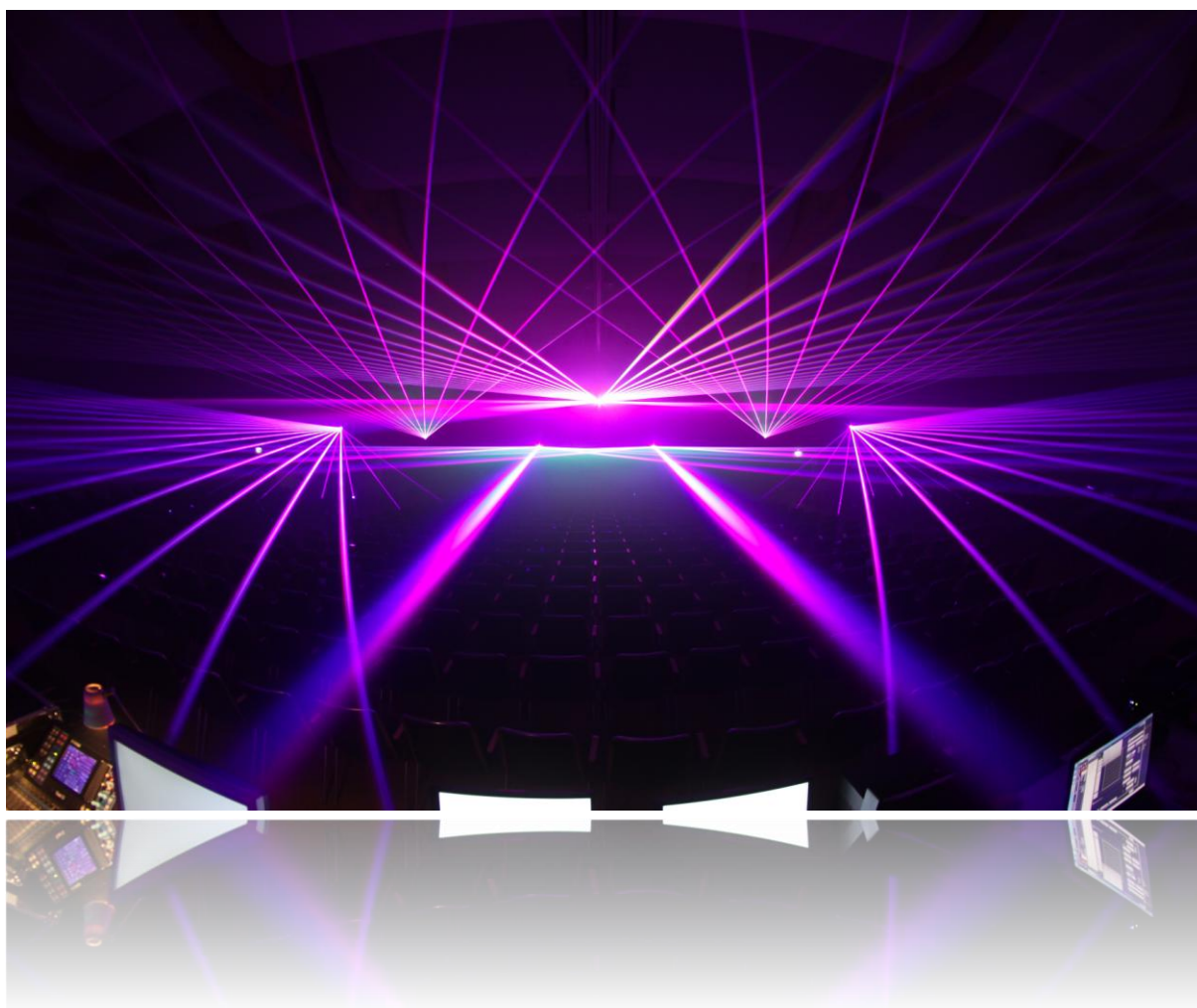


Manual para

PHOENIX⁴ **LIVE**



Indice de contenidos

concepto	3
requisitos de hardware	4
instalación de software	7
interfaz PHOENIX MICRO-USB	9
instalación de PHOENIX Net Interface	11
arranque de PHOENIX ⁴	13
ajustes del proyector de láser	15
zonas de proyección	18
zonas de seguridad	20
parámetros del escáner	21
ajustes de los colores	23
arranque de PHOENIX ⁴ LIVE	25
superficie de PHOENIX ⁴ LIVE	27
creación de animaciones de láser	37
propiedades de dibujos animados	41
manipulación de curvas	49
efectos en detalle	50
BasicPictureEditor	59
DMX/MIDI IN/Out	64
SMS4Láser	67
MediaConverter versión en vivo	71
PHOENIX ⁴ LIVE opción móvil	78
descripción del menú	79
Recomendaciones, trucos y la solución de problemas	80

Introducción

Concepto de software

PHOENIX4 LIVE fue diseñado y programado tanto para jockeys de láser en clubes y discotecas como también para ejecutores en vivo en raves y conciertos. Toda la estructura y filosofía de PHOENIX fue diseñada en pocos años con un programa muy poderoso de manejo de láser, el cual inmediatamente se pone de relieve de manera positiva en comparación con las tantas otras soluciones de software en el mercado. Ante todo se dio importancia a un control fácil e intuitivo por parte del usuario, que también permite a usuarios sin experiencia adaptarse en menos de 1 hora al software. Hasta sin esta introducción cada jockey de luz logra presentar después de pocos minutos un show de láser en vivo sincronizado con la música.

Concepto de hardware

Para PHOENIX4 LIVE fue diseñado un interfaz económico de USB, el que está adecuado para todos los proyectores de láser (RGB) estándar ILDA unicolores y multicolores. No importa si el láser es de los EEUU, China o Europa – sólo importa que esté construido al 100% conforme a ILDA. El interfaz de micro-USB da las señales X/Y y 3 colores + intensidad. Además se puede instalar por medio de un adaptador de cable que se puede adquirir opcionalmente, un DMX-In & DMX-Out ya que este tiene una entrada y una salida.

¡Por las posibilidades limitadas de reproducción de colores del micro-interfaz se pueden dirigir sólo en parte correctamente, por ejemplo los láseres de gas con cristales coloreados o láser con varios diodos! Para esta clientela el uso de los interfaces de PHOENIX-NET es más adecuado. Estos interfaces emiten 6 canales de colores + intensidad. Mientras los escáner son navegados en la variante de micro-USB con 12 bit, el interfaz de red es capaz a manejar una resolución de 16 bit, lo que se puede expresar en un control más fino de las ilustraciones reproducidas. También debido al uso más confortable del interfaz LAN – que se puede dirigir de la misma forma y cómodamente mediante el W-LAN – para muchos usuarios les es beneficioso el cambio a la solución profesional.

General: En nuestra página web **www.phoenix-showcontroller.de** usted obtiene continuamente la información más reciente, actualizaciones gratuitas y recomendaciones para PHOENIX4 LIVE. Por tanto usted debe de descargar el kit más reciente de PHOENIX4 antes de cada reinstalación y así podrá estar informado desde el principio.

Para no perder ninguna novedad o actualización de los productos de PHOENIX4, adicionalmente puede ingresar su correo electrónico en nuestro circular “alarma de actualizaciones”:

<http://www.phoenix-showcontroller.de/support/update-lasersoftware/>

En el foro **www.laserfreak.net** se han instalado expresamente subforos para PHOENIX4 y PHOENIX4, en los que usted puede intercambiar información con otros usuarios de PHOENIX4. Estamos en cualquier momento y atentamente a su disposición para su soporte, sugerencias o también crítica en **support@phoenix-showcontroller.de**. Aparte una y otra vez ofrecemos capacitaciones e introducciones por internet (PC Remote Control). Preste atención a los avisos en el foro arriba mencionado y visite periódicamente nuestra página web. Para una introducción personal contáctenos por favor directamente vía correo electrónico o teléfono.

Requisitos para hardware

¡Todas las indicaciones son requisitos mínimos y se consideran los más óptimos sólo para la versión publicada hasta el 01.04.2010! El desarrollo sigue continuamente y aumentan los requisitos.

Estado: 01.04.2010:

- PC con Windows y Windows XP, VISTA o Windows 7 (32 bit y 64 bit) (ningún soporte oficial de entornos virtuales y la plataforma de Mac)
- mín. 2 GHZ (se recomienda.: Dual Core 2x2 GHZ), 2GB RAM de memoria de ram (se recomienda 4GB), disco duro de 10 GB, tarjeta gráfica de 128MB (recomendados 256MB) con OpenGL y DirectX (9.0 o mayor)
- pantalla de 15" con una resolución mín. de XGA (1024x768) (se recomienda 1240x1024)
- Teclado, ratón (se recomienda un touch-screen)

Opcional:

- controlador externo DMX
- equipo midi por ej. un teclado MIDI, controlador de MIDI etc.
- Akai APC 40 (<http://www.akaipro.com/apc40>)
- un arpa ProLight Láser (<http://www.laser-harp.com/>)
- joysticks
- touch-screen

Señal ILDA / plan de conexión de interfaz

(para interfaces de PHOENIX NET)

Nombre de la señal	Pin	Comentarios
X+	1	-5 hasta +5V
Y+	2	-5 hasta +5 V
Intensity/Blanking+	3	0V hasta 5V
Interlock A	4	conectado con PIN 17 en la tarjeta de interfaz
Red+ (rojo+)	5	0V hasta 5V
Green+ (verde+)	6	0V hasta 5V
Blue+ (azul+)	7	0V hasta 5V
Deep blue+ (azul oscuro+)	8	0V hasta 5V
Yellow+ (amarillo+)	9	0V hasta 5V
Cyan+ (cyan+)	10	0V hasta 5V
DMX-out +	11	DMX Output +señal
	12	
Shutter	13	0V / +5V
X	14	-5V hasta +5V
Y	15	-5V hasta +5V
Intensity/Blanking	16	GND
Interlock B	17	conectado con PIN 4 en la tarjeta de interfaz
Red (rojo)	18	GND
Green (verde)	19	GND
Blue (azul)	20	GND
Deep blue (azul oscuro)	21	GND
Yellow (amarillo)	22	GND
Cyan (cyan)	23	GND
DMX-out negativo	24	DMX-out negativo

Para el interfaz de PHOENIX micro-USB:

Signal Name	Pin	Comentarios
X+	1	-5 hasta +5V
Y+	2	-5 hasta +5 V
Intensity/Blanking+	3	0V hasta 5V
Interlock A	4	conectado con PIN 17 en la tarjeta de interfaz
Red+ (rojo+)	5	0V hasta 5V
Green+ (verde+)	6	0V hasta 5V
Blue+ (azul+)	7	0V hasta 5V
	8	
	9	
DMX-in +	10	DMX-Input (entrada) señal positiva
DMX-out +	11	DMX-Output (salida) señal positiva
	12	
Shutter	13	0V /+5V
X	14	-5V hasta +5V
Y	15	-5V hasta +5V
Intensity/Blanking	16	GND
Interlock B	17	conectado con PIN 4 en la tarjeta de interfaz
Red (rojo)	18	GND
Green (verde)	19	GND
Blue (azul)	20	GND
	21	
	22	
DMX-in	23	DMX - Input (entrada) señal negativa
DMX-out	24	DMX - Output (salida) señal negativa
Ground (tierra) (¡también para DMX!)	25	GND (para LASER y DMX)

INSTALACIÓN

Aviso: Por favor conecte el interfaz USB después de haber instalado exitosamente el software PHOENIX⁴ LIVE, dado que los respectivos controladores para el hardware no están disponibles hasta que haya realizado la instalación zugänglich sind.

Software

Después de colocar el CD o sea de descargar el kit de CD más reciente desde la página web www.phoenix-showcontroller.de y eventualmente la descompresión del archivo ZIP, ejecute el "Setup.exe" contenido en la carpeta.

Siga las instrucciones de entrada típicas de Windows e instale el Software en su disco duro. Después de haber concluido la instalación puede arrancar el software con el ícono de "PHOENIX Showcontroller" desde su escritorio.

Aviso: Con Windows Vista o/y las versiones de Windows 7 el software tiene que ser ejecutado en el modo administrativo. Confirme por favor la ventana de control de cuentas de usuario que se abrirá con un "sí".

Al enlace de Phoenix en el escritorio se ha asignado el inicio permanente con derechos administrativos.

Resolución de la pantalla

Controle usted en el caso de Windows7 y Vista los parámetros para la resolución de la pantalla. **En ningún caso debe ser activada una ampliación.** Esto puede causar un movimiento de los elementos de la superficie en PHOENIX4 LIVE y PHOENIX4 PRO/PROPLUS y de tal modo dificultar el manejo del programa.

Windows 7

Abra la resolución de pantalla, haciendo un clic primero en el botón “Inicio”, después en “panel de control” después en “apariencia y personalización” y en “ajustar resolución de pantalla”.

Elija allí la siguiente opción: **reducir - 100 % (estándar)**. Se visualizan los textos y otros elementos en el tamaño normal.

Haga un clic en “aplicar”. Eventualmente tiene que cerrar después todos los programas y cerrar la sesión en Windows, para que le muestre el cambio. Este cambio será activo en el momento del próximo arranque.

Windows Vista

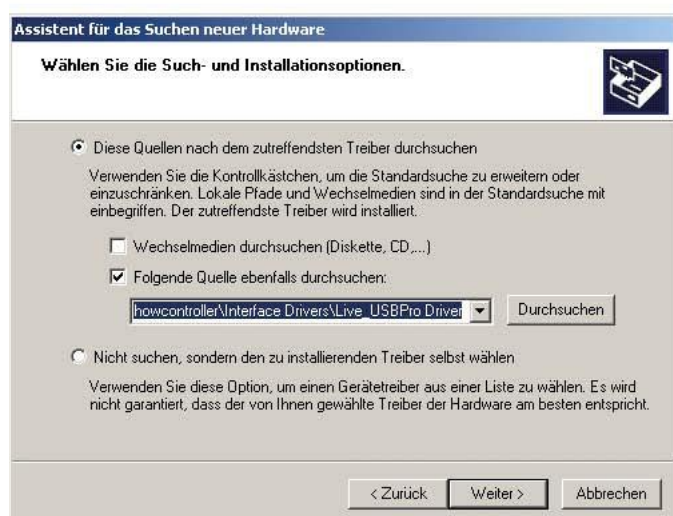
Abra el ajuste, haciendo un clic en el botón “inicio”, después en “panel de control”, en “apariencia y personalización” y después en “ajuste”. Haga un clic en la parte izquierda en “ajustar tamaño de letra (DPI)”. Cuando le pida que introduzca una contraseña de administrador o una confirmación, entonces ingrese la contraseña y la confirmación.

Lleve a cabo en el campo de diálogo de escalado DPI las siguientes acciones: Haga un clic en **Escalado estándar (96 DPI)** – se visualizan más informaciones.

Después haga un clic en OK. Para que se visualicen los cambios, cierre todos los programas e inicie Windows nuevamente.

b) Hardware

¡Instale el interfaz DESPUÉS de la instalación exitosa del software! La instalación del interfaz PHOENIX MICRO-USB.



1. Meta el cable USB en el interfaz y conecte el otro extremo del cable con la computadora. Se abrirá la ventana de instalación de Windows.
2. Conteste a la pregunta si "¿Se debe crear una conexión con Windows Update, para buscar un software?" con la opción "No por el momento", y haga un clic en "siguiente>"
3. Responda también a la próxima pregunta de "¿Qué desea que haga el asistente?" con la selección entre las opciones de "instalar desde una lista o ubicación específica (avanzado)" y haga un clic en "siguiente>"
4. Coloque ahora el gancho en "incluir esta ubicación en la búsqueda" y haga un clic en el botón "examinar". En la ventana que se abrirá navegue al archivo "...\\Programme\\PHOENIX Showcontroller\\Interface Drivers\\Live_USBProDriver" y haga un clic en "abrir". Finalmente haga un clic en "siguiente>"



6. Ahora el interfaz está siendo instalado y después puede ser usado.

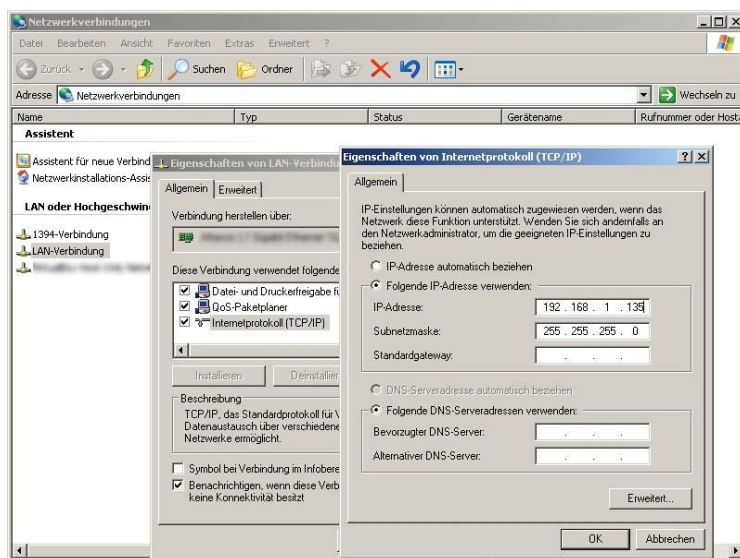


7. Ahora obtendrá el aviso de que la instalación ha sido exitosa entonces ya puede cerrar el diálogo de instalación de hardware con un clic en el botón “finalizar”.

Puesta en funcionamiento de los interfaces de PHOENIX-Net

Los interfaces de PHOENIX-Net no tienen que ser instalados aparte. En cuanto usted esté conectado con la red, se los detectan automáticamente o de forma manual hay que asignarles una correspondiente dirección IP estática. Esto depende de los parámetros que pueden ser cambiados por medio del navegador web.

Con el fin de asignarle al interfaz de PHOENIX-Net una dirección IP estática, haga lo siguiente:

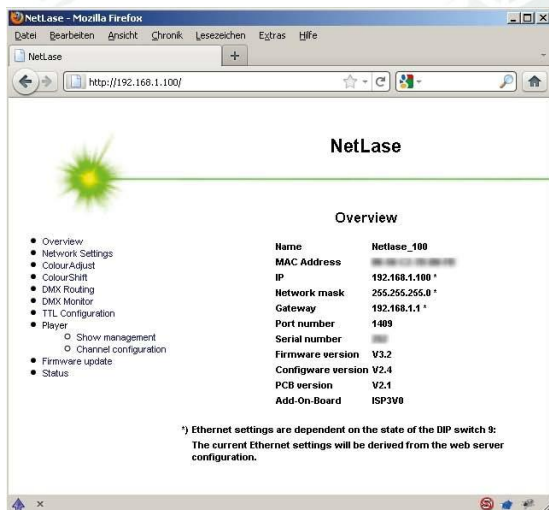


1) Primero su PC necesita una dirección IP estática, para que éste pueda dirigirse después al interfaz de red. Esta tiene que encontrarse en el mismo “círculo IP” como después el interfaz de red. Para ello usted asigna a su PC por ej. la dirección IP 192.168.1.135 (por ej.) y Netmask 255.255.255.0. (¡los otros campos como DNS o WINS quedan vacíos!)

2) Los interfaces de PHOENIX-Net se asignan como estándar a la dirección IP 192.168.1.100. Desde luego, usted puede cambiar más tarde esta dirección IP por medio de su navegador web.

Meta ahora el cable de red a su PC. No importa si utiliza un cable de red común o un cable de red cross-over. La tarjeta de red reconoce automáticamente el tipo de conexión correcto (Auto MDI/MDIX). Ponga el otro extremo del cable de red en el interfaz de red.

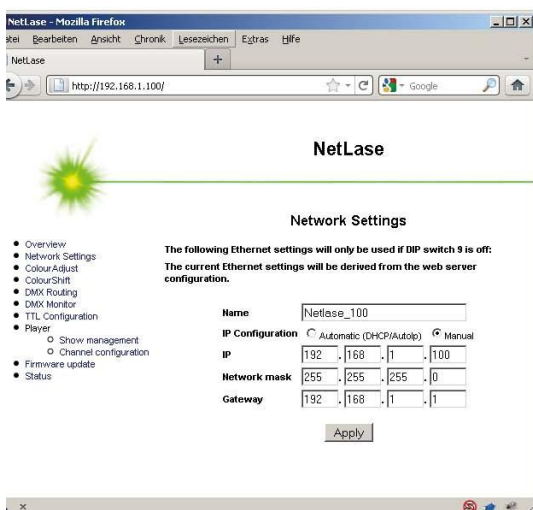
Abra su navegador web e introduzca en la línea de dirección 192.168.1.100.



Se abre una superficie de web... elija allí el punto de menú “Network Settings” desde la navegación en el lado izquierdo.

En el lado derecho usted puede cambiar después la dirección IP del interfaz. Después del cambio exitoso usted debe de resetear la tarjeta (es decir interrumpir la conexión del interfaz de red al corriente), esperar por 10 segundos y volver a conectarlo a la luz. Listo. La tarjeta está ahora configurada para una nueva dirección IP.

3) ¡Si sus interfaces de red y su PC se encuentran en la misma red, PHOENIX encontrará ahora los interfaces de red autónomamente y los visualizará en el caso de que sea necesario en los Remapp Interface Settings y en el hardware check! En el caso contrario, por favor vuelva a revisar los parámetros de la red de su PC y de la tarjeta de red. Prenda también en Windows 7 el reconocimiento de redes (Centro de redes y recursos compartidos -> parámetros de acceso extendidos -> encender el reconocimiento de redes)

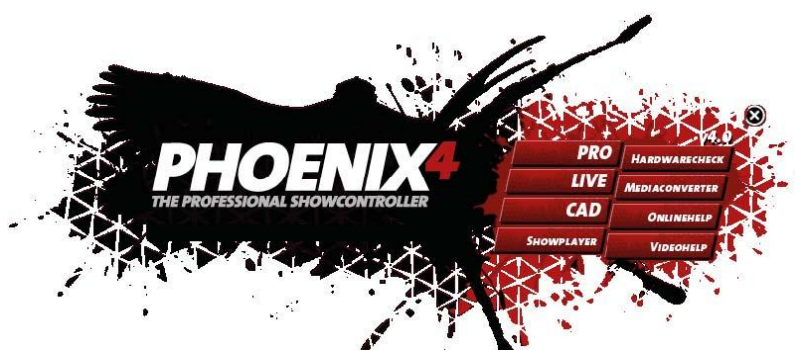


Aviso: No hay ningún problema al conectar al PC y utilizar simultáneamente los interfaces Net (Netlase) y tarjetas USB (Phoenix micro USB).

