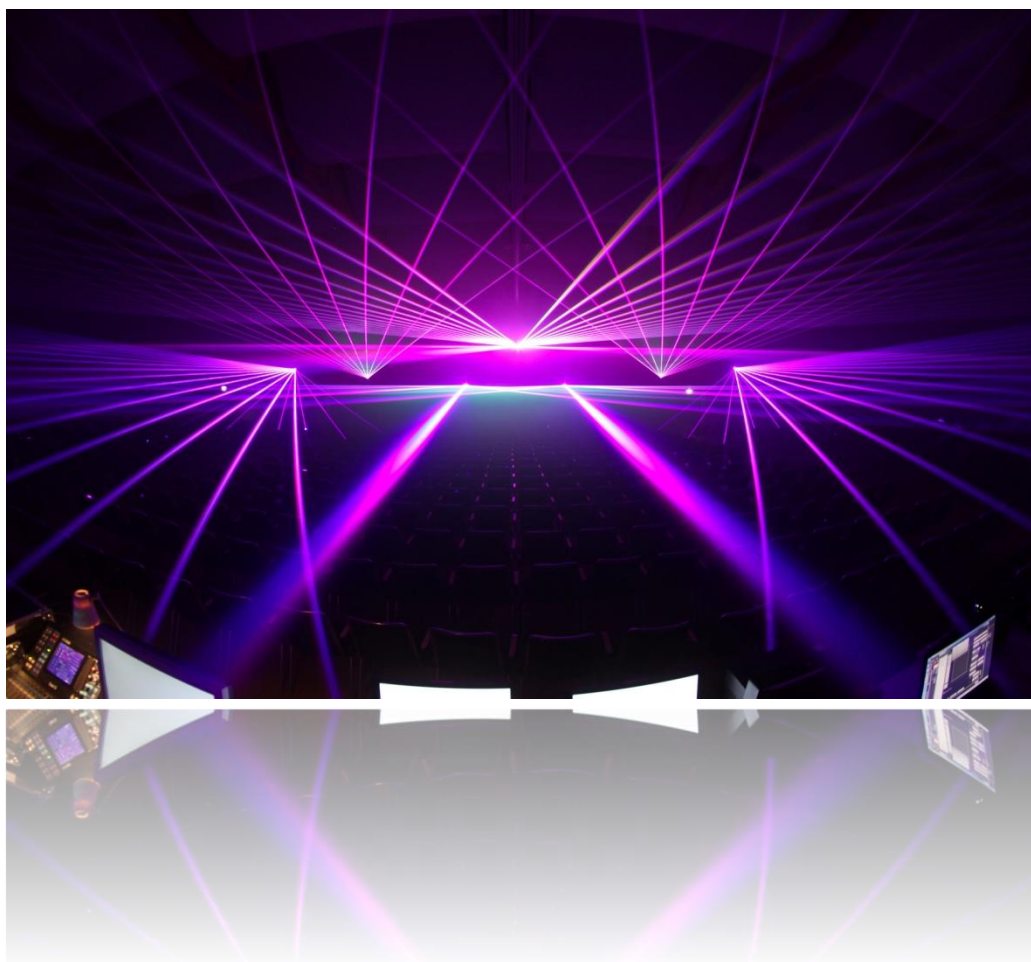


Manuale per

PHOENIX⁴ ***LIVE***



Indice

Concetto	3
Requisiti di sistema	4
Installazione del software	7
Interfaccia PHOENIX MICRO-USB	9
PHOENIX Installazione dell'interfaccia in rete	11
Avviare PHOENIX ⁴	13
Impostazione del proiettore laser	15
Zone di proiezione	18
Zone di sicurezza	20
Impostazione dello scanner	21
Impostazioni di colore	23
Avviare PHOENIX ⁴ LIVE	25
PHOENIX ⁴ LIVE interfaccia	27
Creazione delle animazioni	37
Caratteristiche di animazione	41
Manipolazione di curva	49
Effetti in dettaglio	50
BasicPictureEditor	59
DMX/MIDI IN/Out	64
SMS4Laser	67
MediaConverter versione Live	71
PHOENIX ⁴ LIVE opzione mobile	78
Descrizione del menu	79
Suggerimenti, trucchi e risoluzione dei problemi	80

Introduzione

Concetto del software

PHOENIX⁴ LIVE è stato progettato e programmato per laserjockeys in club e discoteche come anche per LIVE-performer di rave & concerti. L'intera struttura e filosofia di PHOENIX si è sviluppata in pochi anni ad un programma di controllo per laser molto potente, che si distingue immediatamente in modo positivo da molte altre soluzioni di software sul mercato. In particolar modo si è puntato su una guida utente semplice ed intuitiva, che consente anche agli utenti inesperti di iniziare di usare il software in meno di 1 ora. Anche senza questo manuale ogni lightjockey dopo pochi minuti è in grado di mettere in scena un LIVE-laser show sincronizzato con la musica.

Concetto del hardware

Per PHOENIX⁴ LIVE è stata appositamente sviluppata un'interfaccia USB adatta ad essere usata con tutti i proiettori standard ILDA (RGB) monocolore e multicolore. Non importa se il laser è stato prodotto negli Stati Uniti, in Cina o in Europa - è solo importante che corrisponde al 100% allo standard ILDA. L'interfaccia del micro-USB emette i segnali di X/Y e 3 colori + l'intensità. Inoltre, è possibile realizzare tramite un adattatore per cavo, disponibile come opzione, un DMX-In & DMX-Out cioè un Output o un Input.

A causa delle possibilità limitate della riproduzione di colore della micro-interfaccia laser a gas con cristalli colorati o laser con diodi multipli, per esempio, reagiscono solo parzialmente in modo corretto! Per questo tipo di clientela l'uso dell'interfaccia PHOENIX- NET si adatta meglio. Queste interfacce riproducono 6 canali colorati + Intensity. Mentre lo scanner nella variante micro-USB è comandato con 12 bit, l'interfaccia di rete ha la capacità di elaborare una risoluzione di 16 bit, il che si può esprimere in un controllo più accurato delle figure riprodotte. Inoltre, dovuto all'uso più agevole delle interfacce LAN - che sono altrettanto facilmente comandabili attraverso W-LAN - per molti utenti è dunque raccomandabile passare alla soluzione più professionale.

Indicazioni generali: Sulla nostra pagina Web www.phoenix-showcontroller.de riceverete sempre le ultime informazioni, aggiornamenti gratuiti e suggerimenti per PHOENIX⁴ LIVE. Vi consigliamo intanto di scaricare l'ultimo kit prima di ogni nuova installazione di PHOENIX⁴ per avere sin dall'inizio gli aggiornamenti più attuali.

Inoltre, per non perdervi nessuna novità o aggiornamento riguardo ai prodotti di PHOENIX⁴ è possibile registrarvi con il vostro indirizzo e-mail alla nostra newsletter "Allerta aggiornamenti":

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

Nel forum www.laserfreak.net troverete delle sezioni dedicate in particolare a PHOENIX⁴ e PHOENIX⁴, in cui potete entrare in contatto con altri utenti di PHOENIX⁴. Per ulteriore assistenza, idee o anche commenti critici siamo sempre a vostra disposizione su support@phoenix-showcontroller.de. Inoltre, offriamo regolarmente dei corsi di formazione ed anche istruzioni via Internet (PC Remote Control). Consultate le informazioni nel forum sopraindicato e visitate regolarmente la nostra homepage. Per un'introduzione personale, contattateci direttamente via e-mail o telefono.

Requisiti di sistema

Tutti i dati sono i requisiti assolutamente minimi e sono considerati come ottimali solo per la versione pubblicata fino al 01.04.2010! Lo sviluppo progredisce costantemente e per conseguenza aumentano i requisiti.

Data di riferimento: 01.04.2010:

- PC Windows con Windows XP, VISTA o Windows 7 (32 bit & 64 bit) (nessun supporto ufficiale degli ambienti virtuali e della piattaforma Mac)
- min. 2 GHz (consigliato: Dual Core 2x2 GHz), memoria RAM 2GB (consigliato 4GB), disco rigido da 10 GB, scheda grafica da 128MB (consigliato 256MB) con OpenGL e DirectX (9.0 o superiore)
- 15 " monitor con min. risoluzione XGA (1024x768) (consigliato 1240x1024)
- Tastiera, mouse (consigliato Touchscreen)

Opzionale:

- Controller DMX esterno
- Dispositivo Midi, per esempio MIDI-Keyboard, MIDI-Controller etc.
- Akai APC 40 (<http://www.akaipro.com/apc40>)
- Arpa laser di ProLight (<http://www.laser-harp.com/>)
- Joysticks
- Touchscreen

Segnale ILDA /piano della connessione dell'interfaccia
(per Interfaccia PHOENIX NET)

Nome del segnale	PIN	Annotazioni
X+	1	-5 fino a +5V
Y+	2	-5 fino a +5 V
Intensity/Blanking+	3	0V fino a 5V
Interlock A	4	Collegato al PIN 17 nella scheda di interfaccia
Rosso+	5	0V fino a 5V
Verde+	6	0V fino a 5V
Blu+	7	0V fino a 5V
Blu scuro+	8	0V fino a 5V
Giallo+	9	0V fino a 5V
Ciano+	10	0V fino a 5V
DMX-out ++	11	Uscita DMX + segnale
	12	
Otturatore	13	0V / +5V
X	14	-5V fino a +5V
Y	15	-5V fino a +5V
Intensity/Blanking	16	GND
Interlock B	17	Collegato al PIN 4 nella scheda di interfaccia
Rosso	18	GND
Verde	19	GND
Blu	20	GND
Blu scuro	21	GND
Giallo	22	GND
Ciano	23	GND
DMX-out meno	24	DMX-out meno

Per Interfaccia PHOENIX MICRO-USB:

Nome del segnale	PIN	Annotazioni
X+	1	-5 fino a +5V
Y+	2	-5 fino a +5 V
Intensity/Blanking+	3	0V fino a 5V
Interlock A	4	Collegato al PIN 17 nella scheda di interfaccia
Rosso+	5	0V fino a 5V
Verde+	6	0V fino a 5V
Blu+	7	0V fino a 5V
	8	
	9	
DMX in +	10	DMX - Input segnale più
DMX-out+	11	DMX-Output segnale più
	12	
Otturatore	13	0V / +5V
X	14	-5V fino a +5V
Y	15	-5V fino a +5V
Intensity/Blanking	16	GND
Interlock B	17	Collegato al PIN 4 nella scheda di interfaccia
Rosso	18	GND
Verde	19	GND
Blu	20	GND
	21	
	22	
DMX-in	23	DMX - Input segnale meno
DMX-out	24	DMX - Output segnale meno
Ground (anche per DMX!)	25	GND (per LASER e DMX)

INSTALLAZIONE

Avvertenza: E' importante collegare l'interfaccia USB solo dopo l'installazione riuscita del software PHOENIX⁴ LIVE , poiché i driver adatti per il hardware sono accessibili soltanto dopo l'installazione.

Software

Dopo l'inserimento del CD o il scaricamento della versione più recente dei CD-Kits dal sito web www.phoenixshowcontroller.de e, se necessario, la decompressione del file di archivio ZIP, eseguire il "Setup.exe" incluso nella directory.

Seguite le procedure tipiche di Windows per l'installazione e installate il software sul vostro disco rigido. Dopo l'installazione è possibile avviare il software con l'icona "PHOENIX Showcontroller" dal vostro desktop.

Avvertenza: Con la versione di Windows Vista e/o Windows 7 il software deve essere eseguito in modalità amministratore. Per questo motivo dovete confermare con "Sì" la finestra del "Controllo dell'account utente".

Al collegamento del desktop è assegnato in modo permanente l'avvio con il diritto di amministratore.

Risoluzione dello schermo

Controllate con Windows7 e Vista anche le impostazioni per la risoluzione dello schermo. Non ci dovrebbe essere imposto **un ingrandimento**. Questo può causare lo spostamento degli elementi sul piano di lavoro di PHOENIX4 LIVE e PHOENIX4 PRO/PROPLUS e rendere le operazioni più difficili.

Windows 7

Aprire l'impostazione "Risoluzione dello schermo" cliccando sul pulsante "Start", poi su "Pannello di controllo" e successivamente sotto la voce "Aspetto e personalizzazione" cliccare su "Modifica risoluzione dello schermo".

Selezionate la seguente opzione: **Più piccolo - 100% (valore predefinito)**. Il testo ed altri elementi sono visualizzati in formato normale.

Cliccate su "Applica". Se necessario, dovete chiudere tutti i programmi e disconnettervi da Windows, in modo che la modifica sarà applicata. Questa modifica sarà impostata alla prossima connessione.

Windows Vista

Aprire l'impostazione "risoluzione dello schermo" cliccando sul pulsante "Start", poi su "Pannello di controllo" e successivamente sotto la voce "Aspetto e personalizzazione" cliccare su "Personalizzazione". Cliccate nella parte sinistra su "Regola dimensione caratteri (DPI)". Se viene richiesto di digitare una password di amministratore o una conferma, immettere la password o la conferma.

Eseguite nella finestra di dialogo per il ridimensionamento DPI seguenti azioni: Cliccate su **Impostazione predefinita (96 DPI) a** - maggiori dettagli sono visibili.

Quindi fare clic su OK. Per visualizzare le modifiche, chiudere tutti i programmi e riavviare Windows.

b) Hardware

Installare l'interfaccia solo dopo aver installato il software con successo !

Installazione dell'interfaccia del PHOENIX MICRO-USB:



1. Inserire il cavo USB nell'interfaccia e collegare l'altra estremità del cavo al PC. Si apre la finestra di installazione di Windows.



2. Se vi viene richiesto di collegarsi al sito Web Windows Update per cercare il software, scegliere "No, non ora" e cliccate su "Avanti"



3. Alla prossima domanda "Come procedere?", rispondere con l'opzione "Selezionare Installa da un elenco o percorso specifico (per utenti esperti)" e cliccare su "Avanti",

4. Spuntare le casella „Includi il seguente percorso nella ricerca" e cliccare sul pulsante "Sfoglia". Nella finestra che si apre, passare alla directory di "... \ Programme\PHOENIX Showcontroller\Interface Drivers\Live_USBProDriver" e fare clic su Apri. Poi clicca su "Avanti>"



6. L'interfaccia è ora installata e può quindi essere utilizzata.

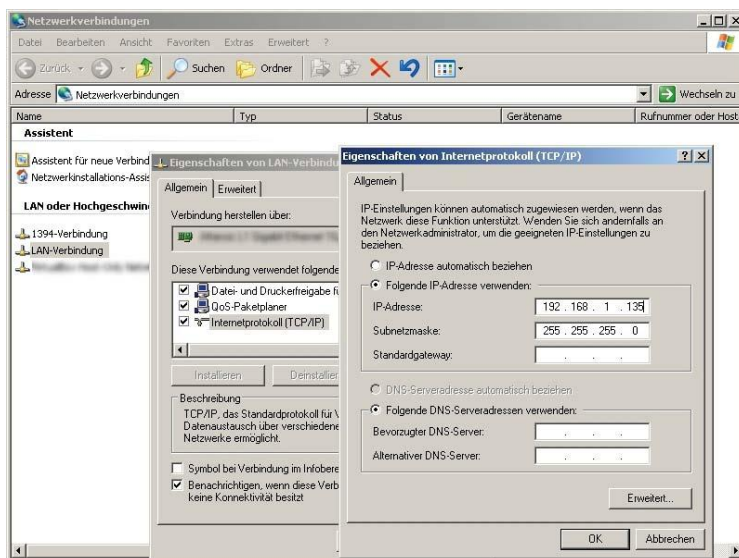


7. Viene visualizzato l'informazione che l'installazione è stata terminata con successo. Adesso potete chiudere le finestre di dialogo per l'installazione del hardware, cliccando sul pulsante "Fine"

L'attivazione dell'interfaccia PHOENIX-Net

L'interfaccia PHOENIX-Net non deve essere installata separatamente. Appena collegata alla rete, è riconosciuta automaticamente o un indirizzo IP statico deve essere assegnato manualmente. Questo dipende dalle impostazioni che possono essere modificate tramite un browser Web.

Per assegnare un indirizzo IP statico all'interfaccia PHOENIX NET, procedere come segue:

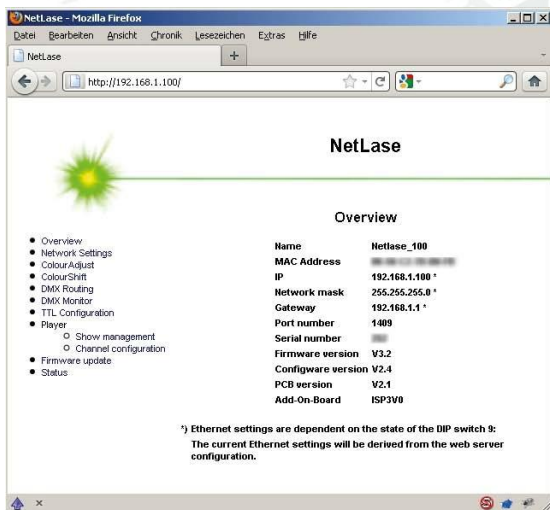


1) Per primo anche il vostro PC deve ottenere un indirizzo IP statico, in modo che questo può successivamente comunicare con l'interfaccia NET. Questo deve essere nello stesso "dominio IP" come successivamente quello dell'interfaccia NET. Per fare questo si assegna al vostro PC ad esempio l'indirizzo IP 192.168.1.135. e maschera (Netmask) 255.255.255.0. (I restanti campi quali DNS o WINS rimangono vuoti!)

2) L'interfaccia PHOENIX-Net è impostata in modo predefinito all'indirizzo IP 192.168.1.100. Più tardi, naturalmente, è possibile modificare questo indirizzo IP tramite il vostro browser Web.

Collegate adesso il cavo di rete al vostro PC. Non fa differenza se si utilizza un cavo di rete convenzionale o un cavo di rete cross-over. La scheda di rete rileva automaticamente il tipo di connessione corretta (Auto MDI/MDIX). Inserire l'altra estremità del cavo di rete nell'interfaccia Net.

Aprire il browser Web e digitare l'indirizzo 192.168.1.100.



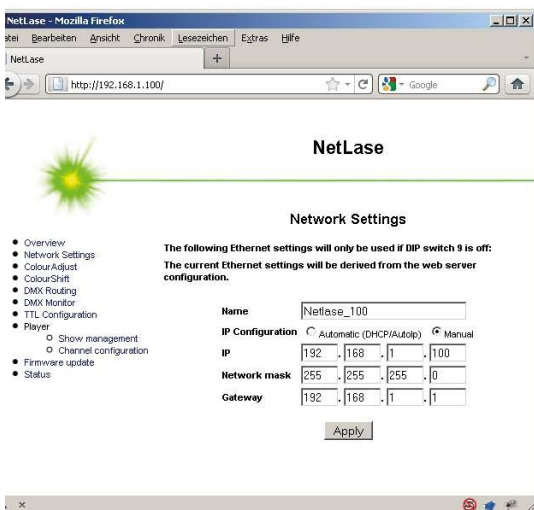
Si apre un'interfaccia web ... selezionate la voce di menu "Impostazioni di rete" dalla navigazione sul lato sinistro.

Sul lato destro potete poi cambiare l'indirizzo IP dell'interfaccia. Dopo la reimpostazione, si dovrebbe resettare la scheda (cioè interrompere il collegamento alla corrente dell'interfaccia Net) per 10 sec. e poi ricollegarla alla rete.

Fine. La scheda è ora configurata su un nuovo indirizzo IP.

3) Se la vostra interfaccia Net ed il vostro PC sono nella stessa rete, PHOENIX troverà automaticamente le interfacce Net e le visualizzerà, se necessario, nel mapping delle impostazioni dell'interfaccia (Remapp Interface Settings) o nel controllo del hardware (Hardware Check)! Se non è così, controllate ancora una volta l'impostazione di rete del vostro PC e della scheda di rete. Attivate anche con Windows 7 la gestione di rete (Centro Connessioni di rete e condivisione-> Impostazioni di condivisione avanzate-> Attiva individuazione rete)

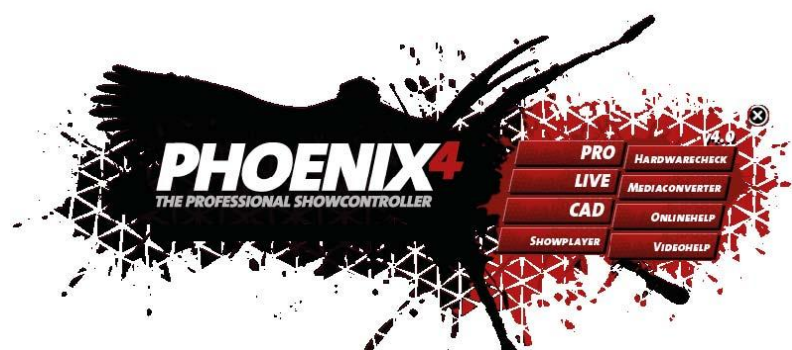
Avvertenza: Non crea nessun problema di collegare e usare contemporaneamente l'interfaccia Net (Netlase) e delle schede USB (Phoenix Micro USB) allo stesso computer.



Avvio di PHOENIX 4

Dopo l'installazione potete avviare PHOENIX4 LIVE , cliccando sull'icona del desktop "Phoenix Showcontroller". Collegate ora il piccolo dongle USB al vostro PC. Questo contiene la licenza e deve rimanere collegato al vostro computer fintanto il software è usato. Rimuovendo il dongle USB con il programma aperto porta dopo pochi secondi ad un messaggio di avviso ed in seguito alla chiusura del programma.

Fate molta attenzione al dongle USB contenente la licenza. La sua perdita ha come conseguenza un nuovo acquisto del software e/o della licenza. Dopo il plug-in il dongle USB viene identificato come "HID - Human Interface Device" ed installato automaticamente senza dover specificare dei driver aggiuntivi.



Il menu principale di PHOENIX4 si aprirà dopo l'avvio dell'icona del programma. A seconda se avete installato l'intero pacchetto di PHOENIX4 o soltanto il kit di PHOENIX4 LIVE, verrà visualizzata una selezione di programma corrispondente.

Selezione di programma del dispositivo d'avviamento di programma:

PHOENIX4 PRO: Avvia il PHOENIX4 PRO/PROPLUS- Showcontroller

PHOENIX4 LIVE: Avvia PHOENIX4 LIVE

PHOENIX4 CAD: Avvia l'editor di immagine 3D per disegnare le proprie grafiche / loghi ecc.

