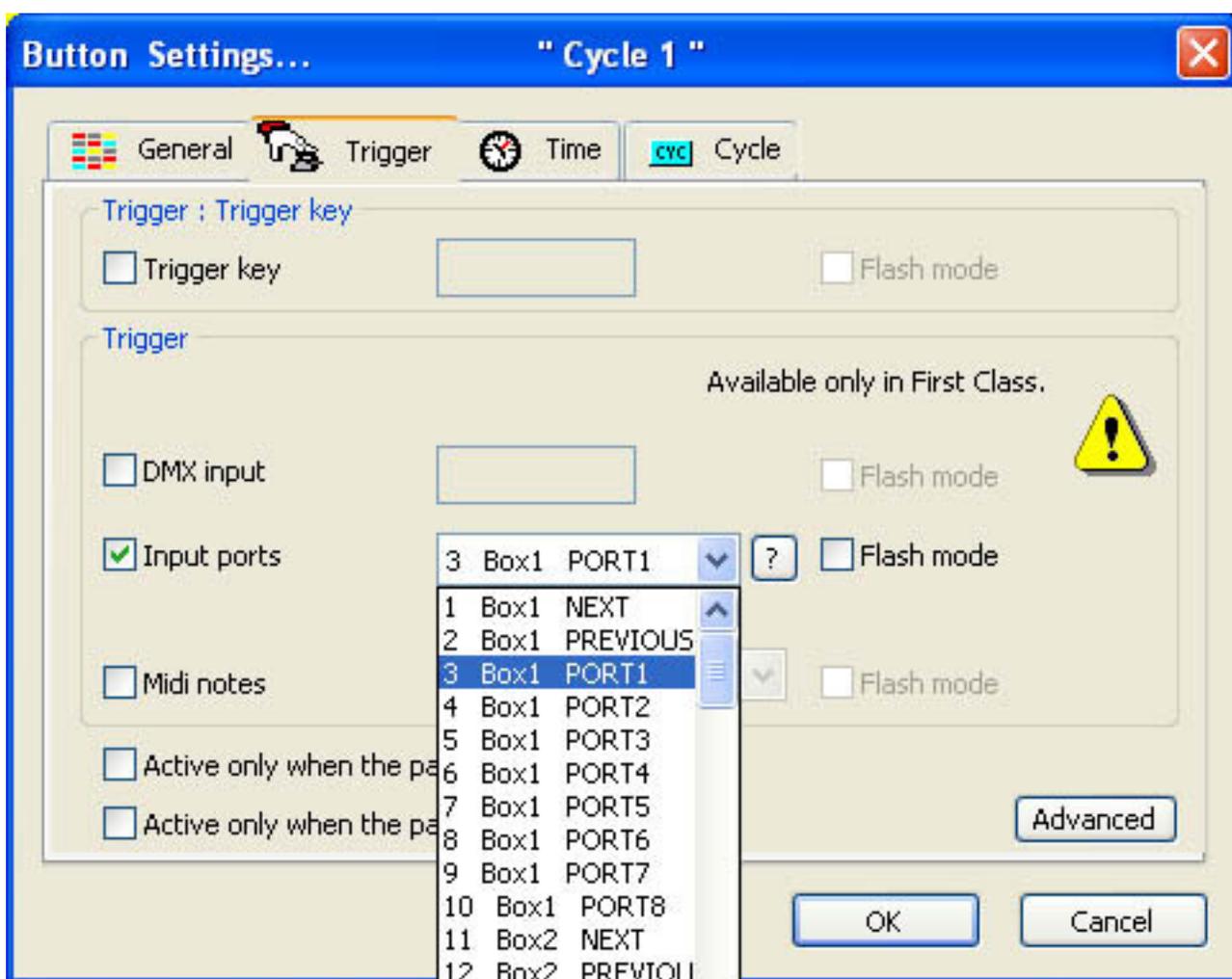
Imagine que você queira iniciar um ciclo todos os dias após o pôr do sol. Você deve usar esta opção para isso. Primeiro, selecione a "Data1" (primeiro dia) e a "Data2" (último dia). Imagine que você deseja iniciar sua seqüência às 15H00 do primeiro dia e às 21H00 no último dia; você deve ajustar 15H00 na caixa "Hora1" e 21H00 na caixa "Hora2". O software vai calcular a hora para cada dia...

Não esqueça de especificar PARA CIMA ou PARA BAIXO. PARA CIMA significa que a hora do disparo aumentará diariamente (até chegar a "Hora2"); PARA BAIXO significa que diminuirá.

### 4.5. Ligação por conector

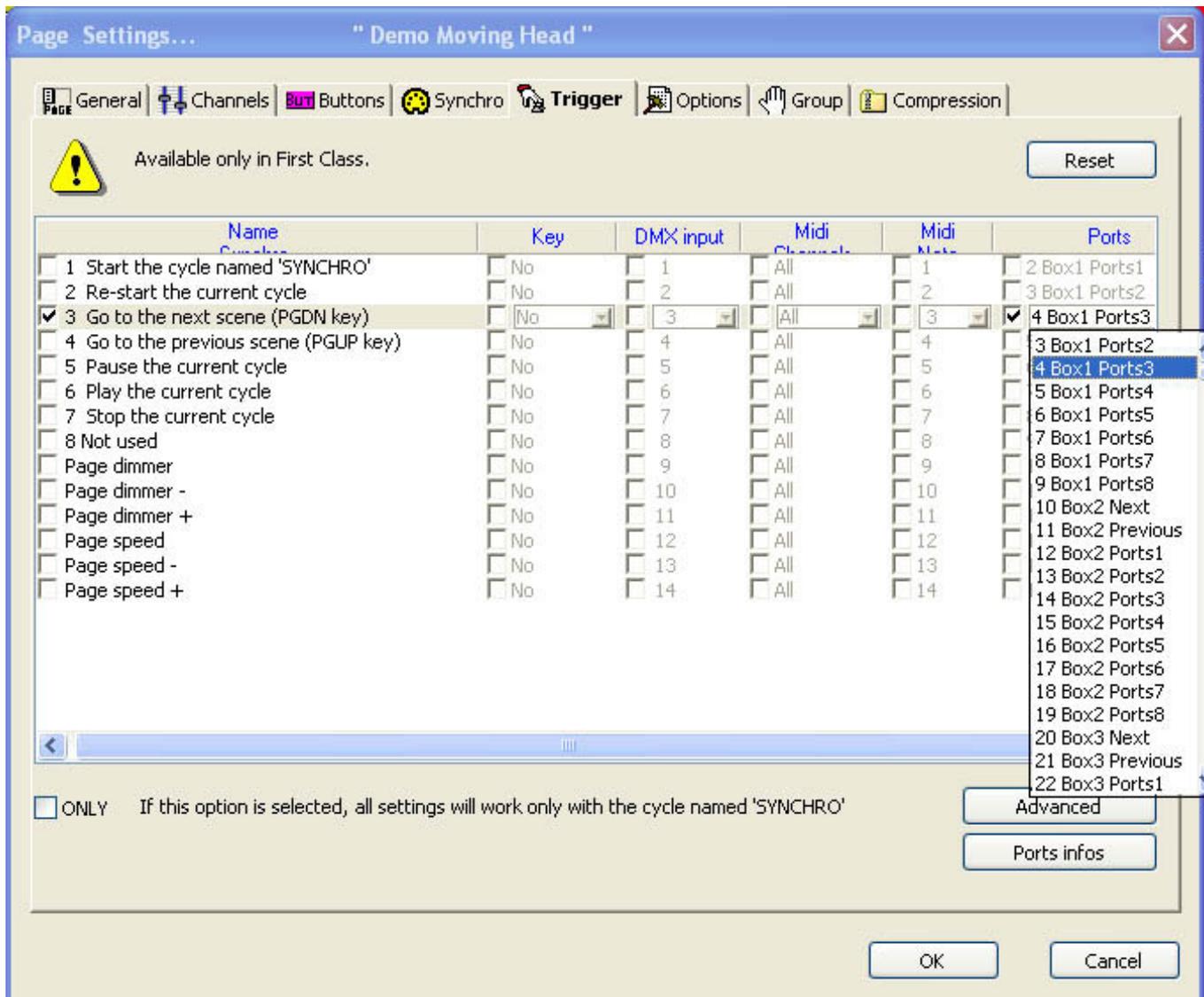
Um conector de 10 pinos está disponível na interface DMX USB e possibilita enviar 8 diferentes contatos ao software. A referência do conector é ELE 10 (macho). Você não precisa enviar nenhuma força ao conector. É apenas necessário criar um contato entre o pino 2 (terra) e os outros 8 pinos (note que o pino 10 não é usado). Várias coisas podem ser disparadas por portas.

### Disparando botões



## Disparando ciclos

É possível disparar a função playback dos ciclos em uma página. Para isso, devemos abrir a janela "Definições" em Página, e ir até a aba "Gatilho". Várias opções estão disponíveis: iniciar e parar o ciclo atual, pular para passos anteriores e posteriores...



Nota: Se a opção "Only" estiver selecionada, todas as configurações funcionarão no ciclo chamado "SYNCHRO" (sincronia).