El arranque de PHOENIX4

Después de la instalación usted puede iniciar PHOENIX4 LIVE, haciendo un clic en el ícono de “Phoenix Showcontroller” en el escritorio. Meta ahora el pequeño dongle USB naranjado en su PC. Este contiene su licencia y tiene que estar conectado a la computadora mientras que se esté usando el software. El sacar el dongle USB, estando el programa abierto, causa después de pocos segundos una advertencia y después la terminación del programa.

Cuide bien el dongle USB con la licencia. La pérdida tiene como consecuencia la nueva compra del software o sea de la licencia. Después de haberlo conectado, se reconoce el dongle USB como “HID – Human Interface Device” y se lo instala automáticamente sin que usted tenga que indicar otros controladores.



Se abre el menú principal de PHOENIX4 después de haber iniciado el programa por medio del ícono de programa. Depende de si haya instalado el paquete completo de PHOENIX4 o solamente el kit PHOENIX4 LIVE, se muestra el respectivo surtido de programas.

Surtido de programas del starter de programas:

PHOENIX4 PRO: inicia el controlador de show de PHOENIX4 PRO/PROPLUS

PHOENIX4 LIVE: inicia PHOENIX4 LIVE

PHOENIX4 CAD: inicia el editor 3D Picture para dibujar propias gráficas / logos etc.

Showplayer: Agenda para la programación del arranque de shows (sólo para los usuarios de PHOENIX4 PRO/PROPLUS)

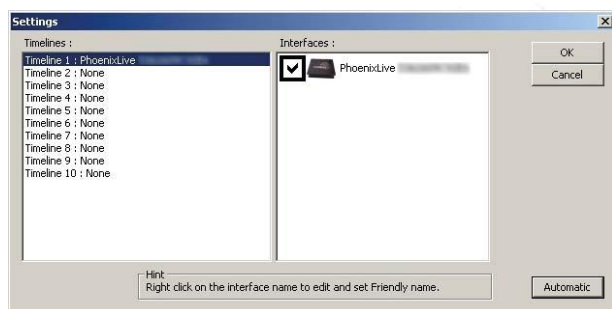
Hardware Check: arranca un programa para revisar la función del hardware del interfaz PHOENIX4

MEDIA CONVERTER: programa que se puede comprar opcionalmente para copiar gráficas coloreadas

OnlineHelp: programa para iniciar la ayuda del mantenimiento a distancia (contáctenos previamente por favor)

Videohelp: inicia diferentes tutoriales de vídeo para los productos de PHOENIX4

Selección de interfaz

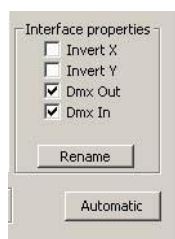


Al iniciar el programa PHOENIX4 LIVE o PHOENIX4 PRO, PHOENIX4 reconoce automáticamente cual y cuantos interfaces están conectados al PC. Se abre la ventana “Settings” para asignar en el software los interfaces de hardware a las líneas de tiempo (Timelines) o sea a los láseres. En la lista izquierda usted encuentra las líneas de tiempo (Timelines), que corresponden en el programa después a los Timelines y láser. En la lista derecha están listados los interfaces, que hayan sido reconocidos por Phoenix. En caso de que estén superpuestos por un círculo rojo, tachado, esto significa que estos estaban conectados durante el último arranque del programa pero que ahora ya no están conectados. La asignación de los interfaces a una línea de tiempo (Timeline) se lleva a cabo automáticamente, siempre que usted haga un clic en el botón “Automatic” en la parte inferior a la derecha.

Para la asignación manual haga primero un clic en una de las líneas de tiempo en la barra izquierda y asígnelas entonces, colocando el gancho en los respectivos interfaces, a las líneas de tiempo o sea los láser. También se puede asignar más de 1 interfaz a una timeline. Mediante este tipo de agrupación todos los interfaces asignados a una timeline reciben la misma señal y tienen la misma tarea (por ej. la utilización como satélites).

La conexión queda intacta durante todos los futuros arranques del programa, salvo que usted aumenta o reduce la cantidad de los interfaces conectados. En este caso el diálogo de asignación es abierto nuevamente en el momento del próximo inicio del programa, para asignar los ajustes cambiados a las timelines.

Se le puede adjudicar un nombre propio al interfaz (por ej. en “proyector principal-centro”) mediante un doble clic en el registro del interfaz en la ventana a la derecha. ¡Este puede ser cambiado en cualquier momento mediante el nuevo inicio de esta ventana de parámetros, en los parámetros de PHOENIX4 dentro del software por medio del punto de menú “opciones> interfaces remap”!



Al elegir un interfaz desde la lista derecha de interfaces se pueden ajustar para este también otras opciones. Al lado derecho en la parte inferior se puede fácilmente y rápidamente – por ej. para el uso invertido de proyectores de láser como satélite – reflejar la emisión. Además se puede activar para un interfaz en adición al DMX-Out también la función de DMX-In, para controlar PHOENIX4 LIVE con un controlador externo DMX.

Aviso: El controlador de shows PHOENIX4 actualmente puede administrar hasta 32 interfaces (con la licencia de PHOENIX4 PROPLUS). En PHOENIX4 LIVE se puede usar un máximo de 8 interfaces.

Los parámetros del proyector de láser

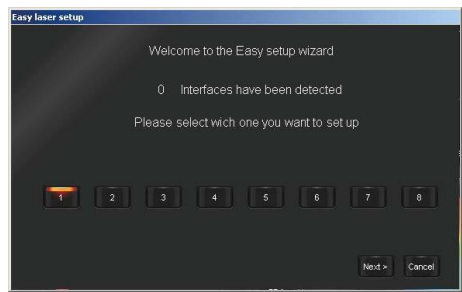
El ajuste del proyector de láser en PHOENIX4 LIVE

Cada proyector de láser requiere, según el hardware, diferentes ajustes para una emisión óptima del láser. Por parte del software esto comienza con la optimización de los parámetros de escán y termina con el ajuste de la mezcla de colores y la instalación de las zonas de proyección. Con los parámetros de escán se ajustan de manera óptima los pequeños espejos de desviación de rayo láser rotantes en el cuerpo del láser para el objetivo de uso (shows gráficos / de beam). Los parámetros de escáner contienen no sólo la velocidad de escán (velocidad de los escáner - en "kpps"), sino entre otros también datos importantes sobre los tiempos de espera en los rincones (importantes para rincones "bien marcados") etc. ¡Debido a los diferentes elementos del hardware usado es muy difícil colocar en este lugar valores estándar para los parámetros de escáner! ¡Cada fabricante tiene valores diferentes! Los valores puestos en el momento de la entrega fueron elegidos de tal modo que sus escáneres no sean dañados. Esto significa también que ellos no equivaldrán a los valores óptimos para sus escáneres. Por lo tanto, una vez obtenidos los valores estos deben de ser ajustados correctamente por usted a su proyector para obtener los resultados de salidas mejor posibles...

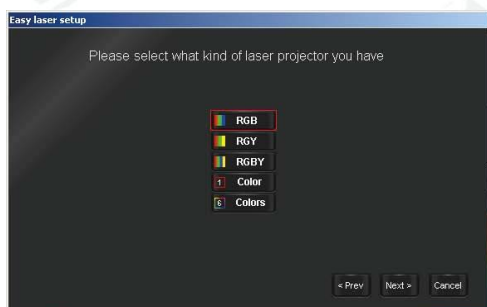
Los ajustes para los colores singulares de un proyector de láser también son esencialmente importantes. Fundamentalmente con ellos se pueden determinar el tipo de proyector (RGB, RGY, RGBY, Single Color y Six Color) y el mapa de colores relacionado con él para una emisión de animaciones con los colores fieles. De igual manera se pueden equilibrar un color cast por diodos de diferentes grosores o se limitan los colores singulares en su rendimiento de emisión. No por último se puede ajustar allí la tensión inicial de tal manera que los colores se intercalan, ocultan y superponen uniformemente.

De todos modos se deben de ajustar aquí también las zonas de proyección singulares para cada láser utilizado en su tamaño, posición y rendimiento de emisión. Estas predeterminan en cuales dimensiones y con cual rendimiento se visualizan las animaciones. Una vez bien ajustadas las animaciones se orientan a estas zonas de proyección. La asignación de las animaciones a las zonas de proyección se lleva a cabo en la ventana de tramitación de las animaciones. Estos ajustes básicos se realizan en PHOENIX4 LIVE con el "EasySetup" en pocos pasos.

Después de conectar las nuevos interfaces y el arranque de PHOENIX4 LIVE desde el starter de programas, primero se abre el dialogo de "Settings" para la asignación de las líneas de tiempo. En el caso normal basta oprimir el botón "Automatic" y cerrar la ventana mediante el botón "OK".



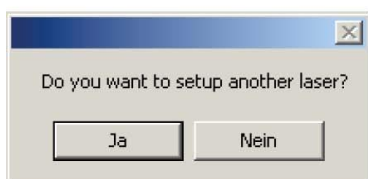
Después le saluda a usted la nueva ventana "EasySetup". Aquí usted elige primero el proyector de láser que quiere instalar posteriormente. El número corresponde a la timeline, a la cual fueron asignadas una o varias interfaces en la ventana de Remapp Interface Settings. Haga un clic en "Next"> para seguir adelante.



En la siguiente ventana usted elige su tipo de proyector. ¡Elíjalo haciendo un clic en el respectivo botón! Esto es importante porque si no en el caso de animaciones coloreadas no todos los colores son visualizados correctamente o no son mostrados en absoluto. Para la selección están a su disposición RGB, RGY, RGBY, 1Color y 6Color. Usted llega al próximo ajuste con el botón “Next>”.



Con la selección del tipo de escáner usted simultáneamente determina varios ajustes, los que determinan esencialmente la calidad de la emisión. Pero ajuste ahora solamente el rendimiento haciendo un clic en el botón, que corresponde al hardware de escáner realmente empleado en el equipo. Un ajuste inadecuado puede dañar su escáner. No se responde por un ajuste erróneo. En caso de que tenga alguna duda, consulte el manual o infórmese con el fabricante del proyector de láser sobre el hardware empleado.

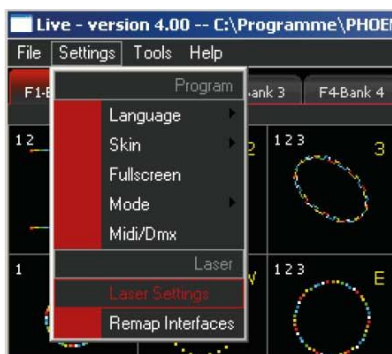


Después de concluir estos ajustes para el proyector de láser elegido inicialmente (o sea los proyectores de láser) active el botón “OK”. En la ventana de dialogo que se está abriendo ahora, usted puede determinar si desea realizar los ajustes recientemente hechos también para otros proyectores. En caso de que haya asignado otros interfaces a otras líneas de tiempo, entonces haga un clic en “sí”, elija lo correspondiente y vuelva a llevar a cabo la instalación rápida. En caso contrario haga un clic en “no” y ahora puede comenzar con su espectáculo en vivo.



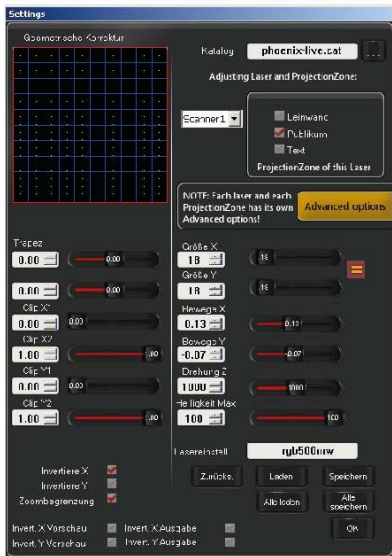
Si más tarde aún desea cambiar unos parámetros, en cualquier momento puede acceder el Easy Setup por medio del menú superior desde la superficie. Para eso haga un clic en “Settings>Easy Setup”.

Si ya tiene un poco más de experiencia con el manejo de su hardware y desea sacar más de su hardware, se recomienda una vista a los Laser Settings.



Se abre la ventana de Láser Settings en la que se pueden realizar otros ajustes para la emisión de láser. Aquí puede hacer ajustes para el corte de una proyección, la inversión de la emisión, el tamaño, la posición, el giro y la luminosidad. Realice estos ajustes básicos para su situación del evento antes de arreglar los parámetros de escán, ya que estos se influyen uno en el otro mutuamente.

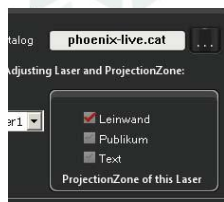
Elija desde la superficie el punto de menú “Options>Laser Settings”.



Para hacer el cambio, elija primero el escáner (proyector de láser) y la zona de proyección (tela de lino/el público/texto), para los que quieren realizar los ajustes.

Cada escáner o proyector de láser tiene en su zona de proyección 3 zonas de proyección en los cuales pueden ser colocadas separadamente diferentes valores.

Zonas de proyección



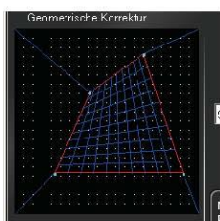
Una zona de proyección es el área de la emisión en la que la respectiva proyección de láser debe ser visualizada. Con PHOENIX4 LIVE es posible instalar para cada de los 8 proyectores de láser cada vez 3 mundos. Esta instalación de mundos es muy importante. Ella determina el tamaño, la posición y la corrección de distorsión de la emisión. Las animaciones son o están asignadas a estas zonas de proyección y dependen de los ajustes allí hechos. En caso de un cambio de lugar del evento, solamente hay que adaptar los mundos y ¡todas las animaciones serán visualizadas correctamente! Sin el ajuste de diferentes mundos habría que ajustar cada animación singular (!) de nuevo.



Usted encuentra estos ajustes en los "Settings". en "Laser Settings". en la línea superior del menú. Una zona típica de proyección para una tela de lino en el ambiente (en caso de que exista) es la "tela de lino".



Para esto, como para todas las zonas de proyección, se pueden ajustar el tamaño, la posición, la rotación, el clipping (el corte) y la inversión, para proyectar la imagen perfectamente a la tela de lino. Sobre todo en el caso de telas de lino es muy importante ajustar perfectamente los valores de "clipping", ¡para que no se vea en ningún caso la proyección de láser o algunos rayos singulares de láser eventualmente fuera de la tela de lino! El clipping asegura que de todas maneras la proyección fuera de la tela de lino sean cortadas inmediatamente. Por eso, para cada de los 4 lados (superior, inferior, derecho, izquierdo) existe un ajuste de clipping.



Si la proyección debe ser emitida en una planicie inclinada, entonces mediante la corrección de distorsión de 4 puntos se puede implementar una rectificación geométrica. Esto tiene el efecto de que la emisión por ej. un círculo – a pesar de la distorsión – aparezca redondo en la superficie de proyección. Se realiza el ajuste mediante una red de cuadrícula geométrica. Esta puede ser movida, durante la emisión de una ilustración o una carta de ajuste en las esquinas para ajustar la emisión de la planicie de proyección.



En la parte inferior se encuentran casillas de control para el reflejo (la inversión) de la emisión sobre un eje (X/Y). Según el uso del láser para la proyección frontal o proyección trasera o como equipo puesto de pie o colgado, la emisión de animaciones y tipografías puede ser alineada y visualizada correctamente. La "limitación de zoom" evita que las animaciones puedan sobrepasar por un efecto de zoom por las zonas de proyección definidas y como estándar está activada.



Con las casillas de control por debajo también se pueden activar separadamente SÓLO para la vista preliminar de las animaciones – de las baldosas de animación y la vista preliminar 3D – inversiones sobre un eje. Por lo tanto se puede ajustar apropiadamente para cada puesto de control la vista preliminar de la emisión y adaptarla a la emisión real.

Los valores definidos se guardan cada vez en la zona de proyección que esté activa (en este caso “la tela de lino”). Todos los ajustes de las zonas de proyección se graban automáticamente al grabar el LiveShow y estarán a su disposición después de arrancar PHOENIX4 LIVE de nuevo y abrir eventualmente el LiveShow.

Ajuste de esta manera todas las 3 zonas de proyección para todos los 8 proyectores de láser – en el caso de que existan.



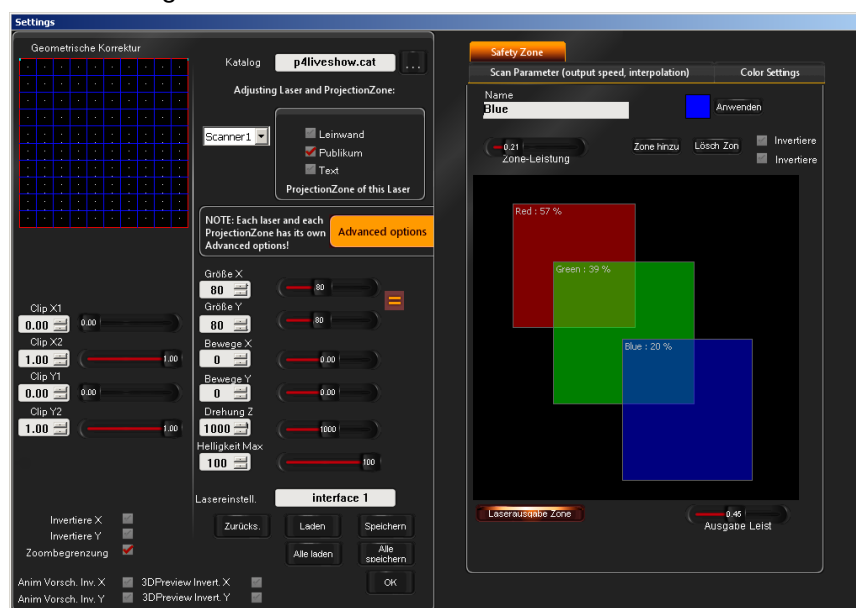
Todos los ajustes de los “Laser Settings” se graban en el momento de grabar el LiveShow. Adicionalmente estos se pueden grabar aparte para corresponder a los diferentes lugares de los eventos o transferir los settings a otras computadoras. Con los botones “Abrir” y “Grabar” abajo a la derecha, se pueden grabar por separado los parámetros de los “Laser Settings” – inclusive los 3 ajustes de zonas de proyección – para cada proyector de láser. Usando los botones “abrir todos” y “grabar todos” se graban los “Laser Settings” directamente para todos los 8 láser.

Ajustes de seguridad / Safetyzonen

¡La seguridad siempre es lo primordial en el caso de espectáculos de láser! Por este motivo hay que hacer algunos ajustes importantes de antemano. Aparte de la instalación del proyector de láser a una altura mínima de 2,70 m (¡según las normas de las autoridades competentes este valor puede variar y el audience-scanning puede ser totalmente prohibido!) ¡También las distancias de seguridad hacia el público pertenecen a los ajustes necesarios de seguridad! Infórmese respecto a eso en el respectivo lugar con las autoridades y personas competentes.

Por parte del software hay funciones que posibilitan el funcionamiento seguro. Pero hay que ajustarlas de antemano y no están activadas como estándar. Al fin y al cabo tampoco hay una situación estándar de eventos. Pertenecen a las medidas de seguridad los ajustes de clipping arriba mencionados. Estos también se deben aplicar también para el scanning de audiencias, para mantener eventualmente una distancia mínima hacia el público.

Para reducir en ciertas áreas la intensidad de salida, pero no apagarla completamente, se pueden utilizar las zonas de seguridad.



Para esto diríjase a los “Laser Settings”, haga un clic en las “Advanced Options” y después en el tab “Safety Zone”.

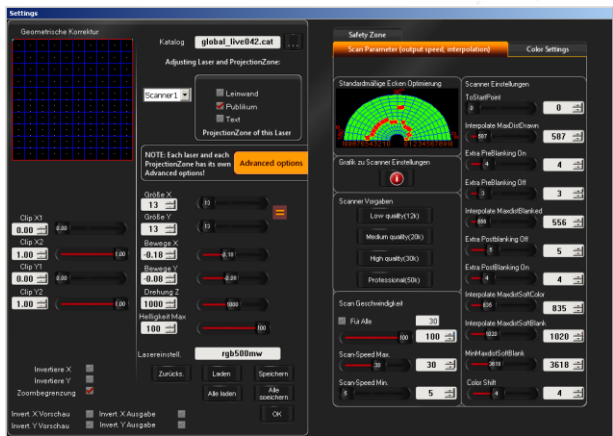
Aquí usted puede crear hasta 32 zonas individuales, para las que se pueden determinar una por una la intensidad de salida.

La superficie negra corresponde al tamaño de salida máximo (no al tamaño de la zona de proyección).

Al hacer un clic en el botón “zona adicional” se ubica una zona de seguridad en el tamaño de salida máximo. Después de hacer un clic en la zona de proyección se puede ajustar la intensidad para esta área con el controlador “zona-rendimiento”.

