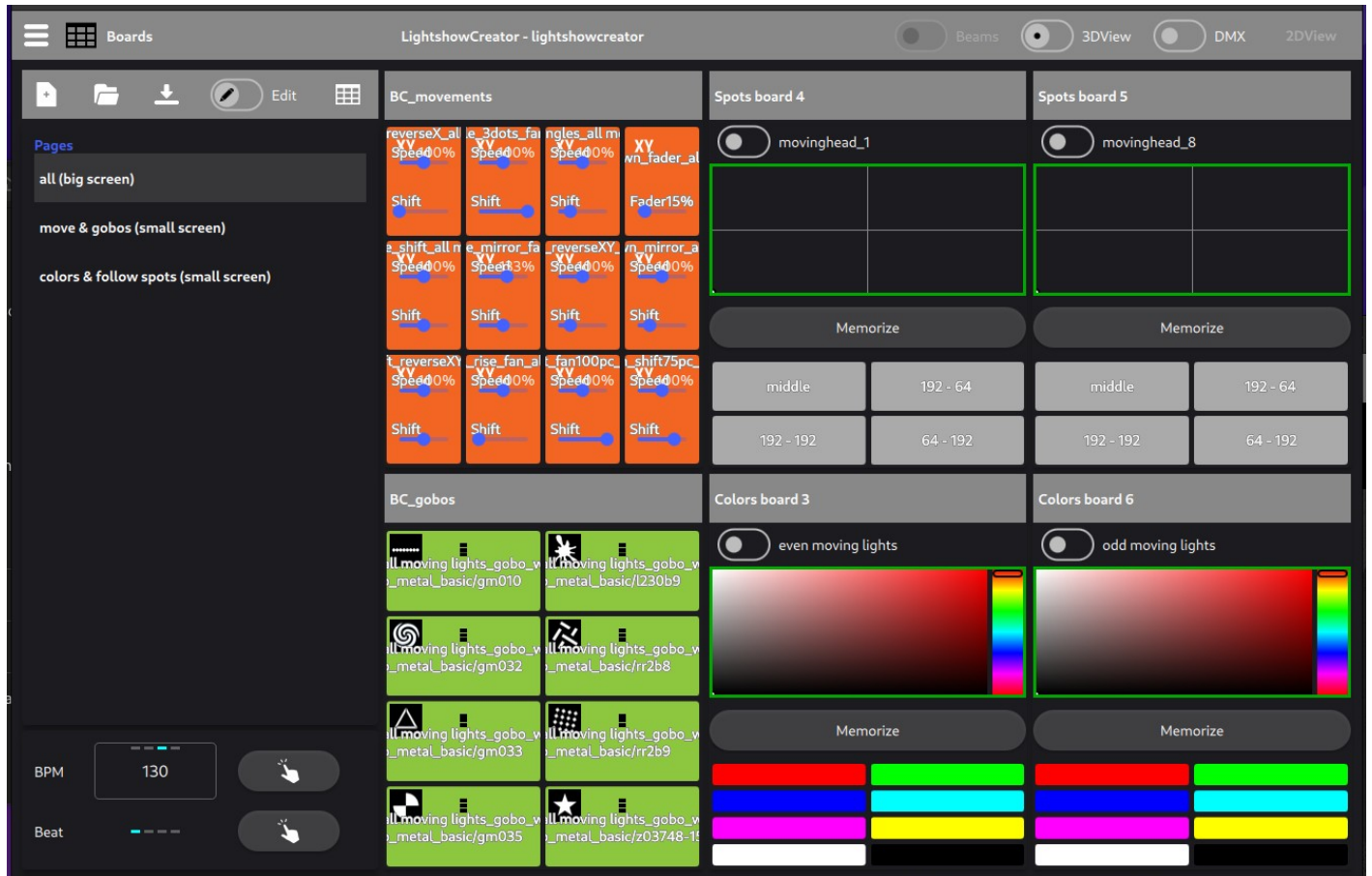


The Lighting Controller





[English user guide](#)



[French user guide](#)



[German user guide](#)



[Italian user guide](#)



[Spanish user guide](#)



[Portuguese user guide](#)

Índice

Menu lateral.....	5
Secção “DMX”	6
Secção “Show”	6
Secção “Setup”	6
Secção “Live”	6
Secção “Standalone”	6
Secção “Diversos”	7
Barra de título.....	8
Módulo “Faders”	9
Módulo “Gestão de lightshows”	10
Módulo “Fixtures”	12
Lista de aparelhos.....	13
Separador “Definições”	15
Janela “Selecionar modelo de aparelho”	16
Separador “Definições de Pan/Tilt”	19
Janela “Editar perfil” – separador “Canais”	21
Janela “Editar canal do aparelho”	23
Janela “Editar intervalo do canal”	24
Janela “Editar perfil” – separador “Propriedades”	25
Janela “Editar perfil” – separador “3DView”	26
2DView.....	28
Barra de ferramentas.....	28
Vista.....	28
Módulo “Grupos”	30
Barra de ferramentas.....	30
Lista de grupos.....	30
Secção 2DView.....	31
Módulo “Generator”	32
Barra de ferramentas.....	32
Separador “Fx” (Efeitos).....	34
Separador “Aparelhos”	34
Curva para os canais Pan/Tilt.....	35
A linha de tempo.....	36
Curva para os restantes canais.....	41
Módulo “Boards”	43
Barra de ferramentas.....	43
Separador “Páginas”	44
Painel de botões.....	45
Painel de faders.....	45
Painel de cor.....	46
Painel de seguimento.....	47
Beat/BPM.....	48
Módulo “Boards” no modo “Edição”	49

Secção “Páginas”	49
Secção “Beat/BPM”	51
Barra de ferramentas dos painéis	51
Módulo “Boards – botões” no modo “Edição”	52
Botão “...” (três pontos) da barra de ferramentas	52
Secção de botões	53
Janela “Definições do botão”	56
Janela “Acionadores”	60
Módulo “Boards – faders” no modo “Edição”	65
Botão “...” (três pontos) da barra de ferramentas	65
Janela “Definições do fader”	66
Janela “Selecionar canais dos aparelhos”	67
Módulo “Boards – painel de cor” no modo “Edição”	70
Botão “...” (três pontos) da barra de ferramentas	70
Módulo “Boards – painel de seguimento” no modo “Edição”	72
Botão “...” (três pontos) da barra de ferramentas	72
Módulo “Boards – Criador de painéis”	74
Separador “Cenas”	74
Separador “Predefinições”	75
Separador “Faders de dimmer principal”	76
Módulo “Timeline”	78
Módulo “Timeline” no modo “Edição”	80
Janela “Definições da cena”	84
Módulo “Standalone”	86
Módulo “Preferências”	87
Separador “Diversos”	87
Separador “Entrada MIDI”	88
Separador “Saída MIDI”	89
Módulo “Acerca de”	91
Ableton Link	92
OS2L	93
3DView	94
Módulo “Definições do palco”	97
Módulo “Criador de estruturas”	99
Módulo “Parâmetros 3D”	100
Módulo “Definições de rede”	101
Módulo “Preferências”	101
Módulo “Captura de ecrã”	102

Módulo “Acerca de” 102

Sound2Beat.....103

Menu lateral

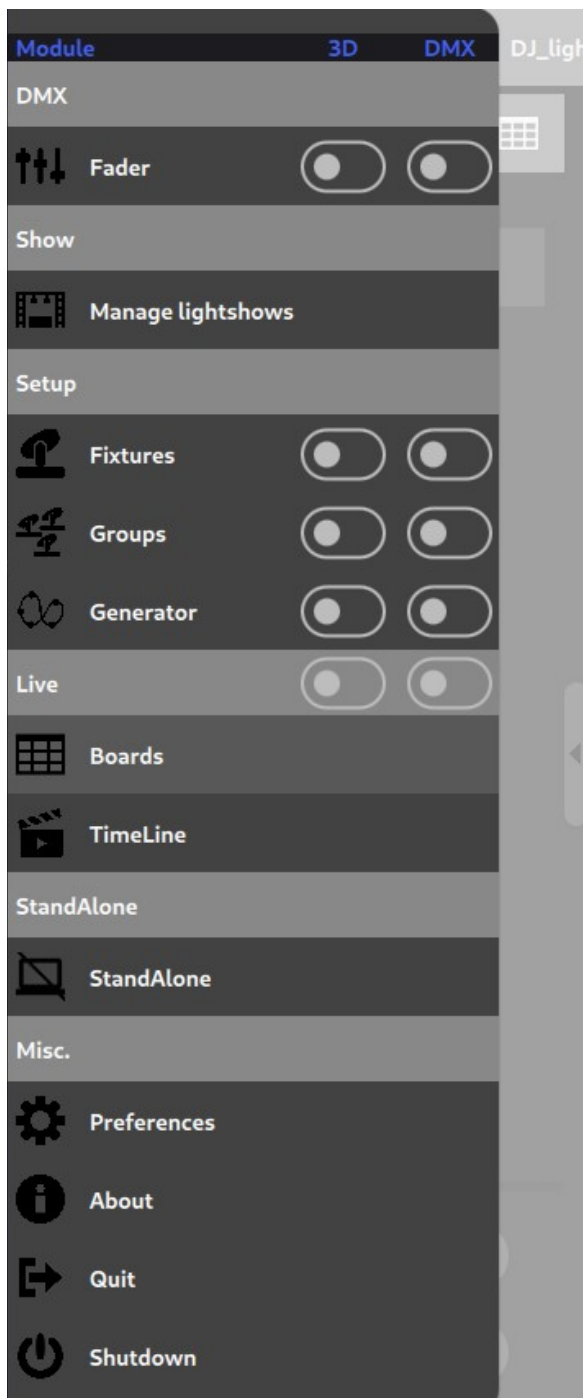
Botão de menu “hambúrguer”



Abre o menu lateral.

Menu lateral

Mostra os módulos.



Coluna “Módulo”

Mostra o ícone e o nome do módulo.

Coluna “3D”

Indica se o módulo controla os canais 3D.

Coluna “DMX”

Indica se o módulo controla os canais DMX.

Secção “DMX”

Módulo “**Faders**”

Controla as saídas DMX através dos faders (sem patch).

O fader n.º 1 controla a saída DMX n.º 1.

...

O fader n.º 512 controla a saída DMX n.º 512.

Secção “Show”

Módulo “**Gestão de lightshows**”

Abre uma janela para seleccionar um lightshow existente ou criar um novo.

A tecla “F3” abre esta janela.

Secção “Setup”

Módulo “**Fixtures**”

Permite configurar os aparelhos DMX.

Módulo “**Groups**”

Permite definir grupos de aparelhos DMX.

Módulo “**Generator**”

Permite criar cenas de iluminação.

Secção “Live”

Módulo “**Boards**”

Permite organizar os botões das cenas de iluminação.

Módulo “**Timeline**”

Permite criar espetáculos de som e luz sincronizados.

Secção “Standalone”

Módulo “**Standalone**”

Transfere cenas para a interface DMX para utilização em modo autónomo.

Secção “**Diversos**”

Módulo “**Preferências**”

Permite ajustar os parâmetros principais.

A tecla “F11” abre esta janela.

Módulo “**Acerca de**”

Mostra as informações principais sobre o software.

A tecla “F12” abre esta janela.