Showplayer: Gestione attività per iniziare gli spettacoli (soltanto per utenti di PHOENIX4 PRO/PROPLUS)

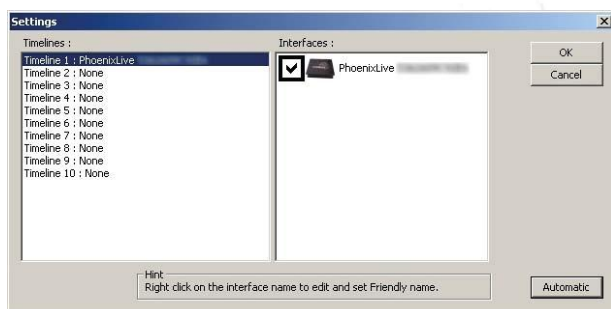
Controllo hardware: Avvia un programma per controllare la funzione hardware dell'interfaccia di PHOENIX4

MEDIA CONVERTER: Programma opzionale per il ricalco automatico di grafiche colorate

OnlineHelp: Programma per l'avvio dell'assistenza remota (si prega di contattarci prima)

Guida video: Mostra diversi video tutorials dei prodotti di PHOENIX 4

Selezione dell'interfaccia



All'avvio di PHOENIX4 LIVE o PHOENIX 4 PRO, PHOENIX 4 riconosce automaticamente quali e quante interfacce sono collegate al PC. Si apre la finestra delle "Impostazioni" per associare le interfacce hardware alle sequenze temporali (Timeline) e/o ai laser nel software. Nell'elenco a sinistra troverete le timelines, che in seguito corrispondono nel programma alle timelines e/o laser. Nell'elenco a destra sono specificate le interfacce che sono state riconosciute da Phoenix. Se queste sono sovrapposte da un cerchio rosso tagliato, significa che erano collegate all'ultimo avvio ma non più collegate. Il mapping delle interfacce ad una timeline avviene automaticamente, quando cliccate sul pulsante "Automatic" nella parte bassa a destra.

Per l'assegnazione manuale, cliccate prima su una delle timelines dell'elenco sulla sinistra e associatele, spuntando le interfacce corrispondenti alle timelines e/o laser. Può essere associato più di un' interfaccia a una timeline. Questo tipo di raggruppamento permette che tutte le interfacce che sono state associate a una timeline hanno lo stesso segnale e lo stesso output (per esempio: uso come satelliti).

Il collegamento rimane costante per tutti i successivi avvii del programma, a meno che aumentiate o riducete il numero delle interfacce collegate. In questo caso il dialogo del mapping si apre nuovamente all'avvio del programma per associare le impostazioni modificate alle timelines.

All'interfaccia può essere assegnato un nome proprio (per esempio: proiettore principale - centrale) con un doppio clic sulla voce dell'interfaccia nella finestra a destra. Può essere cambiato in qualsiasi momento con una nuova apertura della finestra delle impostazione nelle impostazioni di PHOENIX4 all'interno del software con la voce del menu "Opzioni>mapping interfacce"!



Con la selezione di un'interfaccia dall'elenco delle interfacce sulla destra possono essere impostate ulteriori opzioni. In basso a destra si può capovolgere in modo veloce e facile l'output - per esempio per l'uso dei proiettori laser come satellite. Inoltre, può essere attivata per un'interfaccia, in aggiunta al DMX-out, anche la funzione di DMX-in per controllare il PHOENIX4 LIVE con un controller DMX esterno.

Avvertenza: Il PHOENIX4- Showcontroller può attualmente gestire fino a 32 interfacce (con la licenza per PHOENIX4 PROPLUS). Con PHOENIX4 LIVE possono essere utilizzate al massimo 8 interfacce.

Impostazioni del proiettore laser

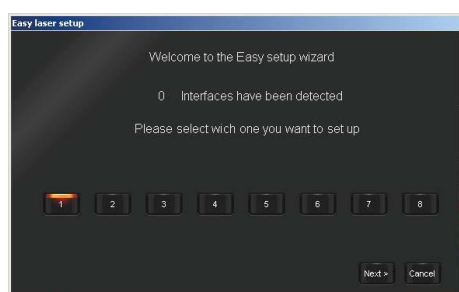
Come impostare il proiettore laser in PHOENIX4 LIVE

Ogni proiettore laser necessita secondo il hardware delle impostazioni differenti per un output ottimale del laser. Dal punto di vista del software, ciò comincia con l'ottimizzazione dei parametri di scansione e finisce con l'impostazione della miscelazione dei colori e l'impostazione delle zone di proiezione. Con i parametri della scansione i piccoli specchi deflettori rotanti nella cassa del laser sono impostati in modo ottimale per lo scopo di applicazione (grafica/ Beamshows). Le impostazioni dello scanner includono oltre allo scanspeed (velocità della scansione - in "kpps") anche importanti informazioni sui tempi di attesa agli angoli (importante per angoli precisi) ecc. Visto la grande varietà degli elementi di hardware installati, risulta molto difficile dare dei valori predefiniti per le impostazioni dello scanner! Ogni produttore ha valori diversi! I valori impostati nella fabbrica sono scelti in modo che lo scanner non sarà danneggiato. Questo significa che non avranno i valori ottimali per lo scanner. I valori dovrebbero essere così regolati per una volta correttamente per il vostro proiettore, per ottenere i migliori risultati di output.

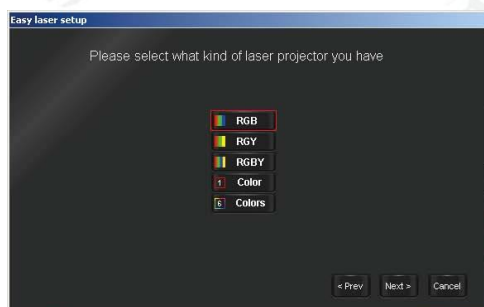
Anche le impostazioni dei singoli colori del proiettore laser sono di fondamentale importanza. Fondamentalmente è possibile impostare il tipo di proiettore (RGB, RGY, RGBY, Single Color o Six Color) insieme al mapping del colore per una riproduzione di animazione con colori autentici. Inoltre, i dominanti di colore possono essere compensati con diodi di potenze diverse o i colori possono essere limitati nella loro potenza di output. E non da ultimo, la tensione iniziale può essere impostata in tal modo che i colori si immettono, si dissolvono e si sovrappongono in modo uniforme.

Necessariamente devono anche essere impostate le singole zone di proiezione per ogni laser utilizzato per la loro dimensione, posizione e potenza di output. Essi determinano con quali dimensioni e con quale potenza saranno rappresentate le animazioni. Una volta impostate correttamente, le animazioni sono basate su queste zone di proiezione. L'associazione delle animazioni alle zone di proiezione viene eseguita nella finestra di modifica delle animazioni. Queste impostazioni di base possono essere completate con l'installazione "rapida" o "EasySetup" di PHOENIX4 LIVE in pochi passi.

Dopo il collegamento delle nuove interfacce e l'avvio di PHOENIX4 LIVE dal dispositivo d'avviamento di programma, si apre per primo la finestra di dialogo delle "Impostazioni" per l'assegnazione della timeline. Di solito è sufficiente confermare, premendo il pulsante "Automatic" e chiudere la finestra premendo il pulsante "OK".



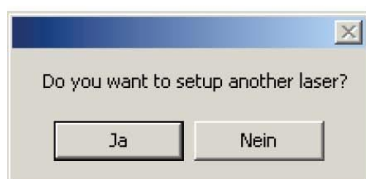
A questo punto si apre la nuova finestra del "EasySetup". Qui selezionate per primo il proiettore laser che desiderate impostare. Il numero corrisponde alla timeline, a cui una o più interfacce sono state assegnate nella finestra delle impostazioni del mapping delle interfacce (Remapp Interface Settings). Fare clic su "successivo >" per continuare.



Nella finestra successiva impostate il tipo di proiettore. Selezionatelo cliccando sul pulsante corrispondente! Questo è importante perché altrimenti in animazioni multicolore i colori non sono visualizzati correttamente, o addirittura non sono visualizzati affatto. Si può scegliere tra RGB, RGY, RGBY, 1Color e 6Color. Per l'impostazione successiva cliccare sul pulsante "Avanti >"



Con la selezione del tipo di scanner specificate contemporaneamente più impostazioni che influiscono in modo significativo sulla qualità del output. Impostate qui soltanto la potenza, cliccando sul pulsante che corrisponde effettivamente all'hardware dello scanner installato. Un'impostazione non corretta potrebbe danneggiare lo scanner. Non ci assumiamo nessuna responsabilità per un'impostazione non corretta. Consultare il manuale in caso di dubbio o informarsi presso il produttore del proiettore laser sull'hardware installato.

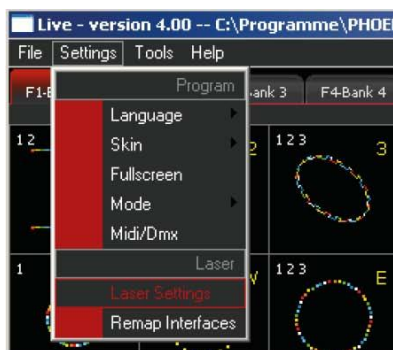


Dopo queste impostazioni per il proiettore laser selezionato all'inizio (o i proiettori laser) fare clic sul pulsante "OK". Nella finestra di dialogo che si apre potete specificare se volete mantenere le impostazioni che avete scelte fin'ora anche per altri proiettori. Se avete assegnate altre interfacce a ulteriori timelines, fate clic su "Si", selezionando quella in questione e eseguite nuovamente l'installazione rapida. Altrimenti, fare clic su "No" e ora è possibile cominciare con la vostra performance dal vivo.



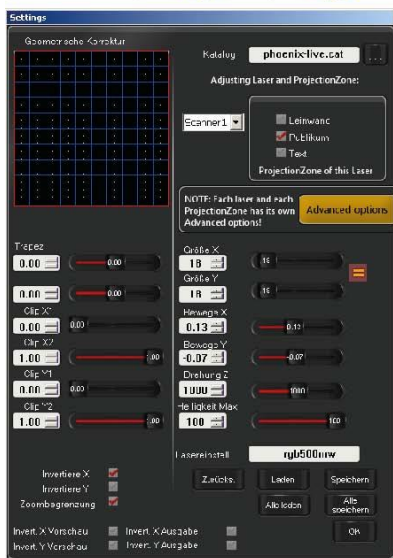
Se si desidera modificare le impostazioni più tardi, è possibile andare al "EasySetup" utilizzando il menu in alto dell'interfaccia. Fare clic su "Impostazioni > Installazione rapida"

Se avete più esperienza nell'uso del vostro hardware e ne volete ottenere il massimo, è consigliabile dare un'occhiata alle impostazioni del laser.



Si apre la finestra delle impostazioni laser, dove potete selezionare ulteriori impostazioni per l'output del laser. Qui potete eseguire delle impostazioni per il ritaglio di una proiezione, per l'uscita capovolta, per la dimensione, la posizione, la rotazione e la luminosità. Eseguite queste impostazioni di base per il vostro evento prima della impostazione dei parametri della scansione, poiché queste si influenzano reciprocamente.

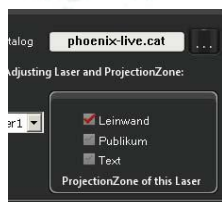
Dall'interfaccia, scegliere la voce di menu "Opzioni > Impostazioni laser"



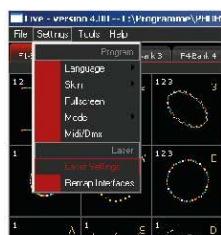
Per le successive modifiche, selezionate adesso lo scanner (proiettore laser) e la zona di proiezione (schermo/pubblico/testo) per cui si desidera effettuare le impostazioni.

Qualsiasi scanner o proiettore laser ha nella sua zona di proiezione 3 zone di proiezione per le quali si possono impostare valori differenti.

Zone di proiezione



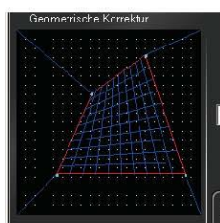
La zona di proiezione è l'area dell'output, in cui la proiezione dei rispettivi laser deve essere visualizzata. Con PHOENIX4 LIVE è possibile creare 3 mondi per ognuno dei 8 proiettori laser. L'impostazione del mondo è molto importante. Essa stabilisce la dimensione, la posizione e la correzione della distorsione in uscita. Le animazioni saranno o sono associate a queste zone di proiezione e si attengono alle impostazioni precedentemente selezionate. In caso di un cambiamento del luogo del evento basta adattare i mondi e tutte le animazioni sono rappresentate automaticamente in modo corretto! Senza l'impostazione dei diversi mondi si dovrebbe impostare ogni singola (!) animazione da capo.



Queste impostazioni si trovano in "Impostazioni" sotto la voce "Impostazioni Laser" nel menu della barra in alto. Una zona tipica di proiezione per uno schermo in un ambiente chiuso (se disponibile) è lo "schermo".



In questo caso, come per tutte le zone di proiezione, si possono impostare oltre alla dimensione anche la posizione, la rotazione, il clipping (taglio) e l'inversione per proiettare l'immagine perfettamente sullo schermo. Soprattutto con l'utilizzo di schermi è molto importante impostare perfettamente i valori del "Clipping", in modo che si evita che la proiezione laser o singoli raggi laser vengono proiettati al di fuori dello schermo! Il Clipping assicura che la proiezione è tagliata in ogni caso al di fuori dello schermo. Per ognuno dei 4 lati (superiore, inferiore, destra, sinistra) c'è quindi un'impostazione di ritaglio.



Se la proiezione deve essere emessa su una superficie inclinata, la correzione di distorsione su 4 punti permette di impostare un'equalizzazione geometrica. Questa permette che l'emissione, per esempio un cerchio, appare perfettamente rotondo sulla superficie di proiezione, nonostante la distorsione. L'impostazione viene effettuata tramite una griglia a reticolo geometrica. Essa può essere spostata agli angoli, durante l'emissione di una figura o di un'immagine di prova, per adattare l'output sulla superficie di proiezione.



Nella parte inferiore si trovano delle caselle di controllo per lo specchiamento (Inversione) dell'uscita attorno a un asse (X / Y). Secondo l'uso del laser per la proiezione o la retroproiezione, o come dispositivo fisso o appeso, l'emissione delle animazioni e delle scritture può essere allineata e rappresentata correttamente. La restrizione dello zoom "impedisce" che le animazioni debordano a causa dell'effetto dello zoom dalle zone di proiezione impostate. Questa funzione è attiva in modo predefinito.



Utilizzando le caselle di controllo sottostanti si possono effettuare separatamente SOLO per l'anteprima dell'animazione - delle piastrelle dell'animazione (tiles) e l'anteprima 3D - specchiamenti attorno a un asse. In questo modo l'anteprima di output può essere adattata a ogni postazione di controllo ed essere allineata adeguatamente all'output effettivo.

I valori impostati sono, di volta in volta, registrati nella zona di proiezione attualmente attive (in questo caso "schermo") Tutte le impostazioni dell'area di proiezione vengono salvate automaticamente quando si salva il LiveShow e sono a disposizione dopo un riavvio di PHOENIX 4 LIVE e eventualmente il caricamento del LiveShow.



te tutte e 3 le zone di proiezione per tutti e 8 i proiettori laser - se disponibile.

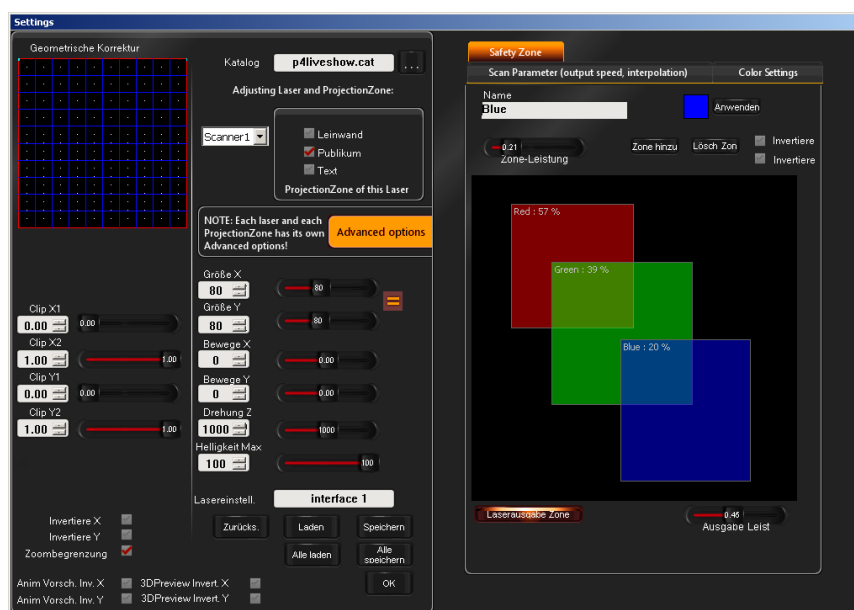
Tutte le impostazioni di "Impostazioni laser" vengono sottoposte a backup quando si salva il LiveShow. Inoltre, essi possono essere salvate separatamente per adattarsi ai diversi luoghi di manifestazione o per trasferire le impostazioni su altri computer. Con i pulsanti "Carica" e "Salva" in basso a destra si possono salvare le impostazioni dei "Laser Settings" separatamente per ogni proiettore laser - insieme alle impostazioni delle 3 zone di proiezione. Usando i pulsanti „Carica tutti" e il „Salva tutti" le impostazioni laser dei "Laser Settings" vengono memorizzate direttamente per tutti e 8 i laser.

Le impostazioni di protezione / Zone di sicurezza

La sicurezza ha sempre la precedenza negli spettacoli laser! Per questo motivo, ci sono alcune importanti impostazioni che prima di tutto devono necessariamente essere specificate. Oltre all'installazione del proiettore laser su un'altezza minima di 2,70 m (questo valore può variare a seconda delle norme delle autorità competenti o l'Audience-Scanning può essere completamente vietata!) sono comprese anche le necessarie impostazioni predefinite per la distanza di sicurezza al pubblico! Richiedete a questo proposito direttamente sul luogo le informazioni necessarie presso le autorità competenti.

Dal punto di vista del software sono incluse delle funzioni per garantire un utilizzo sicuro. Queste devono però essere impostate in primo luogo e non sono attive in modo predefinito. In fin dei conti non esistono delle situazioni di manifestazione predefinite. Fra le misure di sicurezza sopra accennate figurano le impostazioni del clipping. Queste si devono per esempio applicare per l'Audience-Scanning, per mantenere eventualmente una distanza minima al pubblico.

Per ridurre in determinate aree l'intensità di output, ma non spegnerla completamente, si possono usare le zone di sicurezza.



Se andate su "Impostazioni laser", cliccate su "Opzioni avanzate" e poi sulla scheda "Zona di sicurezza" (Safety Zone).

Qui potete impostare fino a 32 zone diverse per le quali possono essere determinate delle intensità di output separate.

La superficie nera corrisponde alla quantità massima dell'output (non alla dimensione della zona di proiezione).

Cliccando sul pulsante „Aggiungi zona” una zona di sicurezza è posizionata sulla quantità massima di output. Dopo aver cliccato sulla zona di proiezione, l'intensità in questo settore può essere adattata con il regolatore "potenza di zona".

Il valore 1.00 indica che questa zona fa passare il 100% dell'output. Riducendo questo valore, anche l'intensità dell'output per il settore in questione viene ridotta. La dimensione della zona di sicurezza colorata può essere aggiustata tirando gli angoli dell'area da proteggere. Per differenziare meglio le diverse zone di sicurezza è possibile colorarle e nominarle. Il colore è impostato con il riquadro del colore nella parte superiore a destra e cliccando sul pulsante "Applica" il colore viene assegnato alla zona di sicurezza attiva selezionata. Inserendo un nome nella casella di testo bianco, esso appare nella zona corrispondente. Inoltre, l'inversione dell'asse di Y e di X per la zona di sicurezza è possibile. Le zone di sicurezza che non servono più possono essere cancellate cliccando su "Cancella zona". Le zone di sicurezza che si sovrappongono sono cumulative. In questo caso ha luogo una riduzione multipla. Conseguentemente l'area di intersezione di due zone di sicurezza che si sovrappongono è di 50% ciascuno del volume di intersezione con 25% (cioè 50% di 50%). Sotto l'area della zona di sicurezza è possibile, cliccando sul pulsante "Zona output laser", emettere in modo visibile le zone attraverso il laser. Con il regolatore "Potenza di output" si imposta l'intensità che si vuole utilizzare.

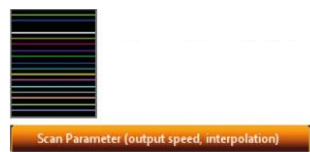
Impostazioni dello scanner



Per impostare lo scanner aprire le "Impostazioni avanzate" cliccando sul pulsante giallo. Esse vengono visualizzate come menu laterale.

La regolazione degli scanner si effettua nel modo migliore attraverso delle immagini di prova. Nella scheda "Impostazione colore" ne trovate alcune nella parte in basso.

Per attivare l'output delle immagini di prova spuntare la voce "Output immagine di prova" e cliccare su un'immagine di prova. Le immagini di prova si differenziano tra loro per le loro caratteristiche e devono essere selezionate secondo i casi di applicazione per controllare e verificare le impostazioni.



L'immagine di prova con le linee colorate, per esempio, è adatto per una prima

Quindi passate alla scheda "Parametri di scansione".



Nella colonna tutto in basso verrà impostata la velocità minima e massima dello scanner. La dovete impostare prima di continuare con gli altri parametri. La velocità di scansione massima dipende dalle prestazioni del vostro sistema. Anche se utilizzate un laser con scanner di 50 k, ciò non significa che questi valori sono raggiunti per tutte le dimensioni di output in modo permanente.

In caso di dubbio consultate il manuale o informatevi presso il produttore del proiettore laser sull'hardware installato. La velocità minima dello scanner non dovrebbe mai essere utilizzato con valori sotto i 10 Kpps perché una più lunga durata di scansione fa aumentare l'intensità di output e potrebbe comportare dei pericoli per l'ambiente.



Con le impostazioni predefinite dello scanner (Scanner Presets) nel centro della parte a destra sono già presenti buone preimpostazioni per prestazioni adeguate dello scanner. Utilizzare solo il valore preimpostato che corrisponde alla capacità di prestazione del vostro scanner! Nessuna responsabilità viene accettata per danni o rischi risultanti da impostazioni errate.

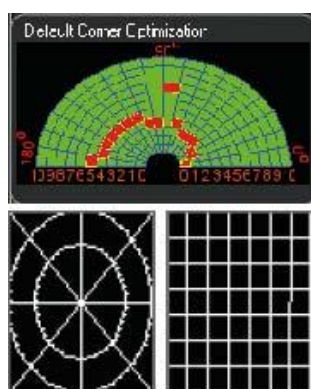


Con i regolatori sul lato destro è possibile effettuare ora le regolazioni precise.

Sulla base delle proiezioni visibili (!) regolate l'immagine in tal modo che viene visualizzata in modo ottimale e che alle estremità delle linee non si presentano delle sovraoscillazioni. Ottenete gli effetti più forti con la correzione dei valori di "Extra Preblanking" e di "Extra Postblanking".