El valor 1.00 significa que esta zona deja pasar la emisión al 100%. Disminuyendo este valor se reduce también la intensidad de salida para la zona cubierta. El tamaño de la zona de seguridad coloreada puede ser adaptado, arrastrando las esquinas, al área que se desea proteger. Para diferenciar mejor entre varias zonas de seguridad, se pueden colorear y colocar un nombre. Con la superficie de color en el área superior derecho se fija el color y haciendo un clic en el botón “Aplicar” es asignado a la zona de seguridad activa. Introduciendo un nombre en el campo de texto blanco, éste aparece también sobre la respectiva zona. También es posible la inversión del eje X y Y para la zona de seguridad. Las zonas de seguridad que ya no se necesitan se eliminan haciendo un clic en “elimina zona”. Las zonas de seguridad que se superponen tienen un efecto aditivo. Con esto sucede una reducción múltiple. Por lo tanto, la intersección de dos conjuntos de zonas de seguridad que se superponen, con cada vez el 50% se encuentra en la intersección de conjuntos con el 25% (pues el 50% del 50%). Por debajo del área de zona de seguridad se pueden emitir visiblemente las zonas mediante el láser con el botón de “zona de emisión de láser”. Con el controlador de “rendimiento de salida” se ajusta la intensidad usada para esto.

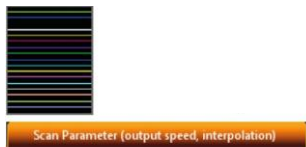
Parámetros de escáner



Para ajustar el escáner usted tiene que abrir los “Advanced Settings” haciendo un clic en el botón amarillo. Estos aparecen en forma de un menú lateral.

El ajuste de los escáneres se puede llevar a cabo de la mejor manera en las imágenes de ajuste. En el tab de “Color Settings” usted encuentra algunas de ella en el área inferior derecha.

Active la salida de la imagen de ajuste colocando el gancho en “emitir imagen de ajuste” y haga un clic sobre una imagen de ajuste. Las imágenes de ajuste son aptas en un grado diferente para el control y la revisión de los ajustes por lo tanto hay que elegir las según la aplicación.



Por ejemplo, la imagen de ajuste con las líneas coloreadas es apta para el primer ajuste del escáner.

Cambie entonces al tab “parámetros de escán”.



En toda la parte de abajo, en la columna, se ajusta la velocidad mínima y máxima del escáner. Arrégela antes de que continúe con los ajustes de los otros parámetros. La velocidad máxima de escán depende del rendimiento de su sistema. Aunque usted usa un láser con escáner de 50K, esto no significa que se alcanzan duraderamente estos valores para todas las magnitudes de emisión.

En caso de tener una duda, consulte el manual o entérese con el fabricante del proyector de láser del hardware empleado. La velocidad mínima de escán no debe ser usada con valores por debajo de 10Kpps, dado que por la demora más larga de los escáner sube la intensidad de la emisión y puede causar un riesgo para el entorno.



Con las predeterminaciones del escáner en el centro del lado derecho se hacen buenos pre-ajustes para el respectivo rendimiento de los escáneres. ¡Utilice aquí solo el pre-set, que corresponda a la capacidad de sus escáneres! No responderemos por daños o riesgos resultando de ajustes erróneos.

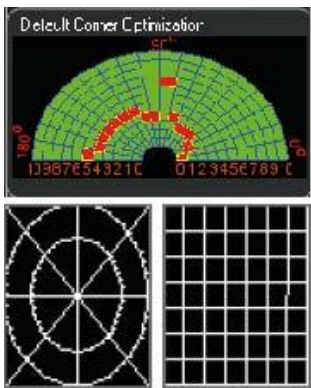


Ahora, con los controladores en el lado derecho usted puede realizar ajustes exactos.

A base de la proyección visible (!) de láser ajuste la imagen de tal manera que luzca óptima y que no se vean en los extremos de las líneas ningunos swings sobresalientes. Usted obtiene el mayor efecto con la corrección de los valores de “Extra Preblanking” y “Extra Postblanking”.



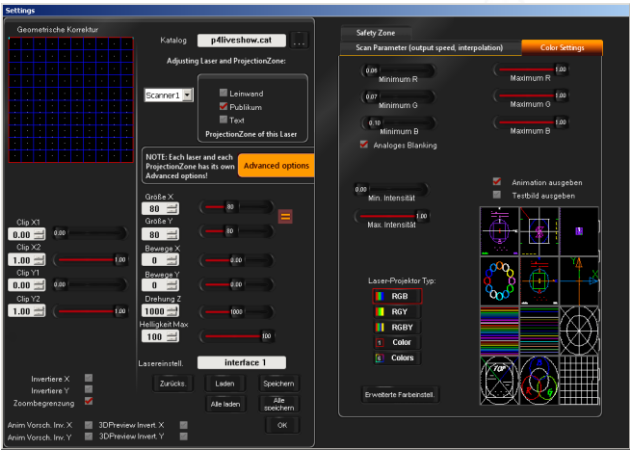
Pasando sobre el botón de información con el ratón, se le muestra una gráfica de información que explica en detalle los ajustes con los controladores.



Por encima están los ajustes de optimización para la cantidad de puntos de curvas y esquinas en todas las ilustraciones de las animaciones. Con esto se pueden mostrar más exactamente las esquinas y curvas de las ilustraciones y por lo tanto aparecer con más detalles. Aumentando los puntos, las figuras llegan a tener también una luminosidad más alta. ¡Pero es cierto que una exageración lleva en la mayoría de los casos una animación centelleante consigo!

Como imágenes de ajuste para arreglar la optimización de las esquinas son aptos sobre todo los círculos con un rectángulo alrededor y la rejilla.

Arreglos de los colores



Los ajustes de los colores son válidos para los respectivos proyectores de láser y no dependen de las zonas de proyección.

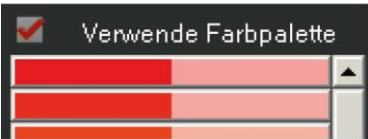
Los ajustes de los colores se realizan también en los “Laser Settings” en el área de las “Advanced Options” usando el tab “Color Settings”.



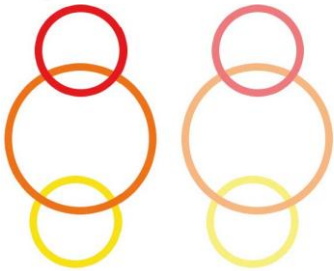
La mezcla de colores se puede arreglar rápidamente mediante el tipo de proyector. Seleccionándolo, todos los colores son visualizados y reproducidos correctamente. Usted puede elegir entre RGB, RGY, RGBY, 1 Color y 6 Color.



Para ajustar los colores de manera más distinguida, usted puede acceder después de seleccionar el tipo de proyector a los “ajustes de colores extendidos” mediante el botón. Allí se pueden mezclar los colores mediante la matriz del valor cromático. Las superficies coloreadas a la izquierda corresponden a los colores que se usan en las animaciones. Cada vez con los 3 campos de entradas al lado derecho se fija del 0-100%, cuanto rendimiento de los diodos se utiliza para la mezcla de la superficie coloreada. Todos los colores intermedios se calculan de esta manera automáticamente. Aún más exacto se puede determinar la matización de los colores mediante la paleta de los colores. Esto se recomienda sobre todo para el ajuste de proyectores de láser de 6 colores. Para esto hay que activar la casilla de verificación por encima de las barras coloreadas. Para la reproducción de los colores se usará después la tabla de colores.



Después dé un doble clic, este le lleva a la barra coloreada y luego le lleva a la ventana de dialogo para el ajuste con 6 colores. Para proyectores de 3 colores aquí solamente importan los colores C0-C2. Hay que ajustar aquí cada vez el color básico y el respectivo color más claro. Los valores cromáticos se ajustan en 0-255 escalas con los campos de entrada de lado. Cada valor C (Color) corresponde al control de un diodo. Para poder ajustar este escalonamiento fino se emite una imagen especial de ajuste cuando se prenda el láser mediante el botón “Láser On/Off” (supuesto que el Master Laser esté en ON).



Esta imagen de ajuste muestra dos veces tres anillos de los cuales los pequeños muestran cada vez el color anterior y posterior. Los anillos grandes en el centro representan el color que se pueden alterar por medio de los campos de entrada. La meta es ajustar los anillos grandes al color que sea representada por las superficies coloreadas. El anillo grande izquierdo representa el color básico fuerte, el anillo grande derecho es el equivalente más claro. Después del ajuste fino de los colores se puede volver a cerrar la ventana con el botón “OK”. Usted debe de hacer este ajuste ahora con cada color de las barras de colores.



Otra posibilidad de tomar influencia en la salida de los colores son los controladores del rendimiento mínimo y máximo de salida.



Con los controladores singulares de “Maximum” para cada color (R-G-B) se limita el rendimiento máximo de salida de ellos. Esto se puede aplicar por ejemplo para disminuir el rendimiento total de salida o para reducir en el caso de adulteraciones de colores el rendimiento del color dominante. El valor 1.00 equivale al 100% del posible rendimiento de salida. Una reducción del valor por ej. a 0.50 significa una reducción del rendimiento del color en aprox. el 50%.



Con los controladores de “Minimum” se puede variar el rendimiento inicial de salida. No es que cada diodo empleado en el equipo empiece ya al 1% mostrar una emisión visible. Por eso aquí se puede ajustar la luminosidad inicial. Sobre todo al aumentar o reducir gradualmente el volumen del color se nota el efecto de una buena armonización.



Se recomienda utilizar una o varias imágenes de texto coloreadas en el momento del ajuste. Primero se elige una imagen de ajuste para la emisión. Después hay que poner todos los controladores de “Maximum” al valor 0. Ahora hay que subir los valores de los controladores singulares del mínimo uno tras el otro tanto hasta que aparezca la respectiva emisión coloreada de la figura de prueba. Pues para el “Minimum R” sería esto el color rojo. Se vuelve a reducir el valor cuando una salida se está poniendo visible hasta que la salida apenas vuelva a desaparecer. Esto es entonces el ajuste adecuado de los valores para el controlador de “Minimum” de este color.



Se controla la luminosidad de algunos proyectores de láser por medio de un valor separado “Intensity”. A menudo esto se ve en el caso de proyectores de láser unicolores. Para determinar para estos el rendimiento inicial mínimo y el rendimiento máximo de salida el control del valor “Intensity” se encuentra por debajo de los controladores del mínimo y del máximo de los colores singulares. Con éste se controla como en el caso de los colores, la luminosidad inicial y final.

Inicio rápido de PHOENIX4 LIVE

Después de la configuración del hardware de láser se puede iniciar el manejo.



Para activar la emisión de láser primero se debe usar el controlador principal “Laser ON/OFF”. Con él se prende la emisión de láser para el interfaz (pequeño y negro de micro-USB).



Ahora se puede hacer un clic en una de las baldosas de animación para emitirla en el láser. La animación activa se destaca de las demás por un borde coloreado. Ya el sobrepasar una animación con el ratón causa una pequeña y movida vista preliminar en la baldosa. 40 animaciones están disponibles en cada banca.



Las 22 bancas se conmutan haciendo un clic en los tabs. Siempre están visibles 11 bancas. Con el último tab “Tab 1 / Tab 2” se puede conmutar entre las bancas 1-11 y 12-22 de un lado para otro.



Con los controladores de efectos se puede manipular la animación activa en vivo. Están disponibles los controladores de efecto de estroboscopio, velocidad, rotación de colores, giros, movimientos y zoom.



Si tiene conectado más de un láser, puede asignar en vivo separadamente los efectos a cada láser que se deje controlar de manera individual. Para esto, active uno de los botones por encima de los controladores de efectos y ajuste el efecto que desee aplicar. Con el pequeño botón de cerrojo puede seleccionar simultáneamente la manipulación de efectos para todos los láseres.



Al usar varios proyectores que se pueden controlar de forma individual, se puede emitir una animación también en varios láseres. Se puede llevar a cabo la asignación fácilmente seleccionado el láser de emisión. Se deja leer en la baldosa de animación la asignación actual del láser en los números blancos en la esquina superior izquierdo.

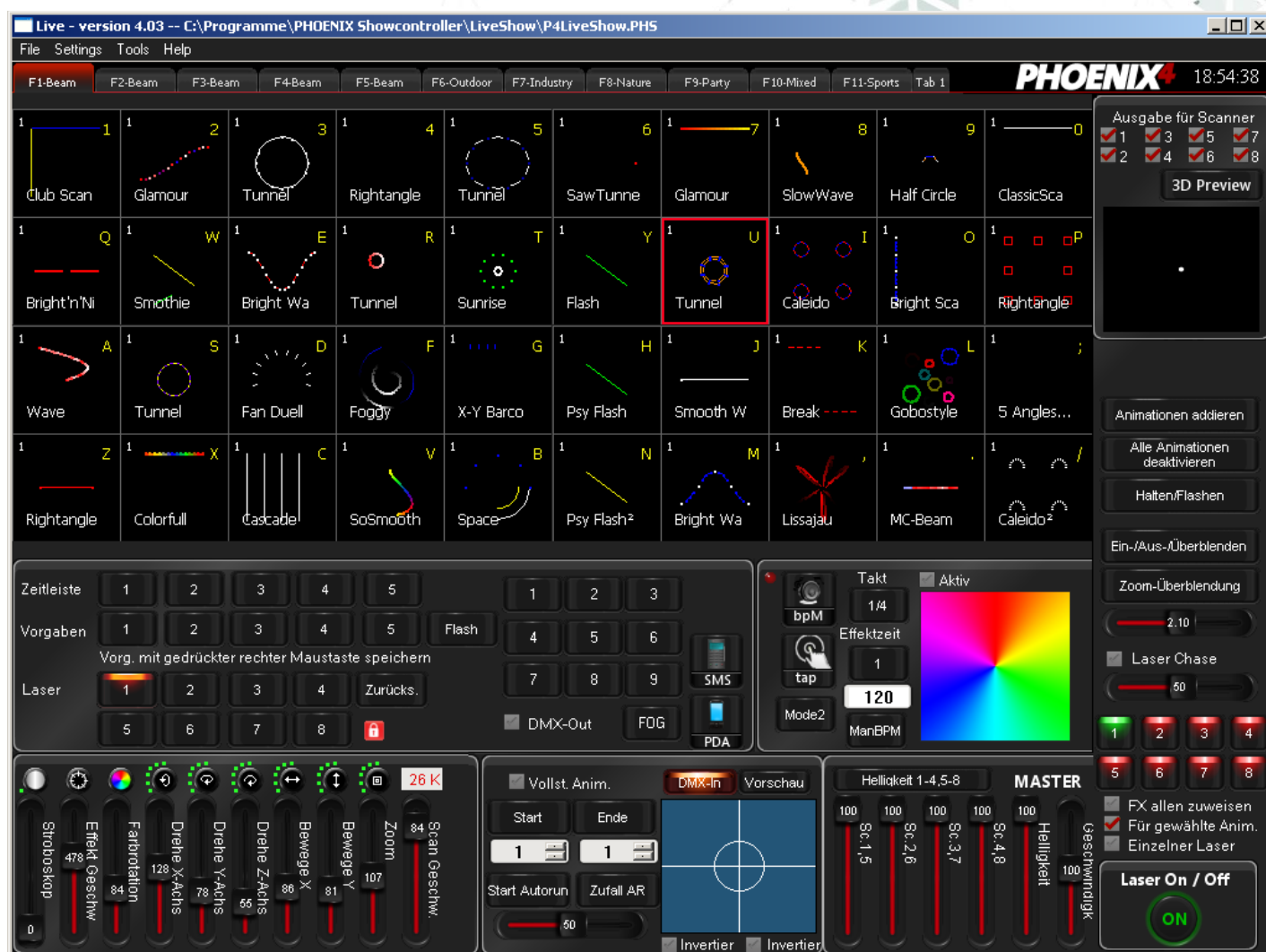


El lado derecho ofrece más funciones de animación como la emisión, la fijación y el flash simultáneos y los efectos transitorios.



Cuando usted haga un clic en una baldosa de animación con el botón derecho del ratón, obtiene más opciones para la creación, la importación y exportación, la alteración de gráficas, el movimiento y la edición de animaciones.

Superficie de PHOENIX4 LIVE



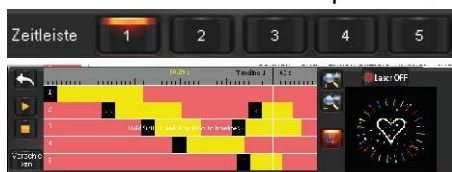
Bancas de animación

Se pueden grabar en cada “banca” hasta 40 animaciones de láser. Es posible cambiarlo por medio de un simple clic con la tecla derecha del ratón sobre el nombre de la banca. Se puede acceder a las bancas de láser también con las teclas F1-F11 del teclado. Las bancas se pueden conmutar también mediante el controlador DMX-/Midi.

Animaciones de láser

Cada baldosa es apta para grabar animaciones, escrituras corridas, comandos de DMX - Out y cualquier figura y para accederlos. Después de apretar la tecla derecha del ratón se puede acceder a funciones como copiar/pegar, eliminar, editar, importar & exportar etc.

Botones de líneas de tiempo



Con los 5 botones de línea de tiempo es posible colocar animaciones de la superficie en una de las pistas de animación y reproducirlas. Para esto hay que hacer un clic en el botón “Shift” del control de línea de tiempo o se mantiene apretada la tecla “Shift” del teclado. Después la animación puede ser tirada de la superficie mediante Drag `n Drop hacia una de las pistas de línea de tiempo y – como en el caso de las figuras singulares – la duración de la reproducción puede ser variada jalando el punto inicial/final de la animación. En la vista preliminar al lado derecho se visualiza la reproducción de la figura y puede ser agregada a la emisión existente usando el botón “Laser ON/OFF” que está por encima. Además se pueden grabar y cargar las líneas de tiempo mediante el menú (Options>Timelines).

Presets



En los 5 botones de especificación se pueden grabar ajustes de los controladores corredizos de efecto. La colocación de especificaciones es muy útil para acceder situaciones particulares en cualquier momento rápidamente y sin complicaciones. Por ej.: una animación debe ser proveída con un efecto de estroboscopio, que entonces es usado por poco tiempo en el momento adecuado. Para esto, se ajusta la posición del controlador del primer controlador de efectos (estroboscopio) al valor correspondiente y después se mantiene apretada con la tecla derecha del ratón para grabar por un mín. de 2 segundos uno de los botones de especificaciones. Con el botón de Hold / Flash se puede elegir posteriormente si se mantienen las especificaciones grabadas de Slider o solamente son aplicadas durante la activación.

Rotatíes efecto



Los potis giratorios por encima de los controladores muestran la intensidad de las ondas de seno de los efectos. ¡Este efecto se vuelve visible solamente cuando el respectivo controlador de efectos se encuentre en la “zona de movimientos de seno”! Este se diferencia de un controlador de efectos a otro (véase el 5º controlador de efectos). En cuanto más a la derecha se encuentre el botón giratorio, tanto más fuerte es el efecto de las ondas de seno. El botón giratorio se visualiza tan pronto que usted se mueva con el ratón sobre el ícono. La especificación de los valores puede ser leída en el caso de que el botón giratorio esté desactivado, en la señalización alrededor de él.

Los valores de los parámetros de efectos

5. Controlador de efectos	estroboscopio:	000 – 010	ningún cambio estroboscopio
		011 – 139	despacio – rápido
	velocidad efecto	140 – 255	luminosidad 0 – 100% ningún
		000 – 010	cambio efecto velocidad 0–
	rotación de colores:	011 – 255	800%
		000 – 010	ninguna alteración rojo
		011 – 040	
		041 – 070	verde
		071 – 100	azul
		101 – 130	amarillo
		131 – 160	blanco
		161 – 255	cambio de colores despacio -
	gire X/Y/Z		rápido
		000 – 010	000 – 010 ningún cambio
		011 – 090	posición giratoria exacta giro
		091 – 120	permanente a la izquierda
		121 – 179	despacio-rápido giro
			permanente a la derecha
			despacio - veloz
		181 – 255	efecto de movimiento de seno
	mueve X / Y	000 – 010	gira a la derecha/izquierda
		011 – 089	despacio – rápido ningún
	Zoom		cambio posición exacta
		090 – 255	movimiento de seno de un lado
		000 – 010	al otro despacio-rápido ningún
		011 – 199	cambio tamaño exacto
	velocidad de escán	200 – 255	movimiento de seno
		000 - 100	pequeño/grande despacio- rápido
			¡Ojo!: La velocidad mínima y
			máxima de escán se ajusta en los Laser Settings.

selección de proyector de láser



Selección del proyector de láser respecto del cual los cambios de los efectos de los controladores de efectos deben repercutirse (proyector de láser 1-8 o todos (símbolo de cerrojo)). La selección de la especificación de láser y efecto de los controladores se graba automáticamente para cada animación.

animación inicial



El número de la animación inicial para el modo “Autorun” (reproducción continua y automática de las animaciones determinadas). Después de apretar la tecla “Start” se adopta el número de la animación actual de la banca de animaciones actual y se lo pasa al campo. Facultativamente se puede ingresar el número de animación también directamente mediante el teclado. La ventanilla de arranque se necesita en relación con la “ventanilla final” (12) y la “función de Autorun” (9).

Autorun



Prender/apagar la función de Autorun (cambio de figuras).

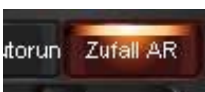
La animación inicial y final se ajusta con los botones de animación inicial (8) y animación final (12). La velocidad del Autorun se arregla con el controlador por debajo. **Aviso:** Cuando la función “BPM” (14) esté activada, se cambian las animaciones en el tacto definido (entonces el controlador de tiempo para el intervalo de cambio por debajo no tiene ninguna función)

Autorun Loop



Cuando la casilla de control esté activada, se reproduce la animación completamente, hasta que se cambie a la próxima animación – independiente de la especificación del tiempo de Autorun por debajo.

Random



Cuando la tecla esté activada, los efectos activos en el modo de Autorun no se reproducen por turno, sino casualmente.

animación final



La animación final determina el último efecto en la serie de las animaciones de Autorun

SMS / PDA



Activa / desactiva la función de SMS-4-Láser (véase el SMS-4-Láser) y la función de PDA (véase la opción móvil). Con la función de PDA, PHOENIX4 LIVE se abren las funciones principales con ayuda de un botón de Windows Mobile y una ventana en la cual se puede seleccionar la dirección IP de la computadora, en el caso de que existan varias tarjetas de red. Después de elegirla se realiza automáticamente una conexión con el equipo. Más información encuentra en la sección de “conexión PDA”. Con la función de „SMS„ (SMS-4-Láser) usted puede emitir mensajes SMS de un módem conectado (teléfono móvil o stick UMTS) directamente como escritura corrida en el láser. Llegue a saber más sobre esto en el capítulo sobre la función de SMS-4-Láser.