“**Sair**”

Fecha o programa.

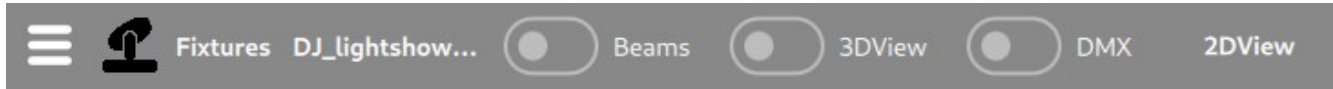
“**Desligar**”

Desliga o computador.

Esta função só está disponível em computadores Windows, macOS e Linux.

O Android e o iOS não permitem desligar o sistema a partir de uma aplicação.

Barra de título



Da esquerda para a direita

Botão de menu “hambúrguer”
Abre o menu lateral.

Ícone e nome do módulo selecionado (neste caso, “Aparelhos”).

Nome do lightshow atual (neste caso, “DJ_Lightshow ...”).

Interruptor “Feixes de luz”

Liga os feixes de luz dos aparelhos selecionados no módulo selecionado.

Por predefinição, esta opção força os seguintes valores dos canais:

- Pan/Tilt a 50 %
- obturador em “aberto”
- dimmer a 100 %
- íris a 100 %

É possível alterar estes valores e forçar outros canais através da opção “Highlite” no módulo “Aparelhos” > janela “Editar perfil” > janela “Editar intervalo do canal”.

Isto é útil, por exemplo, para programar uma cena apenas com efeitos de gobo.

Para mais informações, consulte este vídeo: [conceitos fundamentais – mostrar os feixes de luz](#)

Interruptor “3DView”

Liga os canais do módulo selecionado ao nosso programa 3DView.

Interruptor “DMX”

Liga os canais do módulo selecionado às nossas interfaces DMX.

Botão “2DView”

Abre ou fecha a vista 2D dos aparelhos DMX.

Módulo “Faders”

Este módulo permite descobrir as funções DMX de um aparelho novo quando não se dispõe do respetivo manual.



Botão “Repor” (seta no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio)
Desativa os faders (sem efeito nas saídas).

Interruptor “DMX”
Mostra a vermelho os canais DMX controlados pelos restantes módulos.

Lista “Universo”
Seleciona o universo.

Controlos deslizantes
O controlo deslizante n.º 1 controla o canal n.º 1 da saída DMX/3D (quando está ativada na barra de título).

...

O controlo deslizante n.º 512 controla o canal n.º 512 da saída DMX/3D (quando está ativada na barra de título).

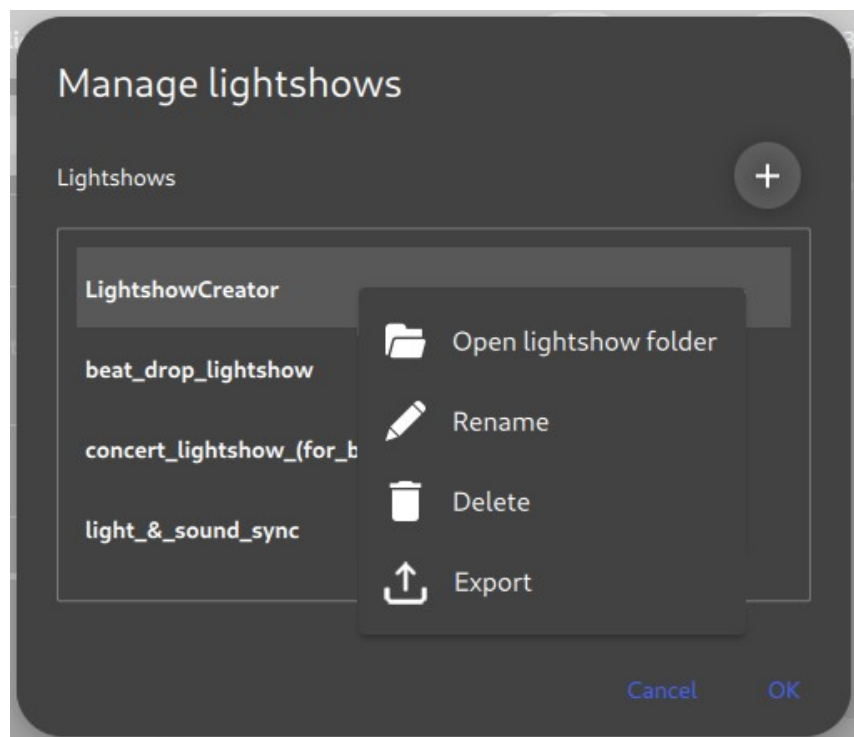
A cor vermelha indica o valor definido por outro módulo (Generator, Boards, etc.).

A cor verde indica que o valor está a ser substituído pelo controlo deslizante.

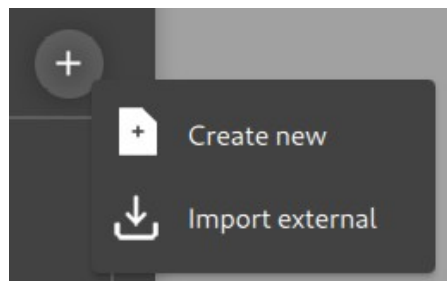
A barra de deslocamento horizontal por baixo dos controlos deslizantes permite percorrê-los do n.º 1 ao n.º 512.

Módulo “Gestão de lightshows”

Permite gerir os lightshows.



Botão “+”



Menu “Criar novo” – Cria um lightshow novo.

Menu “Importar externo” – Importa um lightshow externo.

Lista “Lightshows”

Mostra os lightshows disponíveis.

Menu “Abrir pasta dos lightshows”

Abre no gestor de ficheiros do sistema a pasta que contém os lightshows.

(Um lightshow é uma pasta com o nome do lightshow.)

Para importar um lightshow para o software:

- abra o módulo “Gestão de lightshows” no software;
- clique com o botão direito do rato num lightshow existente na lista e selecione o menu “Abrir pasta dos lightshows”;
- mova o lightshow a importar para a pasta dos lightshows;
- feche e volte a abrir o módulo “Gestão de lightshows” para visualizar o lightshow importado.

Para criar uma cópia de segurança do seu lightshow:

- abra o módulo “Gestão de lightshows” no software;
- clique com o botão direito do rato num lightshow existente na lista e selecione o menu “Abrir pasta dos lightshows”;

- localize o seu lightshow na pasta dos lightshows, copie-o e cole-o no suporte de cópia de segurança (por exemplo, uma pen USB).

Lembrete: é muito importante criar regularmente cópias de segurança do seu lightshow e guardá-las noutro suporte ou serviço de armazenamento (pen USB, nuvem, etc.).

Cuidados a ter no Android e no iOS

O Android e o iOS não permitem janelas secundárias, pelo que o menu “Abrir pasta dos lightshows” não está disponível.

- No Android, só é permitido importar/exportar ficheiros a partir da pasta “/Android/media/com.easydigitalconcept.TheLightingController/”.

- No iOS, só é permitido importar/exportar ficheiros através da localização “No meu iPad”.

Menu “Mudar o nome”

Muda o nome do lightshow selecionado.

Menu “Eliminar”

Elimina o lightshow selecionado.

Atenção: aparece uma janela para confirmar que pretende eliminar o lightshow. Ao clicar em “OK”, o lightshow é eliminado definitivamente.

Menu “Exportar”

Exporta o lightshow para uma localização externa, como uma pen USB.

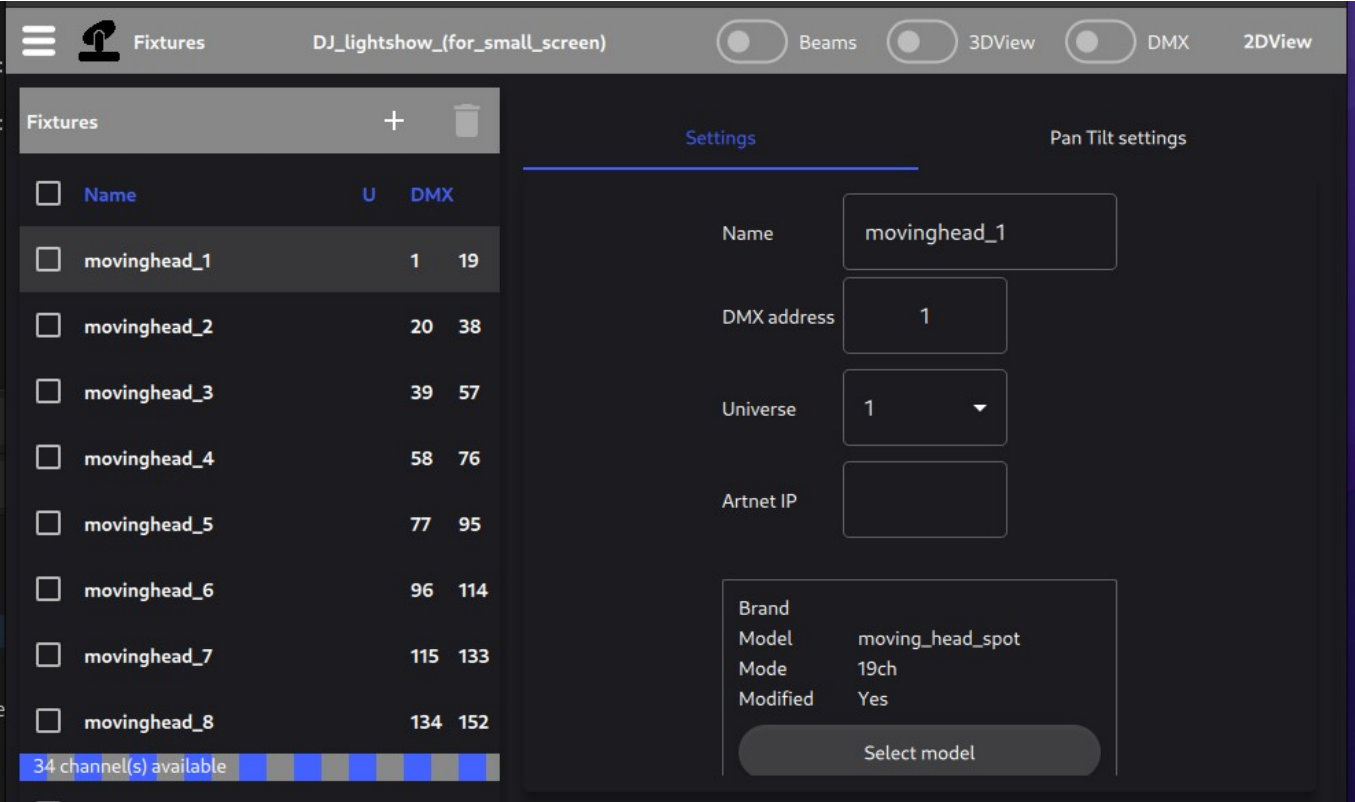
Nota: esta função permite guardar uma cópia de segurança do seu lightshow noutro suporte.

Atenção: no Android, só é permitido exportar ficheiros para a pasta

“/Android/media/com.easydigitalconcept.TheLightingController/...”.

Módulo “Fixtures”

Permite configurar os aparelhos DMX.