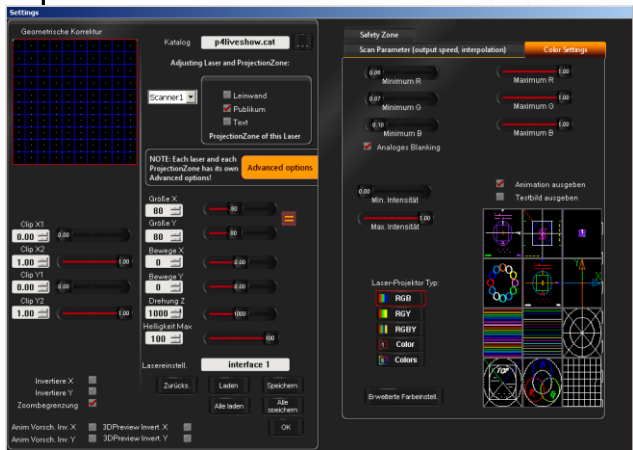
Scorrendo con il mouse sull'interfaccia d'informazione, viene visualizzata una grafica d'informazione che spiega meglio le impostazioni con i regolatori.



Sopra si trovano le impostazioni di ottimizzazione per il numero dei punti delle curve e degli angoli in tutte le figure delle animazioni. In questo modo gli angoli e le curve delle figure possono essere visualizzati in modo più dettagliato. Aumentando i punti, le figure raggiungono anche una maggiore luminosità. Un sovrannumero porta però a un'animazione tremolante!

Come immagini di prova per l'impostazione dell'ottimizzazione degli angoli si prestano molto bene il cerchio, circondato da un rettangolo o la griglia a reticolo.

Impostazioni di colore

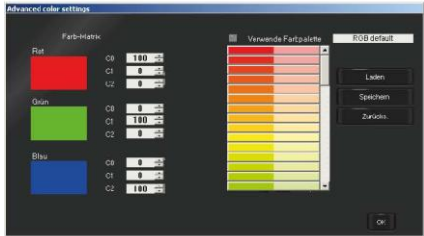


Le impostazioni di colore si applicano per i singoli proiettori laser e non dipendono dalle zone di proiezione.

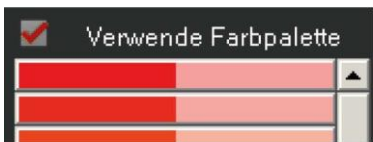
Le impostazioni di colore si eseguono anche nella voce "Laser Settings" o "Impostazioni laser" nella scheda delle "Opzioni avanzate" con il regolatore "Impostazione colore" o "Color Settings".



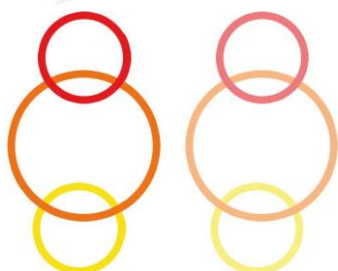
Il mix di colore può essere rapidamente impostato sulla base del tipo di proiettore. Tramite questa selezione tutti i colori saranno resi e visualizzati in modo corretto. Si può scegliere tra RGB, RGY, RGBY, 1Color e 6Color.



Dopo aver scelto il tipo di proiettore, è possibile, per impostare i colori in modo più preciso, scegliere il pulsante "Impostazioni di colore avanzate". Lì, i colori possono essere miscelati utilizzando la matrice di colore. I campi di colore sulla sinistra corrispondono ai colori utilizzati nell'animazione. In ciascun dei 3 campi accanto a destra viene impostato da 0-100% quanta potenza dei diodi viene usata per la miscelazione del piano di colore. Tutti i colori intermedi sono calcolati automaticamente. È possibile impostare ancora più precisamente la gradazione di colore tramite la tavolozza dei colori. Questo conviene soprattutto per l'impostazione dei proiettori laser a 6 colori. Per fare questo, si deve attivare la casella di controllo sopra la barra dei colori. Per la resa dei colori si utilizza poi la tabella dei colori.



In seguito, con un doppio clic sulla barra dei colori corrispondente, si va alla finestra di dialogo per l'impostazione dei 6 colori. Per proiettori a 3 colori solo i colori CO-C2 sono rilevanti. In questo caso si deve impostare ciascun colore di base così come il colore più chiaro. I valori dei colori vengono impostati in scale da 0-255 nei campi che si trovano accanto. Ogni valore C (colore) corrisponde al controllo di un diodo. Per poter impostare questa gradazione precisa, un'immagine di prova è emessa, se il laser è attivato nell'interfaccia "Laser On/Off" (premesso che: Master Laser On)



L'immagine di prova mostra due volte tre anelli dove quelli più piccoli rappresentano il colore precedente e successivo. Gli anelli grandi al centro rappresentano il colore che può essere modificato tramite i campi di immissione. L'obiettivo consiste nell'impostare gli anelli grandi ai colori che sono rappresentati nei piani di colore. L'anello grande a sinistra rappresenta il colore di base più forte, l'anello grande a destra rappresenta la corrispondenza più chiara. Dopo la regolazione precisa dei colori si può richiudere la finestra con il pulsante "OK". Ora dovreste eseguire questa impostazione con ogni colore della barra dei colori.



Un'altra possibilità di determinare l'emissione del colore sono i regolatori per la potenza di uscita minima e massima.



Con ogni singolo regolatore "Massimo" per ciascun colore (R-G-B) la potenza di uscita massima per ogni colore viene limitata. Questo può essere utilizzato ad esempio per ridurre la potenza dell'output totale o per ridurre la potenza dei colori dominanti in caso di distorsioni del colore. Il valore di 1,00 corrisponde al 100% della potenza dell'output possibile. Una riduzione del valore ad esempio su 0,50 significa una riduzione delle prestazioni di questo colore ca. del 50%.



Con i regolatori "Minimo" può essere variata la potenza di uscita iniziale. Non ogni diodo incorporato comincia a mostrare già all'1% un output visibile. Per questo, la luminosità iniziale qui può essere regolata. Soprattutto con una diminuzione o un aumento graduale (Fade in/Fade out) una buona sintonizzazione è d'interesse.



Si consiglia di utilizzare uno o più immagini di testo colorato per l'adattamento. Prima di tutto, un'immagine di prova di uscita viene selezionata. Poi, tutti i regolatori di "Massimo" devono essere impostati al valore 0. Ora i valori di ogni regolatore di "Minimo" devono essere aumentati fino al punto di visualizzare l'uscita colorata corrispondente alla figura di prova. Per "Minimo R" questo sarebbe il colore rosso. Ridurre il valore per il quale l'uscita diventa visibile nuovamente fino a quando l'uscita comincia a dissolversi. Questa sarà allora l'impostazione di valore corretta per il regolatore "Minimo" di questo colore.



La luminosità di alcuni proiettori laser è controllata tramite un valore separato di intensità. Questo succede più spesso con i proiettori laser monocromatici. Per impostare la potenza iniziale minima e/o la potenza di uscita massima per questo tipo di proiettore, il controllo del valore di intensità si trova sotto il regolatore per il minimo o il massimo dei singoli colori. Con questo viene controllata la luminosità iniziale e finale come per i colori.

Guida rapida PHOENIX4 LIVE

Dopo la configurazione dell'hardware laser, ora si può cominciare a utilizzarlo.



Per attivare l'uscita del laser si deve per primo attivare il pulsante principale "Laser ON/OFF". In questo modo si attiva l'uscita del laser per l'interfaccia (piccolo micro-USB nero).



Ora si può cliccare su una delle piastrelle di animazione per trasmetterla sul laser. L'animazione attiva si distingue dalle altre con un bordo colorato. Il semplice passaggio con il mouse sopra un'animazione fa vedere una breve anteprima sulla piastrella. 40 animazioni sono disponibili su ogni banca.



Le 22 banche sono attivabili/disattivabili con un clic sulla scheda. Sono visibili 11 banche alla volta. Con l'ultima scheda "Tab 1 / 2 Tab" si può cambiare tra le banche 1-11 e 12-22.



Con il regolatore degli effetti l'animazione attiva può essere manipolata in tempo reale. Sono disponibili regolatori per effetti stroboscopici, la velocità, la rotazione di colori, la rotazione, il movimento e lo zoom.



Se avete più di un laser collegato, è possibile assegnare gli effetti dal vivo anche separatamente ad ogni laser controllabile singolarmente.



Per fare questo, attivate uno dei pulsanti sopra i regolatori di effetto e impostate l'effetto desiderato. Con il pulsante con il simbolo del lucchetto potete selezionare contemporaneamente le manipolazioni di effetto per tutti i laser.

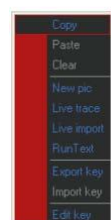


Quando si utilizzano più proiettori controllabili singolarmente, un'animazione può essere trasmessa su più laser.

L'assegnazione è facile da eseguire selezionando il laser di uscita. L'attuale assegnazione è evidenziata dai numeri bianchi nella piastrella di animazione nell'angolo in alto a sinistra.

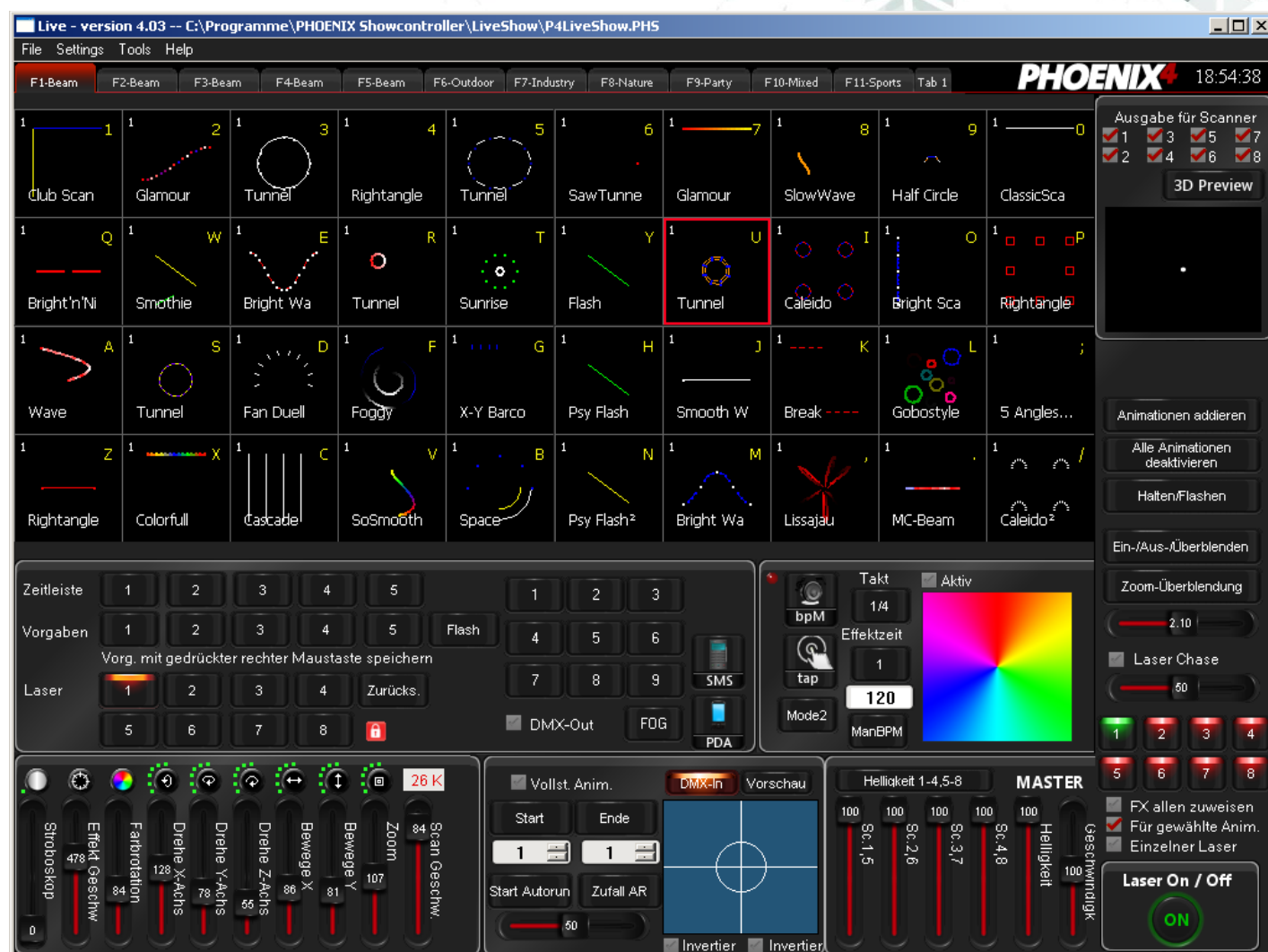


Sul lato destro si trovano altre opzioni per l'animazione come uscita simultanea, fermo e lampeggiante così come effetti di transizione.



Se si fa clic con il pulsante destro del mouse su una piastrella di animazione, è possibile ottenere altre opzioni per creare, importare ed esportare, modificare delle grafiche, per lo spostamento e l'elaborazione di animazioni.

Interfaccia di PHOENIX4 LIVE



Banche di animazione

Su ogni "banca" possono essere memorizzate fino a 40 animazioni laser. Con un semplice clic del pulsante destro del mouse sul nome della banca, è possibile modificarlo. Si può accedere alle banche laser con i tasti F1-F11 della tastiera. Le banche sono anche selezionabili tramite DMX / MIDI controller .

Animazioni laser

Ogni finestra può memorizzare e eseguire animazioni, scritte scorrevoli, comandi di DMX-out e qualsiasi figura. Se si fa clic su uno di esse con il tasto destro del mouse, altre funzioni sono accessibili come Copia/Incolla, Elimina, Modifica, Esporta/Importa ecc.

Pulsanti della Timeline



Con le 5 interfacce di timeline è possibile trasmettere e eseguire animazioni dell'interfaccia su una delle cinque tracce di animazione. A questo scopo fare clic sul pulsante "Shift" del controllo timeline o tener premuto il tasto "Shift" della tastiera. Successivamente l'animazione può essere trascinata dall'interfaccia tramite Drag and Drop sulle tracce del timeline - e come nelle singole figure - il tempo di riproduzione può essere modificato spostando il punto di inizio o fine. Nell'anteprima accanto a destra la riproduzione della figura è rappresentata e può essere aggiunta con l'attivazione del pulsante "Laser ON/OFF" in alto agli output esistenti. Inoltre, le "timelines" si possono salvare o caricare attraverso il menu (Opzioni>timelines).

Preset



Sui 5 pulsanti di comando possono essere salvate le impostazioni dei regolatori a scorrimento per gli effetti. L'impostazione di questi comandi è molto utile per richiamare ripetutamente delle situazioni particolari in modo veloce e facile, per esempio se un'animazione deve essere impostata con l'effetto stroboscopico che sarà messo in atto velocemente nel momento desiderato. Per fare ciò, impostare la posizione del regolatore del primo regolatore per gli effetti (stroboscopio) sul valore desiderato e poi tener premuto con il tasto destro del mouse per almeno 2 secondi una dei pulsanti di comando per il salvataggio. Con il pulsante "Hold/Flash" si può poi scegliere se le impostazioni del cursore devono essere mantenute o essere utilizzate solo per la durata dell'operazione.

Effetto rotatorie



Le manopole sopra i regolatori indicano l'intensità dell'onda sinusoidale degli effetti. Questo effetto diventa SOLO visibile se il regolatore corrispondente si trova nella gamma del movimento sinusoidale! Questa si differenzia a seconda del regolatore degli effetti (vedi 5 Regolatore degli effetti). Più la manopola è orientata verso destra, più sarà intenso l'effetto dell'onda sinusoidale. La manopola è visualizzata non appena si passa sull'icona con il mouse. L'impostazione può essere letta con la manopola inattiva attraverso le tacche intorno ad essa.

Regolatore di effetto	Stroboscopio:	000 – 010	Nessun cambiamento
		011 – 139	stroboscopio lento - veloce
	Velocità dell'effetto	140 – 255	Luminosità 0 - 100%, nessun
		000 – 010	cambiamento della velocità
	Rotazione del colore:	011 – 255	dell'effetto. 0– 800%
		000 – 010	Nessun cambiamento colore
		011 – 040	Rosso
		041 – 070	Verde
		071 – 100	Blu
		101 – 130	Giallo
		131 – 160	Bianco
		161 – 255	Cambiamento di colore lento -
	Ruota X/Y/Z		veloce
		000 – 010	000-010 Nessun cambiamento
		011 – 090	Posizione di rotazione esatta
		091 – 120	Rotazione in senso antiorario
		121 – 179	Permanente lento-veloce
			Rotazione in senso orario lento -
			veloce
		181 – 255	Effetto Movimento sinusoidale
			ruota
		000 – 010	destra/sinistra lento - veloce
	Sposta X / Y	011 – 089	nessun cambiamento posizione
			esatta
	Zoom	090 – 255	Movimento sinusoidale avanti e
		000 – 010	indietro lento-veloce nessun
		011 – 199	cambiamento dimensione esatta
		200 – 255	Movimento sinusoidale
	ScanSpeed		piccolo/grande lento - veloce
		000 - 100	Nota: La velocità minima e
			massima (Scanspeed) viene
			impostata nelle "Impostazioni
			laser" (Laser Settings).

Selezione del proiettore laser



Selezione del proiettore laser al quale i cambiamenti dell'effetto del regolatore di effetto si devono riferire (proiettore laser 1-8 o tutti (icona del lucchetto)). La selezione dei regolatori per l'impostazione del laser e dell'effetto viene automaticamente salvata per ogni animazione.

Animazione iniziale



Il numero dell'animazione iniziale per la modalità "Autorun" (esecuzione automatica continua delle animazioni impostate). Dopo aver premuto il pulsante "Start", il numero dell' animazione attualmente attiva dell'attuale banca di animazione viene caricato nel campo. Facoltativamente, è anche possibile inserire il numero di animazione direttamente attraverso la tastiera. Il frame iniziale è richiesto in relazione al "frame finale" (12) e la "Funzione di autorun" (9).

Autorun



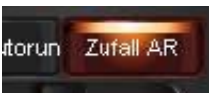
Attivazione / Disattivazione della funzione di Autorun (cambiamento della figura). Per impostare l'animazione iniziale e finale usare il pulsante Animazione iniziale (8) e Animazione finale (12). La velocità dell'autorun deve essere impostata con il regolatore sottostante. Nota: Se è attivata la funzione di "BPM" (14), le animazioni vengono cambiate nell'intervallo impostato (il regolatore del tempo per l'intervallo di cambiamento sottostante è in questo caso senza funzione)

Autorun Loop



Se la casella di controllo è attivata, l'animazione viene eseguita completamente prima di passare all'animazione successiva - indipendentemente dall'impostazione del tempo di Autorun sottostante.

Modalità casuale



Se il pulsante è attivato, gli effetti attivi nella modalità Autorun non sono riprodotti in ordine ma in modo casuale.

Animazione finale



L'animazione finale imposta l'ultimo effetto della sequenza delle animazioni in Autorun.

SMS / PDA



Attiva / disattiva la funzione laser SMS-4 (vedi SMS-4 laser) e la funzione PDA (vedi Opzione mobile). Con la funzione PDA di PHOENIX4 LIVE le principali funzioni possono essere gestite con un dispositivo PDA. Dopo l'attivazione del pulsante PDA si apre una finestra per l'immissione di un indirizzo IP, nel caso in cui più schede di rete sono presenti. Dopo la selezione di uno di questi, una connessione viene stabilita automaticamente con il dispositivo. Trovate ulteriori informazioni in "Connessione PDA". Con la funzione "SMS" (laser SMS-4) dei messaggi SMS possono essere trasmessi da un modem collegato (telefono cellulare o chiavetta UMTS) direttamente come scritta scorrevole sul laser. Ulteriori informazioni nel capitolo sulla funzione laser SMS-4.

BPM funzione



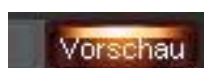
Attivazione e/o disattivazione della funzione BPM (Beats-Per-Minute). Se la funzione BPM è attivata, l'animazione attiva sarà ogni volta avviata a ritmo della musica (modalità 2) o la velocità per un ciclo di animazione viene adattata al ritmo impostato (modalità 1). È importante impostare con la funzione attiva di BPM anche il beat della musica (con il pulsante tap o con la tastiera (barra di spazio)). La velocità del beat è determinata dal tempo tra due pressioni sul pulsante. Fino a registrare il beat adatto alla musica, il tasto "TAP" dovrebbe essere premuto ca. 10 volte nel ritmo della musica - a condizione che la funzione BPM è attiva.

Posizione



È possibile posizionare in questo caso l'animazione attiva sull'asse X e Y. Per fare questo, il pulsante sinistro del mouse deve essere tenuto premuto durante lo spostamento del reticolo. In alternativa, è possibile utilizzare i tasti freccia della tastiera. Un doppio clic in qualsiasi punto della superficie blu fa ritornare l'animazione nella sua posizione "neutra" (X= 0 & Y=0). Le caselle di controllo sottostanti invertono il movimento dell'output durante il cambiamento di posizione.

Anteprima



Attiva o disattiva l'animazione di anteprima delle animazioni (attivato per impostazione predefinita - visibile con il passaggio del mouse e la funzione Autorun). Poiché l'anteprima dell'animazione richiede delle prestazioni di calcolo, è possibile disattivarla per i computer meno potenti (Attivazione dell'interfaccia di anteprima).

BPM manuale / automatico



Qui viene eseguita la selezione se l'impostazione del ritmo BPM deve avvenire manualmente o automaticamente (a segnale d'entrata della scheda audio).

Ritmo



Indica il momento di un'azione (ad esempio avvio di figura) in "modalità BPM". A condizione che BPM (14) è attivato.

Esempio: Un'animazione circolare deve essere riavviata 4 x all'interno di una battuta. Allora il valore "Ritmo" deve essere impostato su 1/4. Se l'animazione deve essere visualizzata solo a ogni battuta su 8, allora si deve impostare il valore "8". La durata dell'effetto (ad esempio uscita visibile) è impostata con il valore di "Durata di effetto".

Effetto tempo



La durata dell'output di un'animazione in modalità BPM dipende da questo valore.

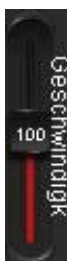
Esempio: A ogni battuta su 8 l'effetto attivato deve essere visibile per 4 battute. In questo caso il valore (del riavvio animazione) deve essere impostato in "Ritmo" su 8 e il valore della "durata di effetto" su 1 ($4 \cdot (1/4)$). Ora l'effetto è emesso esattamente a ogni ottava battuta su 4 battute.

Luminosità



Impostazioni della luminosità di output del proiettore laser per tutti gli effetti.

Velocità Master



Condiziona la velocità globale di TUTTE le animazioni.

Laser ON / OFF



Attivazione e/o disattivazione dell'output laser. L'interfaccia deve essere attivata se la funzione di DMX in / out deve essere utilizzata..

Per un'animazione selezionata



Se la casella di controllo è attiva, la selezione dei proiettori laser per l'output delle animazioni si riferisce solo all'animazione attualmente selezionata. Se la casella di controllo è disattivata, la selezione attualmente attiva del proiettore laser viene applicata a tutte le animazioni che saranno successivamente selezionate.