BPM función



Prende y apaga la función BPM (Beats-Per-Minute / golpes por minuto). Siempre que la función BPM esté activada, entonces se inicia la animación activa siempre de nuevo en el tacto de la música (modo 2) o a velocidad es adaptada para una ejecución de la animación al tacto definido (modo 1). Es importante que en el caso de la función BPM activa también se debe ajustar el beat de la música (mediante el botón de tap o el teclado (tecla espaciadora)). La velocidad de beat se averigua por el tiempo entre dos apretones de teclas. Hasta que el beat correcto y adecuado para la música sea ajustado, se debería apretar aprox. 10x la tecla „TAP“ correctamente en el tacto de la música – supuesto que la función BPM esté activada.

Posición



La animación activa puede ser posicionada aquí en el eje X e Y. Para ello, hay que mantener apretada la tecla izquierda del ratón mientras que mueva la cruz de mando. De manera alternativa, usted puede usar también las teclas de flecha del teclado. Un doble clic en cualquier lugar de la superficie azul vuelve a poner la animación a su posición “neutral” (X= 0 & Y=0). Las casillas de verificación por debajo invierten el movimiento de la emisión en el caso del cambio de la posición.

Vista preliminar



Prende y apaga la animación de vista preliminar de las animaciones (prendida según estándar – visible al sobrepasar con el ratón y la función de Autorun). Como la vista preliminar de la animación requiere un poco de capacidad de cálculo, ésta puede ser apagada para computadoras con poco rendimiento (la activación del botón de la vista preliminar).

Man / Auto BPM



Aquí se selecciona si la entrada del tacto de BPM se hace de forma manual o automática (a la señal de entrada de la tarjeta de sonido).

Tacto



Aquí se indica el momento de una acción (por ej. el inicio de una figura) en el "modo de BPM". Se requiere que el BPM (14) esté prendido.

Ejemplo: Una animación circular debe ser arrancada de nuevo 4x dentro de un tacto. Para esto, el valor del "Tacto" tiene que ser ajustado a $\frac{1}{4}$. Si la animación debe aparecer solamente una vez cada 8º tacto, entonces hay que fijar aquí el valor "8". La duración del efecto (por ej. la emisión visible) se ajusta con el valor del "tiempo de efecto".

efecto del tiempo



Depende de este valor por cuánto tiempo se reproduce una animación durante el modo de BPM.

Ejemplo: Cada 8º tacto se debe ver el efecto activado durante 4 tactos. Para esto el valor de (animación-nueva-arranque) tiene que estar en "Tact" en 8 y el valor para "tiempo de efecto" en $1 (4 * (\frac{1}{4}))$. Ahora se emite el efecto exactamente cada 8º beat durante 4 beats.

luminosidad



Ajustes de la luminosidad de la salida del proyector de láser.

velocidad master



Influye en la velocidad global de TODAS las animaciones.

Láser ON / OFF



Prender y apagar la emisión de láser. El interfaz tiene que estar prendido cuando se quiera usar la función de DMX In/Out.

Para una animación seleccionada



Cuando la casilla de control esté activada, la selección de los proyectores de láser para la emisión de las animaciones se refiere sólo a la animación actualmente seleccionada. Cuando la casilla de verificación esté desactivada, se toma la selección activa del proyector de láser para todas las animaciones, que se seleccionan posteriormente.

asignar los efectos a todos



Activando esta casilla de verificación los ajustes de la “rueda de selección de colores” y de la cruz de control “posición” tienen efecto en todas las animaciones seleccionadas (por ej. usando “adicionar animaciones”)

selección del proyector de láser



Selección de los proyectores de láser en los cuales se emite la animación.

velocidad de transición



Es la velocidad con la cual se realiza la transición de una hacia la otra animación.

visualizar/quitar/superponer



Hace visualizar / desaparecer las animaciones en la luminosidad al activar o desactivar otra animación

superposición de zoom



Hace visualizar / desaparecer las animaciones en la luminosidad al activar o desactivar otra animación y adicionalmente realiza una alteración del tamaño (se activan ambos botones)

desactivar todas

las animaciones desactivar (anular) todas las animaciones activas. Desactivar

mantener / flash

Halten/Flashen

Mantener: Las animaciones quedan activadas hasta volver a ser elegidas.

Flash: Las animaciones están activas en tanto que se elija activamente la animación (por ej. el clic con la tecla del ratón con la tecla izquierda del ratón).

Cuando el botón esté activo, se pueden activar y emitir simultáneamente hasta 10 animaciones. Al apagar la función la animación recién seleccionada queda activa.

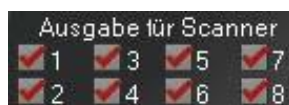
Vista preliminar



Activa la vista preliminar 3D para el OpenGL en una ventana ampliada haciendo un clic en el botón “3D Preview”.

Se hace una emisión en la vista preliminar cuando se haya elegido por lo menos 1 proyector de láser (véase 24. selección del proyector de láser). Haciendo un clic en el origen de la emisión de láser (punto blanco), manteniendo y moviendo con la tecla del ratón, se puede determinar la posición de la emisión dentro de la ventana.

Emisión para el escáner



Activa / desactiva la simulación de rayos para cada escáner singular en la vista preliminar.

Rueda selectora de colores



Después de activar la casilla de verificación se emite la animación seleccionada reteñida mediante el color que se haya elegido en la rueda de colores sobrepasando con la tecla izquierda del ratón apretada.

Global DMX



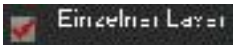
Después de activar la casilla de control “DMX-Out” se puede prender o apagar con los 10 botones de (Global) DMX – directamente desde la superficie – un equipo DMX o MIDI. La asignación de canal se lleva a cabo en la ventana “Direct DMX”. Haga usted un clic con la tecla derecha del ratón sobre uno de los botones y elija “Editar”. Usted obtiene más información en “Efectos en detalle – efecto DMX” más abajo.

láser persecución



Después de activar la casilla de control se prenden y apagan los escáneres seleccionados para la animación seguidamente uno después del otro, así que surge el efecto de una luz corrida. La velocidad de la “luz corrida” puede influirse por medio del controlador de efectos por debajo.

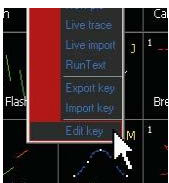
Láser singular



Si se activa esta casilla de control, sólo se puede elegir un láser a la vez. De tal modo se restringe la asignación de varios proyectores de láser a una animación.

Inicio rápido – la creación de una animación de láser (modo de edición)

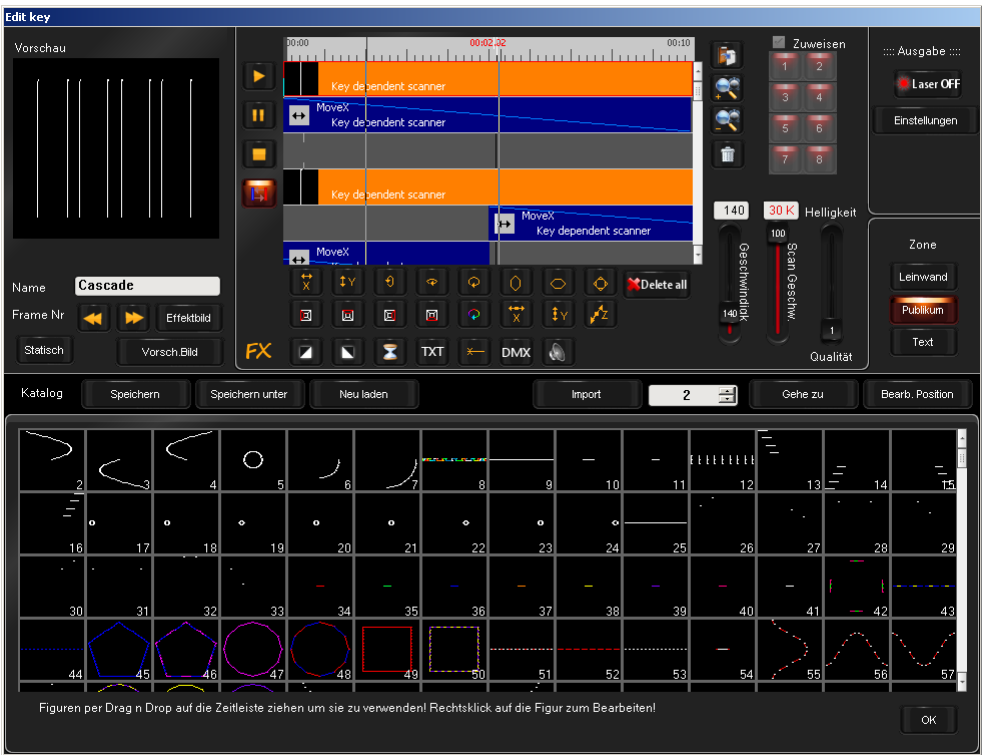
Las animaciones pueden ser seleccionadas y emitidas no sólo en la superficie. Todas las animaciones que se han entregado junto con el software, se las pueden editar también posteriormente y adaptar de tal manera a las propias ideas. Pará editar animaciones o crear una nueva animación haga un clic con la tecla derecha del ratón en una baldosa de animación en la superficie.



Elija del menú contextual que aparece la entrada el registro inferior “Editar”.



La ventana que se abre, se parte en un área superior de animación y una zona inferior de catálogo.



El catálogo de figuras puede ser examinado mediante la rueda central del ratón o la barra de desplazamiento lateral.



Ingresando el número de la posición de la figura y apretando el botón “vaya hacia” se puede saltar directamente a la línea en la que se encuentra una figura.

Para utilizar una figura del catálogo, solamente se debe jalarla, apretando la tecla izquierda del ratón mediante Drag ´n Drop desde la zona inferior, hacia la pista en el área superior.



La figura del catálogo se vuelve automáticamente una película de dibujos que se compone solamente de una ventanilla es decir la figura se visualiza durante todo el tiempo de la reproducción de la línea de tiempo. Con el control de reproducción en el lado izquierdo, al lado de las pistas, se puede arrancar la reproducción en la ventana de vista preliminar al lado izquierdo.

Un marcador temporal andando a través de las pistas muestra la posición de reproducción de la ventanilla actualmente reproducida (imagen singular) de la película de dibujos.



Adicionalmente, prendiendo la emisión, se puede emitir la animación directamente en el láser (supuesto que el Master Laser esté en ON). Una alteración del efecto o de la película de dibujos surte un efecto directo en la emisión.



Usted puede variar la velocidad de reproducción ajustando la longitud de la barra de tiempo (duración de la animación completa) o también adaptando la velocidad de reproducción.

Además puede jalar la película de dibujos al cabo y al final con la tecla izquierda del ratón apretada a la longitud deseada y haciendo un clic en la parte central adaptar la posición dentro de la pistas y para las pistas recíprocamente.

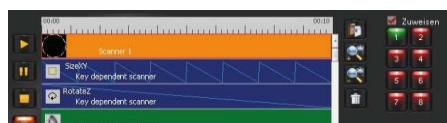
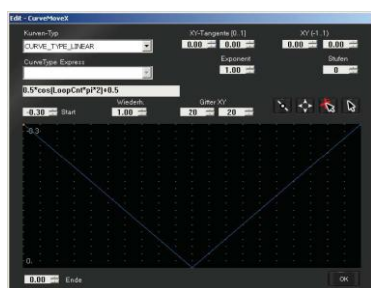


Para crear ahora de una película de dibujos una animación, utilice los efectos. Usted encuentra los diferentes efectos debajo de las pistas. Una explicación más exacta del funcionamiento de los efectos se encuentra en el capítulo “efectos de animación en detalle”. Los efectos se tiran como las películas de dibujo a las pistas. Siempre surten un efecto en los elementos superiores. Ellos pueden ser tanto películas de dibujos como unos efectos mismos (por ej. Pivot Point (punto central).

También se dejan mover y variar con respecto a la longitud.

Mediante un doble clic se llega a sus características y a los valores – en forma de curvas – para el ajuste del efecto.

Usted llega a saber más sobre la edición de valores de efectos en el capítulo “manipulación de CURVAS”.



Haciendo un clic en una animación y los correspondientes efectos (que se encuentran por debajo) y la activación de la “asignación” a un proyector de láser, se realiza una atadura al proyector de láser seleccionado. Esto evita que las películas de dibujos sean emitidas en otro láser que el determinado. Un cambio de la asignación puede ser llevado a cabo posteriormente sólo en la edición de animaciones. El acceso a otro proyector de láser en la superficie principal para la emisión de la animación ya no causa ningún cambio de la asignación de animación. Así se puede emitir por ej. una animación con diferentes películas de dibujos y asignaciones de láser simplemente repartida en varios proyectores. También puede una película de dibujos, dentro de una animación, experimentar una asignación fija, mientras que otra queda asignable desde la superficie a otros libres proyectores de láser.

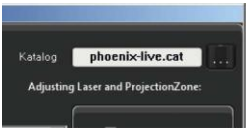
catálogo en detalle



El catálogo forma junto con el LiveShow una simbiosis. Mientras que el LiveShow graba todos los ajustes del láser y de la superficie y las definiciones de efectos y de las películas de dibujos, el catálogo contiene las figuras para la emisión visible. Se lo muestra en diferentes lugares.

Principalmente se lo encuentra en la vista de edición de las animaciones. Aparte también en la película de dibujos y en los efectos.

Las funciones esenciales como la navegación en el catálogo y la utilización y edición de figuras son comunes en todas las visualizaciones del catálogo.



El catálogo que se usa para el LiveShow se indica en una ubicación central en los “Láser Settings”. Este forma la base de las referencias de películas de dibujos para las animaciones de películas de dibujos del LiveShow y de la emisión de láser.



Introduciendo una posición del catálogo en el campo de entrada por encima de la vista de catálogo y haga un clic al botón “vaya a”, se salta directamente a una posición del catálogo o sea la fila correspondiente. De manera alternativa se puede pasar por el catálogo verticalmente mediante la tecla del ratón o usar para eso las barras de desplazamiento laterales. Para usar una figura se puede tirar la baldosa de figura mediante el Drag ´n Drop (haciendo un clic con la tecla izquierda del ratón – manteniéndola – para el movimiento) hacia su destino. En la vista de animación éste puede ser una pista, en las características de la película de dibujos por ejemplo también la “primera” o “última” imagen.



Un clic con la tecla derecha en una figura en el catálogo causa el acceso al “BasicPictureEditor” y coge la figura seleccionada para su edición posterior.



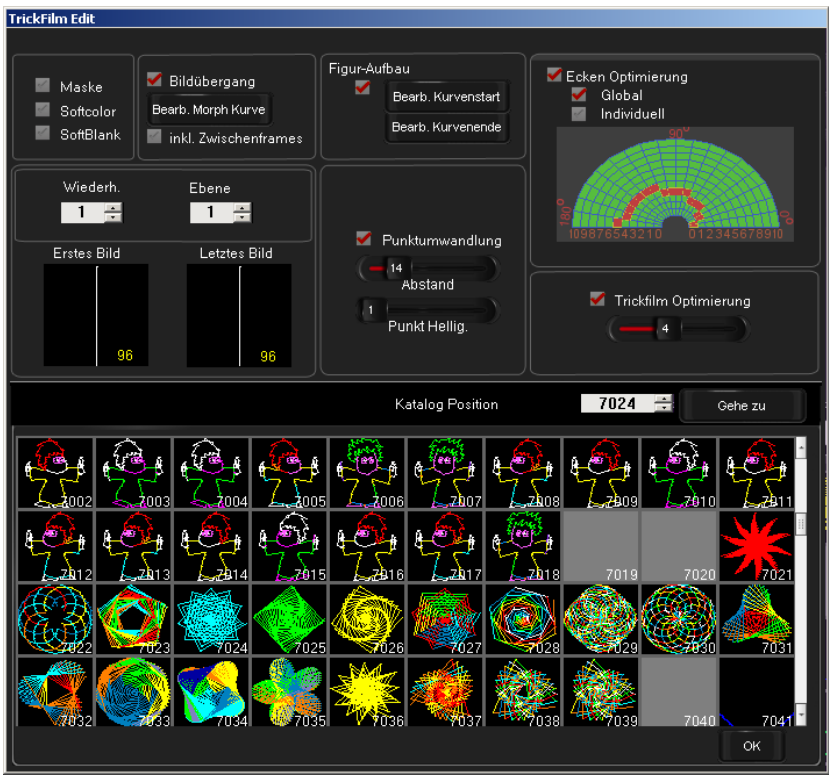
Las figuras pueden ser transmitidas directamente al catálogo mediante el botón “Importación”. Para ello, se coloca el número de posición del catálogo en el campo de entrada y abre la ventana de dialogo de importación con el botón de “Importación”. Se soportan los archivos “ILDA”, “Phoenix PHO” y “Phoenix PIC”. Si los archivos contienen animaciones Multi-Frame es decir múltiples figuras en un archivo, entonces se sobrescriben las posiciones del catálogo posteriores. Una ventana de aviso le exige después de la importación la grabación del catálogo.



Los botones de grabación posibilitan grabar el contenido de catálogo en el catálogo, cuando no se le exige expresamente la grabación mediante una ventanilla de dialogo. “Grabar” sobrescribe el catálogo recién usado con los cambios actuales. El botón “grabar como” permite grabar el catálogo con el mismo nombre u otro nombre. En el caso de que se haya realizado una alteración del catálogo en otro programa y se la grabó, por ej. PHOENIX4 CAD se puede volver a cargar con el botón “abrir de nuevo” el catálogo utilizado para tener disponibles los cambios también aquí en la vista de catálogo.

Características de las películas de dibujos en detalle

Mediante un doble clic en la película misma de dibujo es posible realizar otros cambios en ella. Otra vez se reparte la ventana una zona superior de ajustes y una zona inferior de catálogo. Aquí se puede convertir una sola imagen en una película de dibujos verdadera en caso de que exista una secuencia de imágenes singulares.



Para ello se puede asignar a una película de dibujos aparte de una ventanilla inicial también una ventanilla final (según estándar se utiliza para la ventanilla inicial y final la misma figura). Teniendo una secuencia de imágenes singulares, se puede tirar la primera y la última imagen correspondiente mediante Drag ´n Drop desde el catálogo a la superficie de “primera” y “última imagen”. Esto hace que para la película de dibujos se usen ahora la “primera imagen”, todas las imágenes intermedias y la “última imagen” para la emisión.



Estando esta función activada, se hace un morphing de los puntos de la primera imagen (ventanilla inicial) hacia los puntos adecuados de la última imagen (ventanilla final) – es decir un movimiento. Estando la opción “incl. las ventanillas intermedias” activada, jentonces se consideran también las imágenes intermedias es decir se hace un morphing también de cada imagen intermedia hacia la próxima! Con la opción “edición de curva Morph” el usuario tiene la posibilidad de elegir exactamente como debe procesar el Morphing de la primera hasta la última imagen.

Por lo tanto se puede hacer un morph de una a la otra.

Aún nos ocuparemos más del funcionamiento de la manipulación de CURVA en el capítulo “animadores de CURVA”.

Funciones de límite de escán (construcción de figuras)



Cuando la función esté activada, se copia dibujando la figura de un punto al próximo punto. Sin otras intervenciones a la curva, el dibujo se realiza dentro del tiempo de animación desde el primer hasta el último punto. En el momento en el cual el dibujo está completo, también termina la construcción de la figura. Por lo tanto es fácil construir /dibujar lentamente, por ej. un logo etc.



Con las curvas inicial y final se puede determinar qué comportamiento debe demostrar el punto inicial y final de una imagen / una animación a través del transcurso del tiempo. Según estándar la definición de la curva “editar el inicio de curva” es del valor constante “0”.

Es decir el primer punto del dibujo es visualizado desde el primer hasta el último segundo. Una alteración de la curva hacia el valor “1” al final lleva consigo que, finalizando, el primer punto del dibujo volverá a desaparecer / ser borrado.



Lo mismo es válido para el ajuste de “editar el fin de curva”. Aquí se ve que se realiza un transcurso lineal del valor “0” al valor “1”. Es decir, que progresando el tiempo, se dibujan cada vez más “puntos finales”... hasta el último segundo – en el que se llega al valor de “1” y TODOS los puntos serán mostrados visiblemente.

Usted puede imaginarse este comportamiento también como el estiramiento de un hilo a lo largo del contorno de la figura. El inicio del hilo permanece todo el tiempo en el punto inicial de la figura mientras que el final se mueve a lo largo de la figura y jala un hilo detrás de sí hasta llegar al punto final de la figura y visualizar la figura completa.

Repetición:



La repetición surte el efecto de que toda la película de dibujos por ej. una película de dibujos con varias ventanillas es reproducida varias veces. El valor 2 causa que la película de dibujos sea reproducida dos veces en el tiempo definido. Esto causa que la película de dibujos sea animada en doble velocidad.

Nivel: Los niveles también se conocen bajo el nombre “Layer” (capas). PHOENIX4 LIVE dispone de 32 niveles. En cuanto mayor sea el valor de un nivel, tanto más adelante o superior se encuentra esta película de dibujos frente a otras películas de dibujos, que se reproducen simultáneamente solapando.