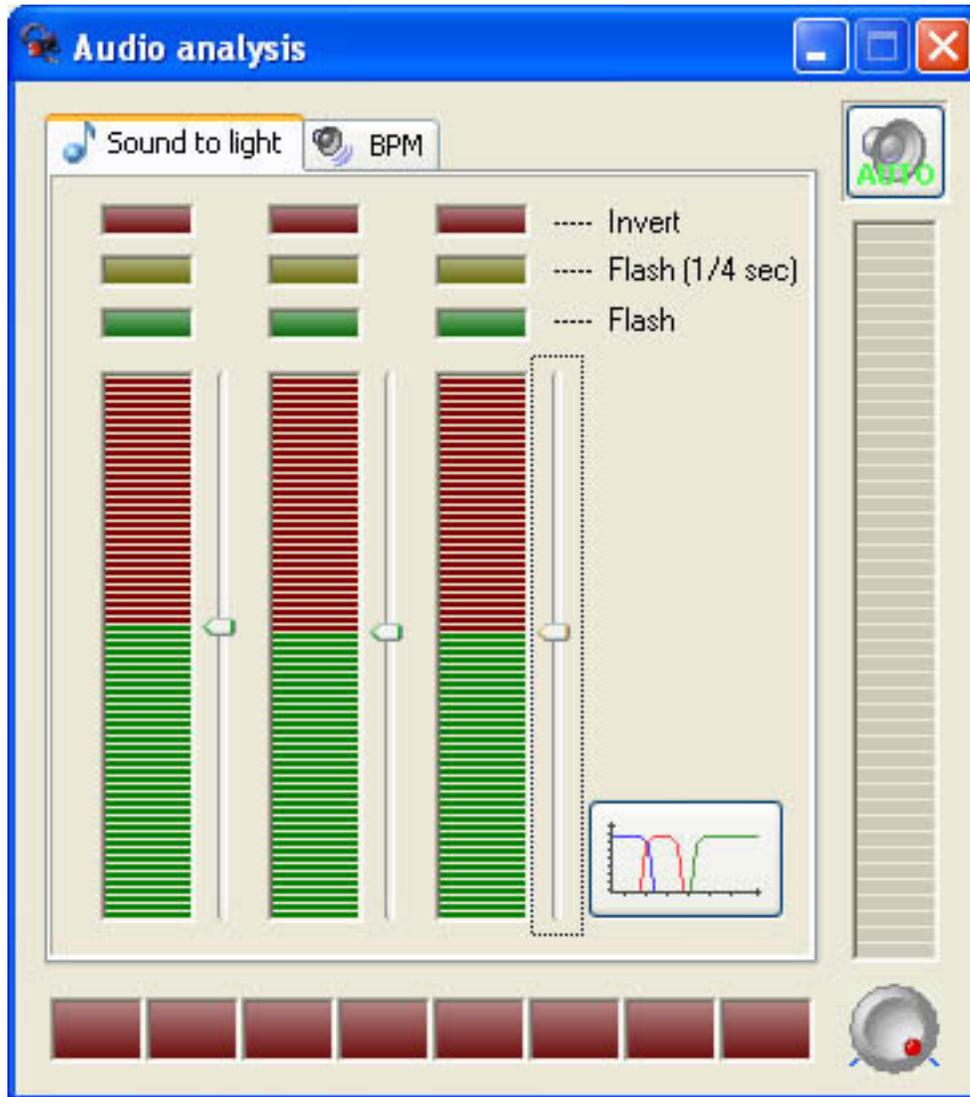
Você pode encontrar mais informações sobre a conexão de interfaces DMX lendo o manual do Hardware.

**Esta opção pode não estar disponível em sua versão de software.**

## 4.6. Análise de Áudio

O programa de análise de áudio permite ler e analisar um dado de som através de uma placa de som ou diretamente através de arquivos de computador (CD, arquivos WAV...). Tempo e BPM podem assim ser excluídos.

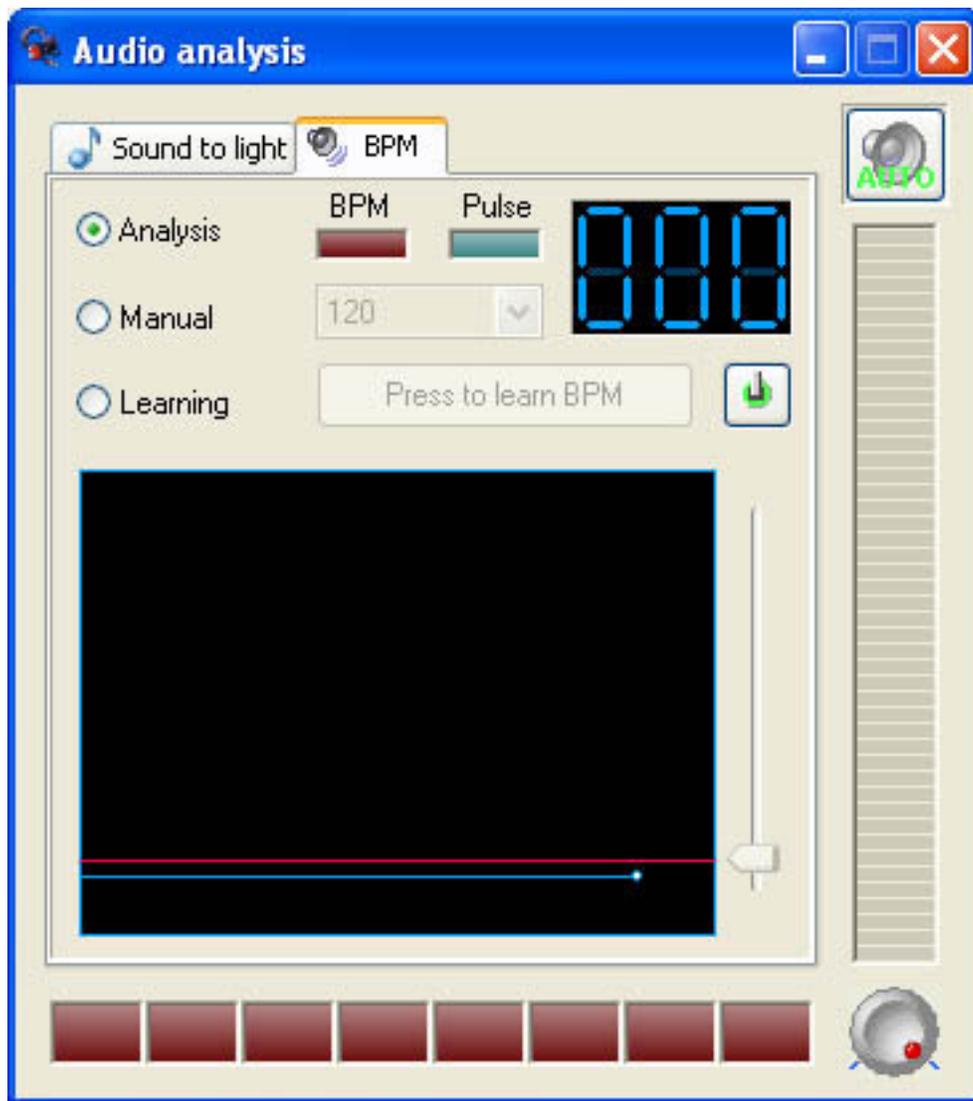
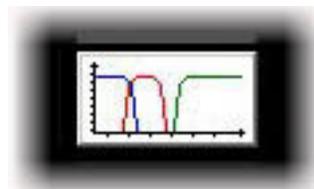
Filtros de grave, médio e agudo são disponibilizados na aba SOM PARA LUZ.



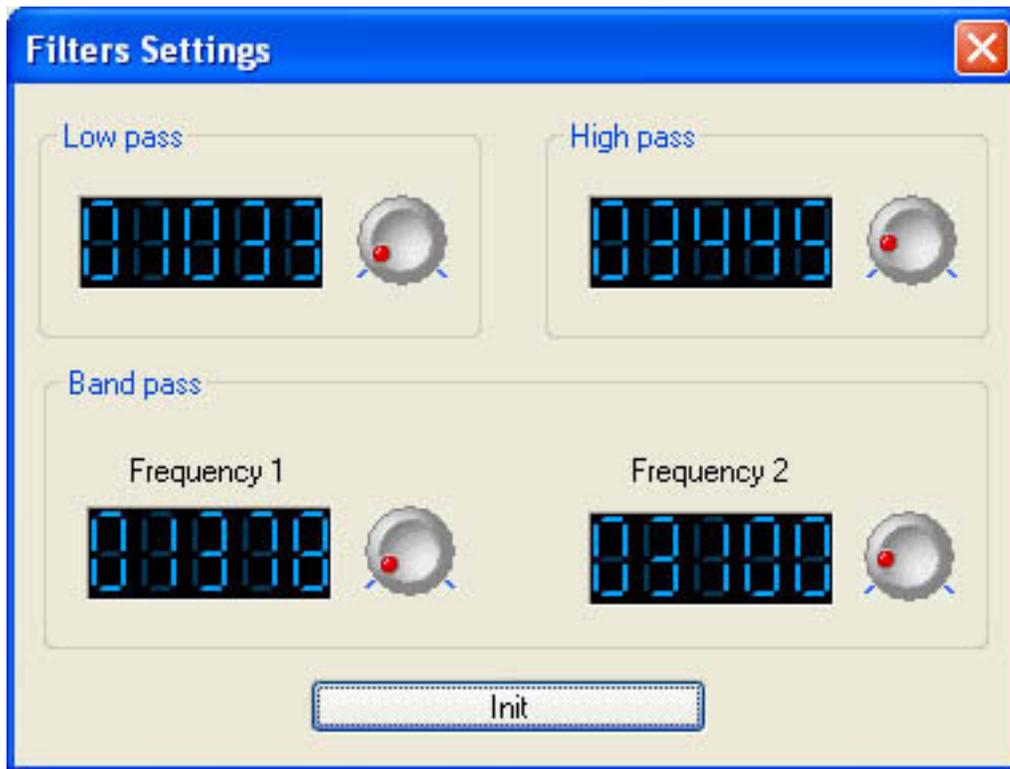
Quando o programa de análise de áudio opera como uma tarefa de background, o seguinte ícone aparece na barra de ferramentas do Windows:



Clicando duas vezes sobre esse ícone você pode abrir a janela completa a fim de modificar parâmetros incluídos nas abas BPM e SOM PARA LUZ. Vamos observar estas funções mais atentamente:

**BPM****Som para Luz**

A janela abaixo aparece na tela:



Os três filtros podem ser personalizados independentemente.