Assegnazione effetti a tutti



Con l'attivazione di questa casella di controllo le impostazioni della manopola di selezione del colore e della posizione del tasto a 4 direzioni influiscono su tutte le animazioni selezionate (per esempio con l'utilizzo di " Sommare animazioni").

Selezione proiettore laser



Selezione dei proiettori laser sui quali l'animazione sarà emessa.

Velocità di transizione



La velocità con cui viene eseguita la transizione da un' animazione all'altra.

Immissione/Dissolvenza/
Sovrapposizione



Permette di immettere / dissolvere un'animazione in luminosità al momento dell'attivazione e/o disattivazione di una nuova animazione.

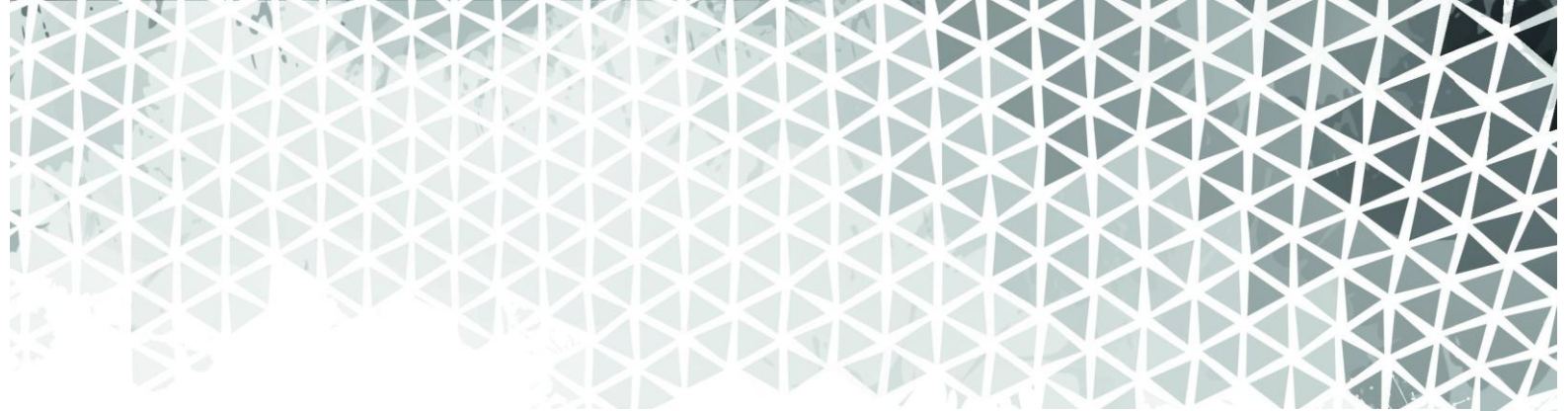
Dissolvenza con lo zoom



Permette al momento dell'attivazione e/o disattivazione di una nuova animazione di visualizzare/sfumare in luminosità l'animazione e esegue inoltre un ridimensionamento. (Entrambi i pulsanti sono attivati)

Disattivare

Disattivare tutte le animazioni attive (deselezionare)



Hold / Flash

Halten/Flashen

Hold: Le animazioni rimarranno attive fino a quando saranno nuovamente selezionate.

Flash: Le animazioni sono attive solo finché l'animazione viene selezionata attivamente (ad esempio con clic con il tasto sinistro del mouse).

Se il pulsante è attivo, è possibile attivare e emettere fino a 10 animazioni contemporaneamente. Disattivando la funzione, l'ultima animazione selezionata rimane attiva.

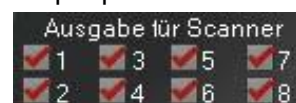
3D Anteprima



Attivata l'anteprima 3D per OpenGL in una finestra ingrandita con un clic sul pulsante "Anteprima 3D".

Un output di anteprima viene eseguito se almeno 1 proiettore è selezionato (vedi 24. Selezione del proiettore laser). Facendo clic sull'origine di un output laser (punto bianco), mantenendolo o spostandolo con il tasto del mouse, la posizione dell'output all'interno della finestra può essere determinata.

Output per scanner



Attiva/disattiva la simulazione di emissione per ogni singolo scanner in anteprima.

Manopola per la selezione dei colori



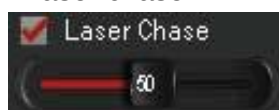
Dopo l'attivazione della casella di controllo l'animazione selezionata viene visualizzata nel colore modificato che precedentemente è stato selezionato con il passaggio del mouse, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse.

Globale DMX



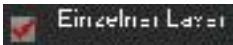
Dopo l'attivazione della casella di controllo "DMX-Out" è possibile attivare o disattivare un dispositivo DMX o MIDI - direttamente dall'interfaccia - con i 10 pulsanti DMX (globale). L'assegnazione del canale è eseguita con la finestra "Direct DMX". Fare clic con il pulsante destro del mouse su uno dei pulsanti e scegliere "Modifica". Ulteriori informazioni in "Effetti in dettaglio - effetto DMX" più avanti.

Laser chase



Dopo l'attivazione della casella di controllo tutti gli scanner selezionati per l'animazione sono attivati e disattivati in sequenza, in modo che si produce un effetto di scorrimento della luce. La velocità della "luce a scorrimento" può essere impostata con il regolatore di effetto sottostante.

Laser singolo



Se questa casella di controllo è attivata, è possibile selezionare solo un laser alla volta. In questo modo l'assegnazione di più proiettori laser ad una animazione è impedita .

Guida rapida - creazione di un'animazione laser (modalità Modifica)

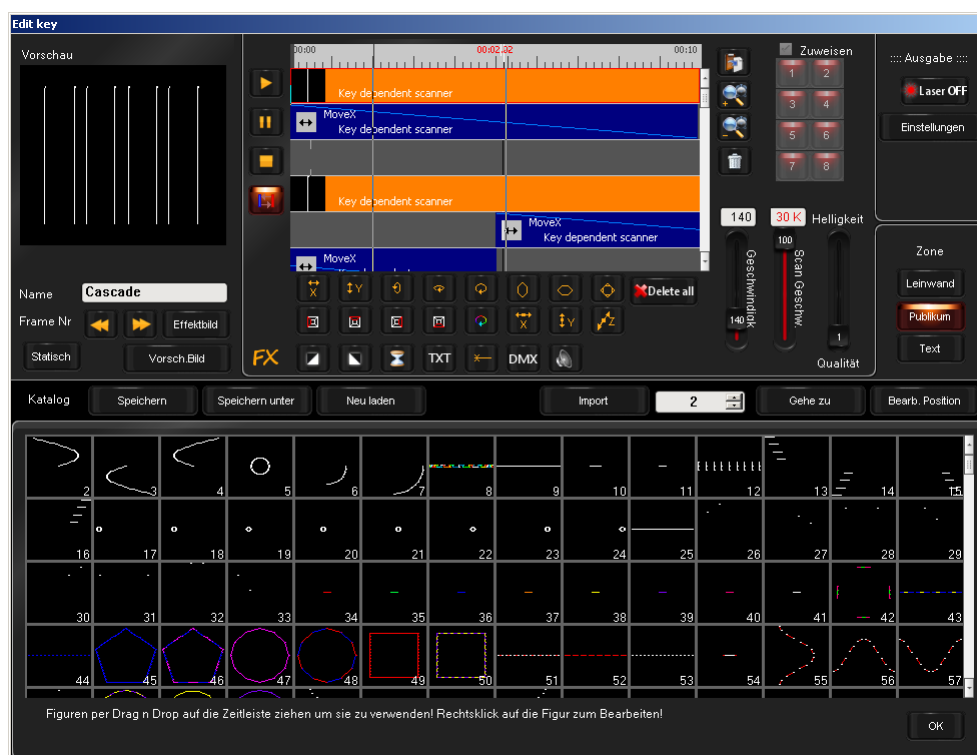
Le animazioni non possono soltanto essere selezionate e emesse sull'interfaccia. Tutte le animazioni fornite possono essere modificate successivamente secondo i propri bisogni. Per modificare le animazioni o per creare una nuova animazione, fare clic con il pulsante destro del mouse su una finestra e scegliere un'animazione dell'interfaccia.



Dal menu contestuale che appare, selezionare la voce tutto in fondo "Modifica".



La finestra che si apre, si divide in una sezione di animazione in alto e una sezione di catalogo in basso.

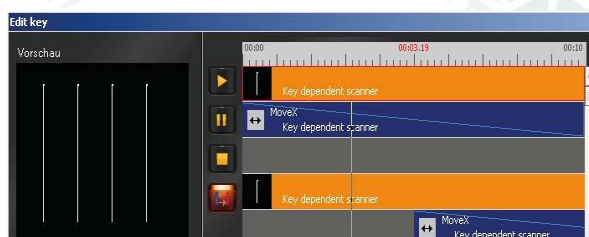


Il catalogo delle figure può essere consultato azionando la rotellina centrale del mouse o la barra di scorrimento laterale.



Con l'immissione del numero di posizione della figura e con l'attivazione del pulsante "Vai a" è possibile saltare direttamente nella riga nella quale si trova la figura.

Per utilizzare una figura dal catalogo, basta trascinarla, tenendo il tasto sinistro del mouse premuto, con la funzione Drag and Drop dalla parte in basso sulla traccia nella parte in alto.



La figura dal catalogo diventa ora automaticamente un film animato che è costituito da un solo frame cioè la figura verrà visualizzata durante tutta la durata della sequenza temporale. Con il controllo di riproduzione sul lato sinistro accanto alle tracce, la riproduzione può essere avviata nella finestra di anteprima tutto a sinistra.

Sopra le tracce scorre un indicatore di tempo indicando la posizione del frame (immagine singola) attualmente emesso del film d'animazione.

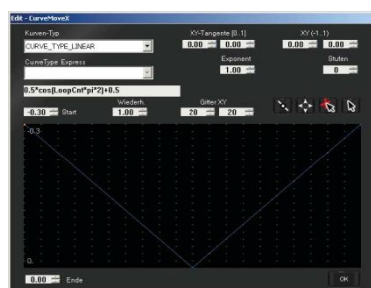


Inoltre, attivando l'output, l'animazione può essere emessa direttamente sul laser (a condizione che è attivato il "Master Laser ON"). Una modifica dell'effetto o dell'animazione incide direttamente sull'output.

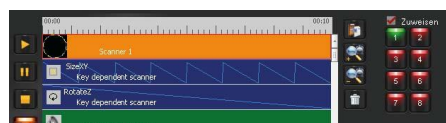


La velocità di riproduzione può essere modificata adattando la lunghezza della barra del tempo (durata dell'intera animazione) o regolando la velocità di riproduzione.

Inoltre, potete regolare la durata del film d'animazione secondo i vostri bisogni all'inizio e alla fine tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e, cliccando nella parte centrale, adattare la posizione all'interno delle tracce e per le tracce tra loro.



Per creare un'animazione a partire da un film d'animazione, utilizzate gli effetti. Troverete i diversi effetti sotto le tracce. Una spiegazione più dettagliata di come funzionano gli effetti, la troverete nel capitolo "Effetti di animazione in dettaglio". Gli effetti vengono trascinati sulle tracce come i film d'animazione. Essi hanno sempre effetto sugli elementi sovrastanti. Questi possono essere film d'animazione ma anche gli stessi effetti (per esempio Pivot Point (punto centrale)). Anche essi possono essere modificati in durata e spostati. Facendo doppio clic si accede alle loro proprietà e i loro valori - in forma di curve - per l'impostazione dell'effetto. Ulteriori informazioni sulla modifica dei valori di effetto nel capitolo "Manipolazione di curva".



Cliccando su un'animazione e sugli effetti associati (sottostanti) e l'attivazione dell' "assegnazione" a un proiettore laser, si procede all'associazione del proiettore laser selezionato. Questo impedisce che le animazioni vengono emesse su un laser differente da quello selezionato. Un cambiamento nell'assegnazione può essere effettuato solo successivamente nell'elaborazione di animazione. La selezione di un altro proiettore laser sull'interfaccia principale per l'output dell'animazione non comporta più un cambiamento nell'assegnazione dell'animazione. Così è possibile emettere un'animazione con un film d'animazione e delle assegnazioni di laser diversi distribuendola in modo semplice su diversi proiettori. È anche possibile dare un'assegnazione fissa all'interno di un'animazione, mentre altre animazioni rimangono liberamente assegnabile a altri proiettori dall'interfaccia.

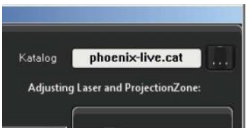
Catalogo in dettaglio



Insieme al LiveShow, il catalogo forma una simbiosi. Mentre il LiveShow salva tutte le impostazioni del laser e dell'interfaccia, così come le impostazioni degli effetti e dei film d'animazione, il catalogo contiene le figure per l'output visibile. È visualizzato in posti diversi.

Principalmente si trova nella visualizzazione di modifica delle animazioni. Inoltre, anche nel film d'animazione e negli effetti.

Le funzioni di base come la navigazione nel catalogo, l'utilizzo e la modifica delle figure sono comuni a tutte le rappresentazioni del catalogo.



Il catalogo da utilizzare nel LiveShow è indicato in posizione centrale nelle "Impostazioni Laser". Esso fornisce la base per referenziare i film d'animazione, per animare i film d'animazione del LiveShow e del output del laser.



Con l'immissione di una posizione di catalogo nella casella al di sopra della schermata del catalogo e un clic sul pulsante "Vai a", è possibile accedere direttamente a una posizione del catalogo o a una fila corrispondente. In alternativa, il catalogo delle figure può essere consultato con l'utilizzo della rotellina centrale del mouse o la barra di scorrimento laterale. Per utilizzare una figura, è possibile trascinare la finestra della figura con la funzione "Drag and Drop" (clic con il tasto sinistro del mouse - tenere premuto - spostare) alla sua destinazione. Nella schermata di animazione questa destinazione può essere una traccia, nelle proprietà dei film d'animazione, per esempio, anche la "Prima" o "Ultima" immagine.



Un clic con il tasto destro su una figura nel catalogo apre il "BasicPictureEditor" che acquisisce la figura selezionata per ulteriori modifiche.



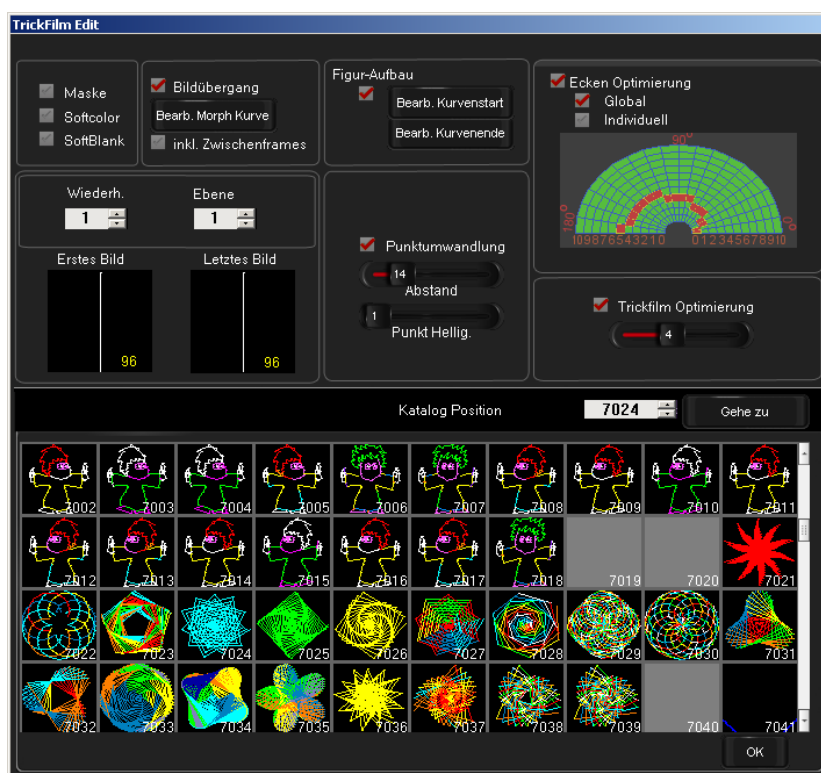
Le figure possono essere importate direttamente dal catalogo con il pulsante "Importa". Per farlo, inserire il numero di posizione nel catalogo nella casella d'immissione e aprire la finestra di dialogo di importazione con il pulsante "Importa". Sono supportati i file "ILDA", Phoenix PHO" e "Phoenix PIC". Se i file contengono delle animazioni multi-frame, cioè più figure in un file, le seguenti posizioni del catalogo saranno sovrascritte. Una finestra di avviso invita a salvare il catalogo dopo l'importazione.



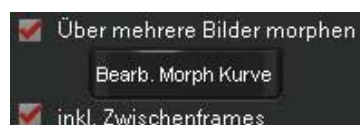
Con il pulsante "Salva" è possibile salvare il contenuto del catalogo nel catalogo anche nel caso in cui non siete chiesti espressamente da una finestra di dialogo di farlo. Il comando "Salva" sovrascrive il catalogo precedentemente utilizzato con le modifiche attuali. Il pulsante "Salva con nome" consente di salvare il catalogo con lo stesso nome o con un nome diverso. Nel caso che una modifica di catalogo fosse stata fatta e salvata con un altro programma, come per esempio PHOENIX4 CAD , è possibile ricaricare il catalogo utilizzato con il pulsante "Aggiorna" per avere anche qui disponibile tutte le modifiche nella schermata del catalogo.

Proprietà del film d'animazione in dettaglio

Con un doppio clic direttamente sulla sequenza animata è possibile fare ulteriori modifiche. Di nuovo, la finestra si divide in una sezione di impostazione in alto e una sezione di catalogo in basso. In questa sezione è possibile creare da una singola immagine un vero e proprio film d'animazione, se è disponibile una sequenza di immagini singole.



Per questo è possibile abbinare a un film d'animazione oltre al frame iniziale anche un frame finale (per impostazione predefinita, la stessa figura viene utilizzata per il frame iniziale e finale). Avendo a disposizione una sequenza di immagini singole, la prima e ultima immagine di questa sequenza possono essere trascinate con la funzione "Drag and Drop" dal catalogo sulla schermata "Prima immagine" e "Ultima immagine". Di conseguenza, vengono utilizzate per l'animazione solo la "Prima immagine", tutte le immagini intermedie e l' "Ultima immagine" per l'output.



Se questa funzione è attivata, i punti della prima immagine (Frame iniziale) vengono trasformati (morph) ai punti adatti dell' ultima immagine (Frame finale) - cioè spostati. Se l'opzione "Compreso i frame intermedi" è attivata, allora anche le immagini intermedie sono considerate, cioè viene eseguito il morphing da ogni immagine intermedia alla successiva! Con l'opzione "Modifica la curva di morphing" l'utente ottiene la possibilità di scegliere esattamente il modo nel quale il morphing

deve essere eseguita dalla prima all'ultima immagine. In questo modo si può per esempio eseguire gli effetti di morphing avanti e indietro.

Il funzionamento della manipolazione CURVE verrà spiegato in dettaglio nel capitolo "Animatori CURVE".

Le funzioni del scanlimit (sviluppo della figura)

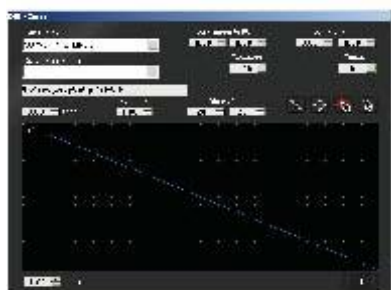


Se la funzione è attivata, la figura viene disegnata da punto a punto. Senza ulteriori interventi nella curva, il disegno viene eseguito nei limiti del tempo di animazione dal primo all'ultimo punto. Nel momento in cui il disegno è completo, si conclude anche lo sviluppo della figura. In questo modo è molto facile, per esempio, far visualizzare lentamente o disegnare un logo o altro.



Con le curve di inizio e di fine può essere determinato come il punto iniziale e finale di un'immagine / animazione deve comportarsi nell'arco del tempo. L'impostazione "Modifica inizio curva" della curva è predefinita sul valore costante "0".

Questo significa che il primo punto del disegno viene visualizzato dal primo all'ultimo secondo. Un cambiamento della curva verso il valore "1" alla fine ha come effetto che il primo punto del disegno si dissolve/ viene cancellato verso la fine.



La stessa cosa vale per l'impostazione "Modifica fine curva". Qui si può vedere che viene eseguito un percorso lineare dal valore "0" al valore "1". Cioè significa che con la progressione del tempo vengono disegnati sempre più "punti finali" ... fino all'ultimo secondo - nel quale il valore arriva a "1", e TUTTI i punti sono emessi in modo visibile.

Quest'azione può essere immaginata come il tirare di un filo lungo il contorno della figura. L'inizio del filo rimane tutto il tempo fisso al punto d'inizio, mentre la fine del filo si muove lungo la figura, trascinando il filo dietro di sé, fino ad arrivare al punto finale della figura e tutta la figura è visualizzata in modo visibile.

Ripetizione



Con la ripetizione si ottiene che l'intero film animato, per esempio un film animato con numerosi frames, viene riprodotto più volte. Il valore "2" indica che il film animato viene riprodotto due volte nel tempo stabilito. Di conseguenza, il film è animato nella velocità doppia.

Livello

I livelli sono chiamati anche "Layer". PHOENIX4 LIVE ha 32 livelli. Più è alto il valore di un livello, più in primo piano o più in alto si troverà il film animato rispetto ad altri film che vengono riprodotti contemporaneamente in sovrapposizione.

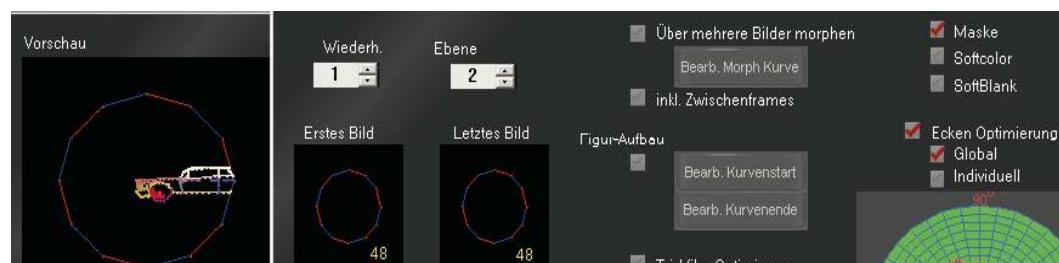


Esempio: Se fate vedere un film animato grafico sullo schermo, per esempio una macchina che gira in tondo. Ora cliccate per aggiungere il prossimo film animato - una donna che balla. Normalmente ora le linee dell'automobile passerebbero ATTRAVERSO la donna.

Ora però inserite il valore "2" per il livello della donna, dando così maggiore priorità e/o livello a questo film animato. Nel nostro esempio, la donna balla ora in fronte all'auto e nasconde sempre correttamente le linee della vettura nei punti di sovrapposizione.