Exemplo de criação de um aparelho DMX: [criar um aparelho](#)

Lista de aparelhos

Fixtures

+

☒	Name	U	DMX
☒	movinghead_1	1	19
☐	movinghead_2	20	38
☐	movinghead_3	39	57
☐	movinghead_4	58	76
☐	movinghead_5	77	95
☐	movinghead_6	96	114
☐	movinghead_7	115	133
☐	movinghead_8	134	152
34 channel(s) available			
☐	ledbar #1	187	189
1 channel(s) overlap			
☐	ledbar #2	189	191

Botão “+”

Adiciona um aparelho novo.

Botão “Eliminar”

Elimina o aparelho selecionado.

Coluna “Nome”

Mostra o nome do aparelho.

Coluna “U” (de “Universo”)

Mostra o universo (este campo fica vazio quando está selecionado o primeiro universo).

Coluna “DMX”

Mostra o primeiro e o último endereço DMX do aparelho.

Caixa de verificação

Seleciona o aparelho.

Barra azul

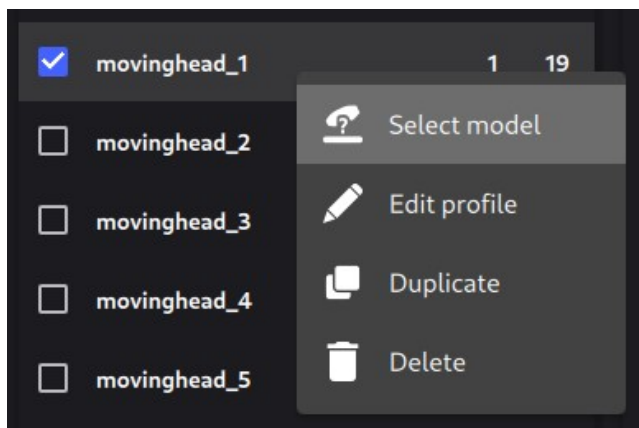
Mostra os canais livres entre dois aparelhos.

Barra vermelha

Mostra os canais sobrepostos entre dois aparelhos.

Se esta barra vermelha aparecer, o software não consegue gerir corretamente os aparelhos: é necessário corrigir a sobreposição.

Menu de contexto de um aparelho



Menu “Selecionar modelo”

Abre a janela “Selecionar modelo de aparelho” para escolher a marca e o modelo de um aparelho DMX.

Menu “Editar perfil”

Abre a janela “Editar perfil” para modificar os canais e os intervalos do aparelho.

Menu “Duplicar”

Abre uma janela para introduzir o número de aparelhos DMX idênticos no lightshow.

Menu “Eliminar”

Elimina o aparelho.

Separador “Definições”

The screenshot shows a dark-themed user interface with a 'Settings' tab selected. The 'Pan Tilt settings' section contains the following fields:

- Name:** A text input field containing 'movinghead_1'.
- DMX address:** A text input field containing '1'.
- Universe:** A dropdown menu showing '1' with a downward arrow.
- Artnet IP:** An empty text input field.

Below these fields is a summary box containing:

- Brand:** (empty)
- Model:** moving_head_spot
- Mode:** 19ch
- Modified:** Yes

At the bottom of the summary box is a 'Select model' button. Below the entire settings section is a large 'Duplicate' button.

Campo de texto “Nome”

Permite introduzir o nome do aparelho seleccionado na lista de aparelhos.

Campo de texto “Endereço DMX”

Permite introduzir o endereço DMX do aparelho.

Lista pendente “Universo”

Permite definir o universo do aparelho.

Campo de texto “IP Art-Net”

Permite introduzir o endereço IP Art-Net do aparelho (desnecessário sem ligação Art-Net).

Campo “Marca”

Mostra a marca do aparelho.

Campo “Modelo”

Mostra o modelo do aparelho.

Campo “Modo”

Mostra o modo do aparelho (por exemplo, “19 canais”).

Campo “Modificado”

Indica se o modelo original foi modificado.

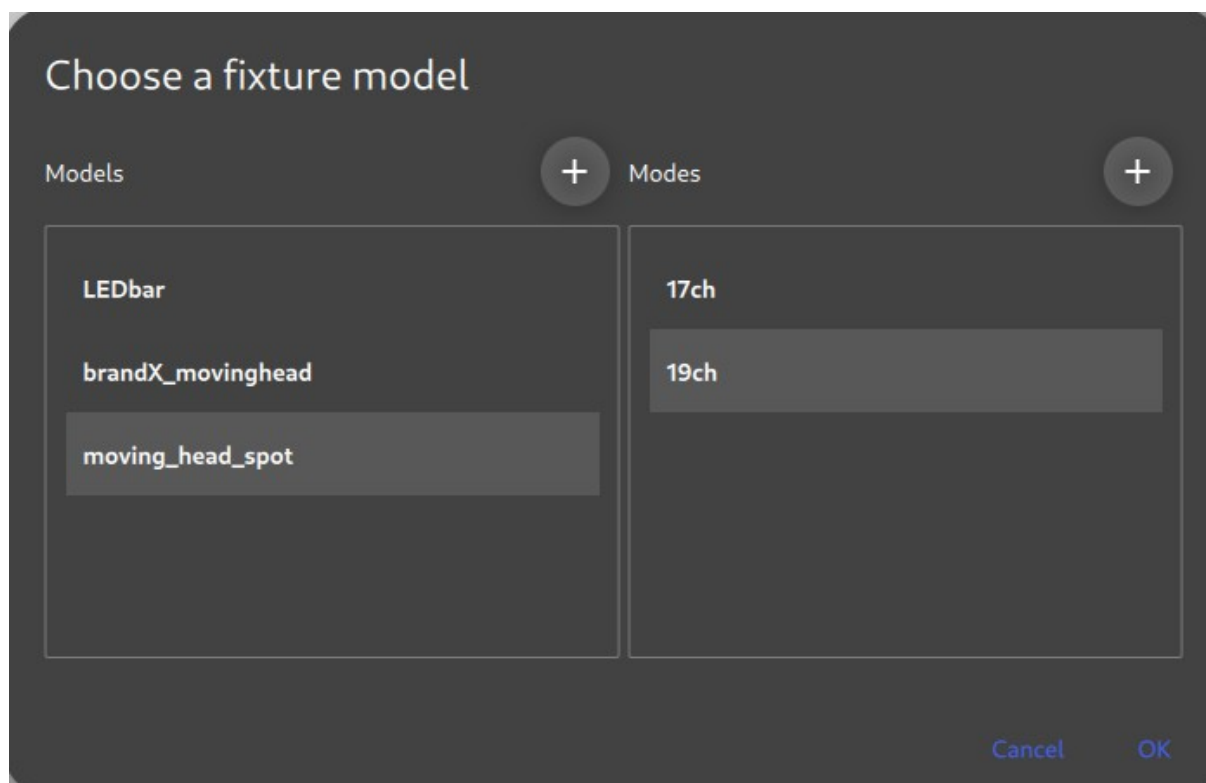
Botão “Selecionar modelo”

Abre a janela “Selecionar modelo de aparelho” para escolher a marca e o modelo de um aparelho DMX.

Botão “Duplicar”

Abre uma janela para introduzir o número de aparelhos DMX idênticos no lightshow.

Janela “Selecionar modelo de aparelho”



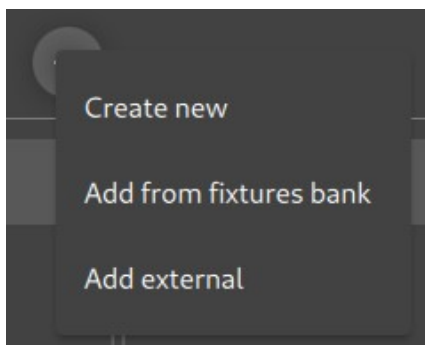
Secção “Modelos”

Lista “Modelos”

Mostra os aparelhos DMX do lightshow.

Botão “+”

Abre este menu de contexto.



Menu “Criar novo”

Cria um aparelho DMX novo.

Menu “Adicionar a partir da biblioteca de aparelhos”

Importa um aparelho DMX da biblioteca de aparelhos do software.

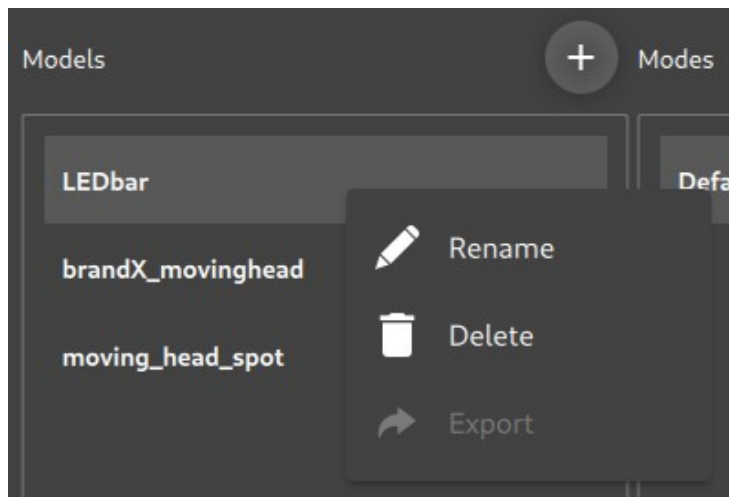
Menu “Adicionar externo”

Importa um aparelho DMX de uma localização externa (por exemplo, uma pen USB).

Atenção: no Android, só é permitido importar ficheiros a partir da pasta

“/Android/media/com.easydigitalconcept.TheLightingController/...”.

Menu de contexto de um modelo



Menu “Mudar o nome”

Muda o nome do modelo.

Menu “Eliminar”

Elimina o modelo do lightshow (não da biblioteca do software).

Menu “Exportar”

Exporta o perfil para uma localização externa à escolha (por exemplo, uma pen USB).

Secção “Modos”

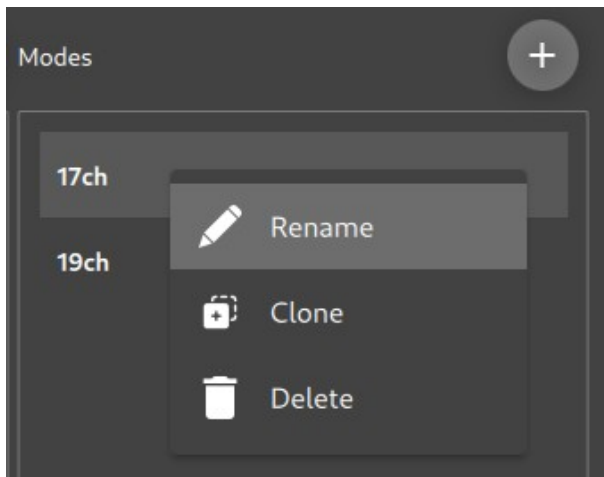
Lista “Modos”

Mostra os modos do aparelho DMX selecionado na lista de modelos.

Botão “+”

Cria um modo novo.