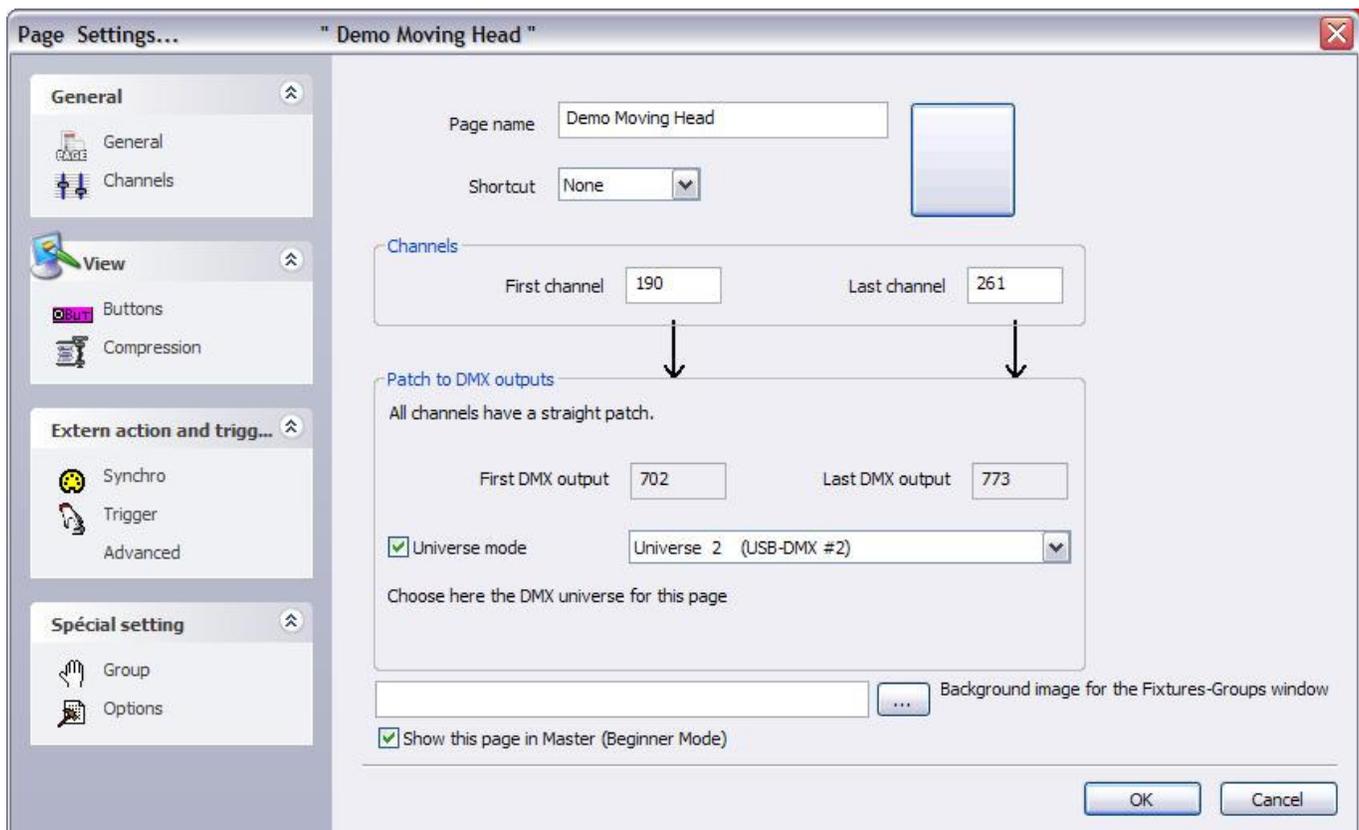
## **5. Definições de Página**

A janela DEFINIÇÕES DA PÁGINA contem todas as opções globais para cada página. É importante entender as diferentes opções disponíveis. Opções simples como o tamanho dos botões e da fonte podem ser customizadas, e opções avançadas também: patch, compressão (disposição dos botões), trigger, canais e opções dos equipamentos, etc...

## Geral

Na seção "Geral", você pode basicamente fazer 2 coisas:

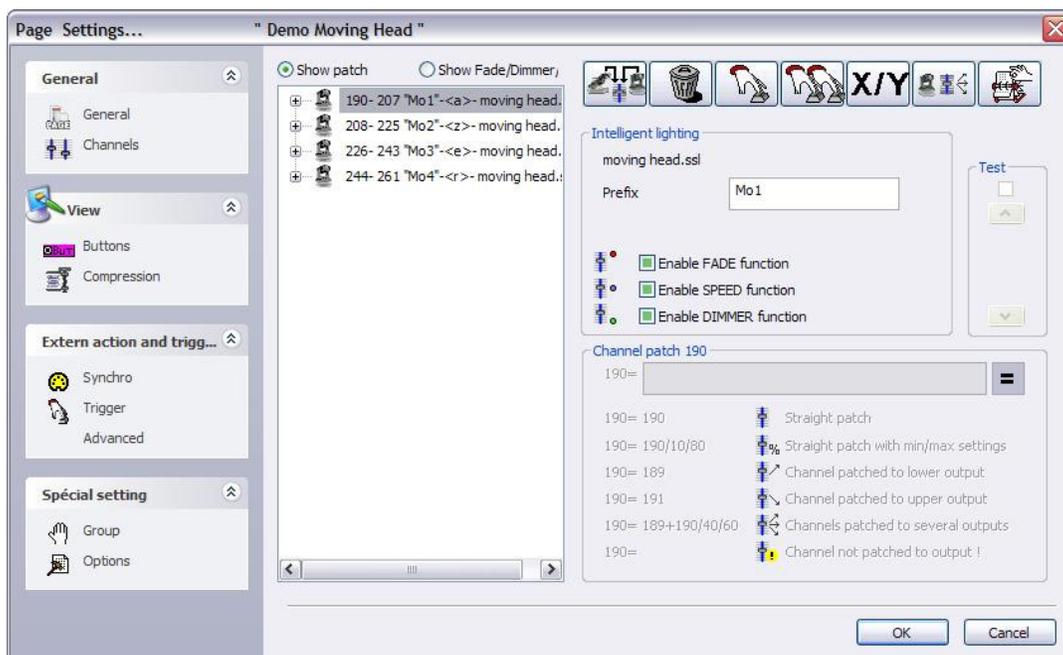
1. Mudar o universo DMX para sua página, o que significa mudar o endereço através de incrementos de 512 canais
2. Adicionar uma Imagem de Background para a janela Grupo de Equipamentos; isso permitira a você tirar uma foto de seu palco real e colocar os ícones de cada equipamento sobre a foto nos lugares apropriados.



## Canais

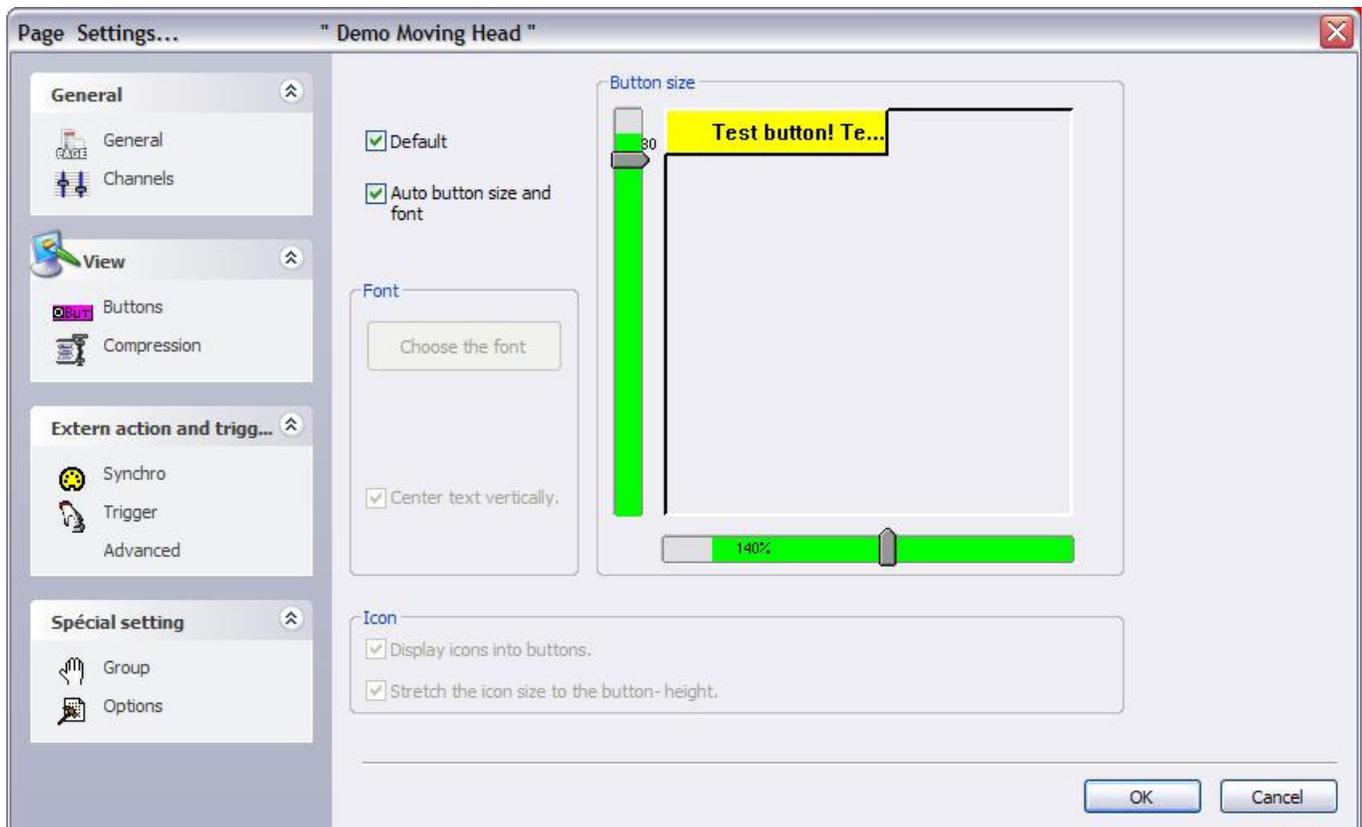
A seção "Canais" permite a você mudar as propriedades dos equipamentos individuais usando os botões no topo. Começando pela esquerda:

1. Inserir Aparelho; você pode inserir um novo equipamento em uma página que já foi criada
2. Eliminar o aparelho
3. Designar atalhos exclusivos; estes atalhos permitem que você acesse os canais para cada equipamento dentro do Editor de Botões
4. Atalhos Avançados; aqui você pode setar o mesmo atalho para diferentes equipamentos, bem como inverter os X e Y do mouse dentro do Editor de Botões
5. X/Y; você pode inverter os canais pan/tilt para cada equipamento (movimento simétrico), e você também pode limitar o pan/tilt máximo (previne a luz de incidir sobre paredes, pessoas, etc)
6. Mudar os canais DMX; muda o patch para o endereço inicial de um equipamento
7. Atualizar a biblioteca/perfil do equipamento selecionado