Maschera

Anche la funzione di maschera è in relazione al "livello". Come con i livelli, il valore del livello superiore determina qui la priorità rispetto ad altri film animati. Tuttavia, in questo caso l'oggetto viene ritagliato.

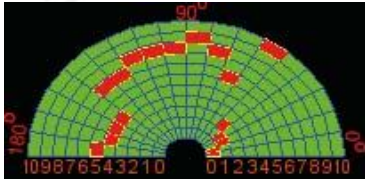


Esempio: Il primo oggetto del film animato - un cerchio - fa un movimento da sinistra a destra. Diamo a questo oggetto il valore "2" come livello e attiviamo la casella di controllo della maschera. Un secondo oggetto - una macchina - riceve il valore "1" per il livello. Con la funzione di mascheramento del cerchio, la vettura viene ormai visualizzata solo all'interno del cerchio, invece di essere coperto dal cerchio.

Ottimizzazione dell'angolo

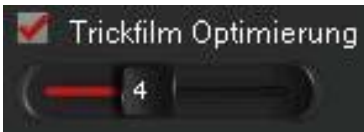


Questa funzione permette di scegliere tra l'ottimizzazione globale dell'angolo e l'ottimizzazione individuale dell'angolo. L'ottimizzazione globale dell'angolo si imposta in "Impostazioni laser" e incide su tutti i film animati, se la loro impostazione (predefinita) per l'ottimizzazione dell'angolo è impostato su "Globale". L'ottimizzazione individuale dell'angolo "sovrascrive" il valore predefinito dell'impostazione globale e consente di impostare un'ottimizzazione particolare dell'angolo per ogni singolo film animato.



punti da impostare. Lungo l'arco sono specificati i numeri espressi in gradi. Con un clic nella grafica possono essere impostate delle marcature, determinando così un numero di punti in un particolare angolo per il film animato. Gli angoli sono complementari cioè i numeri espressi in grado da angolo a angolo.

La grafica mostra il numero dei punti da disegnare per ogni angolo sull'asse orizzontale.



Inoltre, può essere utilizzato un'ottimizzazione individuale del film animato. Questo fa sì che alcune figure dei film animati ottengono contorni più nitidi. A seconda del tipo del film animato potrebbe darsi che nessun cambiamento sia visibile o che cominci a tremolare. Quest' impostazione sovrascrive l'impostazione per l'ottimizzazione di luminosità della modifica di animazione (vedi effetti di animazione in dettaglio)

Softcolor



Nel modo attivato tutte le transizioni di colore delle figure si sovrappongono dolcemente e non vengono visualizzati con transizioni di colori netti. I colori eseguono, per così dire, l'effetto di morphing. Le impostazioni possono essere eseguite in "Impostazioni laser" con il regolatore "Interpolare MaxdistSoftColor".

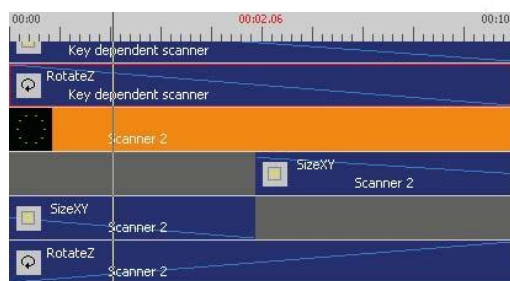
Softblank



Con il Softblank tutte le estremità delle linee vengono dissolte in modo morbido. Effetto particolarmente bello con le facce, ecc. Il risultato dell'effetto può essere variato in "Impostazioni laser" con il regolatore "Interpolate MaxdistSoftBlank" e "MinMaxdistSoftBlank".

Nota: Ciò abbasserà drasticamente l'intera luminosità dell'immagine!

Effetti d'animazione in dettaglio



L'applicazione degli effetti su film animati funziona come descritto con il Drag and Drop (trascina e rilascia). Per fare ciò, trascinare semplicemente il simbolo dell'effetto corrispondente sotto la figura sulla timeline. Un effetto si riferisce solo al film animato o la figura sovrastante. Come anche per la figura, è possibile adattare ora la durata ottimale dell'effetto tramite l'impostazione della durata dell'effetto all'inizio o alla fine dell'effetto.

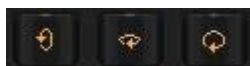
Un doppio clic sull'effetto stesso apre la finestra "CURVE" o altri menu per un'ulteriore modifica dell'effetto. Ulteriori informazioni sulle curve troverete nel capitolo "Manipolazione curva"

Spostare X / Y



Muove il film animato / la figura nell' asse corrispondente (vedi anche "Manipolazione curva")

Ruotare X, Y, Z



Fa ruotare il film animato / la figura nell' asse corrispondente (vedi anche "Manipolazione curva")

Dimensione X, Y



Esegue un ridimensionamento del film animato o della figura (vedi anche "Manipolazione curva")

DMX



Con questa azione è possibile realizzare un semplice (!) DMX-output! Ad esempio, macchina fumo on/off, schermo su / giù ecc. Adatto solo in modo limitato per eseguire comandi di luce più complessi! Più dettagli relativi alla programmazione DMX troverete nel capitolo "DMX in dettaglio"

Tagliare



Ritaglia ogni lato corrispondente del film animato o della figura. (vedi anche "Manipolazione curva")

Perno X, Y, Z



Sposta il centro del film animato nell'asse X, Y, Z. (vedi anche "Manipolazione curva")

Fade in / out



Dissolve la figura in entrata o in uscita.

Orario



Con questo effetto si può trasmettere l' orario corrente del sistema del computer sul laser (nel formato analogico o digitale). Per la raffigurazione dell'orologio analogico possono essere utilizzate delle figure particolari. (vedi anche "ClockEvent in dettaglio")

TxT



TxT Emissione di testo scritto con il vostro laser. Varie possibilità per l'impostazione dei caratteri, dei colori, delle animazioni, del numero di lettere ecc. rendono possibile molte modalità differenti di visualizzazione. (vedi "TxT in dettaglio")

Singolo fascio



Singlebeams Con questo effetto è possibile creare raggi singoli, per esempio per lo specchio. L'impostazione della posizione e di altre proprietà dei Single-Beams avviene nel Beamtable che può essere richiamato anche attraverso questo effetto. (Vedi "Beams e Beamtable in dettaglio")

Cambiano colore



Un effetto di colore che può colorare la figura in diversi modi (vedi anche "ColorChange in dettaglio"):

Cambio di colore : Sulla base delle transizioni di colore, il colore dell'intera figura cambia.

Ricolorare: La figura è ricolorata in modo statico con la transizione del colore lungo i punti della figura.

Modifica cambia colore : La figura è ricolorata in modo continuo con la transizione del colore lungo i punti della figura. Cliccando sui punti di trascinamento della transizione del colore, la selezione del colore possono essere determinati nuovi colori per la transizione del colore con un click nel campo del colore e clic su "Applica"

Immagine: Tramite un'immagine che può essere caricata attraverso il pulsante "Caricamento immagine", una figura può essere colorata.

Effetto audio



Effetto audio L'effetto audio permette di riprodurre un file audio durante un'animazione. Possono essere riprodotti file MP3 e WAV senza limite di lunghezza. La velocità dell'animazione non ha alcuna influenza sulla velocità di riproduzione del file audio. Così brevi spettacoli laser possono essere creati in relazione con le timelines (vedi anche "Effetto audio in dettaglio").

Ripetere l'animazione



Se il pulsante è attivo (luminoso), l'animazione viene ripetuta continuamente (fino a quando l'animazione è attivata). Se il loop è disattivato, l'animazione viene visualizzata solo una volta - anche se è ancora attivata! (Molto importante per esempio nel caso di un conto alla rovescia...) (Visto che dovrebbe essere visualizzato solo una volta ...)

Velocità di animazione



Il regolatore di velocità imposta la velocità dell'animazione. Questa può variare nella gamma da 0% a 800% (impostazione standard: 100%).

Scanrate



La velocità di scansione della figura può essere ridotta e aumentata. Lo spazio disponibile in kpps è determinato nei "Parametri di scansione" delle "Impostazione laser". Valori elevati possono ridurre la durata della vita dello scanner, valori bassi determinano un output tremolante e una maggiore intensità. Se si utilizzano più proiettori laser, è necessario selezionare per primo il laser da impostare sull'interfaccia principale sopra il regolatore degli effetti, prima di aprire l'animazione corrispondente per la modifica.

Attenzione: Non impostare lo scanrate troppo basso (non più basso di ca. 10 kpps), perché la permanenza del raggio laser (su un punto) si allunga con uno scanrate basso e questo aumenta l'intensità.

Ottimizzazione di luminosità



Questo regolatore può aumentare la luminosità dell'intera animazione. Ciò è possibile con un maggior numero di punti per i film animati. A seconda del numero e dalla complessità delle figure, questo porta a un output più luminoso fino ad un'animazione tremolante. Quest' impostazione può essere fatta separatamente per ogni film animato e sovrascrive con le vostre impostazioni l'ottimizzazione di luminosità di animazione della modifica dell'animazione in questo punto (vedi anche proprietà del film animato in dettaglio).

Statico

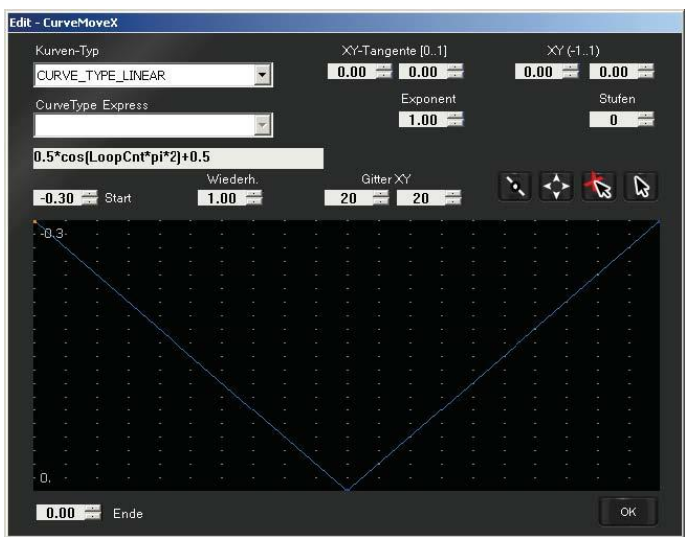


Con l'impostazione statica si può comunicare alle figure che esse devono essere emesse in modo permanente se vengono attivate. Questo accade indipendentemente dalla funzione "Sommare animazioni" e può, per esempio, essere utilizzata per l'output di loghi da visualizzare in modo permanente.

Manipolazione di curva

I CURVE's sono uno dei più potenti strumenti per il cambiamento dei valori di PHOENIX 4 LIVE. Essi si ritrovano in vari punti, per eseguire i movimenti, le rotazioni, i morphing e altri cambiamenti di valore.

Il principio di base è lo stesso per tutte le finestre della curva:



Sull'asse Y (asse verticale) sono posizionati due valori fra i quali si può variare. Il tempo è tracciato sull'asse X (asse longitudinale) cioè scorrendo da sinistra a destra, i valori del tempo sono modificati. Tramite le curve blue (o i gradi) vengono espressi i valori che devono essere emessi in quel momento. L'intervallo dei valori tra il quale si può variare può essere impostato con inizio/fine.



Il punto d'intersezione di inizio/fine può essere determinato con X/Y (spostamento sull'asse X e/o asse Y)

I punti d'intersezione si allineano alla griglia che può essere adattata nella sua precisione.

Con le "scale" si possono correggere le curve con bordi marcati per effettuare cambiamenti rapidi di valore.

Con "Ripeti" l'intero tracciato della curva viene copiato e si distribuisce sulla durata dell'effetto.

È importante sapere che la finestra della curva si riferisce sempre sull'intera durata dell'effetto! Se l'effetto dura 10 secondi, allora questa curva e la sua durata si riferiscono anche a 10 secondi!

I punti d'intersezione o la linea curva successiva - fino al successivo punto d'intersezione - possono essere di tipo differente per descrivere la forma della curva.

"Tipo di curve" da selezionare:

"CURVE_TYPE_LINEAR" Curva lineare, cioè un linea retta



"CURVE_TYPE_EXPONENTIAL" Curva esponenziale (modifica dell'esponente)



"CURVE_TYPE_SPLINE" Curva liscia e matematica (Modifica della tangente)



"CURVE_TYPE_RANDOM" Forma di curva casuale



"CURVE_TYPE_EXPRESSION" Un'altra importante funzione all'interno delle curve. La funzione di questa "espressione" dipende dalla casella di selezione laterale.



Per eseguire modifiche lungo una curva, è prima necessario selezionare il corrispondente pulsante:



Inserire i punti d'intersezione della curva sulla curva.



Eliminare i punti d'intersezione della curva sulla curva.



Muovere i punti d'intersezione della curva o la curva.

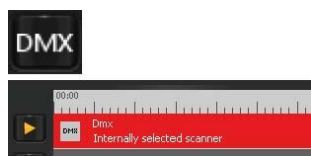


Muovere i punti d'intersezione della curva o la curva con valore costante.

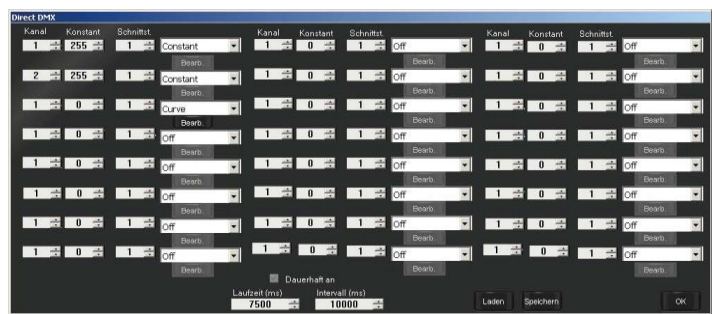
Successivamente, i valori possono essere modificati con un clic sulla curva o i punti d'intersezione.

Effetto DMX in dettaglio

L'effetto DMX dà la possibilità di realizzare un semplice DMX-output.



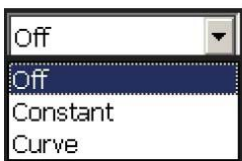
Questo effetto deve essere trascinato, come tutti gli altri, su una delle timelines sovrastanti. Successivamente, un doppio clic apre la finestra delle "Impostazioni DMX". Qui, il segnale DMX Out può essere impostato per 24 canali DMX con diversi valori statici o variabili. È possibile impostare il canale, il tipo di cambiamento di valore e l'interfaccia con la quale si vuole eseguire l'output DMX.



Con il canale può essere impostato il canale DMX sul quale viene inviato il valore corrispondente.

Con "Costante" è possibile impostare un valore fisso (0-255) che sarà inviato con la selezione della modalità del cambiamento del valore "Costante" (e solo in questo caso).

Con "Interfaccia" si seleziona l'interfaccia sulla quale si accede al rispettivo canale e si invia il valore. Ciascuna delle 8 interfacce può attivare un proprio dispositivo DMX di 512 canali universum DMX.

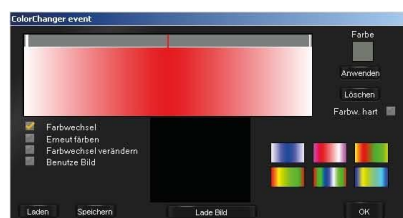


Qui è possibile impostare la modalità del cambiamento del valore. Si può selezionare tra "Off" (disattivato), "Costante" (invio del valore costante-> vedi "Costante") e "Curva" (vedi "Manipolazione curva"),

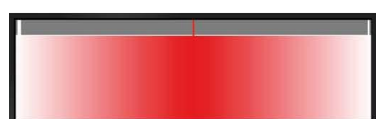


Per salvare le impostazioni DMX per ulteriori effetti o per applicare le impostazioni salvate su un particolare effetto DMX possono essere utilizzati i due pulsanti sul bordo destro in basso. Se il pulsante "Attivato in modo permanente" è attivo, la durata dell'effetto è uguale all'intervallo. Questo significa per il pulsante "Global DMX" sulla superficie una durata di 10 secondi. Se la funzione DMX viene usato come DMX out in un'animazione, allora la durata del valore DMX e la velocità si adegua alla durata dell'effetto. Se il pulsante è disattivato, la durata e l'intervallo possono essere impostati con i valori in millisecondi (1000 = 1 sec).

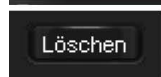
ColorChange in dettaglio



Con l'effetto ColorChange (cambiamento del colore) è possibile dare rapidamente colore a una figura.



Nella parte superiore del piano di colori possono essere aggiunti nuovi punti di trascinamento per il colore con un clic sull'area grigia. Un punto di trascinamento del colore può essere marcato (bordo bianco) e poi essere spostato con il mouse. Il colore impostato segue lo spostamento.



Con il pulsante "Cancella" il punto di trascinamento del colore (all'eccezione dei due punti più esterni) può essere cancellato.



Con "Selezione rapida dell'Andamento del colore" è possibile utilizzare in modo semplice un andamento del colore predefinito. Questo è ulteriormente modificabile spostando o cambiando i punti di trascinamento del colore.



Per cambiare il colore che si trova sotto il punto di trascinamento si deve selezionare (cliccare) sulla rispettiva maniglia. Successivamente, è possibile selezionare il colore adatto dalla finestra che si apre, cliccando sul piano dei colori. Facendo clic sul pulsante "Applica", il colore viene quindi applicato sul piano dei colori.



Il "Cambiamento di colore marcato" produce una transizione marcata tra due colori (un bellissimo effetto per le onde e i cerchi). **La sequenza dei colori** colora l'intera figura in modo uniforme. Questo avviene in base alla sfumatura da sinistra a destra.



Recolor colora uniformemente l'intera figura in corrispondenza alla sfumatura impostata, se "Color Rotate" è attivato.



Orizzontale colora l'intera figura sulla base della sfumatura da sinistra a destra o da destra a sinistra, se "Color Rotate" è attivato.

Verticale colora l'intera figura sulla base della sfumatura dall'alto al basso o dal basso all'alto se "Color Rotate" è attivato.

Lunghezza (Length) colora la figura lungo la linea dei punti con la sfumatura impostata in modo continuo, se "Color Rotate" è attivato.

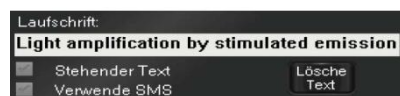
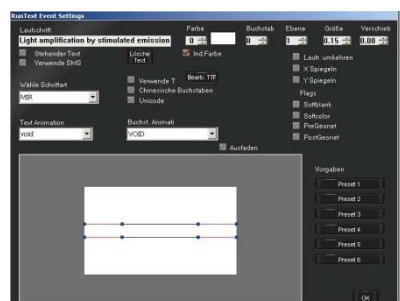
Rotazione del colore attiva il cambiamento di colore continuo della figura. Con la "Velocità di rotazione" viene impostata la velocità di cambiamento di colore. I valori negativi invertono il senso di rotazione del colore.



Con i pulsanti "Carica" e "Salva" è possibile salvare le impostazioni per un utilizzo multiplo.

TXT in dettaglio

Con l'effetto di testo è possibile scrivere velocemente un testo scorrevole sullo schermo. Diversi effetti d'animazione per il testo scorrevole e i caratteri danno vita alle lettere.



Il testo da visualizzare viene immesso nella casella di testo. "Testo fisso" significa che il testo viene visualizzato partendo dal centro con il numero specificato di lettere come testo fisso. Il pulsante "Cancella testo" lo rimuove dalla casella di testo.

Se si vuole utilizzare il laser SMS-4, la casella di controllo "Usa SMS" deve essere attivata. Ulteriori informazioni a questo proposito nel capitolo su laser SMS-4.



Con "Scegli carattere" si può scegliere da una varietà di tipi di carattere ottimizzati per il laser (è incluso anche un font 3D). In alternativa, è possibile utilizzare qualsiasi TTF (True Type Font), attivando la casella di controllo "Usa TTF", installato nel sistema. Per selezionarlo, si deve cliccare sul pulsante "Modifica TTF". Nel caso di un font TTF con caratteri cinesi, per esempio, la casella di controllo "Lettere cinesi" deve essere attivata. Per i caratteri che usano un differente sistema di scrittura (per esempio il cirillico), anche il pulsante "Unicode" deve essere attivato.



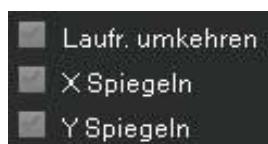
Per colorare i caratteri del testo, deve essere attivata la casella di controllo "Colore Ind.". Successivamente, uno dei 16 colori può essere specificato con la selezione del rispettivo numero.

Con "Lettere" è possibile impostare il numero delle lettere che devono essere emesse contemporaneamente.

Con "Livello" è impostato il livello del testo scorrevole. Ciò può essere usato per effetti di sovrapposizione e di maschera.

Con "Dimensioni" è possibile variare la dimensione delle singole lettere.

L'impostazione con "Spostare Y" modifica la posizione del testo scorrevole sull'asse Y.



Attivando la casella di controllo "Direzione inversa", la direzione del testo scorrevole cambia.

Attivando la casella di controllo "Specchia X", l'intero testo scorrevole si specchia sull'asse X. Il senso di scorrimento rimane invariato.

Attivando la casella di controllo "Specchia Y", l'intero testo scorrevole si specchia sull'asse Y. Il senso di scorrimento rimane invariato.



Oltre alla visualizzazione scorrevole, anche le singole lettere del testo scorrevole possono essere animate. Selezionando uno stile dall'elenco a discesa queste vengono emesse immediatamente.

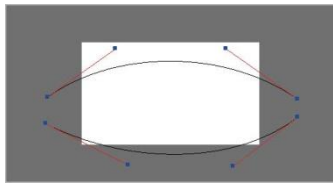


Con "Softblank" & "Softcolor" può essere impostata se una sfumatura di colore o una dissolvenza In/out si deve riflettere sul testo scorrevole.

"PreGeonet" e "PostGeonet" determinano la correzione geometrica del tipo di carattere.



Con l'elenco a discesa del menu "Animazione parole" è possibile scegliere tra 5 tipi d'animazione per la rappresentazione delle parole.



Sull'interfaccia della traccia testuale sono rappresentate le linee di base superiori e inferiori del testo con l'aiuto di due curve. Possono essere manipolati sia i punti iniziali e finali sia la forma della curva tramite le maniglie.

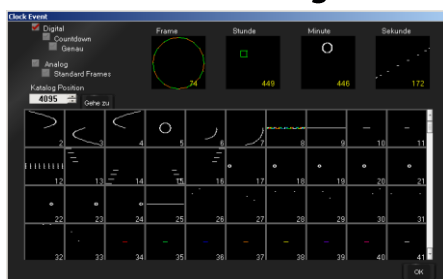
L'area bianca rappresenta la parte visibile dell'output. La zona grigia intorno ad esso permette di modificare le tracce anche al di fuori dell'area visibile. L'inizio e/o la fine della curva determina il punto d'inizio e di fine in senso orizzontale dell'animazione dell'output visibile. La posizione del punto finale della maniglia determina la direzione delle lettere in senso orizzontale. La lunghezza della maniglia imposta la velocità delle lettere in entrata. Più le linee di base della curva sono distanti, più saranno lunghe le lettere in questo punto in senso verticale.