Menu de contexto de um modo



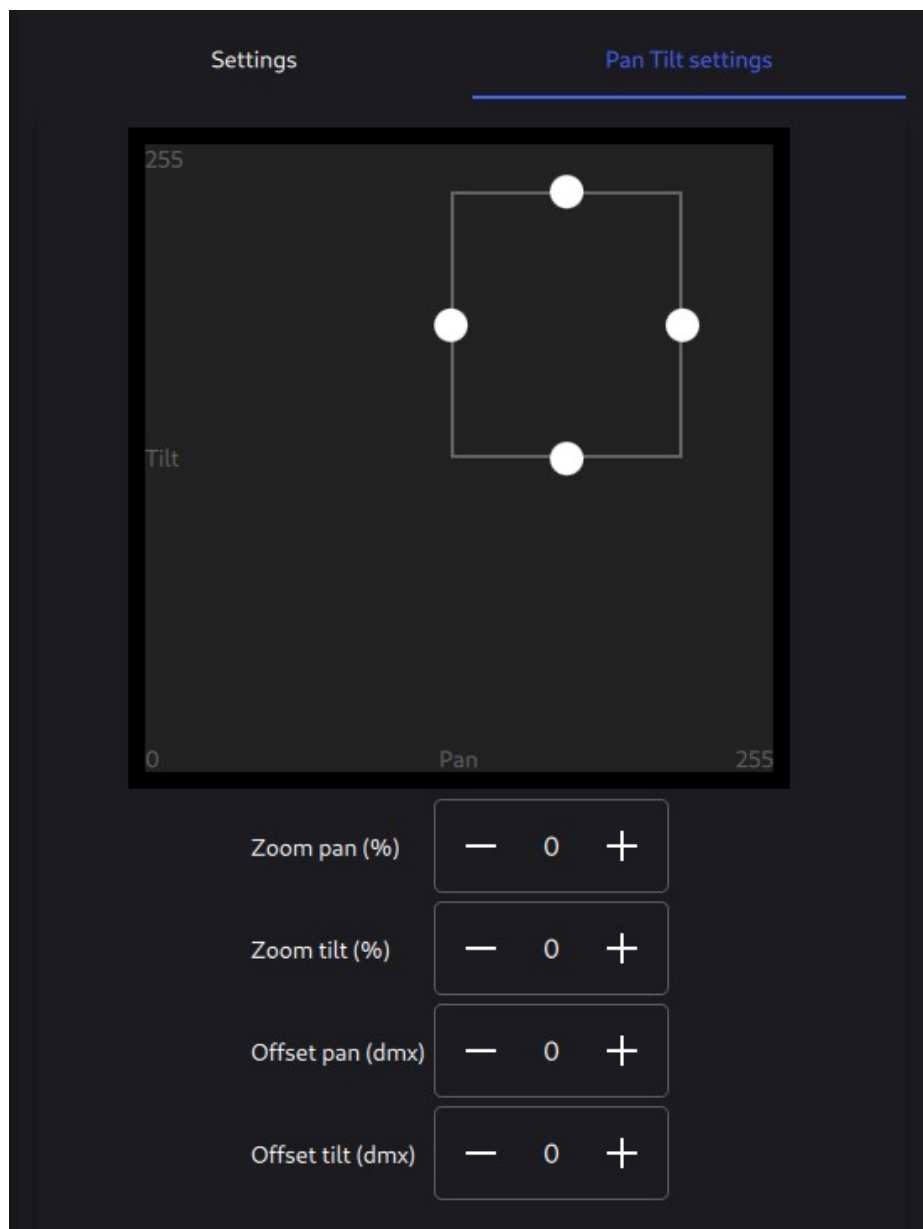
Menu “Mudar o nome”
Muda o nome do modo.

Menu “Clonar”
Clona o modo.

Menu “Eliminar”
Elimina o modo do lightshow (não da biblioteca do software).

Separador “Definições de Pan/Tilt”

As cabeças móveis permitem movimentos Pan até 540 graus e Tilt até 270 graus. Se estiverem instaladas, por exemplo, atrás e acima do DJ, poderá ser mais adequado limitar o movimento à zona em frente ao palco.



Secção “Pan/Tilt”

Ajusta os limites do movimento Pan/Tilt do aparelho seleccionado através dos quatro pontos brancos.

Campo numérico “Zoom”

Amplia ou reduz o movimento.

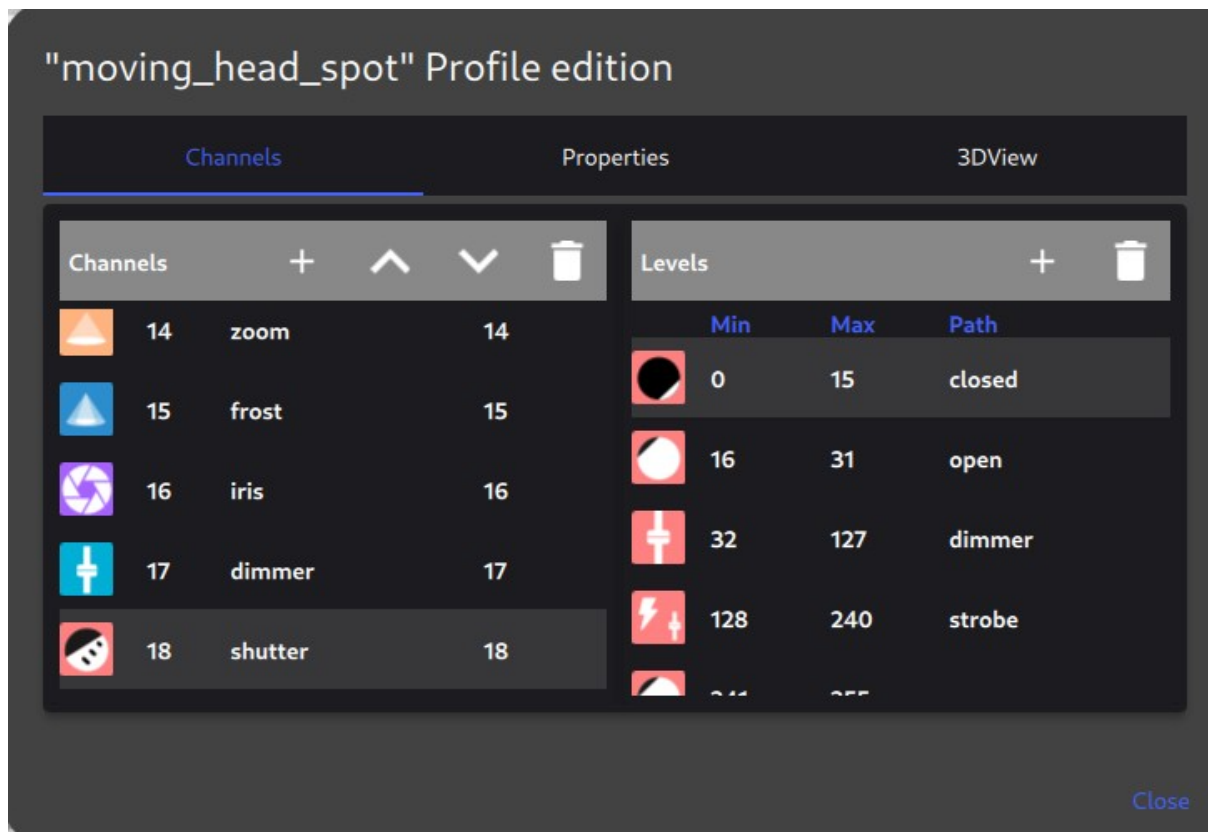
Campo numérico “Deslocamento”

Desloca a zona de movimento Pan/Tilt.

Estes parâmetros aplicam-se a todos os restantes módulos (“Generator”, “Boards”), exceto ao módulo “Faders”.

Para mais informações, consulte este vídeo: [conceitos fundamentais – limites de Pan/Tilt](#)

Janela “Editar perfil” – separador “Canais”



Barra de ferramentas “Canais”

Botão “+”

Adiciona um canal.

Botões “Subir” / “Descer”

Movem o canal selecionado para cima ou para baixo.

Botão “Eliminar”

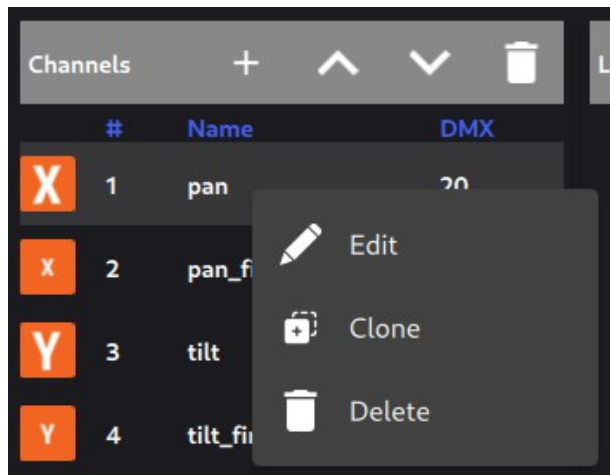
Elimina o canal selecionado.

Lista “Canais”

Cada linha mostra:

- o ícone do canal;
- o número do canal dentro do aparelho;
- o nome do canal;
- o endereço DMX do canal.

Menu de contexto de um canal



Menu “Editar”

Edita o canal selecionado (abre a janela “Editar canal do aparelho”).

Menu “Clonar”

Adiciona uma cópia do canal selecionado, incluindo os respectivos intervalos.

Menu “Eliminar”

Elimina o canal selecionado.

Barra de ferramentas “Intervalos”

Botão “+”

Adiciona um intervalo.

Botão “Eliminar”

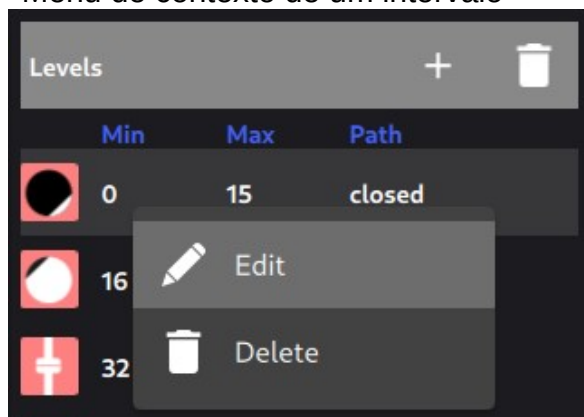
Elimina o intervalo selecionado.

Lista “Intervalos”

Cada linha mostra:

- o ícone do intervalo;
- o valor mínimo do intervalo;
- o valor máximo do intervalo;
- o nome do intervalo.

Menu de contexto de um intervalo



Menu “Editar”

Edita o intervalo selecionado (abre a janela “Editar intervalo do canal”).

Menu “Eliminar”

Elimina o intervalo selecionado.

Janela “Editar canal do aparelho”

Edit fixture channel

pan-tilt ▼

Icon 

Name

Head

 pan

 pan-tilt_speed

 pan_fine

 tilt

 tilt_fine

Cancel OK

Secção esquerda

Lista pendente

Seleciona a família de canais.

Alguns exemplos de famílias de canais:

- família “pan/tilt”, com os canais pan, pan_fine, tilt, tilt_fine, pan-tilt_speed;
- família “animation”, com os canais animation, animation_fade, animation_rotate, etc.

Ícone

Mostra o canal selecionado.

Campo de texto “Nome”

Permite introduzir o nome do canal.

Lista pendente “Cabeça”

Seleciona a parte do aparelho.

Esta opção destina-se aos aparelhos com várias cabeças.