## Botões

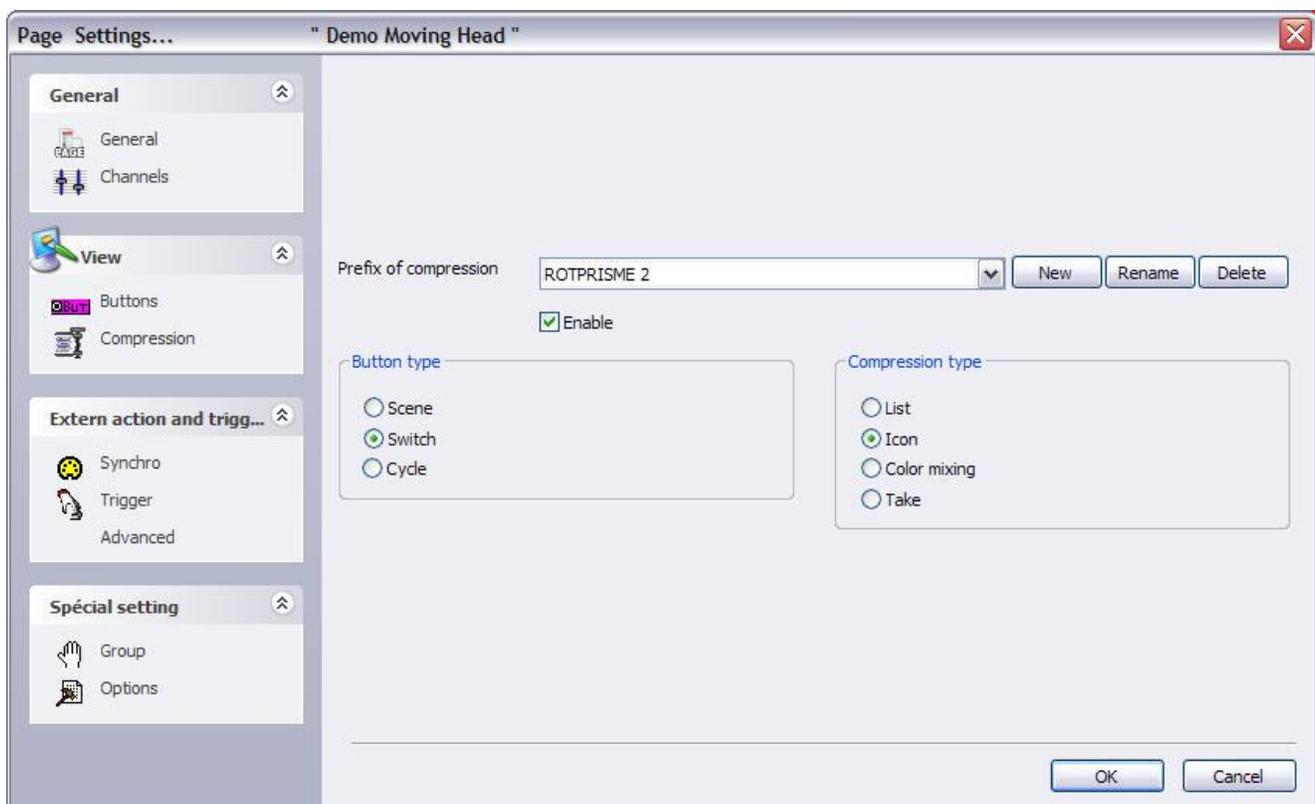
A seção "Botões" permite que você defina o tamanho e a fonte dos botões na sua página. Isso é muito útil se você precisa de botões maiores porque tem uma tela muito pequena, porque está usando um monitor de toque, etc...



## Compactação

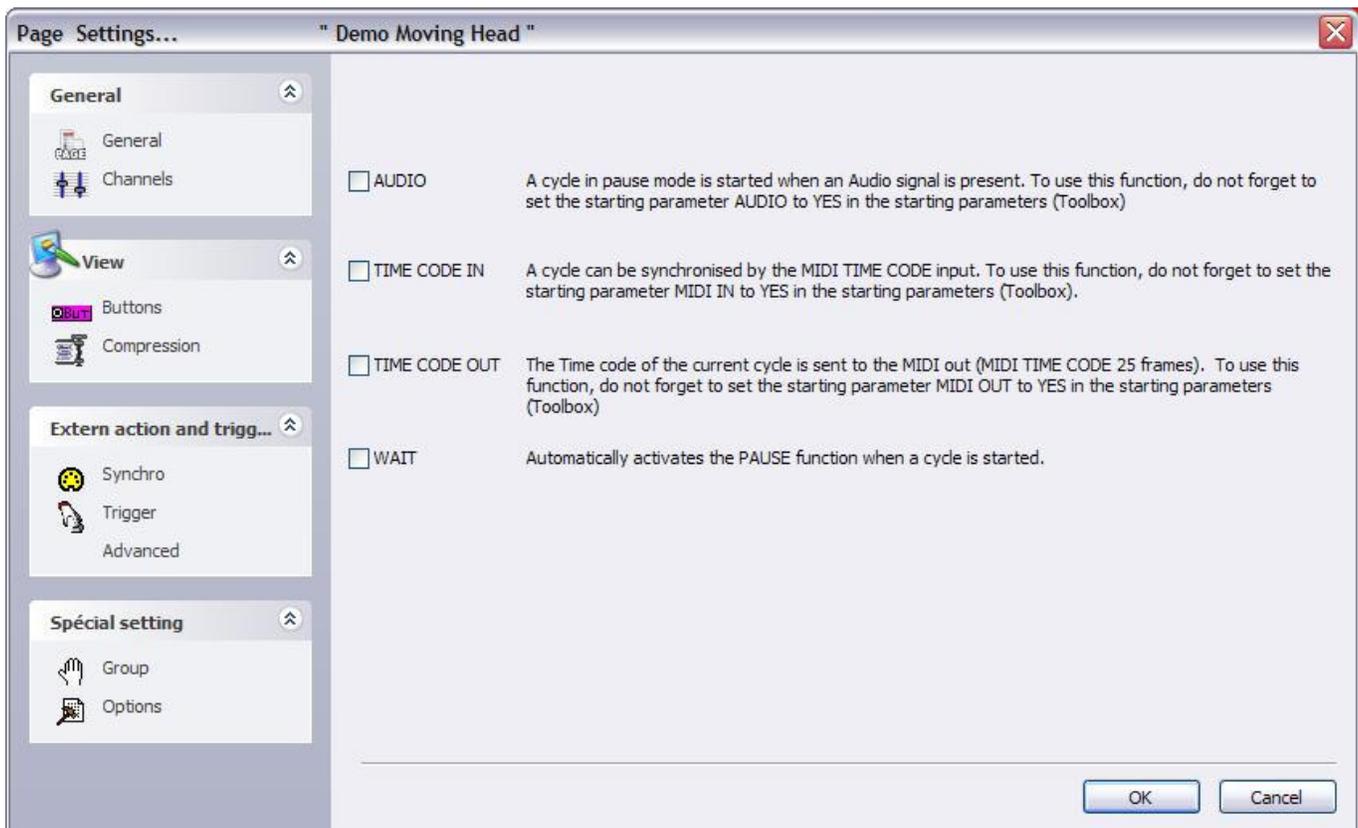
A seção "Compactação" permite que você crie ou modifique os grupos de botões dentro de sua página. Note como todos os ícones COR, GOBO, PRISMA estão agrupados juntos em suas páginas. Quando você cria um novo grupo de Compactação, todos os botões cujos nomes começam com as mesmas letras do nome do grupo serão ligados juntos. Por exemplo, COR VERMELHA, COR AZUL, COR AMARELA, COR BRANCA podem todos ser comprimidos sob o grupo chamado COR.

Você não pode agrupar Cenas, Switches e Ciclos juntos, então deve definir com qual tipo de botões o grupo de compactação trabalhará. Finalmente, você deve setar o tipo de Compactação.



## Sincronizar

A seção "Sincronizar" permite que você sincronize seus botões de Ciclo dentro da página de um número de diferentes maneiras.



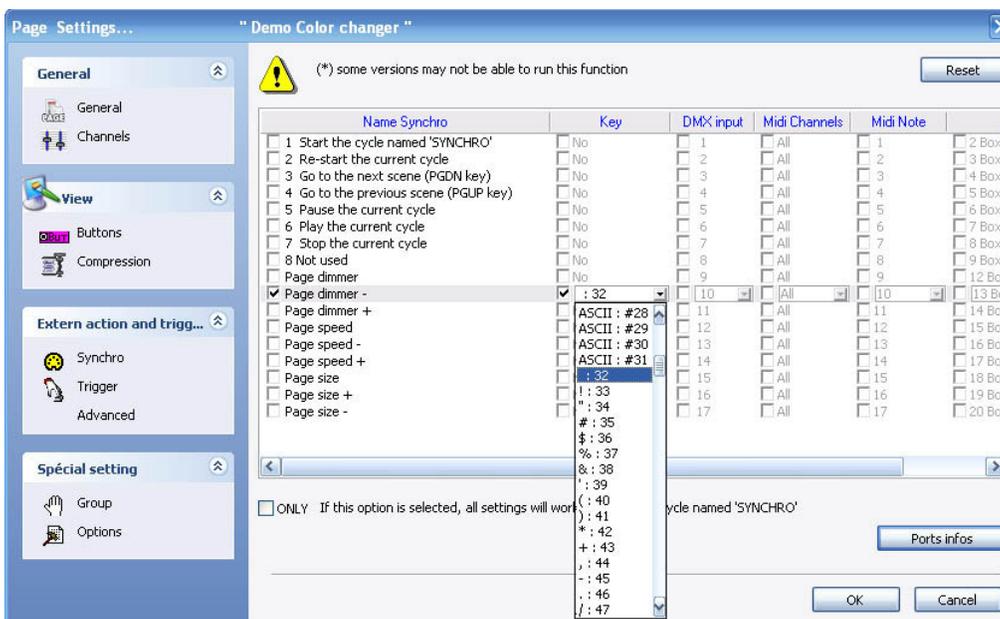
## Gatilho

Tenha em mente que estas funções agem apenas na página atual e podem ser designadas de diferentes maneiras nas outras páginas.

Algumas características em especial podem ser disparadas tanto pelo mouse quanto por atalhos, canais de entrada DMX...