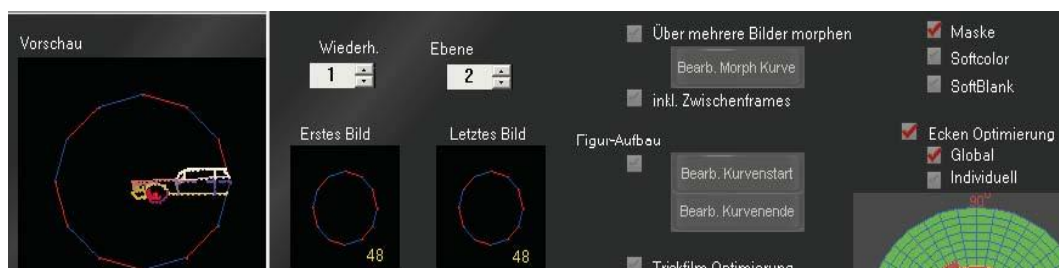


Ejemplo: Usted pone una película de dibujos gráficos en la pantalla por ej. un carro que todo el tiempo está haciendo giros... Ahora hace un clic para poner en marcha la próxima película de dibujos – una mujer bailando. Normalmente en este caso las líneas del carro pasarían POR la mujer.

Ahora, usted ingresa con respecto a la mujer bailando para el nivel el valor “2”, así otorga a esta película de dibujos una prioridad mayor en lo que toca al nivel. En nuestro ejemplo la mujer baila ahora delante del coche y oculta siempre correctamente las líneas del coche en el lugar de la superposición.

Máscara:

En relación con el “Nivel” se encuentra también la función de máscara. Como en el caso de los niveles, el mayor valor de nivel determina la prioridad frente a las otras películas de dibujos. Pero aquí se recorta un objeto.

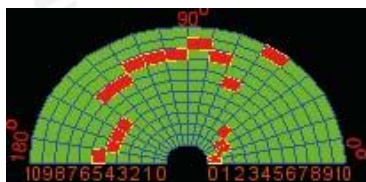


Ejemplo: Hacemos andar el primer objeto de película de dibujos– un círculo – de la izquierda a la derecha. Damos a este objeto el valor “2” como nivel y activamos la máscara de casilla de control. Un segundo objeto – un coche– recibe para el nivel el valor “1”. Por la función de máscara del círculo se visualiza el coche en adelante sólo dentro del círculo, en vez de ser cubierto por el círculo.

optimización de esquinas:



Esta función permite elegir entre la optimización de esquinas global y la optimización de esquinas individual. La optimización de esquinas global se ajusta en los “Laser Settings” e influye en todas las películas de dibujos, cuyo pre-ajuste (según estándar) para la optimización de esquinas se encuentre en “global”. La optimización de esquinas individual “sobreescribe” el ajuste estándar de la global y permite realizar una optimización de esquinas especial para cada película de dibujos singular.



puntos a fijar. A lo largo del arco se ve la graduación. Haciendo un clic en la gráfica usted puede marcar, por lo que se fija una cantidad de puntos en cierto ángulo para la película de dibujos. Los ángulos son relativos uno con el otro es decir la graduación de un ángulo a otro.

La gráfica muestra en el eje horizontal la cantidad de los puntos a dibujar por cada ángulo.



Adicionalmente se puede utilizar una optimización individual de películas de dibujos. Ella lleva consigo que algunas figuras de las películas de dibujos obtienen contornos más marcados. Según el tipo de la película de dibujos puede ocurrir que no se puede observar ninguna alteración o que empieza a centellar. Este ajuste sobrescribe el ajuste para la optimización de la luminosidad de la edición de animación (véase los efectos de animación en detalle)

color suave



En estado activado todas las transiciones de colores de las figuras son superpuestas suavemente confluyendo una en otra y no se las visualizan con transiciones de colores duros. Por así decir, los colores hacen un morphing confluyendo uno al otro. Los ajustes correspondientes se pueden realizar en los "Laser Settings" con el controlador "Interpolate MaxdistSoftColor".

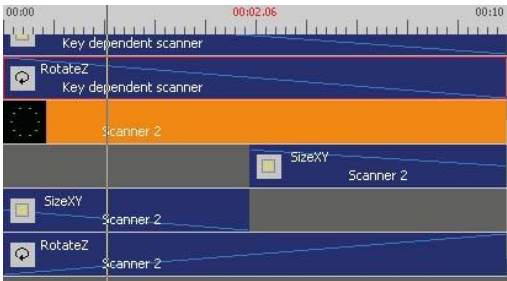
Softblank



En el caso de Softblank se enmascaran suavemente todas las finales de las líneas. Un efecto muy lindo en el caso de rostros etc. El resultado del efecto puede ser variado en los "Laser Settings" con el controlador "Interpolate MaxdistSoftBlank" y "MinMaxdistSoftBlank".

Aviso: ¡Esto reducirá drásticamente la luminosidad total de la imagen!

Efectos de animación en detalle



La aplicación de efectos en películas de dibujos funciona, como explicado anteriormente, mediante Drag ´n Drop. Para ello simplemente se jala el correspondiente símbolo de efecto hacia debajo de la figura en la línea de tiempo. Un efecto siempre se refiere sólo a la película de dibujos o sea la figura que se encuentra por encima. Tanto como la figura, ahora también el efecto puede ser adaptado mediante el ajuste de la longitud del efecto al cabo y final del efecto a la duración adecuada del efecto.

Un doble clic en el efecto mismo abre la 2ª ventana de CURVA” u otros menús para la siguiente edición del efecto. Usted obtiene más información sobre las CURVAS en el capítulo “manipulación de CURVAS”

Cambiar de X / Y



Mueve la película de dibujos o sea la figura en el correspondiente eje (véase también 2ª manipulación de CURVAS”)

Rotate X, Y, Z



Hace rotar la película de dibujos o la figura alrededor del respectivo eje (véase también 2ª manipulación de CURVAS”)

Size X, Y



Realiza una alteración del tamaño de la película de dibujos o de la figura (véase también “la manipulación de CURVAS”)

DMX



¡Con este evento se puede realizar una emisión simple (!) de DMX! Por ej. prender/apagar la máquina de niebla artificial, pantalla hacia arriba/abajo etc. Es parcialmente apto para realizar controles de luz complejos. Usted llega a saber más sobre la programación de DMX en el capítulo 2DMX en detalle”.

cortar



Recorta el respectivo lado de la película de dibujos o de la ilustración (véase también “la manipulación de CURVAS”)

Pivot X, Y, Z



Mueve el punto central de la película de dibujos en el eje X, Y, Z (véase también “la manipulación de CURVAS”)

Fade in / out



Hace aparecer y desaparecer suavemente la figura (fading)

reloj



Con este efecto se puede emitir el tiempo actual de la computadora en el láser (en visualización análoga o digital). Se pueden utilizar propias ilustraciones para las agujas del reloj análogo (véase también 2ClockEvent en detalle")

TxT



TxT, Emite textos con su láser. Las diferentes posibilidades de ajuste con respecto a la tipografía, los colores, las animaciones, la cantidad de letras etc. le permite diferentes formas de visualización (véase „TxT en detalle“)

solo haz



cambian de color

Singlebeams, Con este efecto se pueden crear Single-Beams por ej. para espejos. La posición y otras características de los Single-Beams se fijan en la Beamtable, que también puede ser accedida por medio de este efecto. (Véase “Beams y Beamtable en detalle”)



Un efecto de colores que puede colorear la figura de diferentes maneras (véase también 2ColorChange en detalle”):

Cambio de color: A base de las transiciones de colores toda la figura cambia su color.

Volver a teñir: A lo largo de los puntos de la figura, se vuelve a teñir estáticamente la figura con la transición de colores.

Cambiar la alteración de color: A lo largo de los puntos de la figura continuamente se vuelve a teñir la figura con la transición de colores. Haciendo un clic en los símbolos de la transición de colores, la selección de un color haciendo un clic en el campo de colores y un clic en “aplicar”, se pueden determinar nuevos colores para la transición de colores.

Imagen: A base de una imagen que puede ser cargada mediante el botón “cargar imagen” se tiñe la figura..

efectos de audio



Efecto audio: El efecto audio permite reproducir un archivo audio en una animación. Se reproducen archivos WAV y MP3 sin limitación de la longitud. La velocidad de la animación no tiene ninguna influencia en la velocidad de reproducción del archivo audio. Por lo tanto se pueden crear pequeños shows de láser en combinación con las líneas de tiempo werden (véase tambien el “efecto audio en detalle”).

repetir la animación



Cuando este botón esté activado (luminoso), se repite la animación continuamente (en tanto que la animación esté activada). Cuando el loop esté desactivado, entonces se muestra la animación una sola vez – ¡incluso que si esta aún está activada! (muy importante por ej. en el caso de una cuenta atrás... al fin y al cabo esta debe ser mostrada una sola vez...)

velocidad de animación



El controlador de velocidad determina la velocidad de animación. Esta puede ser variada en el intervalo del 0% hasta el 800% (estándar: 100%).

tasa de escán



Aquí la velocidad de escán de la figura puede ser reducida o aumentada. El intervalo disponible en kpps se fija en los “parámetros de escán” de los “Laser Settings”. Valores demasiado altos pueden reducir la vida útil de los escáneres, valores demasiado bajos llevan a una emisión centellante y una intensidad más alta. Si usted utiliza varios proyectores de láser, el láser que se ajustará primero tiene que ser seleccionado en la superficie principal encima de los controladores de efectos antes de que se abra la respectiva animación para su edición.

Advertencia: No fije la tasa de escán demasiado baja (no menos de aprox. 10kpps) ya que con una tasa de escán baja se prolonga la permanencia del rayo de láser (en un punto) y por lo tanto se aumenta la intensidad.

optimización de luminosidad



Dieser Regler kann die Helligkeit der gesamten Animation erhöhen. Dies wird durch eine größere Anzahl an Punkten für die Trickfilme erreicht. Je nach Anzahl und Komplexität der Figuren führt dies zu einer helleren Ausgabe bis hin zu einer flackernden Animation. Diese Einstellung kann in jedem Trickfilm separat vorgenommen werden und überschreibt mit Ihren Einstellungen dann die Helligkeits-Optimierung der Animationsbearbeitung an dieser Stelle (siehe auch Trickfilmeigenschaften im Detail).

estático

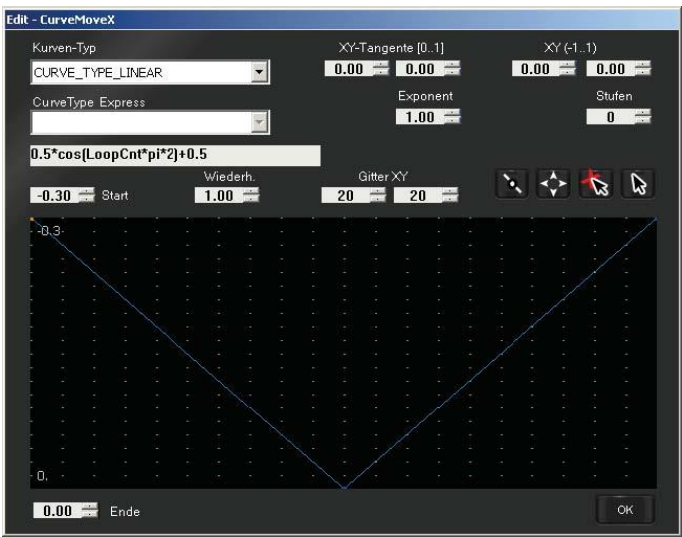


Con el ajuste estático se puede comunicar a las figuras que estas deben ser emitidas duraderamente en el momento de la activación. Esto sucede independiente de la función “agregar animaciones” y puede ser utilizado para la emisión por ej. de logos que se desean visualizar permanentemente.

Manipulaciones de CURVAS

Las CURVAS son uno de los instrumentos más poderosos para la alteración de valores de PHOENIX4 LIVE. Estas se encuentran en diferentes lugares para realizar movimientos, rotaciones, morphings y otros cambios de valores.

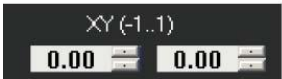
El principio básico es igual en todas las ventanas de curvas:



En el eje Y (eje de ordenadas) se encuentran dos valores entre los cuales se pueden variar. En el eje X (eje de abscisas) está colocado el trascurso de tiempo es decir recorriendo desde la izquierda hasta la derecha se cambian los valores a través del tiempo. Se expresa mediante las curvas azules (o sea las rectas) cuales valores deben ser emitidos en cual momento.



El intervalo de valores entre el que puede ser variado, es determinado con inicio/fin.



El nudo inicial/final puede ser determinado con X/Y (desplazamiento en el eje X o Y)



Los nudos se ajustan a la rejilla, la que puede ser adaptada con respecto a su exactitud...



Con las “escalas” una curva puede ser provista de cantos muy marcados para llevar a cabo alteraciones de valores rápidas.



Con “Repetir” se copia todo el trayecto de la curva y se reparte en la longitud del efecto.

¡Con ello es importante saber que las ventanas de las curvas se refieren siempre a toda la longitud del efecto! Si el efecto dura 10 segundos, ¡entonces esta curva y su duración se refieren también a los 10 segundos!!

Los nudos (puntos de reunión) o sea la línea de curvas posterior – hasta el próximo nudo – puede ser de un tipo diferente para describir la forma de curva.

Para la selección del “tipo de curvas” están disponibles:

“CURVE_TYPE_LINEAR” Una curva linear es decir una línea recta



“CURVE_TYPE_EXPONENTIAL” Una curva exponencial (alteración del exponente)



“CURVE_TYPE_SPLINE” Una curva lisa, matemática (cambio de la tangente)



“CURVE_TYPE_RANDOM” Una forma de curva casual



“CURVE_TYPE_EXPRESSION” Otra función poderosa dentro de las curvas. La función de esta “expresión” depende del campo de selección de lado.



Para realizar cambios en la curva, hay que seleccionar primero el botón correspondiente:



Fijar nudos de curvas en la curva.



Eliminar nudos de curvas en la curva.



Mover nudos de curvas o la curva.



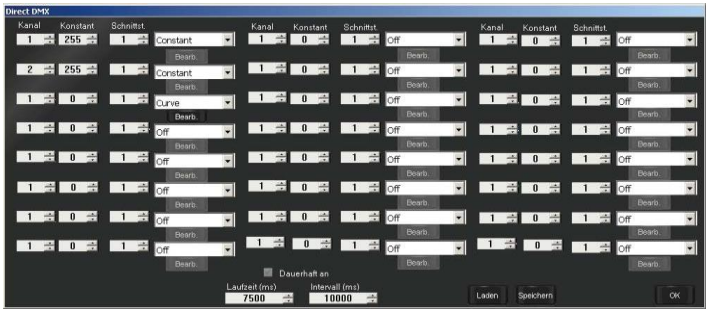
Mover nudos de curva o la curva con un valor constante.

Después se pueden cambiar los valores haciendo un clic en la curva o en los nudos.

Efecto DMX en detalle El efecto DMX ofrece la posibilidad de realizar una emisión fácil de DMX.



Este efecto tiene que ser jalado como los otros a una de las barras de tiempo que se encuentren por encima. Después un doble clic abre la ventana “DMX Settings”. Aquí se puede hacer el ajuste a una señal DMX Out para 24 canales DMX con diferentes valores estáticos o variables. Se puede ajustar el canal, el tipo de variación de valores y el interfaz sobre el cual se desea hacer la emisión DMX.



Con el canal se puede ajustar el canal DMX en el cual se envía el valor correspondiente.



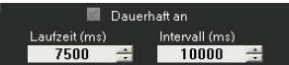
Con “Constante” se puede determinar un valor fijo (0-255) el cual es mandado en la selección del tipo de cambio de valores “Constant” (y solamente en este caso).



Con “Interfaz” se selecciona el interfaz en el cual se debe de contactar el respectivo canal y enviar el valor. Cada uno de los 8 interfaces puede manejar equipos DMX en un propio universo de 512 canales DMX.

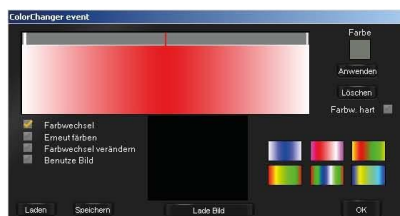


Aquí se puede ajustar la manera de la variación de valores. Usted puede elegir entre “Off” (apagado), “Constante” (envío del valor constante -> véase “Constante”) y “Curva” (véase las “manipulaciones de CURVAS”)



Para grabar los ajustes DMX para otros efectos DMX o aplicar ajustes grabados en este efecto DMX, se pueden usar ambos botones en el borde inferior derecho. En caso de que el botón “prendido permanentemente” esté activado, entonces la duración del efecto es igual al intervalo. Para los botones “Global DMX” en la superficie esto significa una duración de 10 segundos. Si se usa la función DMX como DMX out en una animación, entonces la longitud de emisión del valor DMX y la velocidad según la longitud del efecto. En caso de que el botón esté desactivado, se pueden ajustar la duración y el intervalo con los valores en milisegundos (1000 = 1 seg.).

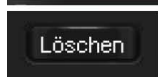
ColorChange en detalle



Con el efecto de cambio de color se puede teñir rápidamente una ilustración.



En la parte superior de la superficie coloreada se pueden añadir nuevos símbolos de color mediante un clic en el área gris. Un símbolo de color puede ser marcado (borde blanco) y después movido por medio del ratón. El color definido sigue el desplazamiento.



Con el botón “eliminar” se pueden borrar los símbolos de color (salvo los dos en el extremo).



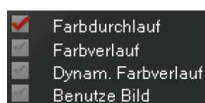
Con los “trazados de selección rápida” se puede aplicar fácilmente un trazado de colores pre-definido. Se puede seguir editándolo mediante un desplazamiento o un cambio de los símbolos de color.



Para cambiar el color que se encuentre debajo de los símbolos de colores hay que marcar (hacer un clic sobre) el respectivo símbolo. Después se puede seleccionar mediante un clic en el campo de colores un color adecuado desde la ventanilla de selección de color que se abrirá. Haciendo un clic en el botón “Aplicar” se aplica después el color en la superficie coloreada.



El “cambio de colores duro” crea una transición muy marcada entre dos colores (un efecto lindo en el caso de ondas y círculos). El **recorrido de colores** colorea toda la figura uniformemente. Esto sucede con base al trazado de colores desde la izquierda hacia la derecha.



Recolor tiñe toda la figura uniformemente con el trazado de colores definido cuando “Color Rotate” esté activado.



Horizontal tiñe toda la figura con base al trazado de colores desde la izquierda hacia la derecha o viceversa cuando “Color Rotate” esté activado.

Vertical tiñe toda la figura con base al trazado de colores desde arriba hacia abajo o viceversa cuando “Color Rotate” esté activado.

Lenght tiñe consecutivamente toda la figura a lo largo del trazado de puntos con el trazado de colores cuando “Color Rotate” esté activado.

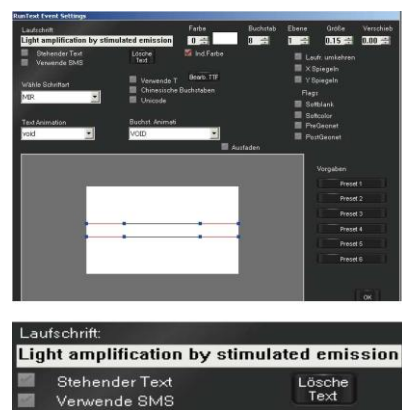


Rotación de colores activa la variación de colores continua de la figura. Con la “velocidad de rotación” se arregla la velocidad de la alteración del color. Los valores negativos invierten la dirección de la rotación de colores.

Con los botones “cargar” y “grabar” se pueden grabar los ajustes para su múltiple utilización.

TXT en detalle

Con el efecto de texto se puede hacer aparecer por arte de magia una escritura corrida en la pantalla. Diferentes efectos de animación para escritura corrida y tipografía hacen saltar las letras.



El texto que se desea emitir es introducido en el campo de entrada. “Texto parado” causa el efecto de que el texto es visualizado desde el centro con la cantidad de letras determinadas en forma de texto parado. El botón “elimina texto” lo elimina en el campo de entrada.

La casilla de control “utiliza SMS” tiene que ser activada cuando se desea usar un SMS-4-Láser. Más información obtiene en el capítulo sobre el SMS-4-Láser.



Con “elija tipografía” se puede elegir entre una multitud de tipografías optimizadas para láser (hasta está incluida una tipografía 3D). De forma alternativa se puede usar cualquier TTF (True Type Font) instalada, activando la casilla de control “usar TTF”. Para seleccionarla después, hay que apretar el botón “editar TTF”. En el caso de una tipografía TTF por ej. con signos chinos hay que activar la casilla de control “letras chinas”. Para tipografías que tienen otro estilo de “Script” (por ej. el cirílico) también hay que activar el botón “Unicode”.



Para teñir la tipografía hay que activar la casilla de verificación “color ind.”. Después se puede determinar uno de 16 colores, determinando el número del color.

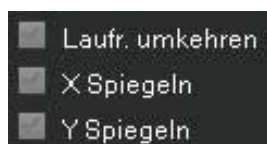
Con “Letras” se puede definir la cantidad de letras que se desee emitir simultáneamente.

Con “Nivel” se arregla el nivel del texto corrido. Esto puede ser usado para efectos de superposición y enmascaramiento.

Con “tamaño” se varía el tamaño de las letras singulares.

El ajuste de “desplaza Y” cambia la posición del texto corrido en el eje Y.

Activando la casilla de control “invertir dirección de corrida” se cambia la dirección del texto corrido.



La activación de la casilla de control “reflejar X” refleja el entero texto corrido en el eje X. La dirección de corrida permanece igual.

La activación de la casilla de control “reflejar Y” refleja el entero texto corrido en el eje Y. La dirección queda igual.



Las letras singulares del texto corrido pueden ser animadas, adicionalmente a la visualización del texto corrido. Eligiendo un tipo de visualización desde la lista DropDown se emiten inmediatamente.

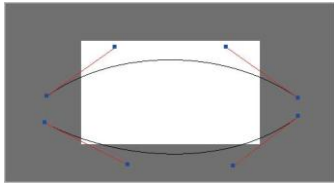


Con “Softblank” & “Softcolor” se puede determinar si debe tener efecto un trazado coloreado o un Fade-In/-Out en el texto corrido.

“PreGeonet” y “PostGeonet” determinan que la tipografía debe ser influida por una corrección geométrica definida.



Con el menú DropDown de “palabra animación” se puede seleccionar uno de cinco tipos de animación para la visualización de las palabras.