Selecione “Todas” para aparelhos com uma única cabeça.

Secção direita

Mostra os canais disponíveis da família selecionada.

Clique num ícone para o selecionar.

Janela “Editar intervalo do canal”

Secção superior

Campo de texto “Mín.”

Permite introduzir o valor inferior do intervalo.

Controlo deslizante com duas pegas

Ajusta os valores inferior e superior do intervalo.

Campo de texto “Máx.”

Permite introduzir o valor superior do intervalo.

Caixa de verificação “Fixo”

Especifica que todos os valores entre o mínimo e o máximo produzem o mesmo efeito.

Por exemplo:

- o intervalo “aberto” é “fixo”;
- o intervalo “estrobe” não é “fixo”.

Secção esquerda

Ícone

Mostra o ícone do intervalo seleccionado.

Campo de texto “Nome”

Permite introduzir o nome do intervalo seleccionado.

Caixa de verificação “Highlite”

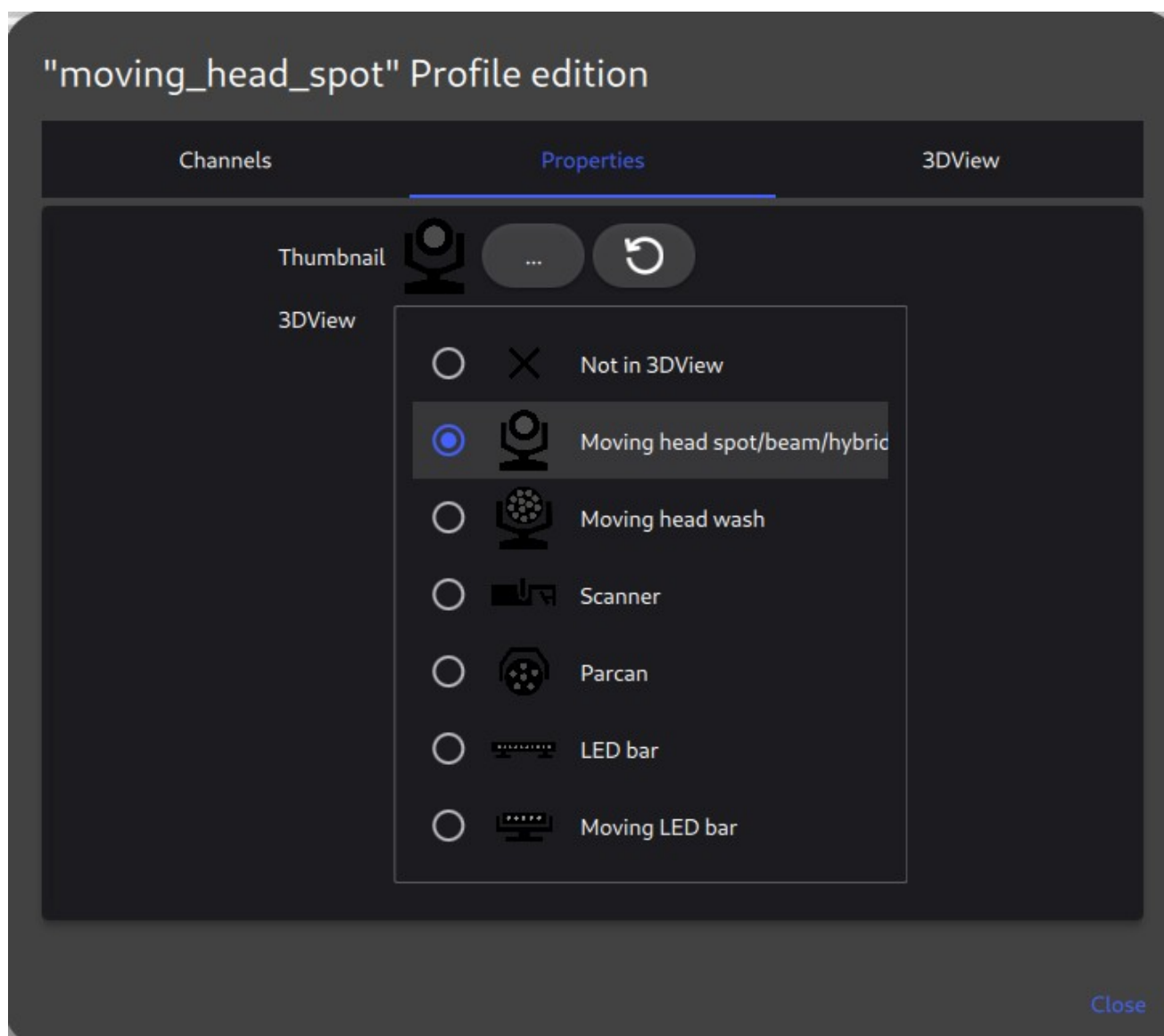
Força um valor específico que será utilizado pela função “Mostrar feixes de luz”.

Secção direita

Mostra os intervalos disponíveis do canal selecionado.

Clique num ícone para o selecionar.

Janela “Editar perfil” – separador “Propriedades”



Botão “Miniatura”

Altera a miniatura do aparelho no 2DView.

Botão “Repor”

Anula a alteração da miniatura.

Lista “3DView”

Seleciona o tipo de aparelho na vista 3D.

“Não mostrar no 3DView” destina-se aos aparelhos que o 3DView não consegue representar, como uma bola de espelhos.

Janela “Editar perfil” – separador “3DView”

The screenshot shows a software interface for editing a profile. The title bar reads '"moving_head_spot" Profile edition'. Below the title bar are three tabs: 'Channels', 'Properties', and '3DView'. The '3DView' tab is selected and highlighted with a blue underline. The main content area is divided into two columns. The left column lists various parameters, and the right column contains input fields for these parameters. The parameters and their values are: Power (1200W), Beam angle (°) (10), Beam angle zoom (°) (25), Pan amplitude (°) (540), Tilt amplitude (°) (270), Reverse pan (toggle switch), Reverse tilt (toggle switch), Reverse dimmer (toggle switch), and Reverse iris (toggle switch). A 'Close' button is located in the bottom right corner of the window.

Parameter	Value
Power	1200W
Beam angle (°)	10
Beam angle zoom (°)	25
Pan amplitude (°)	540
Tilt amplitude (°)	270
Reverse pan	☐
Reverse tilt	☐
Reverse dimmer	☐
Reverse iris	☐

Este separador destina-se apenas ao nosso visualizador 3D “3DView”.

Lista pendente “Potência”

Seleciona a potência do feixe.

Campo de texto “Ângulo do feixe”

Permite introduzir o ângulo do feixe em graus.

Campo de texto “Ângulo do feixe com zoom”

Permite introduzir o ângulo máximo do feixe em graus, se o aparelho tiver a função zoom. Se o aparelho não tiver zoom, introduza o mesmo valor do campo “Ângulo do feixe”.

Campos de texto “Amplitude Pan”

Permitem introduzir a amplitude máxima do movimento Pan em graus.

Campos de texto “Amplitude Tilt”

Permitem introduzir a amplitude máxima do movimento Tilt em graus.

Caixa de verificação “Inverter Pan”

Inverte o movimento Pan (da esquerda para a direita / da direita para a esquerda).

Caixa de verificação “Inverter Tilt”

Inverte o movimento Tilt (de baixo para cima / de cima para baixo).

Caixa de verificação “Inverter dimmer”

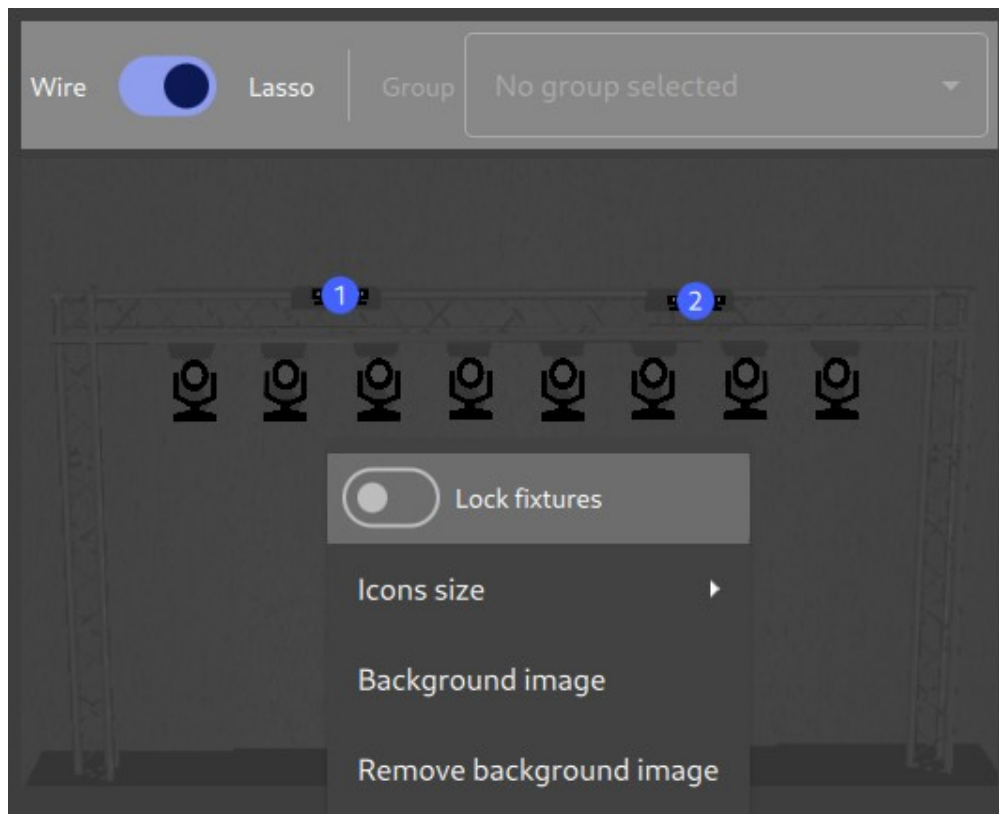
Inverte a curva do dimmer (de 0 a 255 = do máximo ao mínimo).

Caixa de verificação “Inverter íris”

Inverte a curva da íris (de 0 a 255 = de aberta a fechada).

2DView

Coloque aqui uma fotografia do palco como imagem de fundo e mova as miniaturas dos aparelhos para as posições dos aparelhos DMX reais.
A seleção dos aparelhos para os vários módulos é feita aqui.
Cada módulo tem a sua própria seleção de aparelhos.



Barra de ferramentas

Interruptor “Linha/Laço”
Seleciona os aparelhos com uma linha ou um laço.

Lista pendente “Grupo”
Seleciona um grupo existente.

Vista

Um número dentro de um círculo azul indica que o aparelho está selecionado.

Menu de contexto “Bloquear aparelhos”
Impede que as miniaturas dos aparelhos sejam movidas.

Menu de contexto “Tamanho dos ícones”

Ajusta o tamanho das miniaturas.