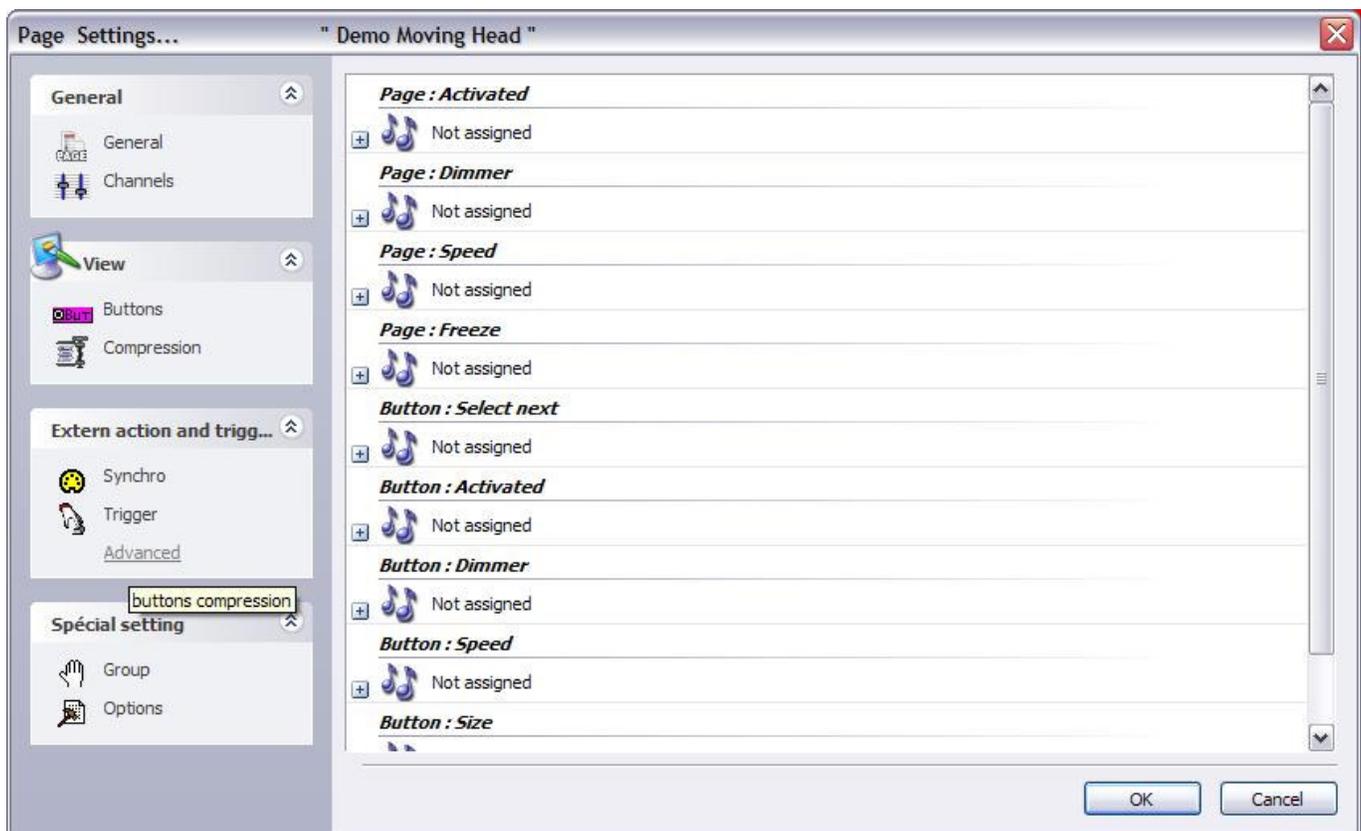
Por exemplo, é possível começar um ciclo, pará-lo, ir para a próxima cena... é uma função muito importante para aplicações teatrais. Há sempre a possibilidade de iniciar/pausar/parar um ciclo com uma simples ação e isso o torna muito poderoso e simples de usar.

Se quiséssemos iniciar o ciclo selecionado com a barra de ESPAÇO, teríamos de selecionar a função "[6] Iniciar o ciclo atual" e ativar o controle "tecla" antes de selecionar a barra de ESPAÇO do menu, como mostrado na figura acima.



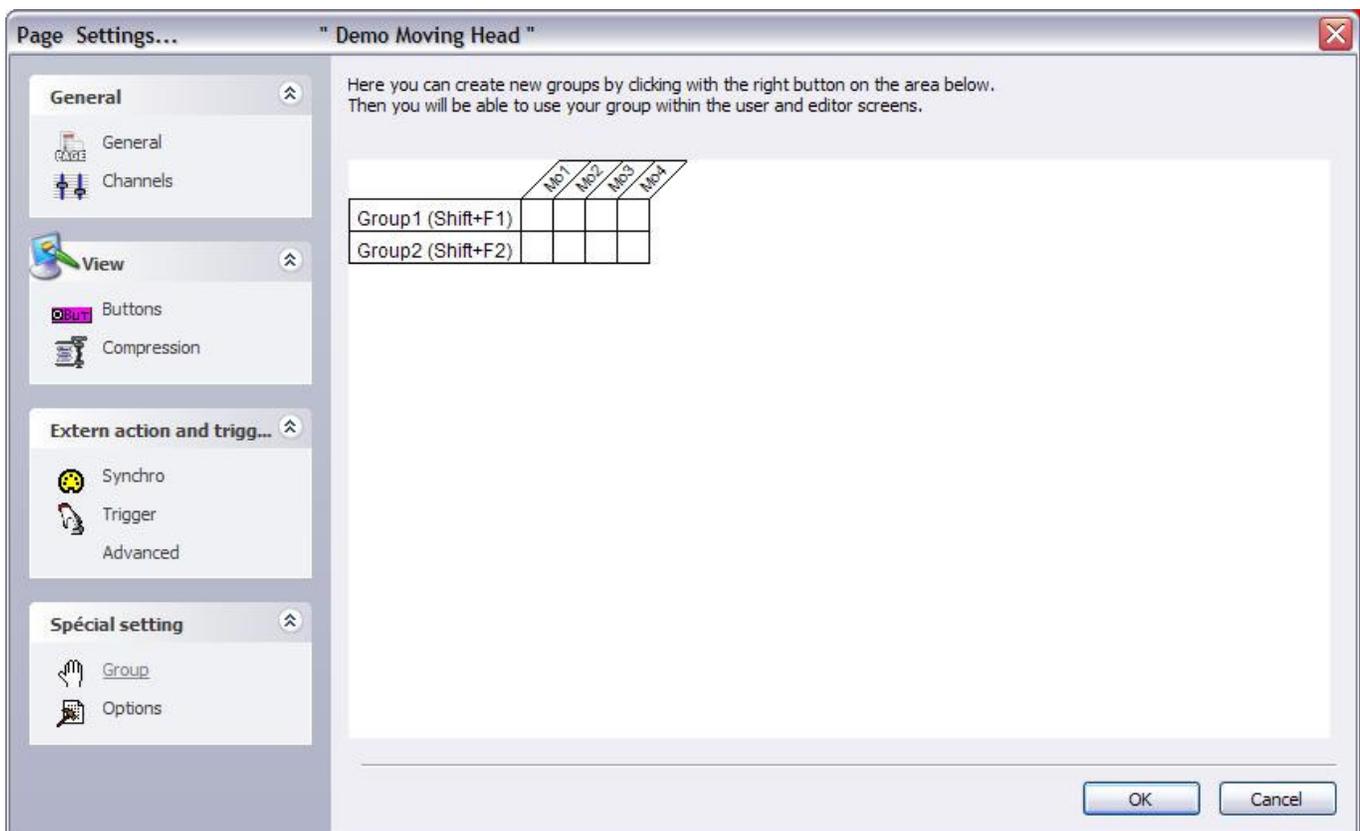
## Avançado

A seção "Avançado" permite designar comandos MIDI a diferentes propriedades dentro da página. Note que o software 2006 permite clicar com o botão direito do mouse da página controladora e fazer um simples LINK PARA aparelhos MIDI (veja a seção "Console" em Programação Avançada).



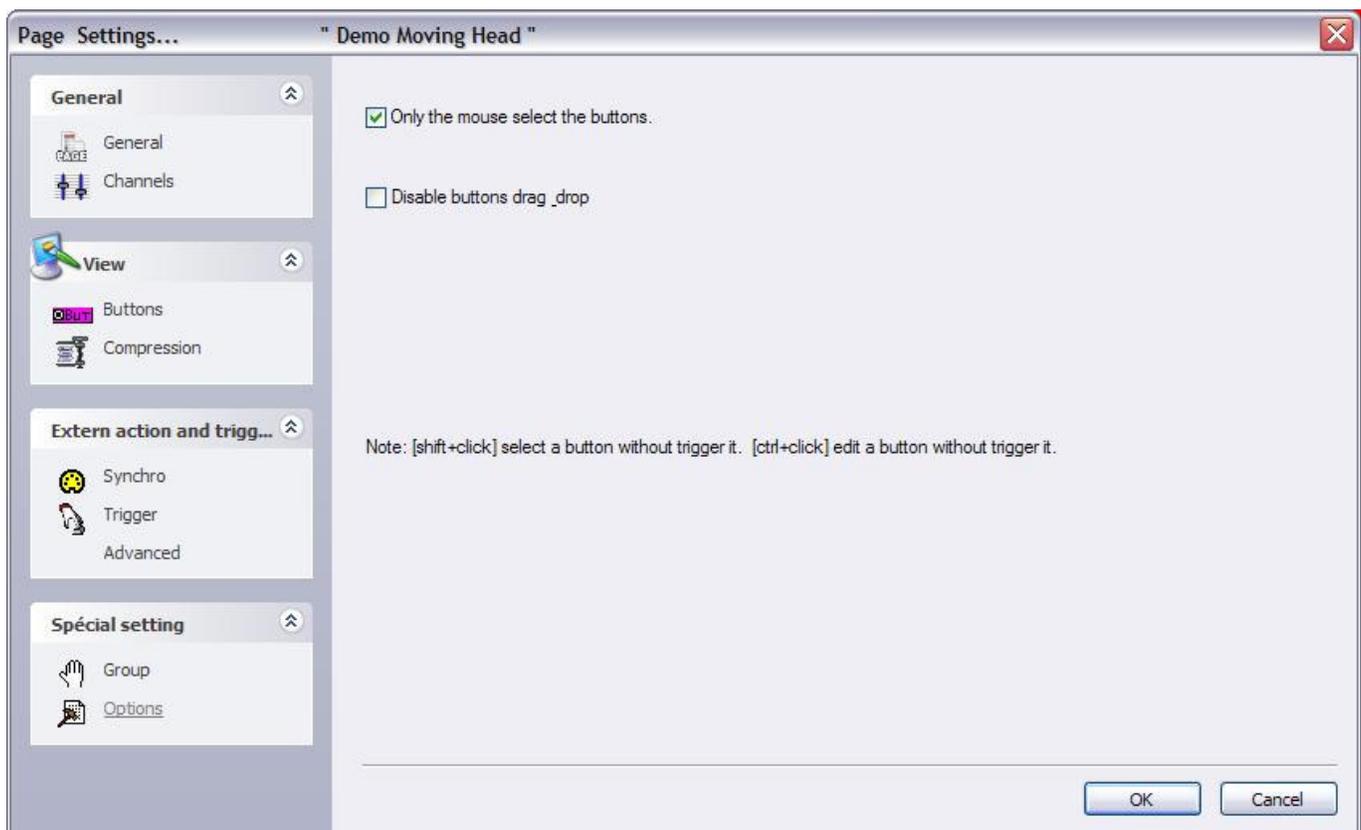
## Grupo

A seção "Grupo" permite a você ver uma tabela com todos os seus grupos de equipamentos dentro da página e suas teclas de atalho designadas. Você pode modificar ou adicionar grupos desta janela clicando nela com o botão direito do mouse.



## Opções

Finalmente, a seção "Opções" proporciona mais algumas propriedades que podem ser modificadas dentro de cada página.



---

# V Configurações Gerais

---

## **1. Parâmetros Iniciais**

O software possui diversos parâmetros globais (ethernet, áudio, midi, saídas...) que são carregados ao iniciar. Esta configuração pode ser modificada pelo usuário na janela "Parâmetros Iniciais". Para abri-la, vá ao menu "Controlador" e selecione "Parâmetros Iniciais".