En la superficie de edición del camino de texto se visualizan la línea básica superior e inferior del texto que se desee emitir, a base de dos curvas. Se pueden manipular tanto los puntos iniciales como los finales y también el trazado de la curva mediante los símbolos.

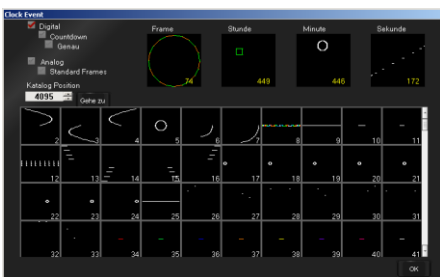
La superficie blanca representa el área visible de la emisión. La superficie gris alrededor permite la edición de los caminos también hasta fuera del área visible. El inicio y el punto final de la curva determinan el inicio y el punto final horizontal de la animación en la emisión visible. La posición del punto final del símbolo determina la dirección de las letras en la dirección horizontal. La longitud del símbolo determina la velocidad de las letras que entran. En cuanto más se separen las líneas básicas de la curva, tanto más se estiran las letras en este lugar en dirección vertical.



Los 6 botones de especificaciones contienen caminos de movimiento predefinidos para proyectar rápidamente un texto corrido de manera 3 dimensional a la pantalla. Haciendo un clic se transmite el camino a la superficie de edición de la ruta de texto y entonces se puede seguir cambiándolo. Con el botón “resetear” muy abajo se resetean, como al hacer un doble clic en la superficie, los ajustes de las curvas de animación al estado neutral.

La casilla de control de “desaparecer suavemente” oculta/visualiza suavemente el texto corrido al cabo y al final.

Clock Event en detalle



El efecto de “Clock Event” emite la hora del sistema en forma digital o análoga en el láser.

Para la visualización digital también se puede visualizar como alternativa de la hora también una cuenta atrás. Esta se adapta a la longitud de la animación. La exactitud de la cuenta atrás puede ser aumentada activando la casilla de control “precisión” a más dígitos después de la coma.

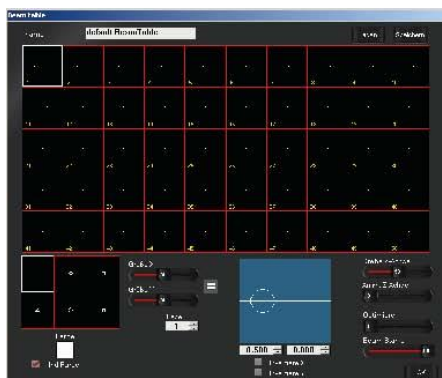
Para activar la vista de hora análoga hay que colocar el gancho en “Análogo”. Cuando se quita el gancho en “Use default frames” respecto a “Análogo”, entonces se puede seleccionar para los elementos “Frame” (ventanilla de la hora), “hora”, “minuto”, “segundo” cada vez una propia ilustración del catálogo. Para eso, la figura correspondiente tiene que ser tirada desde el catálogo mediante Drag & Drop hacia la baldosa del elemento.

Single-Beams y Beamtable en detalle

Aviso: ¡No utilice ningunos beams en el área de los espectadores! Los beams singulares no deben ser usados para zonas en las que los rayos pueden alcanzar directamente o mediante una reflexión indirecta al público.



Después de un doble clic en el efecto beam en una pista de animación se abre la ventana para la selección del número de beam. Este se refiere a un Single-Beam correspondiente en la tabla de Beam. Se puede acceder a la tabla de Beam desde esta ventana mediante el botón “editar”



La tabla de Beam sirve para el ajuste de las características de Single-Beam. Como el efecto de Single-Beam se refiere cada vez a un beam aquí definido, hay que adaptar, al cambiar el entorno de evento, solamente la característica por ej. la posición del respectivo beam. Todas las animaciones anteriormente creadas que usen este número de beam, funcionan como si el show hubiese sido creado para este lugar de evento.



Las baldosas de beam table dan una vista preliminar a las características de los Single Beams. Después de hacer un clic un pequeño triángulo en el rincón superior izquierdo señala que ahora este Beam es emitido. El requisito para una emisión real por el láser es la activación del botón “Láser ON/ OFF” en la superficie.



Con ayuda de la cruz de control y de los campos de entrada numéricos por debajo, ahora se puede posicionar precisamente el Single-Beam. Las casillas de control por debajo invierten el eje X / Y Achse así que un desplazamiento de posición ocurre en sentido contrario.



El color de los Single-Beams puede ser fijado haciendo un clic en la superficie coloreada y la selección de un color. Un requisito para esto es la activación del botón “color ind.”.



La selección del interfaz de la emisión de láser tiene que ser ajustada aquí. El Single-Beam no puede ser asignado a otro proyector de láser mediante la superficie.



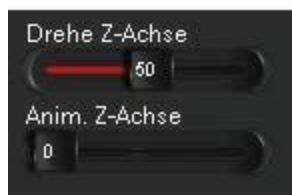
Con “Optimiza” se varía la cantidad de los puntos emitidos simultáneamente. Al aplicar varios Beams simultáneamente se puede prevenir un centellar. Mediante la “intensidad de Beam” se puede determinar la intensidad para el respectivo Single-Beam.



Para Single-Beams también se pueden utilizar figuras salvo el punto “singular”. En bolas de espejo las figuras que se pueden seleccionar aquí, crean un efecto más extenso y reducen la intensidad en el caso de una reflexión directa.



El tamaño de figuras single-beam de “no-punto” puede ser determinado aquí mediante los controladores. Este puede ser llevado a cabo separadamente para el eje X/Y o después de hacer un clic en el signo de igualdad para ambos ejes juntos.



Adicionalmente a la variación del tamaño de figuras single beam de “no-punto” aún se puede darles un movimiento en forma de una rotación. Para una posición de rotación fija utilice el controlador de “gire eje Z”. Una rotación continua en el sentido de las agujas del reloj puede ser definida con “Anim. eje Z”.

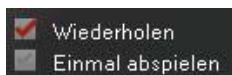


Una Beam-Table ya definida puede ser nombrada y grabada para su posterior utilización o su almacenamiento y después se la puede volver a abrir. Esto se posibilita mediante el campo de entrada y los dos botones en el área superior de la beam-table.

efecto audio en detalle



Con el efecto audio se puede utilizar un archivo WAV o MP3, para reproducirlo al inicio de una animación. Esto puede ser usado para pequeños shows de láser en la línea de tiempo o solamente como un efecto corto con una animación. De tal modo por ej. el harpa de láser ProLight se vuelve un acontecimiento visual y auditivo. La duración de la reproducción del archivo audio depende de la longitud del efecto de audio. Si el archivo de audio es más corto que la duración entera de la animación, entonces la reproducción termina al final del efecto de audio y comienza a volver con la reproducción al inicio del efecto. Si el archivo de audio dura tanto como la duración de la animación, entonces la duración de la reproducción se adapta a las opciones ajustables.



Las características se abren mediante un doble clic sobre el efecto de audio Eigenschaften en una pista de animación. Con la opción “repetir” se vuelve a arrancar al re-iniciar la animación también el archivo de audio.
 La opción “reproducir una vez” reproduce el archivo de audio hasta el final aunque la animación (internamente) ya es iniciada de nuevo.
 Para ello, el efecto de audio tiene que ser tan largo como la animación entera.

Asignación de una animación a una zona de proyección



Una zona de proyección es un área determinada en el espacio donde se debe de realizar la emisión de láser. Tal zona de proyección puede ser por ej. una pantalla, el público (en caso de ser permitido) o una superficie de proyección de texto (en muchos casos también una tela de lino) sein. Esta zona de proyección no tiene que ser obligatoriamente una superficie plana, sino también puede presentarse en forma de un nivel curvado por ej. una bola.

Con ello se deber ver una animación de beam- o gráfica desde luego sólo dentro de esta zona limitada y sin deformaciones por ej. en la tela de lino. Para eso se ajusta la correspondiente zona de proyección de antemano de tal modo - el tamaño, las posiciones, el clipping etc. – que posteriormente la animación asignada a la zona de proyección es visualizada perfectamente.

Esto se realiza en los “Laser Settings” (véase también el capítulo “zonas de proyección”)



Para cada proyector de láser están disponibles estas 3 zonas de proyección y pueden ser adaptadas perfectamente a la situación del evento.

La asignación de una animación a una zona de proyección se lleva a cabo al crear o editar la animación. Si pues va a crear una nueva animación, entonces usted debe asignarla en el mismo momento a la zona de proyección correspondiente, para que posteriormente en el show sea visualizada con los parámetros de emisión correspondientes. Elija por tanto para las zonas de proyección “tela en lino”, “público” y “texto” aus.

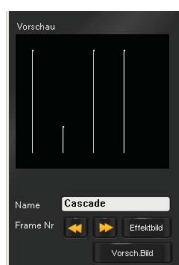
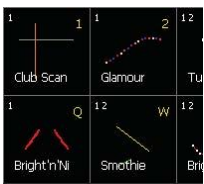


imagen de referencia



En la superficie se visualizan las animaciones con una imagen de referencia no animada de la animación, que muestra una vista preliminar movida, cuando se la sobrepase con el ratón.

Esta es seleccionada automáticamente, pero puede ser sustituida también por otra de más valor informativo. Para ello usted hace un clic en el botón “imagen de efecto” durante la reproducción de la animación de la figura en el momento adecuado. La imagen de figura mostrada en aquel momento es utilizada ahora en la superficie como vista preliminar estática. Cuando se para la animación, también se puede desplazar la vista preliminar en las ventanillas con las teclas de flechas debajo de la ventanilla de vista preliminar, para seleccionar otra imagen de vista preliminar mejor. A esta aún se puede asignar un nombre informativo, que se visualiza en el borde inferior de la animación y de tal manera facilita la diferenciación de animaciones similares.

De manera alternativa usted puede hacer uso de una imagen de píxeles en los formatos *.bmp, *.png, *.jpg como imagen de vista preliminar estática. Esto puede facilitar el reconocimiento por ej. en el caso de animaciones que consisten únicamente en un efecto DMX y por eso no ofrecen ninguna vista preliminar de la animación.

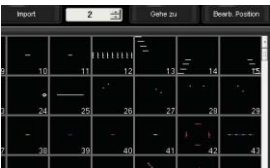
Crear ilustraciones con el BasicPictureEditor



Para crear una nueva figura utilice el menú de selección rápida. Para ello haga un clic con la tecla derecha del ratón en la baldosa de animación que quisiera editar. Después elija desde el menú de contexto la opción “New Pic”.

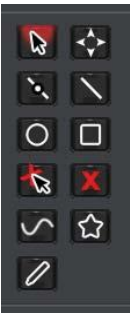
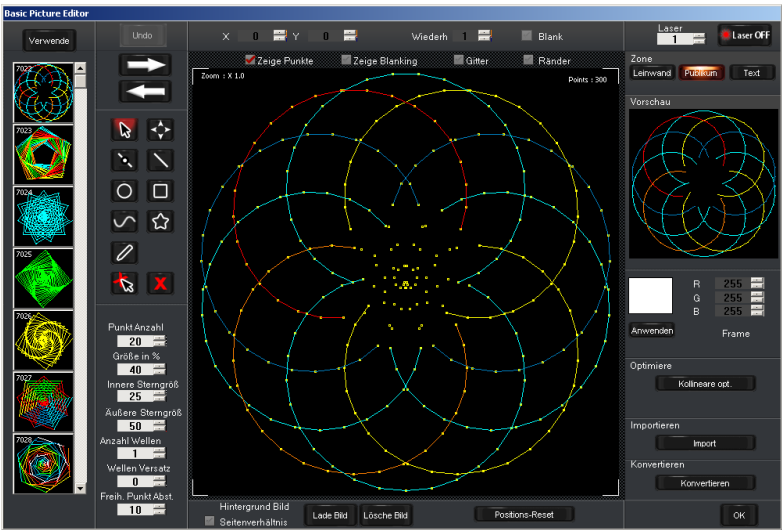


Alternativamente edite una animación existente, utilizando el menú de selección rápida y seleccionando desde el menú de contexto “Editar”.

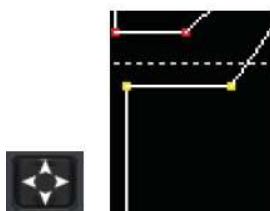
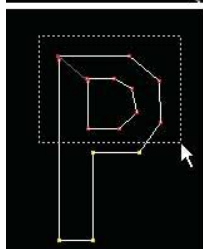
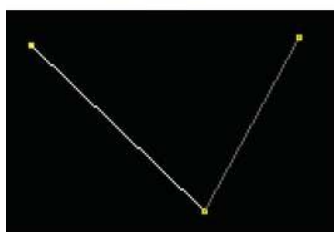
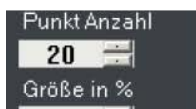


Después haga un clic con la tecla derecha del ratón en una figura del catálogo para editarla o en un espacio vacío para crear una nueva figura.

Se abre el BasicPictureEditor



Ahora la figura puede ser alterada utilizando la barra de herramientas a la izquierda y se pueden agregar nuevas figuras. Para poder utilizar una función por él, dibujar, seleccionar o desplazar la vista, primero hay que hacer un clic en el respectivo botón de la gama de herramientas.



Para dibujar una figura nueva, están disponibles diferentes herramientas. La más común son las herramientas para dibujar líneas y las herramientas de mano alzada. Debajo de la barra de herramientas están las características de las herramientas, pero también las de las figuras dibujadas. (véase también “herramientas en detalle”)

Después de hacer un clic en la herramienta de línea o mano alzada se ponen los puntos al hacer un clic en la superficie de dibujo. Un clic con la tecla izquierda del ratón crea puntos visibles, un clic con la tecla derecha del ratón crea puntos invisibles (blanqueados). Los puntos blanqueados son necesarios cuando una figura debe ser interrumpida visiblemente, dado que únicamente puede ser dibujada una línea continua.

El color de la línea depende de la definición de color actualmente seleccionada. Esta puede ser alterada en el lado derecho.

La visibilidad de los puntos dibujados y líneas blanqueadas se ajustan por encima de la superficie del dibujo al activar las casillas de control “muestra puntos” y “muestra blanqueamiento”.

Cuando el puntero del ratón se acerca a un punto, entonces éste es marcado con un borde.

En interacción con la herramienta de selección y desplazamiento esto ayuda en el momento de la selección de puntos singulares. Cuando se aprieta la tecla izquierda del ratón lejos de un punto y se la desplaza, entonces se abre un marco de selección con el cual se pueden marcar múltiples puntos a la vez. Un clic en una zona fuera de puntos elimina la selección. Con la tecla de mayúsculas apretada (Shift) se pueden agregar posteriormente puntos a una selección existente. Si se hace un clic en la línea entre dos puntos, se selecciona eventualmente toda la figura hasta la próxima línea blanqueada.

La herramienta de vista desplazamiento posibilita seleccionar el fragmento de la superficie de dibujos. Sobre todo en combinación con una imagen de fondo se facilita de tal manera el copiar de contornos. Con la rueda central del ratón se aumenta la “vista”. El tamaño real de la figura no se cambia con esto.

La herramienta de selección y desplazamiento obtiene mediante la rueda central del ratón la función adicional del escalamiento de figuras. Para eso hay que seleccionar primero las partes de la figura que se deseen cambiar, eventualmente toda la figura. Después se puede aumentar o reducir la selección con la rueda central del ratón.

Usando el botón OK se concluye la edición.

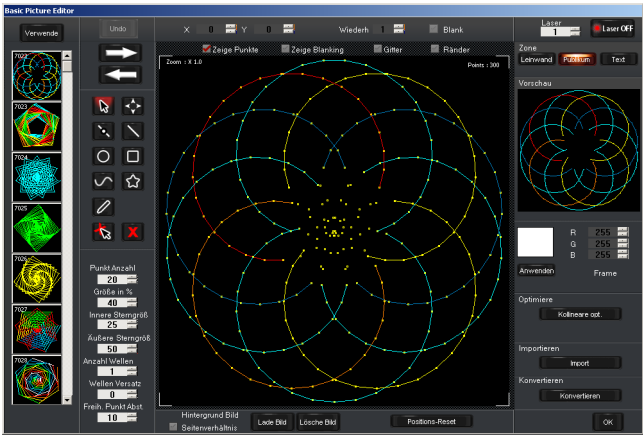
Como se han realizado cambios, la ventana de dialogo aparece preguntándole si los cambios deben ser grabados. En este caso el catálogo tiene que ser grabado separadamente o el show entero tiene que ser grabado.

La edición de una animación

La edición de una animación existente es parecida a la creación de una nueva animación.

Para abrir una animación existente, haga un clic en una baldosa de animación con la tecla derecha del ratón y abra de tal manera el menú de selección rápida. Allí seleccione del menú contextual “Editar”.

Después haga un clic con la tecla derecha del ratón sobre la figura por editar en el catálogo.



Se abre el BaseEditor. La edición de la animación se realiza como la creación de una nueva animación. Sin embargo ahora la diferencia frente a una nueva figura es el extracto del catálogo en el lado izquierdo. Allí aparecen ahora 200 imagenes siguientes a esta imagen. También se cambia un poco el procedimiento para grabar una figura alterada. Para que una figura alterada sea grabada, hay que asignarle un “espacio de memoria” en la lista de figuras en el lado izquierdo. Para esto se hace primero un clic en uno de los espacios izquierdos del catálogo (para grabar una figura, sobrescribiendo otra, un espacio ya ocupado).

Este ahora obtiene un marco rojo.

Posteriormente se hace un clic sobre la flecha que va desde la derecha hacia la izquierda, por encima de la barra de herramientas, para transmitir la imagen desde el catálogo a la lista de imágenes catalogadas. La flecha que va desde la izquierda hacia la derecha surte el efecto de que, después de haber marcado una figura del catálogo del lado izquierdo, ésta es cargada al editor para su edición.

Al tomar el cambio desde el editor ahora ha aparecido una estrellita en el rincón superior derecho de la figura catalogada. Es la señal de que se ha realizado un cambio en esta figura en la lista. Para transmitir definitivamente la alteración, o se puede hacer un clic en el botón “Utiliza” por encima de la lista del catálogo (después desaparece la estrellita) o se aprieta el botón “OK” para concluir definitivamente la edición de la figura.

BasePicEdit en detalle



Muestra la posición actual de la figura en el catálogo. Para cargar una figura existente al editor, hay que apretar el botón de flecha hacia la derecha, después de haber seleccionado la animación. Para grabar la animación en el catálogo hay que apretar el botón de flecha hacia la izquierda.



Prende/apaga al láser para la vista preliminar de la figura (requiere que el láser esté prendido en la superficie principal)



Elige uno de los primeros 4 Láser para la emisión de vista preliminar de figuras.



Selección de la zona de proyección para la vista preliminar.



Desplaza toda la vista del editor por ej. útil para copiar un modelo. Posibilita el aumento/la reducción de la vista.



El botón para resetear la posición debajo de la superficie de dibujo recupera la vista y la escala de zoom original. Selección y desplazamiento de puntos. Posibilita también un aumento de la figura con la rueda central del ratón, después de seleccionar unos puntos.



Agregación de puntos en una línea. El punto nuevo es añadido central entre dos existentes, en la línea.



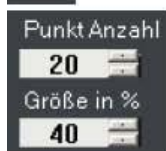
Agregación de puntos para la creación de rectas conectadas. Con la tecla izquierda del ratón se fijan puntos visibles, con la derecha puntos invisibles (blanqueados).



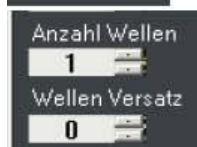
La herramienta de mano alzada. Se crean los puntos en la superficie de dibujo con la tecla izquierda del ratón apretada. Con la tecla izquierda del ratón se colocan puntos visibles, con la derecha los puntos invisibles (blanqueados). Con “punto distancia mano alzada” debajo de la gama de herramientas se puede determinar la densidad de puntos al dibujar con la herramienta de mano alzada.



Crea una onda.



Con “punto cantidad” se determina la cantidad de los puntos utilizados para la onda.



Con “tamaño en %” se fija la altura de amplitud de la onda. La frecuencia de la onda es controlada mediante la “cantidad ondas”.

Se ajusta la fase con el “desplazamiento ondas”.



Crea un estrella.

La cantidad de puntas de estrella se determina mediante “punto cantidad”.

Por medio del “tamaño interior y exterior de estrella” se controla el tamaño total de la figura.



Crea un rectángulo.

El “Punto cantidad” aumenta la cantidad de puntos en el rectángulo.

El “tamaño en %” controla el tamaño total del rectángulo



Crea un círculo.

El “Punto cantidad” aumenta la cantidad de puntos en el círculo.

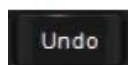
El “tamaño en %” controla el tamaño total del círculo.



Elimina todos los puntos o la ilustración completa en el editor



Borra los puntos seleccionados en el editor.



Deshace los últimos cambios en el editor.



Para grabar una figura hay que seleccionar la ventanilla correspondiente (espacio en el catálogo) y apretar el botón “grabar”. Para copiar una ilustración se puede cargar una imagen al fondo.



El botón “carga imagen” posibilita cargar un archivo gráfico JPG, BMP o PNG. Se vuelve a borrar la imagen del fondo con el botón “elimina imagen”.



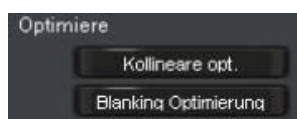
Muestra puntos y líneas de blanqueamiento en la superficie de edición



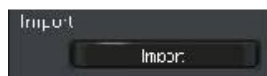
Muestra puntos de rejilla y bordes en la superficie de edición



Muestra las características del punto y permite su edición. Las características están disponibles únicamente al hacer un clic directo en un punto, no en el caso de una selección mediante la selección de múltiples puntos (abrir tirando el rectángulo). X e Y muestran las coordenadas del punto o las cambian. “Repetir” crea varios puntos en la ubicación del punto elegido, eventualmente se usa para “marcar la esquina” o los hot spots en la figura. “Blanco” altera la característica del punto de visible a un punto invisible.