Menu de contexto “Imagem de fundo”

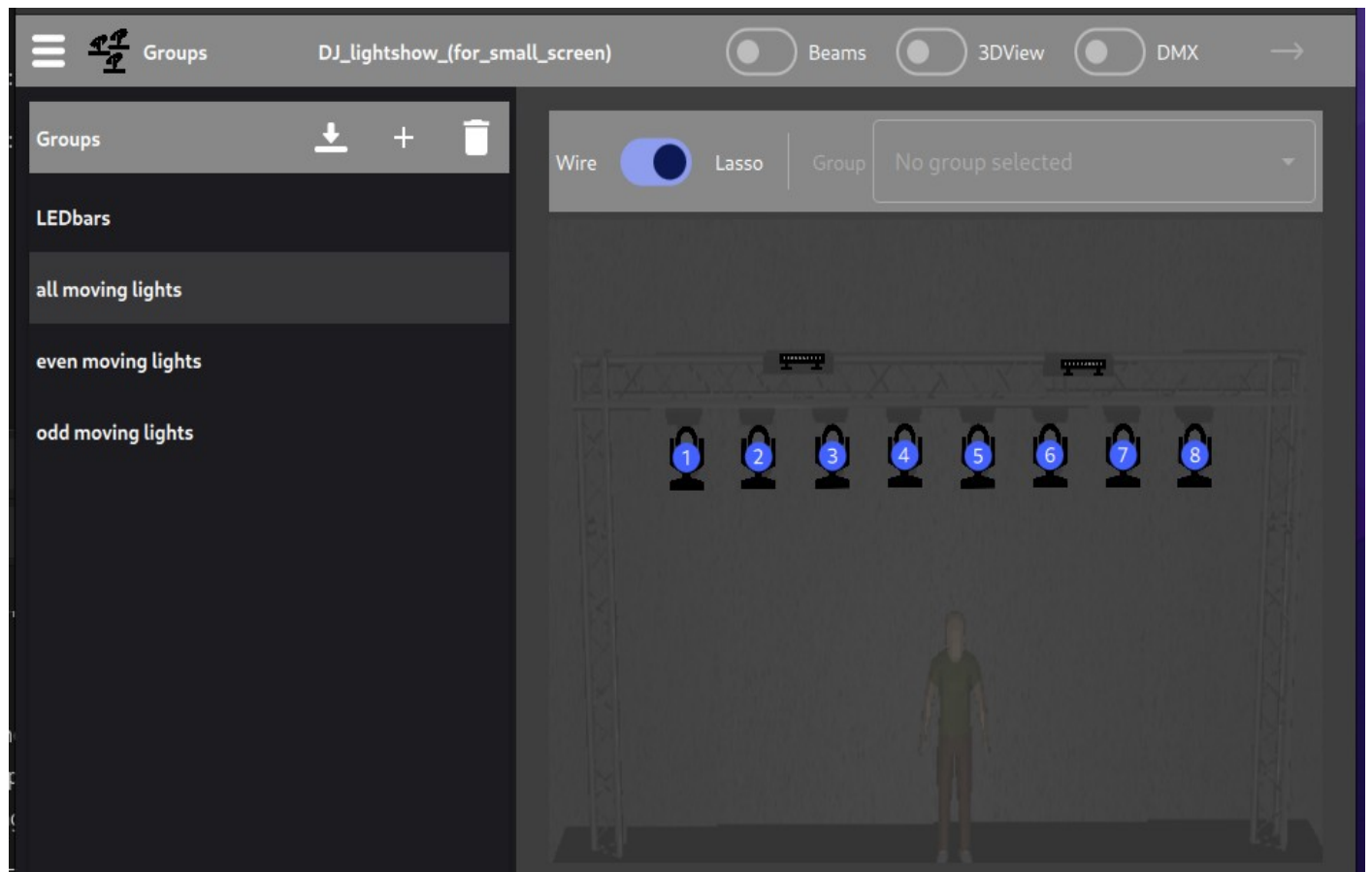
Carrega uma imagem para utilizar como fundo.

Menu de contexto “Remover imagem de fundo”

Remove a imagem de fundo.

Módulo “Grupos”

É muito importante definir grupos para utilizar o software da melhor forma.
A criação automática de lightshows no módulo “Boards” baseia-se nos grupos.



Barra de ferramentas

Botão “Guardar”
Guarda o grupo seleccionado.

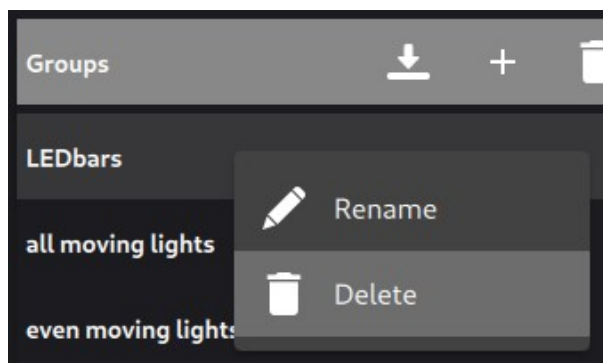
Botão “+”
Adiciona um grupo novo.

Botão “Eliminar”
Elimina o grupo seleccionado.

Lista de grupos

Mostra os grupos.

Menu de contexto de um grupo



Menu “Mudar o nome”
Muda o nome do grupo.

Menu “Eliminar”
Elimina o grupo.

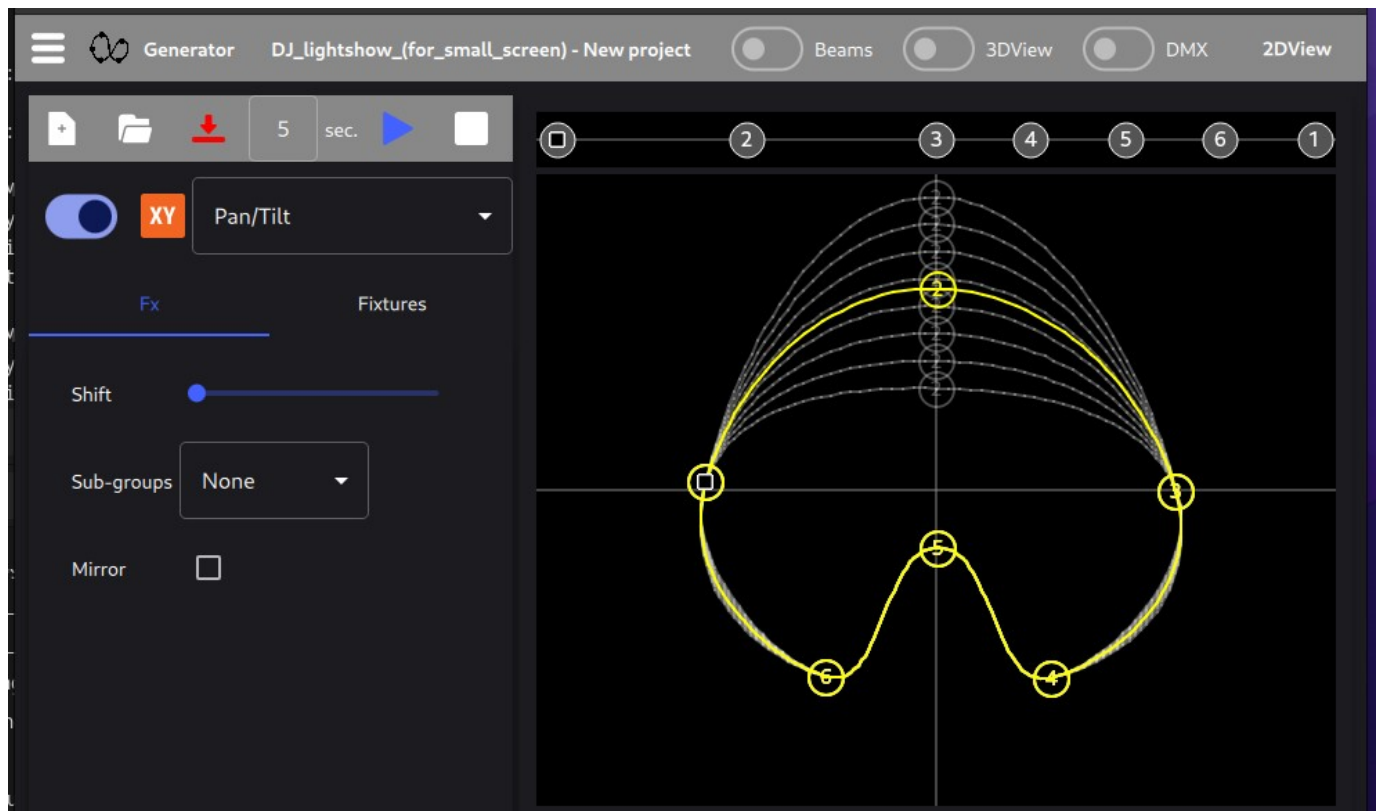
Secção 2DView

O 2DView permanece sempre aberto quando está seleccionado o módulo “Grupos”.
Defina aqui os aparelhos que pertencem ao grupo.

Exemplo de criação de um grupo: [criar um grupo](#)

Módulo “Generator”

Em primeiro lugar, selecione os aparelhos no 2DView.
Em seguida, crie aqui as cenas de iluminação.



Consulte este exemplo de criação de uma cena: [criar uma cena](#)

Barra de ferramentas

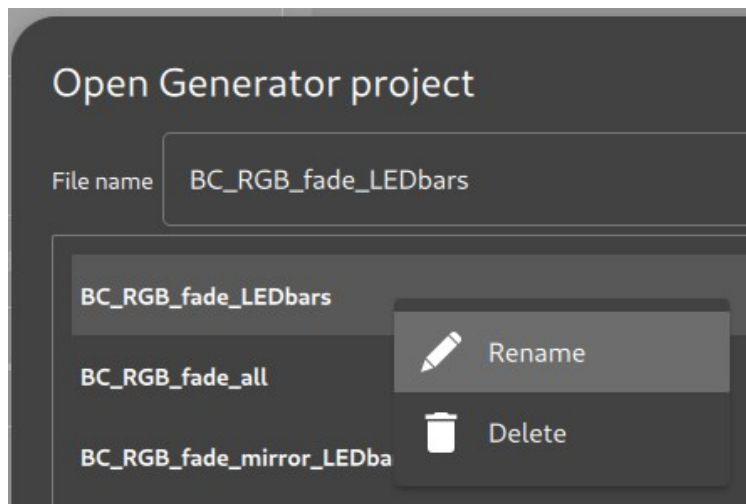


Botão “Novo”

Cria um projeto de cena novo.

Botão “Abrir”

Abre um projeto de cena existente.



Menu “Mudar o nome”

Muda o nome do ficheiro de cena selecionado.

Menu “Eliminar”

Elimina o ficheiro de cena selecionado.

Atenção: aparece uma janela para confirmar que pretende eliminar o ficheiro. Ao clicar em “OK”, o ficheiro é eliminado definitivamente.

Botão “Guardar”

Guarda o projeto de cena.

Campo de texto (s)

Permite introduzir a duração da cena.

Botão “Reproduzir”

Reproduz a cena.

Botão “Parar”

Para a reprodução da cena.

Barra “Canal”



Interruptor

Ativa ou desativa o canal selecionado.

“Desativado” significa que o canal não se sobrepõe às outras cenas nos módulos da secção “Ao vivo”.