3 seções estão disponíveis: Hardware, Opções e Outros. Aqui está uma descrição das diferentes configurações disponíveis:

### **Saídas**

O software pode controlar até 50 universos simultaneamente dependendo da versão. Esta seção permite ligar estes universos às saídas(interface USB-DMX, IP-DMX ou ethernet). Cada universo deve estar ligado a uma única saída. Se você deseja controlar suas luzes (2048 canais) com o protocolo Art-Net, deve especificar universo #1 na saída PC-Ethernet 1, universo #2 na saída PC-Ethernet 2 e assim por diante.

### **Entradas DMX**

É possível conectar qualquer controlador DMX ao software (dependendo da versão) para controlar algumas funções como velocidade, dimmer, para iniciar botões ou para gravar uma seqüência. 10 universos podem ser ligados ao software e devem ser relacionados nesta seção.

### **Rede Ethernet**

A função SLNETWORK permite controlar interfaces DMX que estão conectadas a outro computador na mesma rede. Esta função deve ser habilitada nesta seção selecionando a opção "Habilitar Conexões de Rede" . Há também a possibilidade de setar o endereço IP do computador "slave".

### **Proteções**

É possível habilitar ou não alguma função do software e protegê-las com uma senha. Por exemplo, isso pode ser usado em um clube para que o iluminador apenas use o programa sem deletar ou programar nada. Muitos níveis estão disponíveis mas você também pode selecionar o nível padrão e especificar quais são as funções disponíveis.

### **Beginner mode (Modo Iniciante)**

O software pode rodar em 2 modos: avançado e iniciante. Nesta seção, restrições de software podem ser ajustadas para o modo iniciante. Muitas opções (Gerenciamento de janelas, menus...) ou funções

(edição de botões, gravação de ciclos...) podem ser desabilitadas para o modo iniciante.

### **Audio/Midi**

Para usar o atalho de áudio (análise de áudio) e midi (Easy Console, MTC...), muitas opções devem ser selecionadas nesta seção. A 1ª opção permite ler o sinal de áudio da placa de som, a 2ª permite ler informações de MIDI e a última permite enviar informações de MIDI para outro dispositivo.

### **Prioridade de páginas**

Aqui podemos ajustar o nível de prioridade entre a página MASTER e as sub-páginas. Há 3 níveis:

- LTP (a última ação toma a prioridade)
- MASTER (a página MASTER sempre tem a prioridade)
- Sub-páginas (as sub-páginas sempre têm a prioridade)

### **Definições de cor**

Aqui podemos definir as cores para os botões (cenas, switches, ciclos)

### **Follow spot**

(Canhão seguidor)

A função follow spot (canhão seguidor) permite criar um follow spot com moving heads ou scanners. Um master deve ser selecionado e os slaves seguirão o mesmo ponto enquanto ele se move. O software deve aprender a dimensão do palco e as posições dos equipamentos para esta função. Isto é possível gravando-se pontos do palco. Quanto mais pontos forem gravados, mais eficiente será o follow spot. Aqui podemos definir quantos pontos serão gravados, o valor padrão é 25 (5\*5)

### **Reiniciar 3D - Reiniciar SLMM**

As configurações dos programas externos, como o visualizador 3D e a ferramenta de análise de áudio, podem ser reiniciadas para valores padrão nesta seção.

---

## **2. Organização de Janelas**

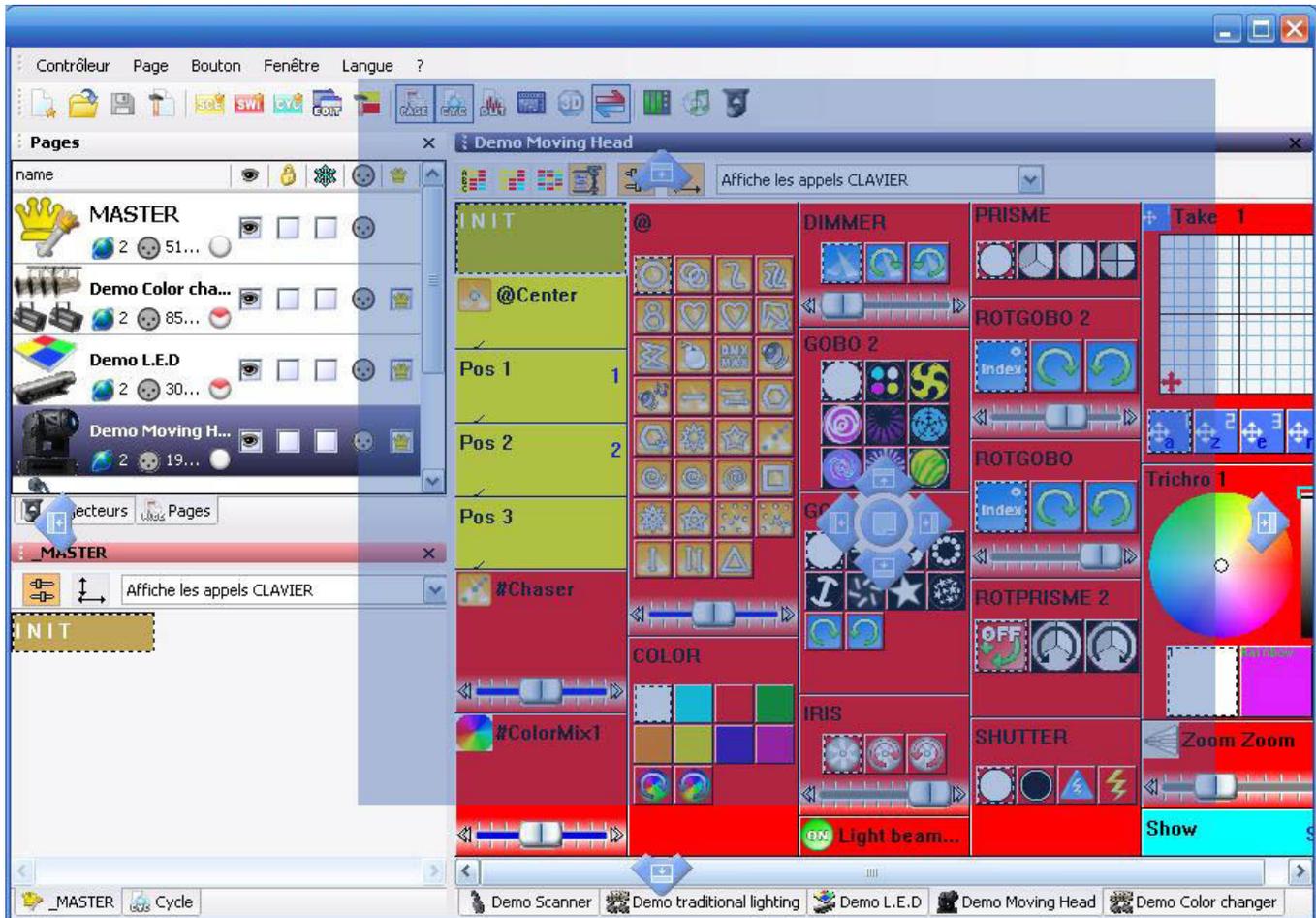
O software oferece a possibilidade de dividir a tela em várias janelas: páginas, saídas, ciclos, grupos... cada usuário pode personalizar as posições e torná-las mais simples para seu entendimento. É possível exibir ou não algumas janelas, mudar suas posições (tabs, divididas...) ou modificar o tamanho delas.

Uma coisa importante é a função "Fazer Reset a posição das janelas" (Menu Janelas), que permite voltar a posições padrão se você não puder encontrar mais uma janela. Há também a possibilidade de travar a tela. Recomendamos o uso desta função para evitar "más ações" despercebidas...

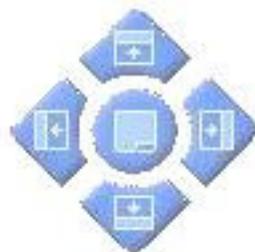
Vamos ver como arranjar as janelas e personalizar a tela.

O posicionamento de tabs permite salvar lugares na tela. Permite o acesso rápido a diversas janelas e tê-las exibidas em um tamanho maior do que se a tela fosse dividida. A imagem abaixo mostra como modificar a posição de uma janela.

Mover uma janela requer clicar na barra de título da janela e arrastá-la. O software mostra uma área azul que representa a posição e tamanho originais da janela.

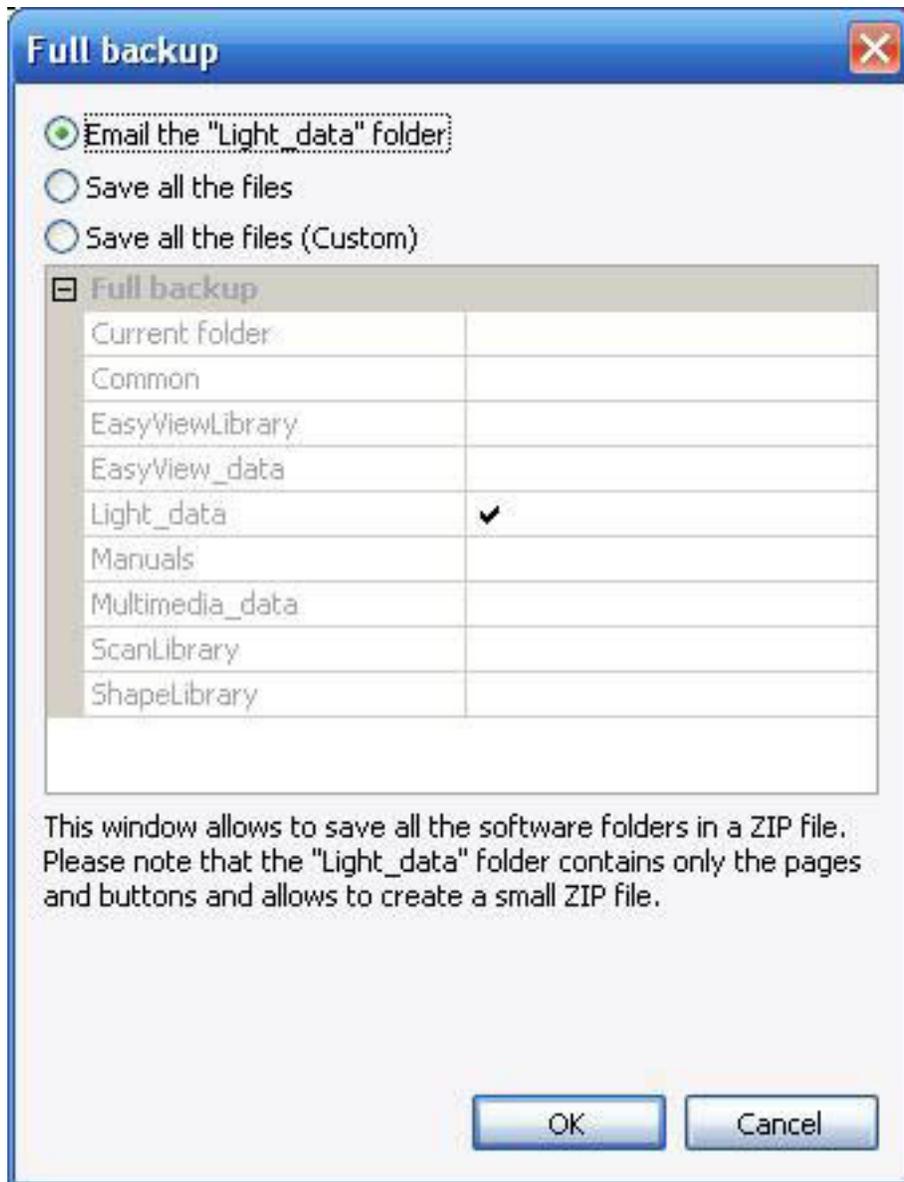


O software ajuda a encontrar a posição correta com a ferramenta seguidor. Mover o mouse nela permite criar um novo tab ou dividir a tela vertical ou horizontalmente. O ícone no centro cria o tab e os outros 4 ícones dividem a janela.