I sei pulsanti di comando contengono delle tracce di movimento predefinite per creare velocemente un testo scorrevole con effetto tridimensionale sullo schermo. Facendo clic sulla traccia permette di applicarla sull'interfaccia della traccia testuale dove può essere modificata. Con il pulsante "Resetta" tutto in basso, così come con un doppio clic sull'area, tutte le impostazioni delle curve d'animazione sono resettate nuovamente allo stato neutro.

La casella di controllo "Nascondi" dissolve il testo scorrevole all'inizio e alla fine.

Clock Event in dettaglio



L'effetto "Clock Event" emette l'ora di sistema in modo analogico o digitale sul laser.

Per la visualizzazione digitale è possibile visualizzare in alternativa anche un conto alla rovescia. Esso dipende dalla durata dell'animazione. La precisione del countdown può essere aumentata su altre posizioni dopo la virgola, attivando la casella di controllo "Precisione".

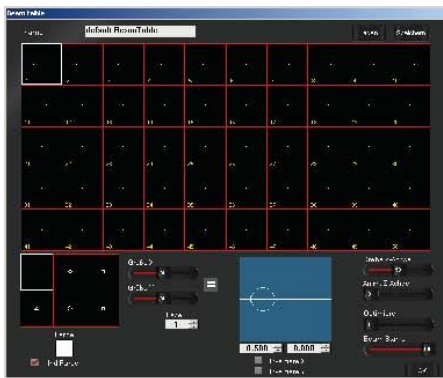
Per la modalità analogica della visualizzazione del orario si deve spuntare la casella "analogico". Se si rimuove lo spunto dalla casella "Usa frames predefiniti" da "Analogico", è possibile scegliere per ciascun elemento come "Frame" (Quadro dell'orario), "Ora", "Minuto", "Secondo" una propria figura del catalogo. La figura corrispondente deve essere trascinata con la funzione Drag-and-Drop dal catalogo sulla finestra dell'elemento.

Single-Beams e Beamtable in dettaglio"

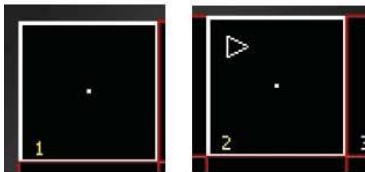
Nota: Non usare nessun raggio laser nell'area degli spettatori! Singoli raggi laser non dovrebbero essere utilizzati in aree dove i raggi potrebbero arrivare direttamente o tramite riflessi diretti nel pubblico.



Facendo doppio clic sull'effetto raggio su una traccia di animazione, si apre la finestra per la selezione di un numero del raggio. Esso si riferisce a un singolo raggio corrispondente in una beamtable. È possibile accedere alla beamtable attraverso il pulsante "Modifica".



La beamtable serve ad impostare le proprietà dei Single-Beam. Poiché l'effetto del Single-Beam si riferisce in ogni caso ad un raggio specifico, nel caso di un cambiamento del luogo di manifestazione è soltanto necessario adattare, per esempio, la posizione del relativo raggio. Tutte le animazioni create in precedenza che utilizzano questi numeri dei raggi funzionano poi in tal modo come se lo spettacolo fosse stato creato per questo specifico luogo di manifestazione.



Le finestre della beamtable mostrano un'anteprima delle proprietà dei singoli raggi. Dopo aver fatto clic, un piccolo triangolo nell'angolo superiore a sinistra segnala che questo raggio è emesso in questo momento. La condizione per un effettivo output del laser è l'attivazione del pulsante "Laser ON/OFF" dell'interfaccia.



Con l'aiuto del tasto a quattro direzioni e i campi d'immissione numerici il Single-Beam può adesso essere posizionato con precisione. Le caselle di controllo sottostanti invertono l'asse X/Y in modo che uno spostamento di posizione si muove nella direzione opposta.



Il colore dei raggi singoli può essere impostato facendo clic sul piano dei colori e selezionando un colore. A condizione che il pulsante "Colore Ind." sia attivato.



La scelta dell'interfaccia dell'output laser deve essere impostata qui. Il singolo raggio non può essere assegnato a un altro proiettore laser attraverso l'interfaccia.



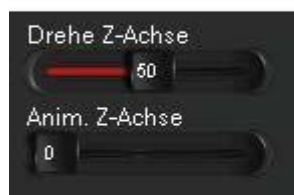
Con "Ottimizza" è possibile variare il numero dei punti emessi contemporaneamente. Utilizzando più laser contemporaneamente, è possibile evitare in questo modo un tremolio.
Con "Intensità raggio" l'intensità può essere impostata per ogni singolo raggio.



Per i Single-Beams possono essere utilizzate anche figure diverse dal "singolo" punto. Sulle sfere a specchio queste figure selezionabili producono un effetto più ampio e riducono l'intensità nel caso di un riflesso diretto.



La dimensione delle figure del Single-Beam "Non singolo punto" può essere determinata qui tramite il regolatore. Essa può essere fatta separatamente per l'asse X / Y o, con un clic sul segno uguale, essere selezionata per tutte e due gli assi insieme.



Oltre al ridimensionamento delle figure di Single-Beam "Non singolo punto", è possibile impostare un movimento rotatorio. Per una posizione di rotazione fissa, utilizzare il regolatore "Ruota asse Z". Una rotazione continua nel senso orario può essere impostata con "Anim. asse Z".

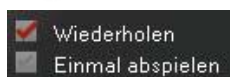


A una beamtable impostata definitivamente può essere assegnata un nome ed è possibile salvarla e ricaricarla per un ulteriore utilizzo o salvataggio. Ciò è reso possibile dal campo di immissione e entrambi i pulsanti nella parte superiore della beamtable.

Effetti Audio in dettaglio



Con l'effetto audio un file WAV o MP3 può essere utilizzato per riprodurlo all'avvio dell'animazione. Può essere utilizzato per piccoli spettacoli laser sulla timeline o solo come un effetto breve per un'animazione. Così, ad esempio, l'arpa laser ProLight diventa un'esperienza visiva e uditiva. La durata di riproduzione del file audio dipende dalla durata dell'effetto audio. Se il file audio è più breve della lunghezza complessiva dell'animazione, la riproduzione si interrompe alla fine dell'effetto audio e ricomincia la riproduzione all'inizio dell'effetto. Se il file audio ha la stessa durata dell'animazione, la durata di riproduzione dipende dalle opzioni regolabili.



Le proprietà sono accessibili cliccando due volte su un effetto audio di una traccia di animazione. Con l'opzione "Ripeti" il file audio verrà riavviato con il riavvio dell'animazione.

Con l'opzione "Riproduci una volta" il file audio viene riprodotto fino alla fine anche se l'animazione (internamente) è ricominciata daccapo. A tale scopo, l'effetto audio deve avere la stessa durata dell'intera animazione.

Assegnazione dell'animazione a una zona di proiezione



Una zona di proiezione è una zona particolare nello spazio in cui ha luogo l'output del laser. Per definizione, una zona di proiezione può essere, ad esempio, uno schermo, il pubblico (se consentito) o uno schermo di proiezione per testo (spesso uno schermo). La zona di proiezione non deve necessariamente essere una superficie piana, ma può anche avere una forma curva, come per esempio una sfera.

Inoltre, un'animazione con un raggio o una grafica dovrebbe essere visibile SOLO all'interno dell'area limitata e senza distorsioni, come per esempio sullo schermo. A questo scopo la rispettiva zona di proiezione deve in primo luogo essere adattata, cioè dimensione, posizione, clipping (ritaglio) ecc. - in modo che l'animazione che è stata assegnata a questa zona di proiezione verrà poi visualizzata perfettamente.

Ciò viene impostato nelle "Impostazioni laser" (vedi anche il capitolo "Zone di proiezione")



Per ogni proiettore laser sono disponibili queste 3 zone di proiezione e possono essere adattate perfettamente alla situazione dell'evento.

L'assegnazione di un'animazione a una zona di proiezione viene impostata al momento dell'elaborazione e della modifica dell'animazione. Quindi, quando create una nuova animazione, è consigliabile assegnare subito la corretta zona di proiezione affinché al momento dello spettacolo sarà impostata la corretta impostazione dell'output. Selezionate tra le zone di proiezione "Schermo", "Pubblico" e "Testo".

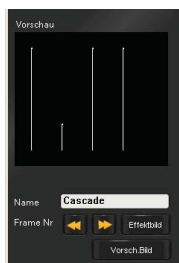
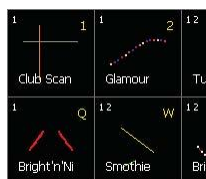


Immagine di riferimento

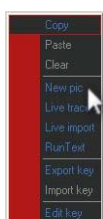


Le animazioni vengono visualizzate sull'interfaccia con un'immagine di riferimento non animata per l'animazione che mostra un'anteprima in movimento se si passa sopra con il mouse.

L'immagine è selezionata automaticamente, può però essere sostituita da un'immagine più significativa. Per fare ciò, cliccate sul pulsante "Immagine effetto" durante la riproduzione dell'animazione della figura nel momento adatto. L'immagine che sarà riprodotta in questo istante sarà successivamente visualizzata come anteprima statica sull'interfaccia. Se l'animazione viene arrestata, è possibile spostare la schermata dell'anteprima per ogni singolo frame con i tasti con le frecce per scegliere l'immagine di anteprima migliore. Inoltre, è possibile assegnare un nome significativo all'immagine che sarà visualizzata nella parte inferiore dell'animazione per facilitare la distinzione tra animazioni simili.

In alternativa è possibile utilizzare un'immagine pixel nel formato *.bmp, *.png, *.jpg come immagine di anteprima statica. Ciò può semplificare, per esempio, la distinzione di animazioni che sono costituite da un singolo effetto DMX e pertanto non offrono nessun'anteprima di animazione.

Creare delle figure con il BasicPictureEditor



Per creare una nuova figura, utilizzare il menu di scelta rapida. Fare clic con il tasto destro sulla scheda dell'animazione che si desidera modificare. Quindi scegliere dal menu contestuale l'opzione "Nuova immagine".

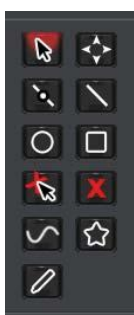
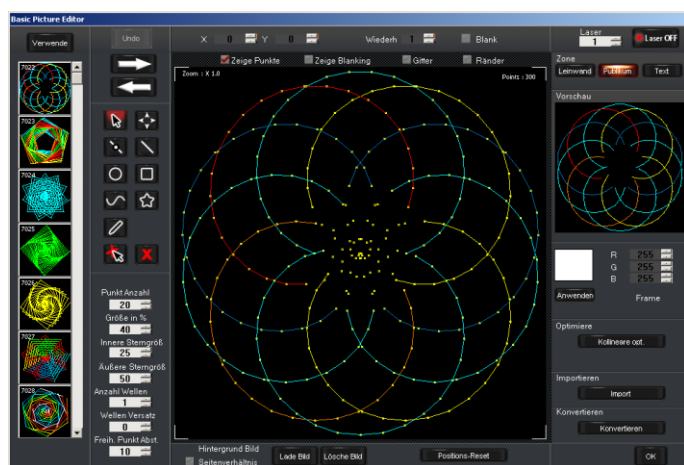


In alternativa, si può modificare un'animazione esistente utilizzando il menu di scelta rapida e scegliendo dal menu contestuale "Modifica".

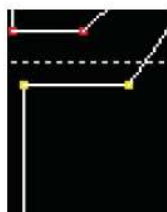
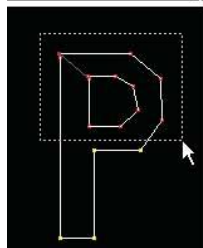
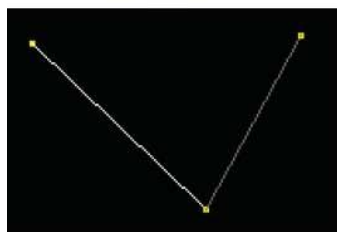
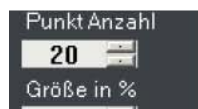


Quindi fare clic con il pulsante destro del mouse su una figura nel catalogo per modificarla o in un punto vuoto per creare una nuova figura.

Il BasicPictureEditor si apre.



La figura può essere modificata utilizzando la barra degli strumenti sul lato sinistro e nuove figure possono essere aggiunte. Per poter utilizzare una funzione come Disegna, Seleziona o Sposta schermata, si deve prima cliccare sul pulsante corrispondente nel riquadro degli strumenti.



Per disegnare una nuova figura esistono diversi strumenti. Quelli più usati sono gli strumenti per disegnare le linee o a mano libera. Le proprietà degli strumenti, ma anche quelle delle figure disegnate si trovano sotto la barra degli strumenti. (vedi anche "Strumenti in dettaglio")

Dopo aver selezionato lo strumento per le linee o la matita, i punti vengono posti sull'area di disegno tramite clic. Un clic con il pulsante sinistro del mouse produce punti visibile, fare clic con il pulsante destro del mouse crea punti invisibili (blank). I punti invisibili sono necessari, se una figura deve essere interrotta visibilmente, dal momento che può essere disegnata solo una linea continua.

Il colore della linea dipende dalle impostazioni correntemente selezionate. Queste possono essere modificate sul lato destro.

La visibilità dei punti disegnati e delle linee con l'effetto del blanking è impostata sopra l'area del disegno attivando le caselle di controllo "Visualizza punti" e "Visualizza blanking".

Se il puntatore del mouse è vicino a un punto, esso viene contrassegnato da un bordo.

In combinazione con lo strumento "Selezione" e "Sposta" questo è utile nella selezione dei singoli punti. Se il pulsante sinistro del mouse viene premuto lontano da un punto e spostato, il quadro di selezione si allarga ed è possibile selezionare più punti contemporaneamente. Un clic in un campo al di fuori dei punti cancella nuovamente la selezione. Tenendo premuto il tasto MAIUSC (Shift) è possibile aggiungere successivamente altri punti alla selezione attuale. Cliccando sulla linea tra due punti la figura viene selezionata, se necessario, interamente fino alla successiva linea con l'effetto del blanking.

Con lo strumento di "Sposta area di visualizzazione" si può selezionare il dettaglio dell'area di disegno. Specialmente in combinazione con un'immagine di sfondo è facilitato il ricalco dei contorni. Con la rotellina centrale del mouse si ingrandisce il "dettaglio". La dimensione effettiva della figura intanto non cambia.

Con la rotellina centrale del mouse lo strumento "Seleziona" e "Sposta" ottengono inoltre la funzione della scala delle figure. Per fare ciò è necessario selezionare le parti della figura da modificare o l'intera figura. Successivamente il dettaglio può essere ingrandito o ridotto con la rotellina centrale del mouse.

Premendo il pulsante "OK" la modifica è terminata.

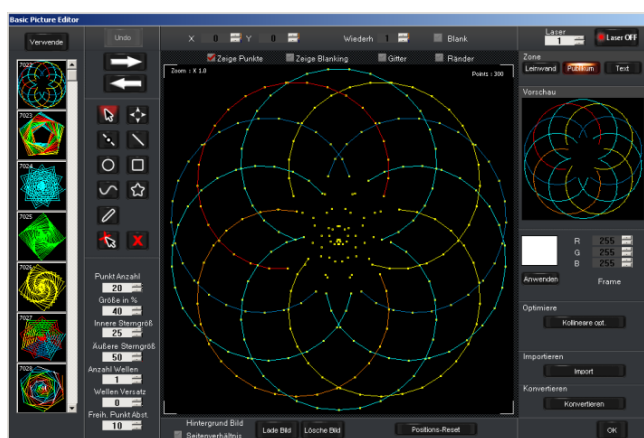
Poiché sono state apportate modifiche, nella finestra di dialogo viene visualizzata la domanda se le modifiche devono essere salvate. In questo caso il catalogo deve essere salvato separatamente o l'intero spettacolo deve essere salvato.

Modificare un'animazione

La modifica di un'animazione esistente è simile alla creazione di una nuova animazione.

Per aprire un'animazione esistente, fare clic su una scheda di animazione con il pulsante destro del mouse e aprire quindi il menu di scelta rapida. Dal menu contestuale selezionare la voce "Modifica".

Quindi fare clic con il pulsante destro del mouse su una figura nel catalogo per modificarla.



Il BasicPictureEditor si apre. La modifica dell'animazione viene eseguito come la creazione di una nuova animazione. La differenza rispetto ad una nuova figura è il fatto che viene estratta dal catalogo sul lato sinistro. Lì saranno visualizzate 200 immagini che seguono quest'immagine. Altrettanto differente si presenta il salvataggio di una figura modificata. Per salvare una figura modificata, a essa deve essere assegnata una posizione di salvataggio nella lista delle figure sul lato sinistro. Per fare ciò cliccate su una posizione del catalogo sulla sinistra (per sovrascrivere una figura selezionare una posizione già occupata).

Questa sarà evidenziata con un bordo rosso.

Successivamente, cliccare sulla freccia che va da destra a sinistra, sopra la barra degli strumenti per trasferire l'immagine dall'editor all'elenco delle immagini del catalogo. La freccia che va da sinistra a destra fa sì che dopo aver segnato una figura del catalogo sul lato sinistro essa sarà caricata nell'editor per la modifica.

Con l'importazione della modifica dall'editor appare una stellina nell'angolo destro in alto della figura del catalogo. Ciò segnala che una modifica è stata fatta a questa figura nell'elenco. Per confermare in modo definitivo la modifica, è possibile cliccare sul pulsante "Applica" sopra l'elenco del catalogo (l'asterisco poi scomparirà) o premere il pulsante "OK" per terminare definitivamente la modifica della figura.

BasePicEdit in dettaglio



Visualizza la posizione corrente della figura nel catalogo. Per caricare una figura esistente nell'editor, deve essere cliccato il pulsante con la freccia a destra dopo la selezione dell'animazione. Per salvare l'animazione nel catalogo deve essere premuto il pulsante con la freccia a sinistra.



Attiva il laser per l'anteprima delle figure on/off (presuppone che il laser sia attivato sull'interfaccia principale).



Seleziona uno dei primi 4 laser per l'output dell' anteprima della figura.



Selezione della zona di proiezione per l'anteprima.



Sposta l'intera visualizzazione dell'editor, utile per ricalcare un modello. Consente la visualizzazione ingrandita/ridotta.



Il pulsante "Reset posizione" sotto l'area di disegno ripristina la visualizzazione e il livello di zoom originali. Selezione e spostamento dei punti. Dopo aver selezionato i punti, consente anche l'ingrandimento della figura con la rotellina centrale del mouse.



Aggiungere punti su una linea. Il nuovo punto viene inserito in posizione centrale tra due esistenti sulla linea.



Aggiungere dei punti per la creazione di linee rette connesse. Un clic con il tasto sinistro del mouse produce punti visibile, fare clic con il tasto destro del mouse crea punti invisibili (blank).



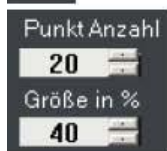
Strumento matita (mano libera) I punti sono prodotti tenendo premuto il tasto sinistro del mouse sull'area di disegno. Un clic con il tasto sinistro del mouse produce punti visibile, fare clic con il tasto destro del mouse crea punti invisibili (blank).



Con "Distanza punti mano libera" sotto il riquadro degli strumenti è possibile determinare la densità dei punti disegnando con lo strumento a mano libera.



Crea un'onda.



Con "numero punti" si determina il numero di punti utilizzati per l'onda.



Con "Dimensione in %" si imposta l'ampiezza dell'onda. La frequenza dell'onda è controllata con "Numero delle onde".

La fase deve essere impostata con "Deviazione onda".



Punkt Anzahl
20

Innere Sterngröß
25

Äußere Sterngröß
50



Punkt Anzahl
20

Größe in %
40



Punkt Anzahl
20

Größe in %
40



Undo

Speichern

Hintergr. no Bild Layer Bild Lösche Bild

Zeige Punkte Zeige Blanking

Gitter Fender

Crea una stella.

Il numero delle punte della stella viene impostata con "Numero dei punti".

La dimensione totale della figura è controllata con "Dimensione interna ed esterna".

Crea un rettangolo.

Il "Numero dei punti" aumenta il numero dei punti sul rettangolo.

"Dimensione in %" controlla la dimensione totale del rettangolo.

Crea un cerchio.

"Numero dei punti" aumenta il numero di punti sul cerchio.

"Dimensione in %" controlla la dimensione totale del cerchio.

Elimina tutti i punti o l'intera figura nell'editor

Elimina i punti selezionati nell'editor.

Annulla l'ultima modifica nell'editor.

Per salvare una figura, selezionare il frame (posizione del catalogo) corrispondente e premere il pulsante "Salva". Per ricaricare una figura è possibile caricare un'immagine sullo sfondo.

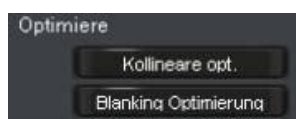
Con il pulsante "Importa immagine" è possibile importare dei file di immagine JPG, BMP o PNG. L'immagine viene rimossa dallo sfondo con il pulsante "Cancella l'immagine".

Visualizza i punti e le linee con effetto blanking sull'area di modifica.

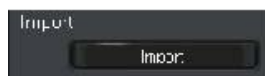
Visualizza i punti della griglia e i bordi sull'area di modifica.



Visualizza le proprietà dei punti e permette la loro modifica. Le proprietà sono disponibili solo facendo clic direttamente su un punto, e non con la selezione multipla del punto (Zoom avanti dal rettangolo). X e Y indicano le coordinate del punto o le modificano. "Ripeti" crea più punti nella posizione del punto selezionato, eventualmente per la "Definizione angoli" o da utilizzare come area sensibile nella figura. "Vuoto" modifica la proprietà del punto da visibile a invisibile.



Con "ottimizzazione co-lineare" il numero dei punti è ridotto in tal modo che si crea un rapporto ottimale per un output con tremolio ridotto. La "Ottimizzazione Blanking" migliora le distanze non visibilmente disegnate tra i punti per abbreviare i percorsi dello scanner.