Ícone

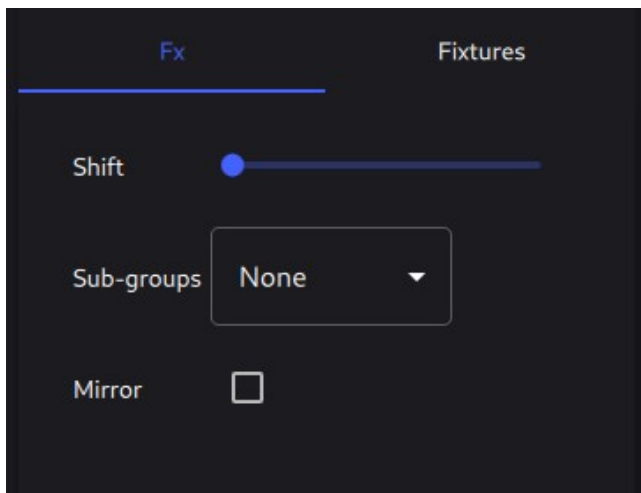
Mostra o ícone do canal selecionado.

Lista pendente

Seleciona o canal.

É possível ativar ou desativar os canais na lista pendente.

Separador “Fx” (Efeitos)



Este separador permite adicionar efeitos entre os aparelhos.

Controlo deslizante “Desfasamento”

Ajusta o desfasamento ao longo da curva entre os aparelhos seleccionados no 2DView.

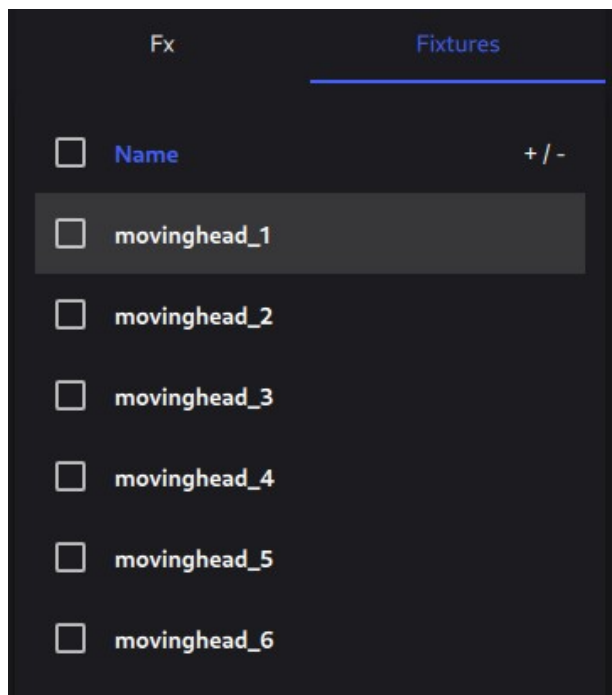
Lista pendente “Subgrupos”

Divide em vários subgrupos os aparelhos seleccionados no 2DView.

Caixa de verificação “Espelho”

Espelha o movimento dos aparelhos seleccionados no 2DView.

Separador “Aparelhos”



Este separador mostra os aparelhos do projeto de cena.

Permite ajustar separadamente os pontos de cada aparelho.

Caixa de verificação “Nomes”

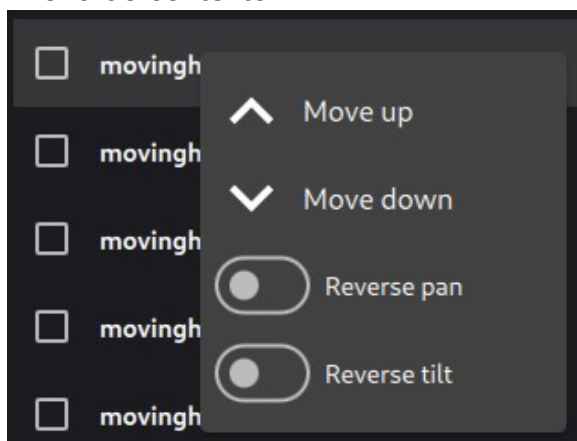
Seleciona o aparelho.

Botão “+/-”

Permite adicionar ou remover um aparelho de um projeto de cena existente.

Nota: quando este separador está selecionado, todas as operações na curva afetam apenas os aparelhos selecionados na lista.

Menu de contexto



Menu “Subir/descer”

Move o aparelho para cima ou para baixo.

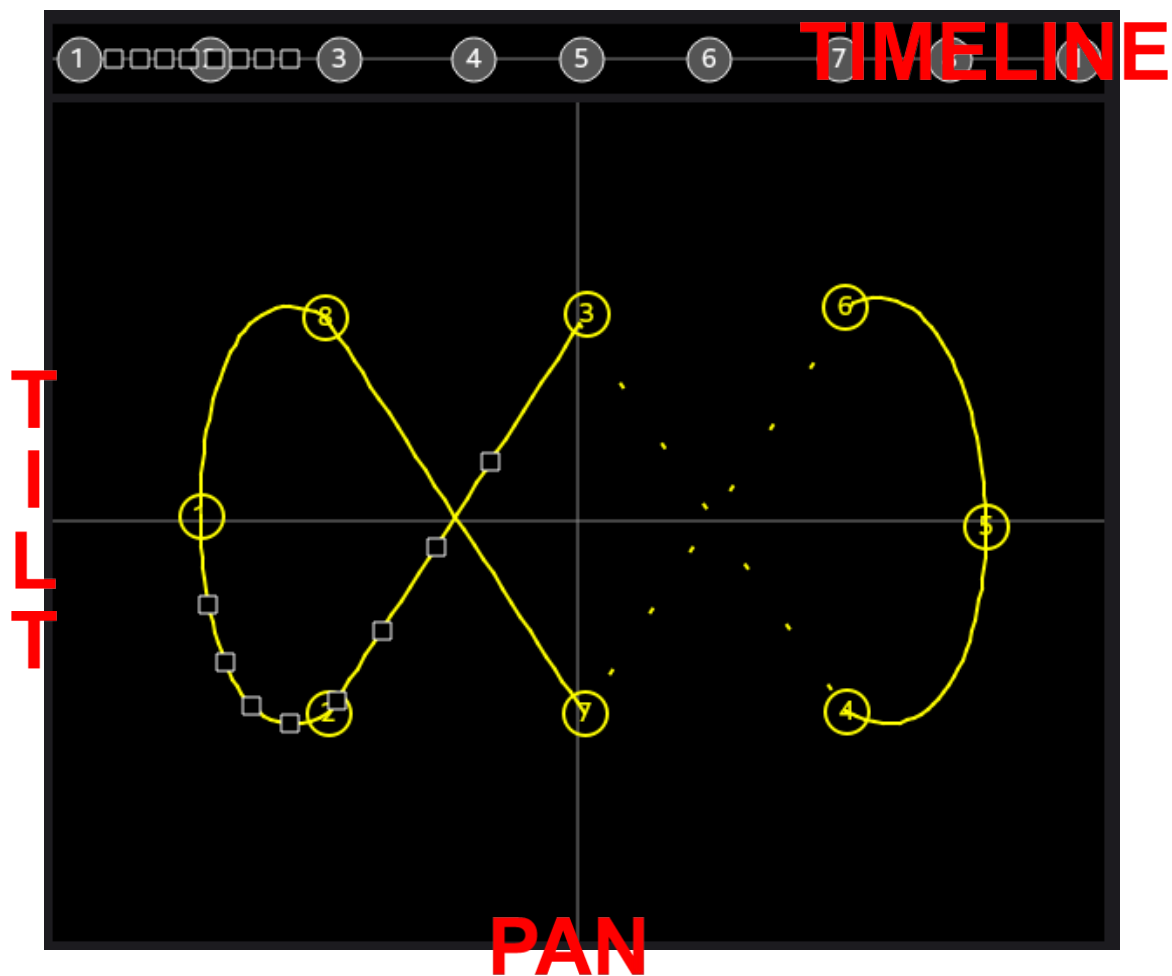
Menu “Inverter Pan”

Inverte o movimento Pan.

Menu “Inverter Tilt”

Inverte o movimento Tilt.

Curva para os canais Pan/Tilt

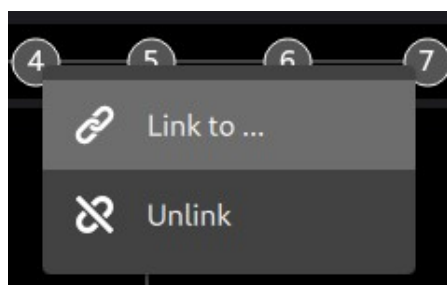


Esta curva é um exemplo de movimento Pan/Tilt.
Tem 8 pontos.

A linha de tempo

A linha horizontal na parte superior indica o tempo: é a linha de tempo do Generator.
É possível mover os pontos para a esquerda ou para a direita.

Menu de contexto da linha de tempo



Menu “Associar a ...”

Associa o ponto temporal a um ponto temporal de outro canal.

Menu “Desassociar”

Desassocia o ponto temporal.

A curva

A curva amarela mostra o movimento Pan/Tilt.
Pan corresponde ao movimento horizontal e Tilt ao vertical.

Os quadrados pretos na curva representam os aparelhos.

O ponto n.º 1 da curva corresponde ao ponto n.º 1 da linha de tempo.

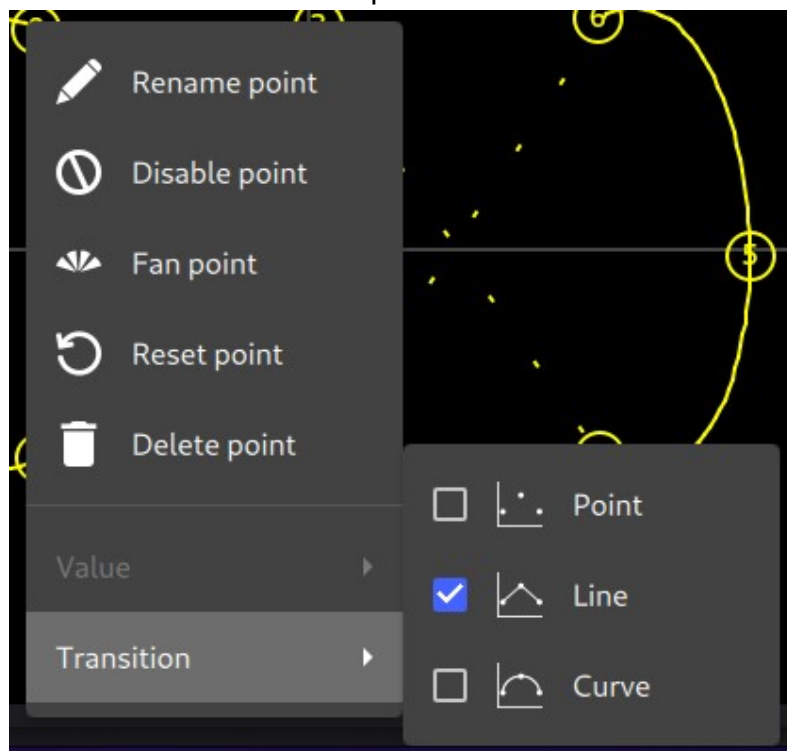
O ponto n.º 2 da curva corresponde ao ponto n.º 2 da linha de tempo.

...

O trajeto de um ponto para outro pode ser:

- uma reta (linha amarela);
- uma curva (curva amarela);
- um salto (pontos amarelos).