Con la “optimización colinear” se reduce la cantidad de puntos de tal modo que surja la relación más óptima posible de puntos para la emisión reducida en efectos centellantes. La “optimización de blanqueamiento” mejora los caminos dibujados invisiblemente entre los puntos para cortar los trayectos del escáner.



En el dialogo Importar se pueden abrir los formatos de láser ILDA, PHO, PIC y PFF. Estos se cargan después automáticamente al editor.



El “Media Converter – versión en vivo” que está detrás del botón “conversión” es un programa de tracing con el cual se pueden convertir logos basados en píxeles, gráficas etc. en diferentes formatos en una figura optimizada para el láser. Usted encuentra más información sobre el uso de este programa en el capítulo sobre el “Media Convertidor en detalle”.

Aviso: Al cerrar la ventana con el botón “OK” no se graba automáticamente la figura. Primero hay que determinar un espacio de memoria en la lista de catálogo en el lado izquierdo. Después el botón “OK” concluye el proceso de edición.



DMX-In & Midi-In

Control del software por controladores externos

PHOENIX⁴ es capaz a controlar las funciones y efectos de la superficie por medio de controladores Midi o DMX externos. Se puede acceder a la ventana de configuración por el punto de menú “Opciones >MIDI/DMX Settings” de la barra de menú.

Conectar el equipo MIDI



Para usar un equipo MIDI Gerät con PHOENIX⁴ para el control, solamente hay que conectarlo con la computadora mediante USB. La mayoría de los equipos USB MIDI traen su propio controlador o se instalan como “USB Audio Device”. En el caso contrario hay que instalar el controlador correspondiente del fabricante. Después de haberse instalado el equipo en el sistema, aparece en la lista de opciones de los parámetros MIDI (eventualmente hay que re-iniciar PHOENIX⁴, en caso de que antes hubiese estado abierto).

Después hay que colocar el gancho en “utiliza MIDI-In”.

Después de ingresar los valores iniciales, inmediatamente se puede examinar la función con el controlador externo de MIDI.

La nota y el valor son visualizados en la “pantalla Midi/DMX”.

Conectar equipo DMX



Para manejar un equipo mediante o a través del interfaz micro USB de PHOENIX se necesita un cable de adaptador DMX que se puede adquirir opcionalmente. Al usar el interfaz de red PHOENIX NET las entradas y salidas DMX ya son empleadas en el interfaz.



Para posibilitar DMX-in y DMX-out hay que ajustar unos parámetros en PHOENIX4 LIVE. EN el menú superior con “Settings>Remapp Interfaces” hay que admitir la función DMX para el interfaz. Para ello haga un clic en el respectivo interfaz y active desde las propiedades (Properties) en el borde derecho las casillas de verificación para DMX-in y DMX-out. Por motivos del rendimiento, usted debe prender estas funciones únicamente cuando las utilice. DMX-In puede ser prendido para 1 solo interfaz. DMX-Out puede ser utilizado con cada interfaz.



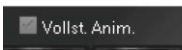
Para la función DMX-In hay que prender la función DMX-IN con “Settings>DMX/MIDI” y ocupar las direcciones iniciales.



El “Láser ON/OFF” maestro TIENE QUE ser prendido. Esto enciende la función DMX de manera física en el interfaz. Esto también lleva consigo que la función Láser ON/OFF puede ser apagada vía DMX, pero no puede ser prendida.



Si se desea usar la función DMX-In, entonces debe activar solamente el botón “DMX-In”. Entonces se puede tomar el control mediante un controlador externo DMX. Para la utilización del interfaz DMX-Out en el interfaz se debe de activar la casilla de control “DMX-Out”. Ambos están apagados según estándar debido a motivos de rendimiento.



Realizar ajustes de DMX / MIDI



Para ajustar los canales se puede utilizar para cada elemento (por ejemplo, un controlador de grupo) una dirección de inicio. El número total de canales necesarios se determina por el elemento a ser controlado y es la derecha de la imagen. por ejemplo el valor "55" en la "dirección de inicio deslizante" significa que la primera animación con los canales DMX 55 / MIDI nota G3 (valor-> asignación de nota, consulte la sección "notas MIDI" tabla) comienza. De esta manera, "las asignaciones de canal" para sacar el máximo provecho de los controles de la superficie. Dar poco a poco para cada uno de los elementos de su propia dirección de partida.



Detrás de los campos de símbolos está la cantidad de los valores de esta manera automáticamente asignados para este elemento.

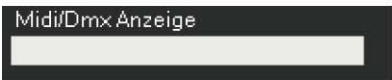


Se realiza el cambio de banca por medio de valores fijos en el canal definido o sea la nota de MIDI:

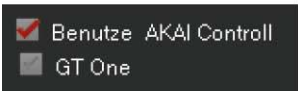
00-05 Banca 1	36-41 Banca 7	72-77 Banca 13	108-113 Banca 19
06-11 Banca 2	42-47 Banca 8	78-83 Banca 14	114-119 Banca 20
12-17 Banca 3	48-53 Banca 9	84-89 Banca 15	120-125 Banca 21
18-23 Banca 4	54-59 Banca 10	90-95 Banca 16	126-127 Banca 22
24-29 Banca 5	60-65 Banca 11	96-101 Banca 17	
30-35 Banca 6	66-71 Banca 12	102-107 Banca 18	



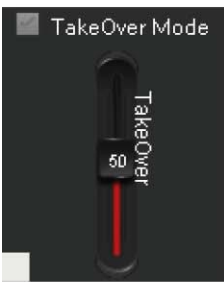
Para evitar el uso indebido de capacidad de cálculo, ¡usted deberá prender el DMX-in /Midi-in ÚNICAMENTE cuando verdaderamente la utilice!



Con un equipo MIDI/DMX conectado y una función prendida de forma correspondiente, usted obtiene en este campo el canal y el valor enviado. Algunos aparatos usan una comunicación bidireccional por ej. BCF2000 para realizar un control de fading a motor. En este caso hay que activar la casilla de control "equipo MIDI-Out " e indicar lo correspondiente en la casilla de selección.



Para usar el controlador AKAI APC40 MIDI en el modo AKAI hay que activar la función "utiliza el controlador AKAI". (Véase "Phoenix Live Modes"). Para utilizar un controlador MIDI "GT One" (disponible en el continente asiático) hay que activar esta casilla de control.



El modo "Take Over" posibilita, al usar un controlador DMX o MIDI, un control manual más suave de efectos para los controladores de efecto en la superficie principal. Dado que los valores de efecto son grabados automáticamente al alterar una animación, los valores de efecto por ej. para la velocidad de efecto pueden variar mucho entre una animación y otra. Para prevenir saltos súbitos de valores de efecto, se puede definir con el controlador de TakeOverMode un intervalo alrededor del valor actual de un controlador de efecto, a partir del cual el controlador de efecto causa un cambio del valor existente del efecto utilizado.



Resetea los valores iniciales de MIDI / DMX a los valores estándar.



Los parámetros DMX y MIDI pueden ser grabados en un archivo separado y cargados desde allí. De tal modo se pueden almacenar pre-sets para diferentes equipos.

Aviso: PHOENIX4 LIVE escucha al activar el MIDI-In simultáneamente en todos los 16 canales MIDI. En analogía a los canales en el caso de DMX aquí pensamos en las notas MIDI y los comandos CC. Por eso, al utilizar los controladores MIDI para el control hay que usar para los botones y llamadas de las animaciones las MIDI (valor mín. 64) (excepción: Láser ON/OFF usa también una nota MIDI). Los controladores correderos (Slider) se ... mediante los comandos CC en el canal correspondiente

Midi Noten												
	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	H (B)
-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
2	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
3	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
4	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
5	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
6	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
7	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107
8	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
9	120	121	122	123	124	125	126	127				

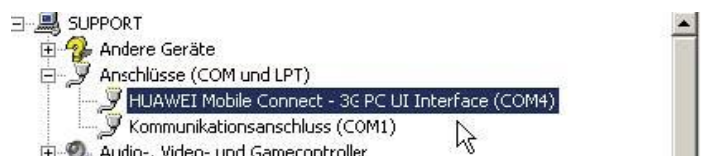
SMS-4-Láser

Con PHOENIX4 usted puede emitir con ayuda de su celular (véase los equipos soportados en SMS4Laser función – tab “About”) u otro módem que tenga la habilidad de SMS (por ej. USB UMTS módem) los mensajes SMS llegando directamente como texto corrido en su láser (véase los módems soportados más abajo). Con ello están diferentes herramientas y utensilios a su disposición.

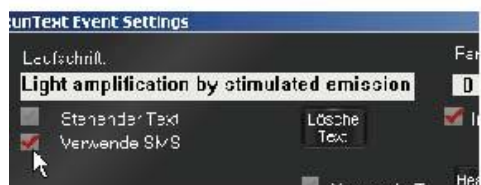
En primer lugar usted tiene que conectar el módem (por ej. el teléfono o USB UMTS Stick) con la computadora.

Usted puede revisar la conexión en el “panel de control” en “Hardware y sonido”.

Entonces tiene que crear una nueva animación de texto.



Abra una animación para su edición y tire un efecto TXT a la línea de tiempo.



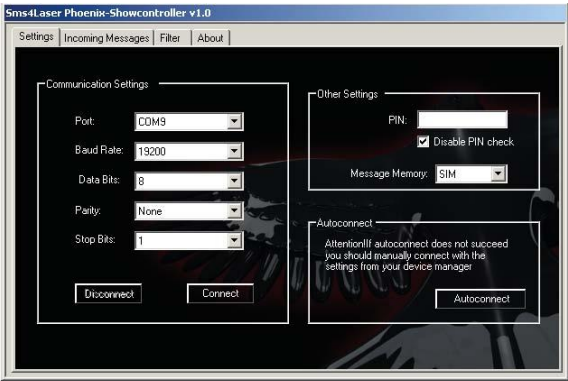
Haga un doble clic sobre el efecto y active “utiliza SMS” en la ventana abierta.



Cierre la ventana de runtext y la ventana para la edición de animaciones y pincha el botón “SMS” en la superficie principal.

Importante: La ventana de láser SMS-4 debe permanecer abierta todo el tiempo para poder utilizar la función. Para terminar la función pincha de nuevo el símbolo “SMS” en la superficie.

Se abre la ventana de los parámetros de SMS4Laser.



Se hace la conexión al módem determinando el puerto COM adecuado. Este puede ser buscado automáticamente pinchando el botón “Autoconnect” o ajustado de manera manual mediante “Port”, “Baud Rate”, “Data Bits”, “Parity” y Stop Bits. Eventualmente usted encuentra más información en el manual del fabricante del celular.

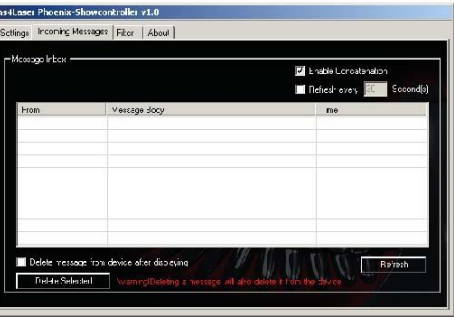


En caso de que un PIN haya sido pre (determinado) para la tarjeta SIM, hay que **eliminar** el gancho en “Disable PIN check” e ingresar el PIN en el campo de entrada por encima.

Aviso: Algunos módems permiten una conexión solamente cuando no fuese asignado ningún número de PIN para la tarjeta SIM. En caso de que tenga dificultades con la conexión, intente eliminar el SIM PIN de la tarjeta del operador de telefonía móvil. Usted obtiene más información sobre eso por parte del operador de telefonía móvil o fabricante de módem.

Con “Message Memory” se puede fijar de qué lugar de memoria del módem deben ser usados los mensajes SMS. Puede escoger entre la tarjeta “SIM” y “Phone” (memoria del teléfono).

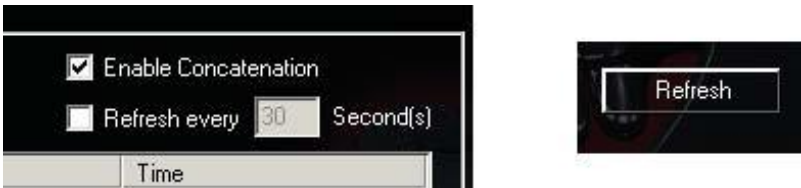
Se señala la selección del puerto COM correcto después de pinchar el botón “Connect” o sea del botón “Autoconnect” y la conexión exitosa por medio de una ventanilla de aviso.



Después se puede hacer un clic en el tab “Incomming Messages”. Aquí se encuentran posteriormente todos los mensajes que fueron recibidos y leídos desde la respectiva memoria.

Después de activar la función “Refresh every XXX Seconds” se piden los mensajes en el intervalo determinado desde la memoria seleccionada. Como alternativa se puede llevar a cabo una demanda manual de la memoria de módem mediante el botón “Refresh” – abajo a la derecha.

La casilla de control activa “Enable Concatenation” surte el efecto de que los mensajes SMS sean acoplados uno al próximo.

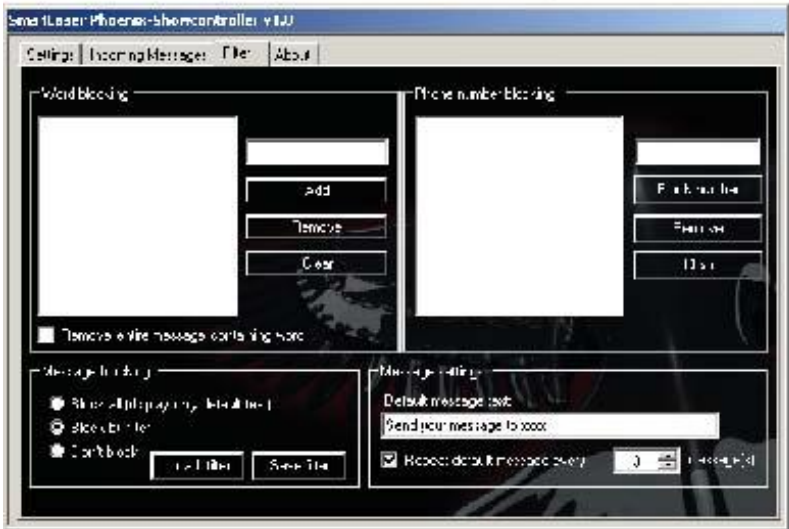


Los mensajes aparecen uno debajo del otro en la lista. Una casilla de verificación los encabeza, la cual muestra si el mensaje ya ha sido emitido en el láser. Si un mensaje debe ser emitido de nuevo en el proyector de láser, se puede proveer de nuevo de un gancho.

From	Message Body	Time
☐ +49	Lasst er	11.04.20 16:08:56
☐ +49	HALLO	13.05.20 21:39:46
☐ +49	Alles-gu	07.07.20 22:42:27
☐ +49	Geht, e	22.06.20 14:56:17
☐ +49	Das wir	14.05.20 12:17:55
☐ +49	Meine g	15.05.20 01:30:08
☐ +49	Hab wie	13.05.20 21:11:38



En la parte inferior se puede determinar si los mensajes son eliminados inmediatamente de la memoria de módem después de haberlos emitido en el láser o si deben de desaparecer de la memoria después de haberlos marcado manualmente y haber pinchado el botón “delete message”.



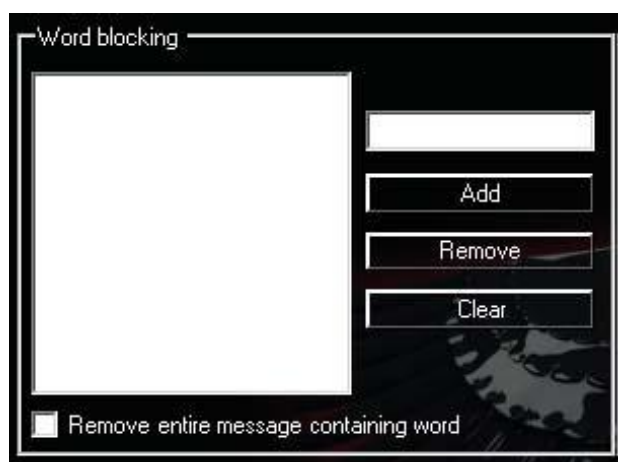
Usted hace el último paso para determinar las propiedades con la definición del “filtro”.

Este se encuentra en el tab “filtro” y ofrece diferentes ajustes para filtrar cosas no deseadas o mensajes enteros.



Con los ajustes de “Message Blocking” abajo a la derecha se pueden hacer pre-determinaciones generales, por ej. que todos los mensajes (salvo el mensaje estándar) sean bloqueados, es decir no emitidos, únicamente aquellos que cumplan con los criterios de filtro o que no sean excluidos ningunos mensajes en absoluto.

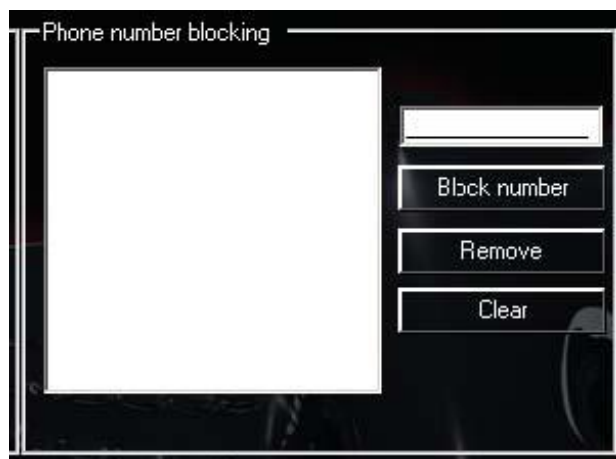
Además todos los parámetros de filtro pueden ser grabados en un archivo haciendo un clic en “Save filter” para volver a ser cargados cuando posteriormente sea necesario, mediante la función “Load filter”.



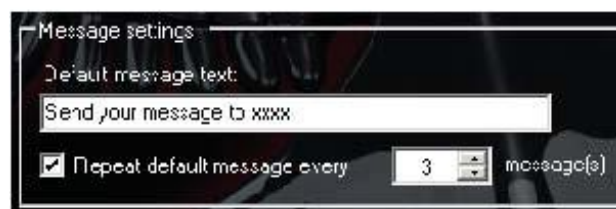
Introduciendo unas palabras singulares en el campo de entrada de la lista “Word Blocking” y haciendo un clic en “Add” se fijan palabras como criterio de filtro para comprobar los mensajes entrantes respecto a ellas. Las palabras singulares en la lista pueden ser borradas de la lista después de marcarlas y hacer un clic en “Remove”.

Se vacía la lista entera de una al pinchar el botón “Clear”.

Se puede determinar debajo de la lista al activar la casilla de control que el mensaje entero sea eliminado de la memoria del módem en caso de coincidir con el criterio de filtro (palabra). Según estándar solamente se elimina la palabra acertada del mensaje.



En el “filtro de Phone number blocking” se permite arreglar que uno o varios números telefónicos determinados sean bloqueados. Se ingresan los números al campo de entrada y se los transfieren con el botón “Block number” a la lista de filtro en el lado derecho. Con el botón “Remove” se borra el número telefónico marcado de la lista, mediante el botón “Clear” se borra toda la lista.



Abajo a la derecha se puede introducir en el campo de entrada un mensaje estándar por ej. el número telefónico a la que se desee mandar un SMS. Debajo se determina que en el caso de una casilla de control activada sea emitido el mensaje estándar en el intervalo ingresado entre los mensajes entrantes.

Ahora los mensajes entrantes son emitidos en el láser como animación en forma de texto corrido correspondiente a los ajustes.

Módems soportados:

Enfora:

SA-EL, SA-G, SA-GL

Falcom:

Twist, Swift, Samba 55, Samba 75

iTegno:

WM1080A, WM1080A1I, WM1080A1E, 3000, 3232E, 3232I, 3898

Multitech:

MTCBA-G-F1, MTCBA-G-F2, MTCBA-G-F4, MTCBA-G-UF1, MTCBA-G-UF2, MTCBA-G-UF4

Nokia:

N12, N30, N32, 6100, 6210, 6220, 6310, 6310i, 6610, 6820 (Bluetooth), 8250, 8910

Siemens:

A65, AC75, AC45, C35, C45, ES75, M35, M45, MC35, MC35i, MC45, MC55, MC65, MC75, S35, TC35, TC35i, TC45, TC65

SIMCOM:

SIM100S, SIM100T

Sony Ericsson:

T226, T230, T238, T290, T310, T610, T630, T637, T68, T68i, K310, K320, K500, K510, K600, K700, K750i, K800i, W810, W900, S700, S710, V800, W300, W550, W600, W700, W800i, W810, W900, Z500, Z600, Z1010, GC75, GC79, GC83, GC85, GC89

Teltonika:

T-ModemUSB, T-ModemCOM

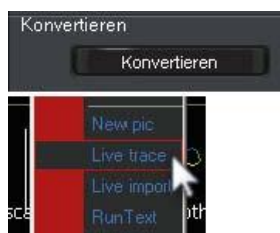
Wavecom:

Fastrack M1206B, Fastrack M1306B, Integra, WMOi3

Versión live del Media Converter

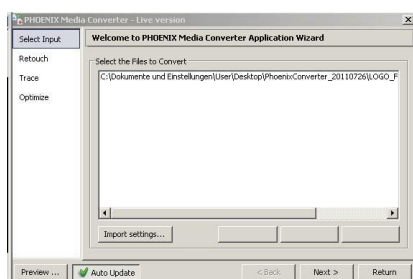
PHOENIX⁴ LIVE contiene un programa para la transformación automática de imágenes basadas en píxeles a figuras optimizadas para el láser – el “PHOENIX⁴ MEDIACONVERTER – versión live”. A este se accede a través del BasicPictureEditor.