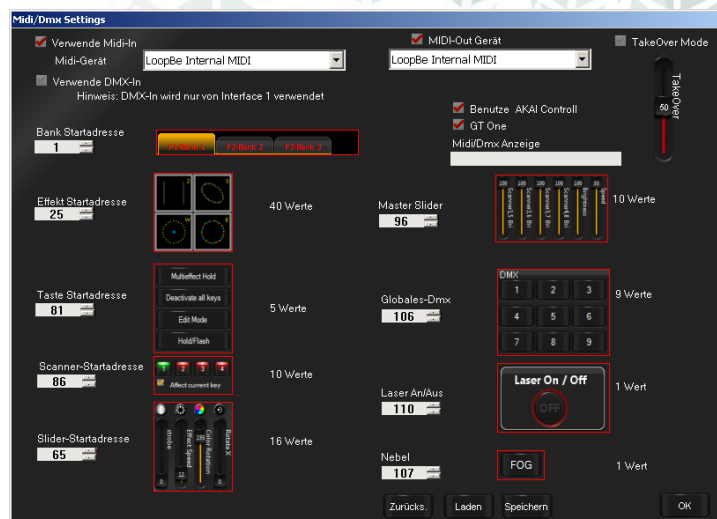


Nella finestra di dialogo "Importa" è possibile aprire i formati laser ILDA, PHO, PIC e PFF. Questi vengono successivamente caricati automaticamente nell'editor.



Il programma "Media Converter - Live version" che si nasconde dietro il pulsante "Converti" è un programma di tracing con il quale possono essere convertiti loghi, grafiche e simili, basati sui pixel, di differenti formati in figure ottimizzati per il laser. Per ulteriori informazioni su come utilizzare questo programma consultate il capitolo su "Media Converter in dettaglio".

Nota: La figura non viene salvata automaticamente se si chiude la finestra con il pulsante "OK". È necessario prima impostare una posizione di salvataggio nell'elenco del catalogo sul lato sinistro. Successivamente, il pulsante "OK" determina il completamento del processo di modifica.



DMX-In & Midi-In

Gestione del software da controller esterni

PHOENIX 4 è in grado di gestire le funzioni e gli effetti dell'interfaccia usando controller MIDI o DMX esterni. È possibile accedere alla finestra di configurazione con la voce del menu "Opzioni"> Impostazioni MIDI/DMX" della barra del menu.

Collegamento del dispositivo MIDI



Per utilizzare un dispositivo MIDI per la gestione con PHOENIX4 lo si deve semplicemente collegare al PC tramite USB. La maggior parte dei dispositivi USB MIDI dispongono già dei propri driver o si installano come "Periferica USB Audio". Altrimenti sarà necessario installare un driver adatto del produttore. Se il dispositivo è installato nel sistema, appare nell'elenco delle opzioni delle impostazioni MIDI (eventualmente riavviare PHOENIX4, se è stato precedentemente aperto).



Quindi, la casella "Utilizza MIDI-In" deve essere spuntata.

Dopo l'inserimento dei valori iniziali è possibile provare immediatamente la funzione con il controller MIDI esterno .



Il canale e il valore saranno visualizzati nel "Display MIDI/DMX" .

Collegamento del dispositivo DMX



Per controllare un dispositivo con o tramite un'interfaccia MICRO USB PHOENIX è necessario un cavo adattatore DMX, disponibile separatamente. Quando si utilizza l'interfaccia di rete PHOENIX NET, gli ingressi e le uscite DMX sono già installati sull'interfaccia.



Per consentire DMX-in e DMX-out è necessario procedere con alcune impostazioni in PHOENIX 4 LIVE . Nel menu in alto con "Impostazioni > interfacce Remapp" la funzione DMX per l'interfaccia deve essere sbloccata. A tale scopo, fare clic sulla relativa interfaccia e attivare le caselle di controllo per DMX-in e DMX-out dalle proprietà (properties) sul lato destro. Per ragioni di prestazione queste funzioni dovrebbero essere attivate solo quando vengono realmente utilizzate. DMX-in può essere attivato solo per 1 interfaccia. DMX-out può essere utilizzato con qualsiasi interfaccia.



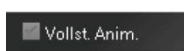
Per la funzione DMX-in è necessario attivare la funzione DMX-in in "Impostazioni > DMX/MIDI" e specificare gli indirizzi iniziali.



Il master "Laser ON/OFF" DEVE essere attivato. Questo attiva fisicamente la funzione DMX nell'interfaccia. Questo comporta che la funzione "Laser ON/OFF" può essere spenta tramite DMX, ma non attivata.



Se la funzione DMX-in deve essere utilizzata, è sufficiente attivare il pulsante "DMX-in". In questo modo il controllo può essere eseguito con un controller DMX esterno. Per utilizzare l'interfaccia DMX-Out per l'interfaccia è necessario attivare la casella di controllo "DMX-Out". Entrambi sono disattivati per impostazione predefinita, per motivi di prestazione.



Eseguire impostazioni DMX / MIDI



Per impostare i canali è possibile specificare per ogni elemento (ad esempio, un gruppo di controllo) un indirizzo iniziale. Il numero totale dei canali necessari risulta dall'elemento di controllo e si trova a destra accanto all'immagine. Ad esempio, un valore di "55" del "Indirizzo iniziale del cursore" indica che la prima animazione inizia con il canale DMX 55 / nota MIDI G3 (valore-> mappatura nota, vedi tabella "Note MIDI"). In questo modo è possibile effettuare le "Assegnazioni del canale" per la maggior parte degli elementi di controlli dell'interfaccia. Assegnate progressivamente un proprio indirizzo iniziale per ogni elemento.



Dietro i campi icona si trova il numero dei valori assegnati automaticamente per questo elemento.

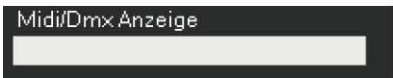


Il cambio di banca avviene tramite valori fissi sul canale e/o la nota MIDI che sono impostati.

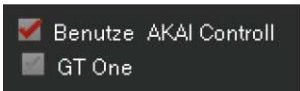
00-05 Banca 1	36-41 Banca 7	72-77 Banca 13	108-113 Banca 19
06-11 Banca 2	42-47 Banca 8	78-83 Banca 14	114-119 Banca 20
12-17 Banca 3	48-53 Banca 9	84-89 banca 15	120-125 Banca 21
18-23 banca 4	54-59 Banca 10	90-95 banca 16	126-127 banca 22
24-29 banca 5	60-65 banca 11	96-101 Banca 17	
30-35 Banca 6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



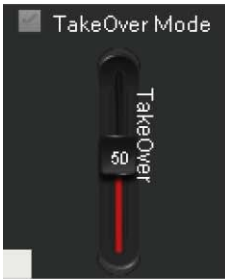
Per evitare prestazioni di elaborazione inutili, si raccomanda di attivare il DMX-in / MIDI-in SOLO nel caso di effettivo utilizzo!



In questo campo viene visualizzato il canale e il valore emesso, se il dispositivo MIDI/DMX è collegato e la funzione è attivata. Alcuni dispositivi utilizzano una comunicazione bidirezionale, ad esempio BCF2000 per realizzare un controllo di fading a motore. In questo caso, la casella di controllo "Dispositivo MIDI-out " deve essere attivata e specificare quello corrispondente nella casella di selezione.



Per utilizzare il controller AKAI APC40 MIDI nella modalità AKAI la funzione "Utilizza controllore AKAI" deve essere attivata. (vedi "Modalità Phoenix Live"). Per utilizzare un controller MIDI "GT One" (disponibile sul continente asiatico,) questa casella di controllo deve essere attivata.



Usando un controller DMX o MIDI la modalità "Take over" permette un controllo di effetto manuale più delicato per i regolatori di effetto sull'interfaccia principale. Poiché i valori di effetto sono salvati automaticamente modificando un'animazione, i valori di effetto, per esempio la velocità di effetto, possono variare molto da animazione a animazione. Per evitare che il valore di effetto salti improvvisamente, è possibile definire una gamma intorno al valore attuale del regolatore di effetto con il regolatore "TakeOverMode", a partire il quale il regolatore di effetto porta a un cambiamento del valore attuale dell'effetto utilizzato.



Reimposta i valori iniziali MIDI / DMX ai valori predefiniti.



Le impostazioni DMX e MIDI possono essere salvate in un file separato e caricate da lì. In questo modo è possibile creare dei Presets (impostazioni predefinite) per dispositivi differenti.

Nota: PHOENIX4 LIVE è in ascolto su tutti i 16 canali MIDI contemporaneamente se MIDI-in è attivato. In modo analogo ai canali di DMX qui si intende le note MIDI e i comandi CC. Usando dei controller MIDI per il controllo è quindi necessario utilizzare le note MIDI (valore minimo 64) per le interfacce e per i comandi delle animazioni (eccezione: Laser ON / OFF utilizza anche una nota MIDI). I regolatori a scorrimento (slider) sono ... tramite comandi CC sul canale corrispondente

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-Laser

Con PHOENIX4 è possibile trasmettere messaggi SMS in arrivo direttamente come testo scorrevole sul vostro laser utilizzando il vostro cellulare (per i dispositivi supportati dalla funzione Laser SMS4 vedi scheda "Informazioni") o qualsiasi altro modem abilitato per trasmettere SMS (ad esempio modem USB UMTS). (Vedi sotto per i modem supportati.) Per fare ciò avete a disposizione diversi strumenti e dispositivi.

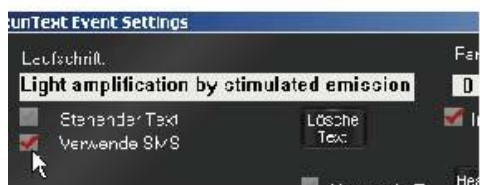
Come primo passo dovete collegare il modem (per esempio il telefono o la chiavetta USB UMTS) al computer.

È possibile verificare la connessione nel "Pannello di controllo" in "Gestione periferiche".

Poi, è necessario creare una nuova animazione di testo.



Aprire un'animazione per la modifica e trascinare un effetto TXT nella timeline.



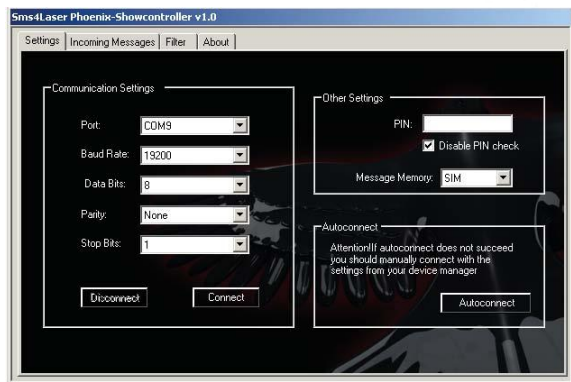
Fare doppio clic sull'effetto e attivare il pulsante "Usa SMS" nella finestra aperta.



Chiudere la finestra "RunText" (testo scorrevole) e la finestra della modifica di animazione e fare clic sul pulsante "SMS" sull'interfaccia principale.

Importante: La finestra del laser SMS-4 deve rimanere aperta tutto il tempo per poter utilizzare la funzione. Per chiudere la funzione, fare nuovamente clic sull'icona "SMS" sull'interfaccia.

Si apre la finestra delle impostazione per il laser SMS-4.



La connessione al modem viene effettuata con la scelta della corretta porta COM. Essa può essere cercata automaticamente tramite l'utilizzo del pulsante "Autoconnessione" o in modo manuale impostando "Port", "Baud Rate", "Data Bits", "Parity" e "Stop Bits". Per informazioni dettagliate consultate il manuale del produttore del cellulare.

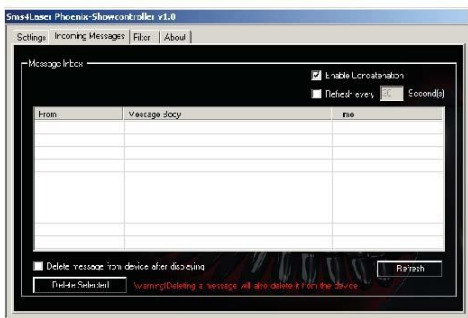
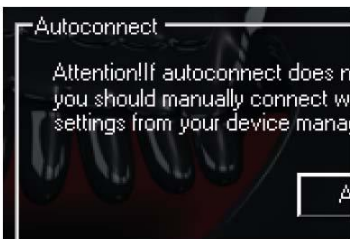


Se un PIN è (pre-)impostato per la scheda SIM, è necessario togliere lo spunto da "Disattiva controllo PIN" ed inserire il PIN nella casella d'immissione.

Nota: Alcuni modem consentono soltanto un collegamento se per la scheda SIM non è assegnato nessun codice PIN. Se avete problemi di connessione, provate ad rimuovere il PIN della scheda SIM del telefono cellulare. Potete ricevere le relative informazione dal gestore di telefonia mobile o dal produttore del modem.

Con "Memoria Messaggio" è possibile impostare da quale posizione del modem si devono utilizzare i messaggi SMS. Si può scegliere tra la scheda "SIM" e "Telefono" (memoria del telefono).

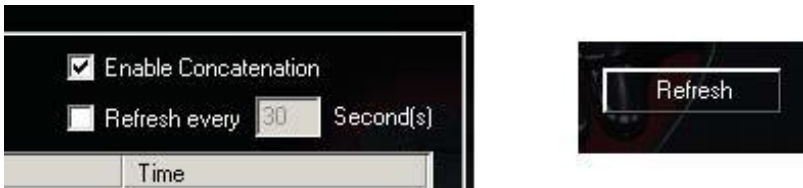
Una finestra di avviso segnala la selezione della porta COM corretta dopo aver premuto il pulsante "Connessione" o "Autoconnessione" e la connessione riuscita.



Adesso si può cliccare sulla scheda "Messaggi in arrivo". Qui si trovano successivamente tutti i messaggi che sono stati ricevuti e letti dalla relativa memoria.

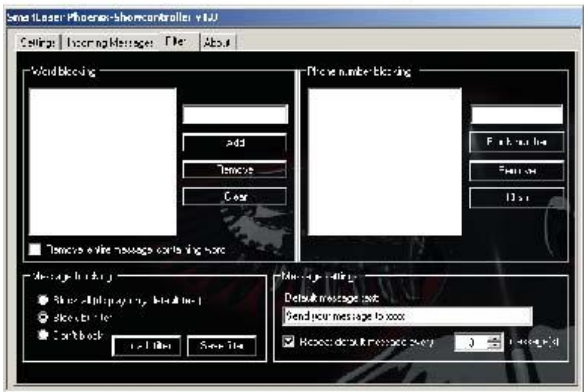
Dopo l'attivazione "Aggiorna ogni XXX secondi" i messaggi vengono letti nell'intervallo specificato dalla memoria selezionata. In alternativa, è possibile effettuare una lettura manuale della memoria del modem tramite il pulsante "Rinnova" - in basso a destra.

La casella di controllo attivata "Abilita concatenazione" fa si che i messaggi SMS vengono concatenati gli uni con gli altri.



I messaggi sono visualizzati l'uno sotto l'altro nell'elenco. In testa all'elenco si trova una casella di controllo che indica se il messaggio è già stato trasmesso sul laser. Se si desidera trasmettere nuovamente un messaggio sul proiettore laser, è possibile riselezionarlo mettendo uno spunto nella casella.

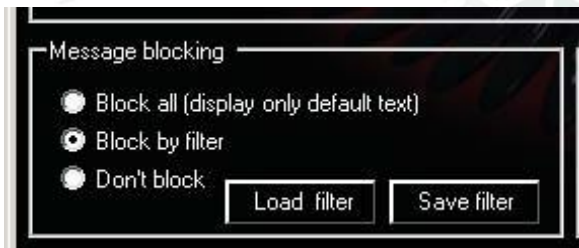
From	Message Body	Time
☐ +49	Lasst ei	11.04.20 16:08:56
☐ +49	HALLO	13.05.20 21:39:46
☐ +49	Alles-gu	07.07.20 22:42:27
☐ +49	Geht, e	22.06.20 14:56:17
☐ +49	Das wir	14.05.20 12:17:55
☐ +49	Meine g	15.05.20 01:30:08
☐ +49	Hab wie	13.05.20 21:11:38



Nella parte inferiore può essere impostato se i messaggi devono essere cancellati dalla memoria del modem subito dopo la trasmissione sul laser o essere rimossi dalla memoria solo dopo la selezione manuale e clic sul pulsante "Cancella Messaggio" .

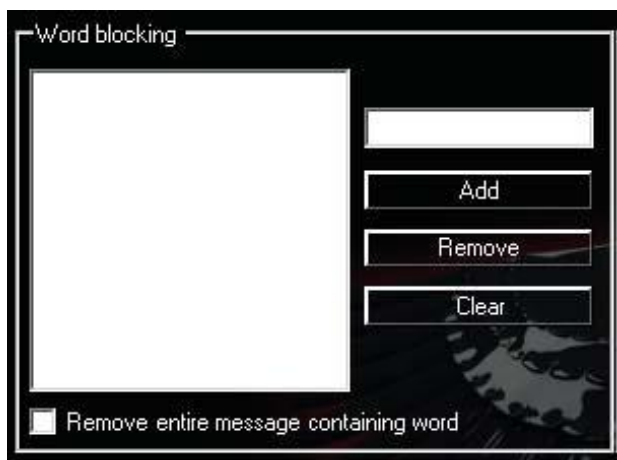
L'ultimo passo per determinare le impostazioni viene eseguito con la definizione del "filtro".

Esso si trova sulla scheda "Filtro" e offre impostazioni varie per filtrare parti non desiderate o interi messaggi.



Con le impostazioni di "Blocco messaggio" in basso a destra è possibile impostare delle indicazioni, ad esempio se tutti i messaggi (tranne il messaggio predefinito) devono essere bloccati, cioè non devono essere trasmessi, o solo quelli ai quali si applicano i criteri, o se nessun tipo di messaggi deve essere escluso.

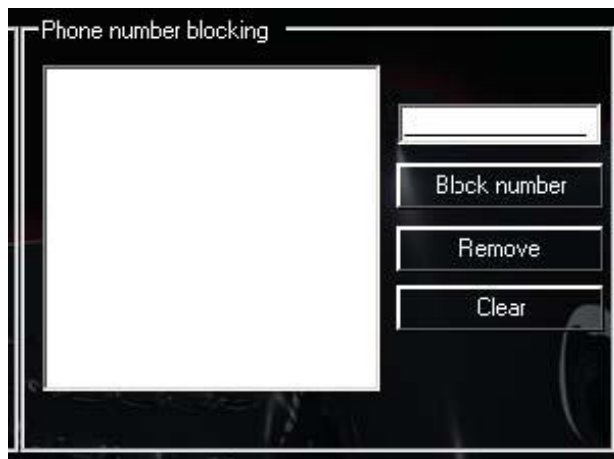
Tutte le impostazioni di filtro possono essere salvate in un file con un clic su "Salva filtro" e, se necessario, ricaricate successivamente con la funzione "Carica filtro".



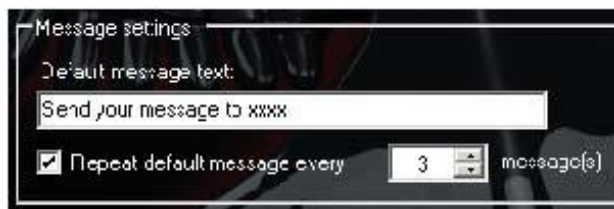
Inserendo delle singole parole nel campo di immissione dell'elenco "Blocco parola" e clic su "Aggiungi" delle parole sono impostate come criterio di filtro per verificare i messaggi in arrivo sotto questo aspetto. È possibile rimuovere singole parole dall'elenco dopo averle selezionate e facendo clic su "Rimuovi".

L'intero elenco viene svuotato in un solo colpo con il pulsante "Cancella".

Sotto l'elenco è possibile determinare con l'attivazione della casella di controllo che l'intero messaggio è cancellato dalla memoria del modem se il criterio di filtro (parola) coincide. Per impostazione predefinita, solo la parola corrispondente viene rimosso dal messaggio.

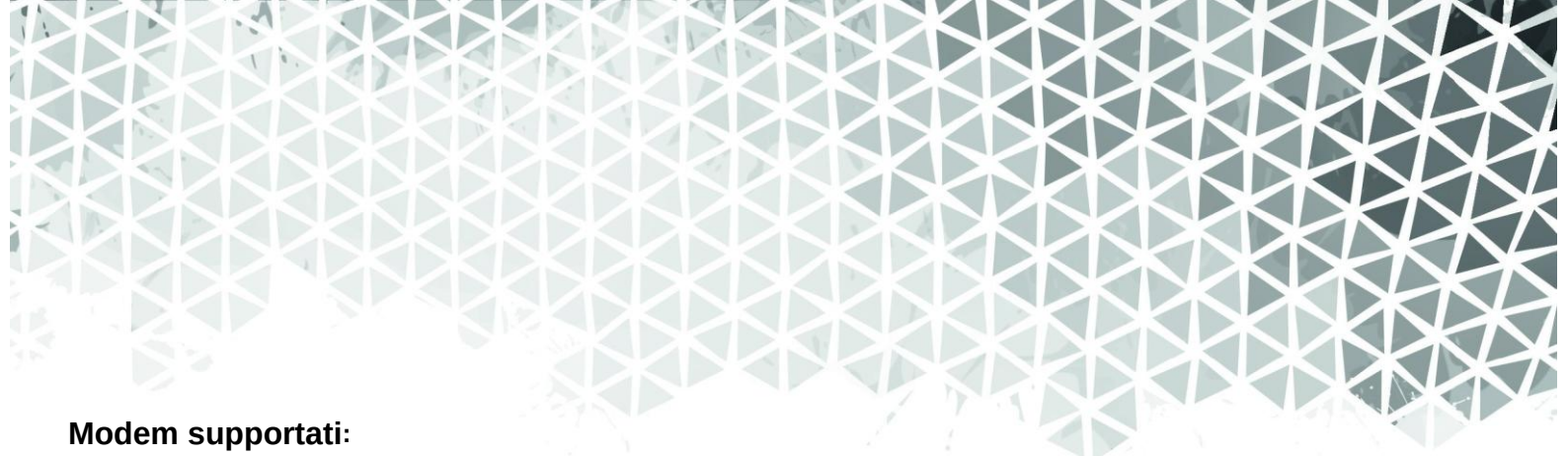


Con il filtro "Blocco numero di telefono" può essere impostato se uno o più numeri di telefono determinati devono essere bloccati. I numeri vengono inseriti nel campo di immissione e trasmessi con il pulsante "Blocco numero" nell'elenco dei filtri sulla destra. Con il pulsante "Rimuovi", il numero di telefono selezionato viene rimosso dall'elenco, con il pulsante "Cancella" l'intero elenco viene cancellato.



In basso a destra è possibile inserire un messaggio predefinito nel campo di testo, per esempio il numero di telefono al quale possono essere spediti i messaggi. Sotto di esso viene impostato, attivando la casella di controllo, che il messaggio predefinito viene trasmesso nell'intervallo specificato in mezzo ai messaggi in arrivo.

I messaggi in arrivo saranno ora trasmessi secondo l'impostazione come testo scorrevole su laser come animazione.