### 3. Backup /Suporte Técnico

Se você já experimentou qualquer dificuldade com o software, há a possibilidade de mandar um backup completo para nosso suporte técnico. Selecione backup completo no menu "?" e a janela a seguir será exibida.



Há também a possibilidade de enviar um email para o suporte técnico clicando em "email" no menu "?" ou postar uma mensagem em nosso fórum na Internet em [www.nicolaudie.com/forum](http://www.nicolaudie.com/forum)

---

# VI Apêndice

---

## **1. Breve Descrição do DMX512**

### *1. A necessidade de um padrão*

Cerca de 20 anos atrás, a maioria dos fabricantes de consoles e iluminação tinha seus próprios protocolos de comunicação. Durante as instalações, era necessário usar todos os equipamentos de iluminação do meso fabricante, e, claro, com sua própria mesa controladora. Se você quisesse usar equipamentos de luz de fabricantes diferentes (mesmo simples dimmers), cada grupo requeria sua própria mesa. É claro que uma forma de comunicação padrão entre eles era necessária.

DMX foi adotado como este padrão, talvez porque seja o mais versátil e confiável no presente. Atualmente, é possível para um controlador (como o Sunlite) comunicar-se com milhares de equipamentos de iluminação diferentes, fabricados por todo o mundo.

Conforme ler esta seção, você compreenderá como o DMX funciona e porque o mundo da iluminação usa este protocolo de comunicação padrão. Para uma descrição mais técnica e detalhada, por favor visite [www.dmx512-online.com](http://www.dmx512-online.com).

### *2. Compreendendo o DMX*

Para entender o protocolo de comunicação DMX512 (comumente chamado "DMX"), usaremos a analogia com a "TV a cabo".

Imagine um sistema de TV a cabo simplista, com apenas 4 partes relevantes:

- a. estação de TV
- b. cabo
- c. decodificador
- d. aparelho de TV

A estação de TV transmite um sinal que viaja através de uma rede de cabos até chegar a um decodificador. O decodificador recebe a informação em centenas de canais, mas apenas apresenta no

---

aparelho de TV a informação (neste caso vídeo e áudio) daquele único canal que escolhemos. O aparelho de TV ignora a informação de qualquer outro canal que não esteja selecionado. Ele apenas mostra a informação do canal selecionado no decodificador.

O DMX pode ser relacionado a esse sistema de TV a cabo, onde:

- a. a estação de TV é o controlador (Sunlite)
- b. o cabo é um cabo DMX
- c. o decodificador do cabo é um decodificador DMX (que geralmente está no interior do equipamento de iluminação)
- d. o aparelho de TV é o equipamento de iluminação

No DMX, o número de canais que são transmitidos é sempre 512. Talvez alguns deles fiquem vazios ou sem uso, mas ainda assim serão transmitidos porque este é um componente necessário do padrão.

Assim, o controlador manda um sinal (512 canais de informação), que viaja através de um cabo DMX até chegar ao decodificador dentro do equipamento de iluminação. Do mesmo modo que você escolhe o canal que quer assistir em sua TV, em um equipamento de iluminação você seleciona o canal cuja informação deseja que seu equipamento mostre. Isto é chamado endereço DMX.

Em outras palavras, se eu seleciono meu aparelho de iluminação para o canal 21, então o endereço DMX do meu equipamento é 21. Ambas as expressões são comuns no meio da iluminação.

### **Exemplo:**

Imagine que temos um dimmer DMX que controla uma simples lâmpada. Este dimmer está ajustado para o endereço DMX 21, portanto o equipamento de iluminação receberá somente a informação do canal 21 e ignorará o resto.

Temos um controlador que manda um sinal através de um cabo DMX e este cabo chega até um decodificador (o dimmer DMX) que recebe o sinal. Então, se o controlador manda a informação "acenda" no canal 21, o dimmer acenderá a lâmpada.

Equipamentos de iluminação convencionais (dimers simples) requerem apenas 1 canal de informação. Porém, equipamentos de iluminação inteligentes requerem mais de 1 canal para funcionar. Por exemplo, se eu tiver um equipamento de iluminação que requeira 5 canais de informação, e seu endereço DMX seja 21 (novamente, o endereço é o primeiro número usado pelo equipamento), então este equipamento usará os canais 21, 22, 23, 24 e 25. O decodificador sabe que o equipamento precisa de 5 canais de informação, então ele decodificará apenas 5 canais e ignorará o resto. O controlador também sabe que o equipamento usa 5 canais, então ele mandará 5 canais de informação.

### **Exemplo**

Imagine que você tem um moving head robótico muito simples que usa 5 canais:

1. pan
2. tilt
3. roda de cores
4. roda de gobos
5. dimmer

Você ajusta o moving head para o endereço 21 e diz ao controlador que tem este moving head em particular no endereço 21. O controlador então sabe que o canal 23 corresponde à roda de cores, por exemplo. Se você quiser trocar a cor do fecho de luz, diz ao controlador que cor você quer, o controlador automaticamente manda essa informação pelo canal 23, e o equipamento de iluminação

reage de acordo.

Tipicamente, equipamentos de iluminação inteligentes utilizam 1 canal (às vezes mais) para cada função que executam (cor, gobo, prisma, dimmer, etc). Alguns moving heads robóticos utilizam mais de 20 canais, alguns scanners simples apenas 4 canais, etc.

### 3. O protocolo

Até o presente momento, estivemos nos referindo a "informação" viajando através de cabos DMX do controlador até o decodificador dentro do equipamento. Esta "informação" não é nada além de um número entre 0 e 255. Este número é chamado o valor DMX para um canal em particular. Então, o sinal DMX não passa de uma série de valores DMX ao longo dos 512 canais DMX.

#### Exemplo

De volta a nosso moving head robótico simples de 5 canais; o canal 3 controla a roda de cores, que tem 25 combinações de cor diferentes. A cor exibida dependerá do valor DMX no canal 3 (como está sendo enviada pelo controlador), como abaixo:

0-10 Branco

11-20 Vermelho

21-30 Roxo

...

241-255 "qualquer cor"

Então, se o equipamento de iluminação recebe um valor DMX de 25 para o canal 3, ele vai mostrar a cor roxa. Se aquele valor DMX mudar para 15, ele automaticamente mudará para vermelho, e assim por diante.

Para nossa sorte, o software Sunlite (e a maioria dos controladores) inclui perfis para estes equipamentos de iluminação. Estes perfis contêm todos os valores DMX e informações acerca dos canais requeridas para obter total controle do equipamento.

Tipicamente, tudo que você precisará fazer é ajustar os endereços DMX corretamente, e o controlador tornará todo o resto mais fácil (alguns controladores são mais fáceis de usar e aprender do que outros, mas essa é a idéia geral)

Quando um equipamento de iluminação é fabricado, um mapa DMX é fornecido no manual do usuário. Esse mapa DMX contêm toda a informação que os fabricantes do controlador precisam para criar estes perfis. A maioria dos controladores inclui apenas os equipamentos mais populares em seu mercado particular. Podemos dizer com orgulho que Sunlite (e nossos parceiros OEM) são os únicos controladores com mais de 2.000 perfis diferentes de fabricantes de todas as partes do mundo, então independente de onde você adquiriu seu equipamento de iluminação, as chances são de que tenhamos perfis para ele que lhe permitam controlá-lo sem problemas.

---

#### 4. A importância do Sunlite

Em suma, a maioria dos equipamentos de iluminação e seus controladores se comunicam usando um protocolo chamado DMX-512 (para uma descrição muito detalhada da história do DMX e suas especificações técnicas, por favor visite [www.dmx512-online.com](http://www.dmx512-online.com)).

Importante sobre DMX e equipamentos de iluminação:

1. Equipamentos de iluminação usam 1 canal separado para controlar cada função que podem executar (um canal para controlar cores, outro para gobos, outro para dimmer, outro para shutter, etc)
2. Você pode usar um máximo de 512 canais para cada linha DMX
3. Há um valor de 0 a 255 associado a cada canal DMX

Importante sobre Sunlite e equipamentos de iluminação:

1. Quando você disser a seu controlador Sunlite que tipo de equipamentos de iluminação está usando, o Sunlite saberá exatamente como seu equipamento funciona e qual distribuição DMX ele possui.
2. Isso permite ao Sunlite mostrar botões pré-programados na tela correspondente a cada função que o equipamento pode executar (1 botão para cor branca, um diferente para vermelho, 1 botão para cada gobo, para cada macro e etc)
3. Para começar a programar efeitos de iluminação usando Sunlite, tudo de que você precisa é clicar em botões pré-programados!
4. Devido a sua interface visual e facilidade de programação, milhares de usuários no mundo inteiro escolheram Sunlite como seu controlador de iluminação favorito.

---

## **2. Acessórios**

A seguir está uma lista dos acessórios que podem ser usados junto com nosso software e interfaces. Não é uma lista extensa, mas deve oferecer uma boa idéia de onde começar a procurar.

### **Portas IO e Fontes de energia**

Jameco (USA)

112547CH Multicolor Ribbon Cable

32491CH Socket Connector

252793CH Power Adapter

### **Teclados**

Procure na internet por "teclado comum de 8 teclas" ou "12 teclas". Você pode usar qualquer switch personalizado, dado que apenas precisa fazer simples meios de contato... mesmo um clipe de papel poderia resolver o problema, se quisesse.