Este está restringido en la dimensión de funciones de importación, en comparación con el PHOENIX⁴ MEDIACONVERTER que se puede adquirir pagando y de manera opcional. La opción de Media Converter sabe manejar tanto las imágenes basadas en píxeles (JPG, GIF, BMP, PNG...) como los archivos vectorizados (SVG), archivos de vídeo (MPG, AVI (ningún FLV, MP4)), archivos de láser (ILDA) y archivos de flash (SWF) y convertirlos en figuras optimizadas para el láser. El “PHOENIX⁴ MEDIACONVERTER – versión live” kann nur pixel-basierenden Bilder (JPG, GIF, BMP, PNG...) verarbeiten und direkt in den PHOENIX⁴ Live-Katalog übernehmen, ist vom sonstigen Funktionsumfang jedoch identisch mit der optionalen Version.



Se accede a la versión live del MediaConverter por medio del BasicPicture Editor o directamente mediante el menú de selección rápida desde la superficie.

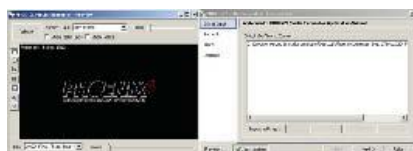
En el BasicPicture Editor se esconde el MediaConverter detrás del botón “convertir”. En el menú de selección rápida se encuentra en “LIVE Trace”.



El Media Converter está diseñado de tal modo que con el menú en el lado izquierdo se crea una figura optimizada para láser en sólo 4 pasos desde la importación hasta la emisión. “**Select Import**” – permite la importación de imágenes singulares o imágenes (similares) en una carpeta. En “**Retouch**” usted hace los arreglos en el original, el cual se toma como base para la conversión.

En “**Trace**” se encuentran los ajustes para la copia del original.

Con “**Optimize**” usted pule los últimos toques a la conversión.



Utilice también la ventana de “Preview...” para observar directamente los cambios en el original. Las alteraciones en los ajustes tienen, después de un corto tiempo de cálculo, un efecto directo en el resultado.

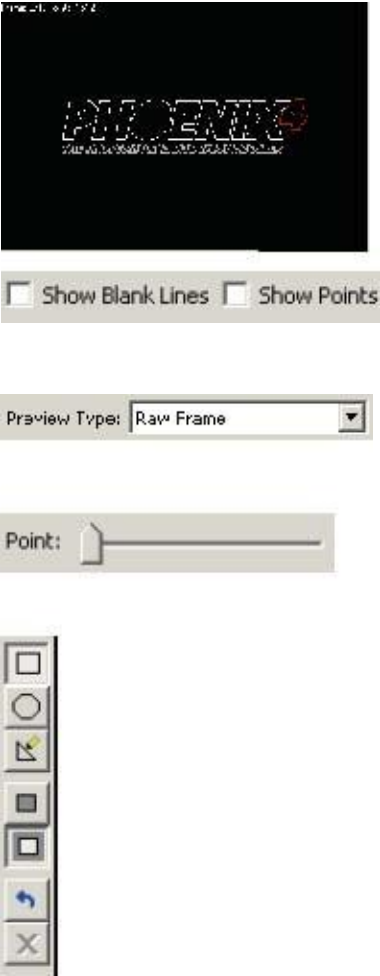
Después de concluir los ajustes, haga un clic en “Convert!” y con el aviso surgiendo de que la conversión ha sido exitosa, en el botón de “Return”, para cerrar el MediaConverter y regresar a la superficie anterior. Depende de su punto de partida si esta es la superficie principal de PHOENIX⁴ LIVE o el BasicPicEditor para seguir con la edición.



El MediaConverter en detalle



La vista preliminar para la comprensión de los cambios se abre inmediatamente junto con el arranque del “MediaConverters – versión live”. En caso de que esto no sea así, esta puede ser abierta con el botón “Preview...” de la ventana del MediaConverter. El botón “Auto Update” al lado derecho procura que las alteraciones de los ajustes surtan inmediatamente efecto en la vista preliminar. Esta función puede ser apagada para computadoras de bajo rendimiento. En este caso es necesaria una actualización manual de la vista preliminar mediante el botón “Refresh” de la ventana de vista preliminar.

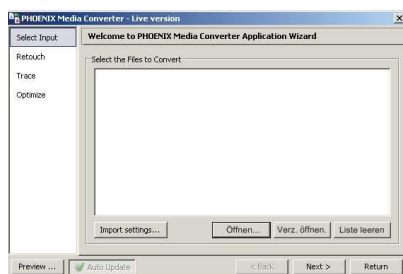


La zona central muestra la vista preliminar de las alteraciones de los ajustes. En la esquina izquierda superior se visualizan informaciones sobre la cantidad de ventanillas (frames) (en el caso de figuras multi-frame) y sobre la cantidad de puntos actualmente calculada.

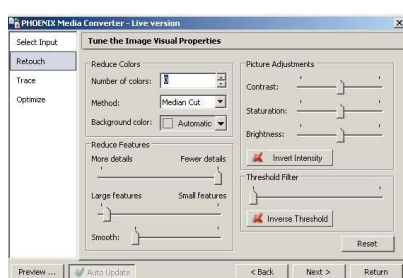
Adicionalmente se pueden visualizar en la vista preliminar también los puntos y las líneas no visiblemente dibujadas, activando las casillas de control. El tipo de pre-view determina el modo de vista preliminar calculada. Esta conmuta según el paso actual del proceso (Select Input,Retouch,Trace,Optimize) a la vista preliminar adecuada.

Si el controlador no está completamente a la derecha, entonces la vista preliminar muestra solamente una parte de los puntos. Con ello se puede revisar la dirección del dibujo. Las herramientas de enmascaramiento ayudan diferenciar entre los detalles por considerar y los por quitar. Como forma de máscara se pueden elegir entre el rectángulo, el círculo y una forma de mano alzada.

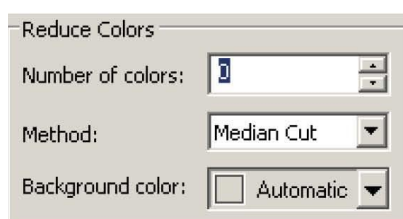
Las siguientes dos herramientas entre ellas determinan si la selección debe de excluir o incluir los detalles por copiar. Las últimas dos herramientas entre ellas deshacen los últimos pasos o eliminan todo el enmascaramiento.



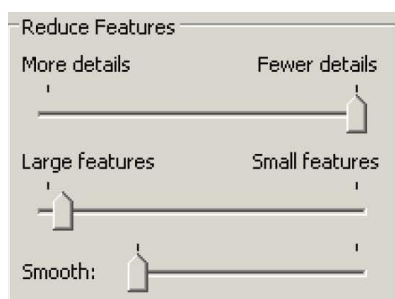
En el menú “Select Input” usted puede elegir si abre archivos singulares con “abrir...”, o enteras “carpetas” con los archivos singulares contenidos en ella, o si desea “vaciar la lista”.



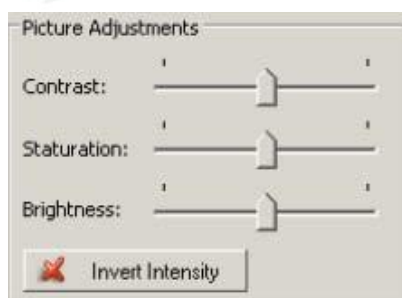
En el menú „Retouch,, la meta es ajustar el original, a ser posible, de tal modo que en esta base posteriormente se logra bien la copia automatizada de la imagen. Diferentes ajustes ayudan al convertir destacar los detalles importantes y reducir los poco importantes.



La “cantidad de colores” determina la cantidad de colores por usar para el original. Esto ayuda al algoritmo de reducción de detalles, el cual se elige con “Method” preparar el material de partida. La selección de colores del fondo “Background Color” ayuda a separar el original utilizado del fondo.



Este párrafo controla el algoritmo que ablanda la imagen y la limpia de interferencias y perturbaciones, lo que en el caso contrario podría terminar en una imagen con demasiados detalles o en una imagen mal copiada. Los primeros dos controladores manejan el algoritmo para eliminar las interferencias. El objetivo es ablandar las áreas en las que las interferencias sean visibles, pero no tocar las áreas complejas (con los detalles deseados). El primer controlador maneja el volumen de interferencias que se desea borrar, mientras que el otro controlador maneja el tamaño de los detalles que deben de permanecer conservados. El controlador de “Smooth” influye en la fuerza del filtro ablandador. Este filtro ablanda píxeles que estén uno al lado del otro para reducir lo totalidad de los detalles. Para eso se aplica un filtro bilateral que tiene una influencia fuerte en las superficies, pero no afecta los detalles en los cantos.



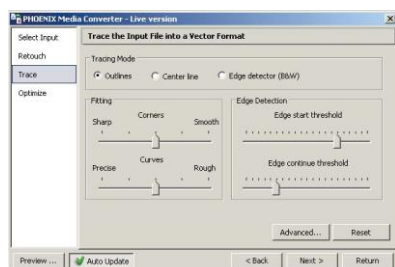
Contrast, Saturation, Brightness

Como hace suponer el nombre, con estos filtros se pueden realizar los ajustes usuales de las imágenes. El controlador “Contrast” arregla la relación de fuerza y debilidad entre las áreas claras y oscuras. La “Saturation” controla la intensidad de los colores y permite una alteración de imagen hacia una imagen en blanco y negro. La “Brightness” controla la luminosidad general de la imagen.



Threshold Filter Este filtro elimina de manera eficaz las zonas de la imagen cuya información de imagen se encuentre por encima o debajo de un valor umbral ajustable. La casilla de control de “Inverse Threshold” invierte la dirección de reconocimiento. **Invert Intensity**

Cuando esté elegida, se invierte la intensidad de todos los píxeles en la imagen. Los píxeles oscuros se vuelven claros, mientras que los píxeles claros igualmente se ponen oscuros.



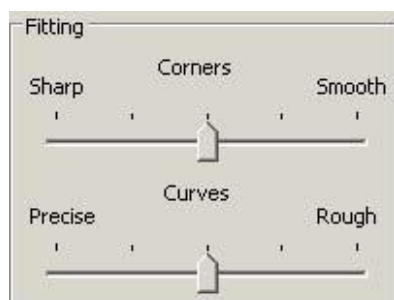
Trace Menü

Las opciones en este menú controlan el proceso de copia del original basado en píxeles. Los algoritmos aplicados intentan sacar las informaciones de vector de la imagen pixelada.

Para posibilitarlo, se buscan contornos, esquinas y detalles parecidos. Si se encuentran estos detalles, se lleva a cabo un acercamiento a elementos básicos estándar geométricos como líneas y curvas (Splines).



Esta opción “Edge detector (B&W)” determina si se crea el acercamiento de vector alrededor de los cantos de un contorno encontrado (de hecho se colocan dos líneas alrededor de un canto) o central a través del contorno. La última opción activa el algoritmo de reconocimiento de cantos. Este reconocimiento utiliza el reconocimiento de cantos de Canny. En este modo el convertidor creará únicamente imágenes en blanco y negro.



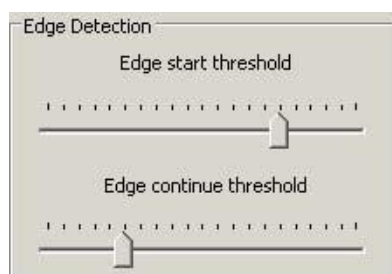
Durante el proceso de copia del dibujo la aplicación crea una serie de líneas o curvas a lo largo de los detalles de imagen.

Una parte importante de este procedimiento es la decisión si una esquina entre dos curvas tiene que ser creada. El resultado de demasiadas esquinas son contornos muy bien copiados, pero (en el sentido de la cantidad de puntos) en una figura demasiado compleja estos hacen aparecer las desnivelaciones del original basado en píxeles.

Una cantidad menor de esquinas puede resultar en lo contrario, es decir que faltan detalles importantes del modelo original en la imagen vectorizada copiada.

Después de definir la cantidad de puntos de esquina, el convertidor tiene que crear curvas que sean adaptadas en los cantos reconocidos entre las esquinas. De manera similar como con las otras opciones hay una relación directa entre la adaptación exacta y la complejidad resultante de ella.

Ambos controladores ajustan en pocos pasos varios valores de una vez. Además estos ajustes pueden ser adaptados en los "Advanced Settings". Cuando se utilice el modo de reconocimiento de cantos, se pueden utilizar dos valores esenciales para controlar el comportamiento.



El primer controlador maneja el valor umbral cuando se trata de reconocer un canto como canto nuevo. El otro es utilizado cuando se trata de la decisión de seguir copiando el dibujo en un canto hacia el próximo píxel o de no hacerlo.

Este modo de copia de dibujo trabaja mejor con una configuración predeterminada no extrema. Se recomienda apagar el filtro de reducción de colores y utilizar únicamente el filtro de "smoothing" del menú "Retouch" (retoque).



Optimización del menú

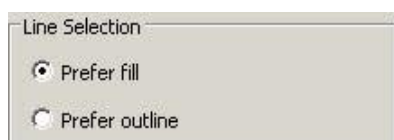
Si se ha creado un equivalente vectorizado de un original, copiando una imagen basada en píxeles o por transformación de una imagen vectorizada, se convierte en un camino de imagen de láser.

Durante esta transformación aún se pueden realizar varias optimizaciones para mejorar el resultado final.



Actualmente sólo se puede utilizar la gama de colores estándar ILDA.

El parámetro “Max Points” determina la cantidad máxima de puntos para cada ventanilla por exportar de una animación. La aplicación persigue diferentes estrategias para llegar a la cantidad de puntos indicada, también en el caso de imágenes ricas en puntos y mayores animaciones. Primero intenta reducir los puntos de ancla adicionalmente agregados. En caso de que esto no sea suficiente, se emiten las curvas con una exactitud menor. En caso de que todavía se presenten demasiados puntos, simplemente se recorta la ventanilla (frame) (se quitan puntos), hasta alcanzar el valor indicado.



Un rayo de láser no puede visualizar de manera correcta el interior de una forma. Por eso cada forma es visualizada únicamente con su línea exterior. Por lo tanto se utiliza la “Line Selection” para dar más importancia a la línea exterior del relleno coloreado o a la superficie dibujada.



El botón de “Optimize Path” activa el algoritmo que re-ordena el camino visible de los segmentos visibles para optimizar los caminos del láser.

Cuando la opción de “Simplify Segments” esté activada, la aplicación puede borrar algunos puntos de la figura copiada para reducir la cantidad total de puntos en la ventanilla. El algoritmo puede reconocer los puntos que tienen la parte menor respecto a los detalles de imagen y los quita primero.

Debido a la restricción física de los escáneres de láser es ventajoso añadir puntos adicionales en ubicaciones importantes para reducir la posible deformación de la figura a causa de movimientos de escáner veloces. Esto se prende con la opción de “Anchors”.

Un modelo puede tener varias partes y formas que se solapan. Sin el tratamiento de las superposiciones se copian todas las formas siendo independiente una de la otra, lo que causa un aspecto poco natural. Cuando se activa la opción “Overlays”, el programa calcula las superposiciones y simula el aspecto correcto, eliminando partes que probablemente no son visibles.

Adicionalmente esta opción posibilita la utilización de la máscara “Overlay” (a la que se puede acceder desde la ventanilla de vista preliminar)



La opción global “Point Density” controla la distancia estándar entre los puntos en el resultado de las imágenes. La distancia real puede variar dependiendo de la imagen, las optimizaciones aplicadas etc.

Convert!

Después de haber aplicado todos los ajustes, hay que pinchar el botón “Convert!” para iniciar la conversión. Una barra de progreso indica cuando se termine la conversión.

Return

Después de la conversión se vuelve al punto de partida, pinchando el botón “Return”. Este puede ser la superficie o también el “BasicPicEditor” para continuar la edición de la nueva figura.

Opción PHOENIX Móvil

La opción móvil le ofrece al usuario accesos a animaciones de láser interactivas y editables en vivo con un Windows Mobile 6.5 PDA estándar o móvil con Windows Mobile 6.5.

Todos los efectos, la selección de escáner y hasta los controladores corredizos de efectos están a disposición del usuario. ¡Siéntese cómodamente en la barra y controle sus láseres con el tacto exacto y sin estrés, con ayuda de su teléfono – mediante W-LAN! Hasta que de esta manera se puede manejar, sin vacilar, los comandos DMX para máquinas de niebla, pantallas etc. por medio de su teléfono!

El uso es muy simple. Después de instalar la dirección IP en su PDA / celular y su PC solamente tiene que ejecutar el pequeño programa de PHOENIX4. Se transmiten todas las animaciones dentro de pocos segundos a su móvil y sin esfuerzo alguno usted podrá arrancar el show de láser.



Aviso: Se requiere PHOENIX4 LIVE y un equipo con Windows Mobile 6.5.

¡Usted obtiene más información con su distribuidor de PHOENIX!

Descripción del menú

a) File Show

- New (crea un nuevo LiveShow – se resetean todas las animaciones y bancas)
- Load (carga un LiveShow existente)
- Save (graba el LiveShow abierto)
- Save as (guarda el LiveShow abierto bajo otro nombre)
- New Bank (crea otro tab con baldosas de animación vacías)
- Default Show (nombre del espectáculo que se arranca al iniciar PHOENIX4 LIVE)
- Exit
- Quit (termina PHOENIX4 LIVE)

b) Settings parámetros del programa

- Language (selección del idioma)
- Skin (cambiar la óptica de la superficie)
- Fullscreen (cambiar al modo de ilustración a toda página)
- Mode (conmuta entre la superficie estándar de Phoenix Live, el modo AKAI APC40 y el ProLight HarpMode)
- MIDI/DMX (ajustes para la conexión de controladores externos de MIDI/DMX)

Position&Color

- Apply to All Keys (cambios de posición y colores surten efecto en todos los láser)

Laser

- Laser Settings (ajustes para los láseres y escáner)
- Remap Interfaces (asignación de los interfaces a los láser en PHOENIX4 LIVE)
- Easy Setup (ajuste rápido del hardware de láser y adaptaciones al software)

c) Tools-Timelines (cargar y guardas las líneas de tiempo)

- Beamtable (ajuste de la table de beam)
- 3D (abre la visualización en vivo del PHOENIX4 3D VISUALIZER) pantalla
- Brightness (atenúa la luminosidad de la pantalla hacia abajo)

d) Help

About (Información sobre PHOENIX)

Manuals

- English (Manual en inglés para el manejo de PHOENIX4 LIVE)
- German (Manual en alemán para el manejo de PHOENIX4 LIVE)

Get Support

- Online-Technical Support (abre el software para el mantenimiento a distancia (requiere un acuerdo previo))

Perform Update

- Update (abre la actualización en línea para actualizar PHOENIX4 LIVE)

Consejos, trucos y la solución de problemas

a) ninguna emisión de láser

- El interfaz no ha sido adecuadamente en los parámetros de PHOENIX4 -> Settings->Remap Interfaces
- El interfaz no ha sido instalado correctamente. Por favor revise el hardware en el panel de control, si éste ha sido instalado correctamente (ningún signo de exclamación delante)...
- El dongle USB de licencia no ha sido enchufado
- El proyector de láser no está conectado con el interfaz

b) Re-instalación

- Usted desinstalar primero el software "Phoenix Show Controller" con el programa de desinstalación de diálogo de Windows (Windows XP Panel de control => Software, Windows Vista y 7 = Programas y características)
- Importante: A continuación, elimine la carpeta de los restos de "Phoenix programa controlador de" Phoenix de la carpeta de programa de Windows (Windows XP = programas y muestran controlador, Windows Vista y 7 (32 bits) = Archivos de programa / Phoenix programa controlador, Windows Vista y 7 (64 bits) = Archivos de programa (x86) / Showcontroller Phoenix) Descarga la última versión PHOENIX4 juego desde el sitio web (<http://www.phoenix-showcontroller.de/support/downloads/>) Instalar PHOENIX4 de nuevo (ver 2) la instalación)

c) Grabación del Liveshow

- para guardar el Live Show haga un clic al tener la ventana de programa abierta, arriba en el menú en "File>Save Show" y guárdelo en un lugar seguro. –El LiveShow Datei contiene los ajustes de programa y las determinaciones de la animación
- Solamente el catálogo de figuras al cual hace referencia el LiveShow, tiene que ser guardado aparte. Este se encuentra en la carpeta del programa Phoenix por ej. bajo ".../Programme/Phoenix Showcontroller/CAT". Guárdelo en la misma ubicación como el LiveShow
- En caso de tener alguna duda, cree una copia de seguridad de toda la carpeta CAT

d) Problemas con Windows VISTA y Windows 7

- A veces VISTA intenta instalar automáticamente los controladores de los interfaces y no pregunta en el caso de una instalación errónea por el propio controlador. Examine por favor en el hardware manager si el interfaz fue instalado correctamente y repita eventualmente los 2b) (al inicio del manual).
- En caso de que el software no se inicie, intente a ejecutar otra vez el archivo exe como administrador. (Tecla derecha del ratón en "Phoenix Showcontroller ícono"->"ejecutar como administrador")

e) La emisión de láser está centellando o mala

- ¿se han ajustado bien los escáner?
- ¿los ajustes de velocidad de escán mín / máx están correctos?
- ¿su proyector de láser es capaz a reproducir la respectiva cantidad de puntos?

f) Las ventanas de vista preliminar no funcionan o/y están “transparentes” o la ocupación del procesador se ha acercado al 100%.

-Instale los recientes controladores de la tarjeta gráfica para su computadora y OpenGL. En caso de que la vista preliminar no funcione, lastimosamente su tarjeta gráfica no es capaz a visualizar objetos 3D bajo OpenGL. Este problema ocurre a menudo con soluciones a bordo de chips gráficos económicos en portátiles baratos. Desgraciadamente en este caso no podemos proporcionar ningún remedio.

Avisos de problemas

¿Usted se enteró de algún error en el software? ¿O tiene una buena idea que deberíamos poner en práctica? ¡Con gusto recibimos su crítica y sugerencias e intentaremos llevarlas a la práctica!

Contáctenos por correo electrónico – support@Phoenix-Showcontroller.de

¡MUCHAS GRACIAS! ¡que se divierta bien con PHOENIX⁴ LIVE!