Modem supportati:

Enfora:

SA-EL, SA-G, SA-GL

Falcom:

Torsione, 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

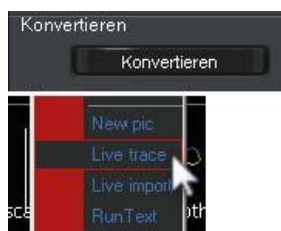
WaveCom:

Fastrack M1206B, Fastrack M1306B, Integra, WMOi3

Media Converter Live Version

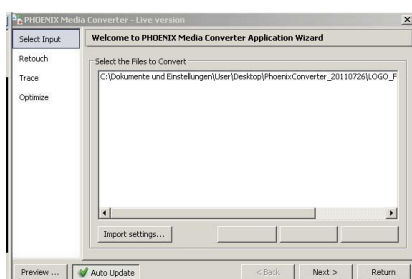
In PHOENIX4 LIVE è contenuto un programma per la conversione automatizzata di immagini basate sui pixel in figure ottimizzate per il laser - "PHOENIX4 MEDIA CONVERTER - Live version". Esso è accessibile tramite il BasicPictureEditor.

In confronto alla versione opzionale a pagamento di PHOENIX4 MEDIA CONVERTER esso è limitato nella funzione di importazione. L'opzione Media Converter può elaborare e trasformare in figure ottimizzate per il laser, oltre alle immagini basate sui pixel (JPG, GIF, BMP, PNG...) anche file vettoriali (SVG), file video (MPG, AVI (ma non FLV, MP4)), file laser (ILDA) e file Flash (SWF). Il "PHOENIX4 MEDIA CONVERTER - Live version" può soltanto elaborare immagini basate sui pixel (JPG, GIF, BMP, PNG...) e importarle direttamente nel catalogo di PHOENIX 4Live; per quanto riguarda le altre funzioni è identico alla versione opzionale.



Il MediaConverter Live Version è accessibile dal BasicPicture Editor o direttamente dal menu di scelta rapida dall'interfaccia.

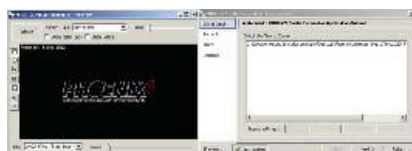
Nel BasicPicture Editor troverete il MediaConverter con il pulsante "Converti". Nel menu di scelta rapida si trova sotto la voce "LIVE Trace".



Media Converter è progettato in tal modo che è possibile creare con il menu sul lato sinistro una figura ottimizzata per il laser in solo 4 passi, dall'importazione all'output. **"Selezione Importa"** - permette l'importazione di immagini singoli o immagini (simile) in un elenco. **"Ritocco"** - eseguite le modifiche al modello che è pensato come base per la conversione.

Con **"Traccia"** troverete le impostazioni per il ricalco del modello.

Con **"Ottimizza"** si dà l'ultimo tocco di precisione alla conversione.



Utilizzate anche la finestra di "Anteprima..." per seguire immediatamente le modifiche apportate al modello. Le modifiche alle impostazioni danno un risultato diretto sull'esito dopo un breve calcolo.



Dopo aver completato le impostazioni, fare clic su "Converti" e con l'avviso che indica che la conversione è riuscita, sul pulsante "Ritorna" chiudere il MediaConverter e tornare all'interfaccia precedente. Se questa sarà l'interfaccia principale di PHOENIX 4 LIVE o quella del BasicPicEditor per un'ulteriore elaborazione dipende dal vostro punto di partenza.

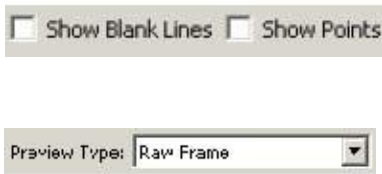
MediaConverter in dettaglio



L'anteprima per la verifica delle modifiche si apre direttamente con l'avvio del "MediaConverter - Live Version". Se ciò non avviene, è possibile avviarla con il pulsante "Anteprima ..." della finestra del MediaConverter. Il pulsante "Auto Aggiorna" accanto a destra serve a determinare direttamente tutte le modifiche di impostazione sull'anteprima. Questa funzione può essere spenta per computer meno potenti. In questo caso è necessario un aggiornamento manuale dell'anteprima con il pulsante "Aggiorna" della finestra di anteprima.



Nell'area centrale viene visualizzata l'anteprima delle modifiche di impostazione. In alto a sinistra sono visualizzate delle informazioni riguardo al numero dei frame (con figure multi-frame) e al numero dei punti attualmente calcolati.



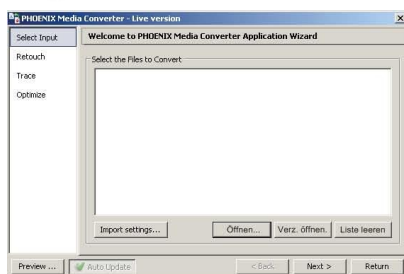
Inoltre è possibile visualizzare nell'anteprima i punti e le linee non visibilmente disegnate attivando le caselle di controllo. Con "Tipo di anteprima" si determina la visualizzazione dell'anteprima calcolata. Esso cambia l'anteprima corrispondente secondo l'attuale fase di modifica (Seleziona input, Ritocca, Traccia, Ottimizza).



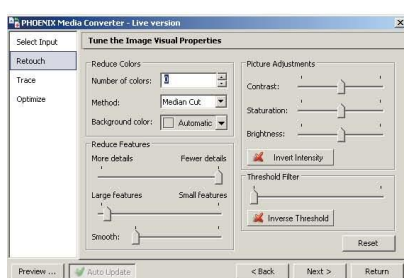
Se il regolatore non si trova tutto a destra, l'anteprima visualizza soltanto una parte dei punti. Con esso la direzione di disegno può essere controllata. Gli strumenti di maschera aiutano nella distinzione tra dettagli da considerare o da eliminare. Come forme di maschera sono disponibili il rettangolo, il cerchio e una forma a mano libera.



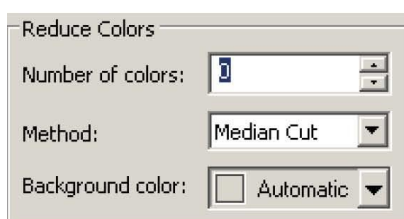
I seguenti due strumenti sottostanti determinano se la selezione deve escludere o includere i dettagli da ricalcare. Gli ultimi due strumenti annullano le ultime azioni o cancellano l'intera maschera.



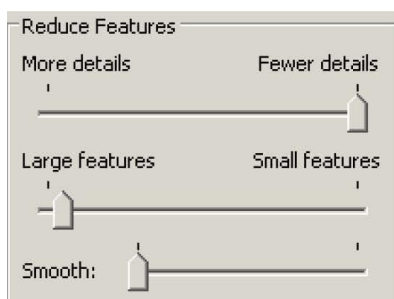
Nel menu "Seleziona input" è possibile selezionare se aprire singoli file, "Apri ...", "Apri cartella..." complete contenenti singoli file o se desiderate scegliere "Elimina elenco".



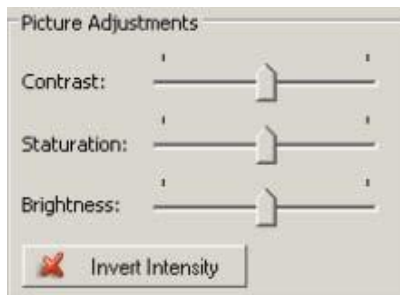
L'obiettivo del menu "Ritocca" è di impostare il modello in tal modo che è possibile ottenere un buon risultato sulla base del ricalco automatizzato dell'immagine. Diverse impostazioni consentono al convertitore di evidenziare i dettagli importanti e di ridurre quelli meno importanti.



Con "Numero di colori" si determina il numero dei colori da utilizzare per il modello. Ciò aiuta l'algoritmo per la riduzione del dettaglio, che si seleziona con "Metodo", a preparare il materiale di base. La scelta del colore di sfondo "Colore di sfondo" aiuta a separare il modello da utilizzare dallo sfondo.



Questa sezione controlla l'algoritmo che effettua una sfocatura dell'immagine e elimina rumore e interferenze, che altrimenti può portare a un'immagine con troppi dettagli o a un'immagine mal disegnata. I primi due cursori controllano l'algoritmo per eliminare il rumore. L'obiettivo è di effettuare delle sfocature nelle zone dove il rumore è visibile, ma di lasciare inalterate le zone complesse (quelli con i dettagli voluti). Il primo cursore controlla la quantità di rumore da rimuovere, mentre l'altro cursore controlla la dimensione dei dettagli che devono essere mantenuti. Il cursore "Sfuma" incide sull'intensità del filtro di sfocatura. Questo filtro crea un effetto di sfocatura dei pixel vicini per ridurre l'entità dei dettagli. Per fare ciò si utilizza un filtro bilaterale che ha una forte impatto sulle superficie, ma non incide sui dettagli dei bordi.



Contrasto, Saturazione, Luminosità

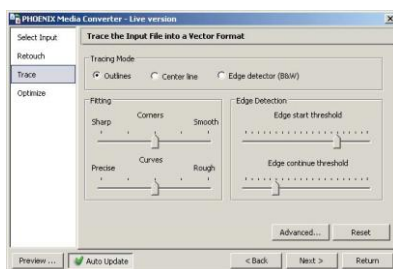
Come suggerisce il nome, è possibile eseguire con questi filtri le normali impostazioni di immagine. Il cursore "Contrasto" incrementa o decrementa il rapporto tra aree chiare e scure. "Saturazione" controlla l'intensità dei colori e permette la modifica dell'immagine fino a un'immagine in un bianco e nero. "Luminosità" controlla la luminosità complessiva dell'immagine.



Filtro soglia Questo filtro rimuove effettivamente delle aree dell'immagine che si trovano sopra o sotto un valore di soglia regolabile. La casella di controllo "Inverti soglia" inverte la direzione di rilevamento.

Inverti intensità

Se selezionato, inverte l'intensità di tutti i pixel dell'immagine. Tutti i pixel più scuri diventano chiari mentre tutti i pixel più chiari diventano scuri nella stessa misura.



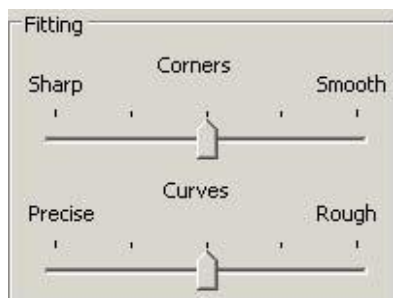
Menu di traccia

Le opzioni in questo menu controllano il processo di ricalco del modello basato sui pixel. Gli algoritmi applicati tentano di estrarre delle informazioni vettoriali dall'immagine pixel.

Per rendere ciò possibile, si individuano i contorni, gli angoli e i dettagli simili. Una volta individuati questi dettagli, si esegue un'approssimazione a elementi di base geometriche come linee e curve (splines).



L'opzione "Riconoscimento dei contorni b/n" determina se l'approccio vettoriale è stato prodotto intorno ai bordi di un contorno individuato (in realtà due linee sono collocate attorno a un bordo) o centralmente attraverso un contorno. L'ultima opzione attiva l'algoritmo di riconoscimento dei contorni.. Questo rilevamento utilizza il riconoscimento dei contorni secondo Canny. In questa modalità, il convertitore produrrà solo immagini in bianco e nero.



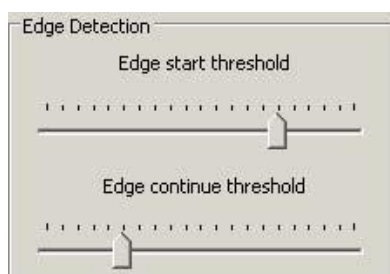
Durante il processo di ricalco, l'applicazione crea un insieme di linee o curve lungo i dettagli dell'immagine.

Una parte importante di questo processo è la decisione se deve essere creato un angolo tra due curve. Il risultato di troppi angoli sono dei contorni molto ben disegnati, ma (in termini di numero di punti) una figura troppo complessa e questi mettono in evidenza le irregolarità del modello basato sui pixel.

Pochi angoli possono terminare il risultato opposto, cioè la mancanza di dettagli rilevanti del modello originale nell'immagine vettoriale ricalcata.

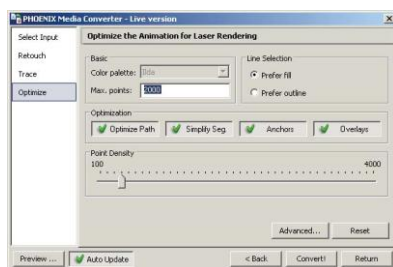
Una volta definita la quantità dei punti d'angolo, il convertitore deve creare delle curve che si adattano ai contorni riconosciuti tra gli angoli. Simile alle altre opzioni c'è un collegamento diretto fra l'adattamento esatto e la complessità che ci risulta.

Entrambi i cursori regolano più valori insieme in pochi passi. Inoltre, queste impostazioni possono essere regolate in "Impostazioni avanzate". Se viene utilizzata la modalità di riconoscimento dei contorni, due valori fondamentali possono essere utilizzati per controllare il comportamento.



Il primo cursore controlla il valore di soglia se si tratta di rilevare un contorno come un nuovo contorno. L'altro viene utilizzato quando si deve decidere se continuare il ricalco di un contorno al successivo pixel o no.

La modalità di ricalco dà migliori risultati se le impostazioni predefinite non sono impostate sui valori estremi. Si consiglia di disattivare il filtro per la riduzione del colore e di utilizzare solo il filtro di "Smoothing" dal menu di "Ritocco"



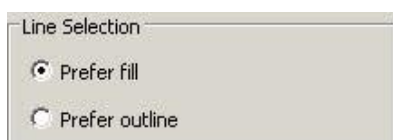
Menu di ottimizzazione

Se una corrispondenza vettoriale di un modello è stata ottenuta tramite ricalco di un'immagine basata sui pixel o tramite conversione di un'immagine vettoriale, essa viene convertita in un tracciato di immagine laser. Durante questa conversione, è possibile eseguire varie ottimizzazioni per migliorare il risultato complessivo.



Attualmente può essere utilizzato solo il set di colori predefinito ILDA.

Il parametro di "Punti Mass." determina il numero massimo di punti per ogni frame esportato di un'animazione. L'applicazione segue diverse strategie per raggiungere il numero di punti indicato in immagini ricche di punti e animazioni più grandi. In primo luogo, l'applicazione tenta di ridurre i punti di ancoraggio aggiunti ulteriormente. Se ciò non bastasse, le curve vengono emesse con una precisione inferiore. Se rimangono ancora troppi punti, il frame viene semplicemente ritagliato (eliminando dei punti), fino a quando non viene raggiunto il valore indicato.



Un raggio laser non può visualizzare bene l'interno di una forma. Per questo motivo, ogni forma viene visualizzato solo con il suo contorno. "Selezione linea" è quindi usato per porre l'accento più sulla linea esterna del riempimento colore o sulle aree disegnate.



Il pulsante "Ottimizza tracciato" attiva l'algoritmo che riorganizza il tracciato visibile dei segmenti visibili per ottimizzare i percorsi del laser.

Se è attivata l'opzione "Semplifica segmento", l'applicazione può eliminare alcuni punti della figura ricalcata per ridurre il numero totale di punti nel frame. L'algoritmo è in grado di rilevare i punti che hanno la percentuale più bassa per il dettaglio dell'immagine e li rimuove per primo.

A causa dei limiti fisici dello scanner laser è consigliabile aggiungere punti supplementari nelle posizioni cruciali per ridurre una possibile deformazione della figura a causa di movimenti dello scanner troppo veloci. Quest'opzione è attivata con "Ancoraggio".

Un modello può avere più parti e forme che si sovrappongano. Senza l'elaborazione delle sovrapposizioni, tutte le forme vengono tracciate in modo indipendente, con il risultato di un aspetto innaturale. Se è attivata l'opzione "Sovrapposizione", il programma calcola la sovrapposizione e simula la visualizzazione corretta rimuovendo le parti che probabilmente non sono visibili.

Inoltre, quest'opzione consente di utilizzare la maschera 'Sovrapposizione' (che è accessibile dalla finestra di anteprima)



L'opzione globale "Densità punti" controlla la distanza tra i punti nel risultato dell'immagine. La distanza effettiva può variare a seconda dell'immagine, delle ottimizzazioni applicate, ecc...

Convert!

Dopo aver effettuate tutte le impostazioni, si deve premere il pulsante "Converti" per avviare la conversione. Una barra di avanzamento indica quando la conversione è completa.

Return

Dopo la conversione si ritorna al punto di partenza premendo il pulsante "Torna". Questo può essere l'interfaccia o il "BasicPicEditor" per un'ulteriore elaborazione della nuova figura.

Opzione di PHOENIX Mobile

L'opzione mobile fornisce all'utente delle chiamate di animazione laser interattive e modificabili in tempo reale con un PDA Windows Mobile 6.5 Standard o telefono Windows Mobile 6.5.

Tutti gli effetti, la selezione dello scanner e persino i regolatori a scorrimento per gli effetti sono disponibili per l'utente. Seduti comodamente al bar potete controllare il vostro laser tramite il vostro telefono in modo efficiente e senza stress - tramite Wi-Fi! Anche comandi DMX per macchine nebbia, schermi ecc. possono essere controllati senza problemi tramite il vostro telefono!

L'uso è molto facile. Dopo aver impostato l'indirizzo IP sul vostro PDA / cellulare e il vostro PC, è solo necessario eseguire il piccolo programma di PHOENIX 4. Tutte le animazioni vengono trasferite al vostro telefono entro pochi secondi e si può quindi facilmente iniziare lo spettacolo laser.



Nota: Si necessita di PHOENIX4LIVE e di un dispositivo Windows Mobile 6.5.

Per ulteriori informazioni rivolgetevi al vostro fornitore di PHOENIX!

Descrizione del menu

a) Presentazione file

- Nuovo (crea un nuovo LiveShow - tutte le animazioni e banche saranno resettate)
- Carica (carica un LiveShow esistente)
- Salva (Salva il LiveShow aperto)
- Salva con nome (salva il LiveShow aperto con nome diverso) Banca
- Nuova banca (crea una nuova scheda con piastrelle di animazione vuote)
- Presentazione predefinita (nome della presentazione che è avviata all'apertura di PHOENIX4 LIVE) Esci
- Chiudi (chiude PHOENIX4 LIVE)

b) Programma delle impostazioni

- Lingua (selezione lingua)
- Interfaccia (cambia la visualizzazione dell'interfaccia)
- A tutto schermo (cambia alla modalità schermo intero)
- Modalità (cambia tra l'interfaccia predefinita di Phoenix Live, la modalità AKAI APC40 e la modalità Arpa ProLight)
- MIDI/DMX (impostazioni per la connessione di controller MIDI/DMX esterni)

Posizione e colore

- Applica a tutte le chiavi (le modifiche di posizione e il colore si applicano su tutti i laser)

Laser

- Impostazioni laser (impostazioni per laser e scanner)
- Interfacce di mapping (assegnazione delle interfacce ai laser in PHOENIX4 LIVE)
- Installazione rapida (impostazione rapida dell'hardware laser & adeguamenti al software)

c) Strumenti

- Timelines (caricamento e salvataggio delle timelines (sequenza temporale)
- Beamtable (impostazione del Beamtable)
- 3D (apertura del PHOENIX 4 3D VISUALIZER visualizzazione in tempo reale) Monitor
- Luminosità (riduce la luminosità del monitor)

d) Aiuto

Informazioni (informazioni su PHOENIX)

Manuali

- Inglese (Manuale inglese per l'utilizzo di PHOENIX4 LIVE)
- Tedesco (manuale tedesco per l'utilizzo di PHOENIX4 LIVE)

Assistenza

- Assistenza tecnica online (apre il software di assistenza remota (previo accordo))

.

Esegui aggiornamento

- Aggiorna (apre l'update on-line per l'aggiornamento di PHOENIX4 LIVE)

Suggerimenti, trucchi e risoluzione dei problemi

a) Nessun output laser

- L'interfaccia non è stata selezionata in modo corretto nelle impostazioni di PHOENIX 4 -> Impostazioni-> Interfacce di mapping
- L'interfaccia non è installata correttamente. Controllate il hardware nel gestore di sistema se è stato installato correttamente (senza punto esclamativo davanti)...
- Il dongle USB di licenza non è inserito.
- Il proiettore laser non è collegato all'interfaccia

b) Nuova installazione

- Disinstallare prima il software "Phoenix Showcontroller" dalla finestra di dialogo di Windows "Disinstalla" (Windows XP => pannello di controllo > software, Windows Vista e 7 = programmi e funzionalità)

Importante: Cancellate successivamente il restante elenco di „Phoenix Showcontroller" dall'indice e i programmi di Windows (Windows XP = programma/ Phoenix Showcontroller, Windows Vista & 7 (32 bit) = file programma /Phoenix Showcontroller, Windows Vista & 7 (64 bit) = file programma (x86) /Phoenix Showcontroller) - Scaricate il kit più recente di PHOENIX 4 dal sito web (<http://www.phoenix-showcontroller.de/support/downloads/>) - Installate nuovamente PHOENIX 4 (vedi 2))

c) Backup del Liveshow

- Per un backup del Live Show fare clic nel menu sopra su "File>Salva Show" con la finestra di programma aperta e salvatelo in una posizione sicura del computer. - Il file del LiveShow contiene le impostazioni del programma e le impostazioni predefinite delle animazioni.
- Solo il catalogo delle figure a cui fa riferimento il LiveShow deve essere salvato separatamente. Questo si trova nell'elenco di programma di Phoenix, ad esempio sotto ".../ Programma/Phoenix Showcontroller/ CAT". Salvatelo nella stessa posizione come il LiveShow
- Per sicurezza vi raccomandiamo di creare una copia di backup dell'intero elenco CAT.

d) Problemi con Windows VISTA e Windows 7

- A volte VISTA prova ad installare i driver delle interfacce automaticamente e in caso di errore di installazione non richiede il proprio driver. Controllate nuovamente nella gestione dispositivi se l'interfaccia è stata installata correttamente e se necessario ripetere i punti 2b) (all'inizio del manuale).
- Se il software non si avvia, provate di eseguire il file .exe come amministratore. (Clic con il tasto destro del mouse su " Icona Phoenix Showcontroller"-> "Esegui come amministratore")

e) L'output del laser tremola o non è molto bello

- Gli scanner sono impostati correttamente?
- Le impostazioni della velocità minima e massima di scansione sono corrette?
- Il vostro proiettore laser è in grado di visualizzare un numero adeguato di punti ?

f) Le finestre di anteprima non funzionano e / o sono "trasparenti" o la percentuale di utilizzo del processore è vicina a 100%.

- Installate i più recenti driver per la scheda grafica del vostro PC, e anche OpenGL.. Se l'anteprima non funziona lo stesso, la vostra scheda grafica purtroppo non è in grado di emettere delle visualizzazione 3D con OpenGL.. Questo problema si presenta spesso con soluzioni di schede grafiche Onboard economiche con portatili economici. In questo caso non siamo in grado di proporre delle soluzioni.

Avviso di errori

Avete scoperto un errore nel software? O avete nuovi suggerimenti che potremmo realizzare? Siamo sempre disponibili per critiche e proposte e proveremo a realizzarle!

Scriveteci un'e-mail a: support@Phoenix-Showcontroller.de

GRAZIE! e adesso buon divertimento con PHOENIX⁴ LIVE!