[www.designnotes.com](http://www.designnotes.com)

[www.allelectronics.com](http://www.allelectronics.com)

### **Placas de Relê**

As portas IO podem ser fechadas manualmente através de teclados e switches, ou remotamente, através de relês. A vantagem do uso dos relês é que você pode ter qualquer interface humana com o software Sunlite funcionando no fundo. Alguns destes relês podem ser ativados via controles remoto infravermelhos, por exemplo.

[www.rentron.com](http://www.rentron.com)

[www.dataprobe.com](http://www.dataprobe.com)

[www.quasarelectronics.com](http://www.quasarelectronics.com)

### **Controladores MIDI**

O software Sunlite pode funcionar com QUALQUER aparelho MIDI. Aqui está uma lista dos mais populares:

- Evolution UC-33

- Behringer BCF2000

Você pode procurar online por estes nomes e comparar preços e características.

### **Placas DMX**

O software Sunlite pode receber comandos de placas DMX. Qualquer botão na tela do Sunlite pode ser acionado através de DMX, e também qualquer fader pode ser ligado a um fader DMX numa placa. O site a seguir lhe dará uma idéia de onde começar a procurar:

[www.proformance.net](http://www.proformance.net)

### **Rack Dimmer DMX**

Iluminação convencional pode ser controlada por DMX se estes equipamentos estiverem conectados ao que chamamos de Racks Dimmer DMX. Existem muitos fabricantes no mercado.

[www.proformance.net](http://www.proformance.net)

---

## **3. Configuração de IP/Ethernet**

(Por favor consulte o manual Easy Stand Alone para uma explicação mais detalhada)

Nossas interfaces Ethernet vêm com o endereço IP 192.168.1.20 de fábrica. O endereço IP é um número único para cada aparelho em particular dentro de uma rede. A fim de se comunicar com sua interface, você precisa setar manualmente o IP de seu computador para 192.168.1.xx, onde "xx" é qualquer número diferente de 20. Você não pode ter ambos aparelhos (interface e computador) usando exatamente o mesmo endereço IP, mas ambos precisam estar dentro da mesma sub-rede (192.168.1.xx).

Você pode mudar o endereço IP de seu computador pelo Painel de Controle do Windows, então Conexões de Rede. Selecione Conexão Local, então Propriedades. Clique sobre TCP/IP, então novamente Propriedades. Mude de Endereço IP "Automático" para "Manual", e então digite o seguinte:

IP 192.168.1.xx (onde xx é qualquer número diferente de 20)

Máscara de sub-rede 255.255.255.0

---

Deixe todos os outros campos em branco, então clique OK. Espere alguns instantes enquanto a conexão é reiniciada entre a interface e o computador. Feche a janela de Propriedades da Conexão Local, e inicie o Sunlite. Assim que o software estiver aberto, vá até o menu "?", então Sobre; você deverá ver, em letras vermelhas, uma descrição da interface eletrônica que você está usando. Caso não consiga ver esta descrição em letras vermelhas, vá até a seção de Solucionando Problemas.

Se você precisar mudar o endereço IP da interface para combinar com sua sub-rede existente, precisará usar as ferramentas de configuração de IP do software Easy Stand Alone. Por favor consulte o manual do ESA.

---

## **4. Solucionando Problemas**

### *Software e/ou interface não funciona*

#### 1. Cheque a interface USB

Conecte a interface ao computador. Você deve ver 3 LEDs se acenderem, verde, amarelo e vermelho. O verde deve estar piscar devagar. O amarelo deve estar aceso. O vermelho deve estar piscar depressa.

Se apenas o LED amarelo está aceso, então sua interface está quebrada, por favor nos contate para que ela seja substituída.

#### 2. Cheque a comunicação software/interface

Conecte a interface ao computador ANTES de iniciar o Sunlite. Depois de abrir o programa, o LED verde deve começar a piscar depressa. Se você for ao menu "?", então "Sobre", deve ler o nome do software, uma data, e letras vermelhas descrevendo sua interface.

Se o LED verde não estiver piscando depressa, ou você não puder ver a descrição em letras vermelhas, não há comunicação entre o software e a interface. Você provavelmente não instalou os drivers corretamente.

#### 3. Cheque os drivers da interface

Se você estiver usando Windows XP, reconecte sua interface para usar qualquer porta USB. Windows lhe dirá se o hardware encontrado é novo ou já instalado em seu computador. Caso seja novo, a janela ASSISTENTE DE INSTALAÇÃO DE NOVO HARDWARE vai aparecer. Insira o CD de instalação em seu computador, e selecione Busca Automática (caso não tenha o CD de instalação, vá até a seção de Suporte/Downloads em nosso site [www.nicolaudie.com](http://www.nicolaudie.com)). Clique em "Continuar" quando o Windows perguntar sobre a verificação. Feito isso, o Windows deve lhe informar que seu dispositivo está pronto para ser usado. Reinicie o software Sunlite e cheque a comunicação (passo anterior).

Se seus drivers parecerem ter sido instalados corretamente e ainda assim não houver comunicação entre o software e a interface, mande um email para [support@nicolaudie.com](mailto:support@nicolaudie.com).

Se você não puder instalar seus drivers, mande um email para [support@nicolaudie.com](mailto:support@nicolaudie.com).

#### 4. Meus switches não funcionam

Certifique-se de não possuir 2 equipamentos com o mesmo endereço. Isso causa conflito com o DMX.

#### 5. Meus switches não funcionam

Cheque sua janela de saída DMX. Alguns canais podem estar ajustados para LTP ou HTP. Certifique-se de que estejam setados para AUTO.

#### 6. Minhas luzes ainda não funcionam

Cheque seu cabo DMX. 9 entre 10 vezes isso se deve ao uso de cabos danificados. Troque seu cabo e certifique-se de que ele esteja em perfeito estado.

### Scenes/Switches do not work

If you find problems using your scene and switch buttons, check for the following common solutions:

#### 1. Deactivate all buttons

Double-click on the [INIT] scene in each page, all buttons should be deactivated. Then start using your buttons from zero and find which button brings the problem at hand.

#### 2. Disable LIVE mode

If you are using the LIVE mode in the FIXTURES-GROUP tool to control fixtures individually within each page, you will not be able to deactivate switches. This could seem like the actual Switches are not working. All you need to do is make sure the LIVE mode feature is disabled, then everything will be back to normal.

#### 3. [AUTO] DMX output window

At the bottom of your screen, you can see the DMX output for the controller. You can force a channel to have a particular output from this window, apart from the signal coming from your scenes and switches. If your buttons don't seem to work, make sure all channels have the AUTO property assigned (right-click at the base of the channel to change this property).

### I cannot find my pages

If some of your page windows "disappeared" from your screen, simply go to

- Windows menu - Reset Positions - Reset to tabs

You can also read "Windows Positioning" under the General Settings chapter for more information.

### Fixtures going crazy

#### 1. DMX addresses

Make sure the addresses for your lighting fixtures are the same as those defined within the software controller. You can check the addresses in the controller from the PAGE menu, then SETTINGS, then CHANNELS.

#### 2. Fixture profiles/libraries

Sometimes fixtures have different "modes" that increase the number of channels or swap them around. Make sure you are using the right profile for your fixtures.

### 3. DMX cable

If you are still having problems, try using a different cable (make sure it is a good one).

## 5. Resumo dos comandos

### Tela do usuário

FUNÇÕES	MENUS EQUIVALENTES	ATALHOS
Criar uma nova página	"Página" "Nova Página"	Alt+N
Abrir arquivo	"Página" "Abrir ficheiro"	Alt+O
Salvar arquivo	"Página" "Saval ficheiro"	Alt+S
Congelar canal	"Page" "Barra de controle de página" "Parar"	F12
Configuração de Nível de Canal Curto	"Página" "Barra de controle de página" "Definir níveis"	F11
Habilitar fade manual	"Página" "Barra de controle de página" "Fade manual"	F10
Ativar ou desativar a representação 3D dos equipamentos (software 3D)	"Página" "Barra de controle de página" "mostrar aparelhos no visuzlizador 3D"	F9
VELOCIDADE (-) (master)	Barra de ferramentas botão 'ao vivo' (LIVE)	F3
VELOCIDADE (+) (master)	Barra de ferramentas botão 'ao vivo' (LIVE)	F4
DIMMER (-) (master)	Barra de ferramentas botão 'ao vivo' (LIVE)	F1
DIMMER (+) (master)	Barra de ferramentas botão 'ao vivo' (LIVE)	F2
Reiniciar VELOCIDADE Master		F1+F2
Reiniciar DIMMER Master		F3+F4
Selecionar botão		Shift+click
Eliminar botão	"Botão" "Eliminar"	Alt+D
Definições do Botão	"Botão" "Definições"	Alt+P
Editar	"Botão" "Editar"	Alt+E ou Ctrl+click
Deletar atalho		Ctrl+Del
Adicionar novo atalho		Ctrl+key
Designar atalho MIDI (exibir ativação MIDI)		Ctrl+Note MIDI
Designar atalho PORT (exibir ativação PORT)		Ctrl+Port

Designar atalho DMX (exibir ativação DMX)		Ctrl+DMX
Mover um botão (se habilitado na barra de ferramentas "botão")		Shift+ right click
VELOCIDADE (-) (do botão selecionado)	Barra de ferramentas botão 'ao vivo'	F7
VELOCIDADE (+) (do botão selecionado)	Barra de ferramentas botão 'ao vivo'	F8
DIMMER (-) (do botão selecionado)	Barra de ferramentas botão 'ao vivo'	F5
DIMMER (+) (do botão selecionado)	Barra de ferramentas botão 'ao vivo'	F6
Exibir menu de rolagem	"Botão"	Shift+ right click

## Editor de tela

FUNÇÕES	MENUS EQUIVALENTES	ATALHOS
Fechar e salvar		Alt+S
Fechar sem salvar		Alt+Q
Exibir o nível do canal em valores DMX		Ctrl+D
Nível do canal em %		Ctrl+P
Não exibir nível do canal		Ctrl+N
Visualizar a parte direita da lista de canais		DIREITA (seta)
Visualizar a parte esquerda da lista de canais		ESQUERDA (SETA)
Exibir lista de presets		Clique direito no nome do canal
Ajustar vários tipos similares de canais para o mesmo valor (ex. Pan, Shutter,...)		Shift+click

## Ciclos

FEATURES	EQUIVALENT MENUS	SHORTCUTS
IR para frente		Page Down
IR para trás		Page Up
Salvar tempo relativo no modo AO VIVO (se o ciclo estiver no modo PLAY)		END
Selecionar próxima gravação (se o ciclo estiver no modo STOP)		PARA BAIXO (seta)
Selecionar gravação anterior (se o ciclo estiver no modo STOP)		PARA CIMA (seta)