Menu de contexto de um ponto



Menu “Mudar o nome do ponto”

Muda o nome do ponto.

Menu “Desativar ponto”

Desativa o ponto.

O ponto não se sobrepõe às outras cenas nos módulos da secção “Ao vivo”.

Menu “Distribuir ponto em leque”

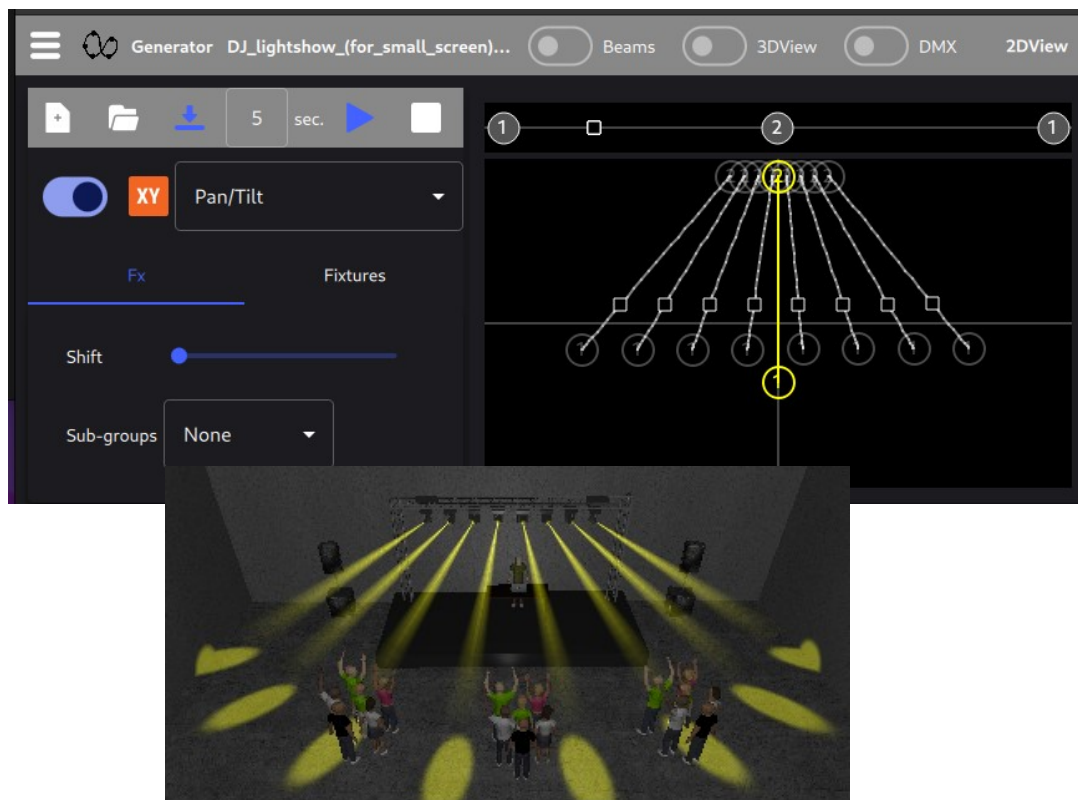
Distribui os pontos de todos os aparelhos entre o ponto do primeiro aparelho e o do último.

Procedimento:

- Selecione o separador “Aparelhos”.
- Selecione o primeiro aparelho da lista e mova o respetivo ponto para uma posição.
- Selecione o último aparelho da lista e mova o respetivo ponto para outra posição.
- Clique com o botão direito do rato no ponto e selecione “Distribuir ponto em leque”.

Os pontos dos restantes aparelhos serão distribuídos entre o primeiro e o último.

Este é um exemplo de efeito em leque.



“Repor ponto”

Repõe os pontos de todos os aparelhos na mesma posição, caso tenham sido alterados separadamente para cada aparelho.

“Eliminar ponto”

Elimina o ponto.

“Valor”

Não é utilizado com Pan/Tilt.

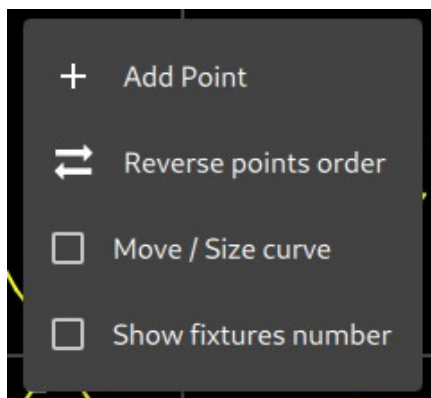
Esta função é explicada mais adiante para os restantes canais.

“Transição”

Define a transição a partir do ponto anterior:

- reta;
- curva;
- salto.

Menu de contexto da área da curva



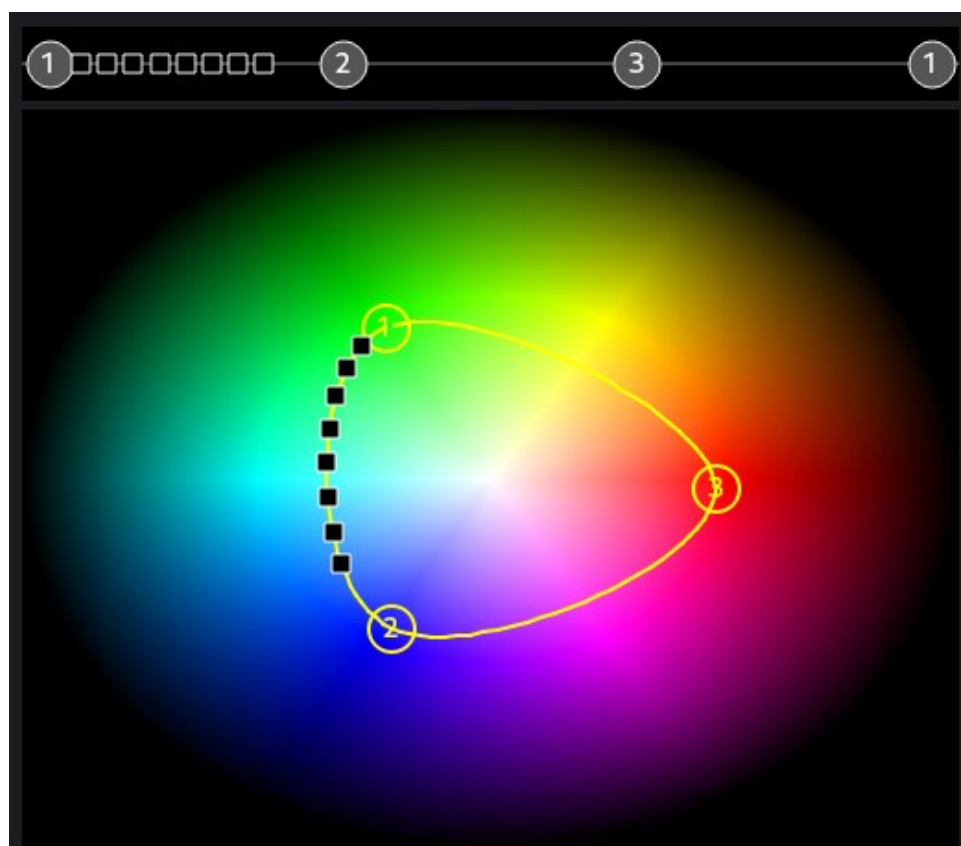
“Adicionar ponto”
Adiciona um ponto.

“Inverter ordem dos pontos”
Inverte a ordem dos pontos.

“Mover/redimensionar curva”
Move e redimensiona a curva.

“Mostrar números dos aparelhos”
Mostra o número de cada aparelho junto à sua posição na curva.

Curva para os canais RGB

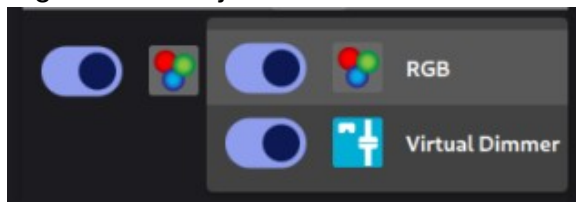


A roda de cores de fundo é fixa.
Não existem eixos horizontal ou vertical: basta colocar os pontos sobre a cor escolhida.

Esta curva é um exemplo de transição entre cores RGB.
Tem 3 pontos.

Dimmer virtual

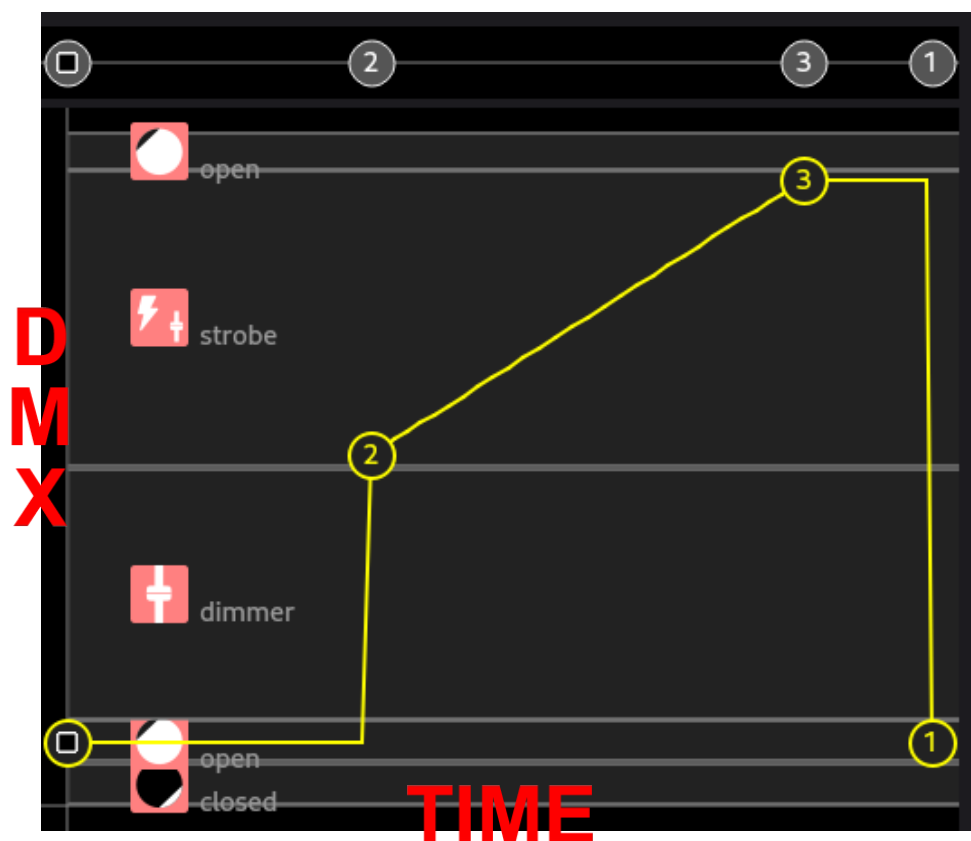
Quando o aparelho tem canais RGB mas não tem um canal dimmer, é criado um dimmer virtual para regular em conjunto a intensidade de todos os canais RGB.



Para mais informações, consulte este vídeo: [dimmer virtual](#)

Curva para os restantes canais

No modo “Padrão”



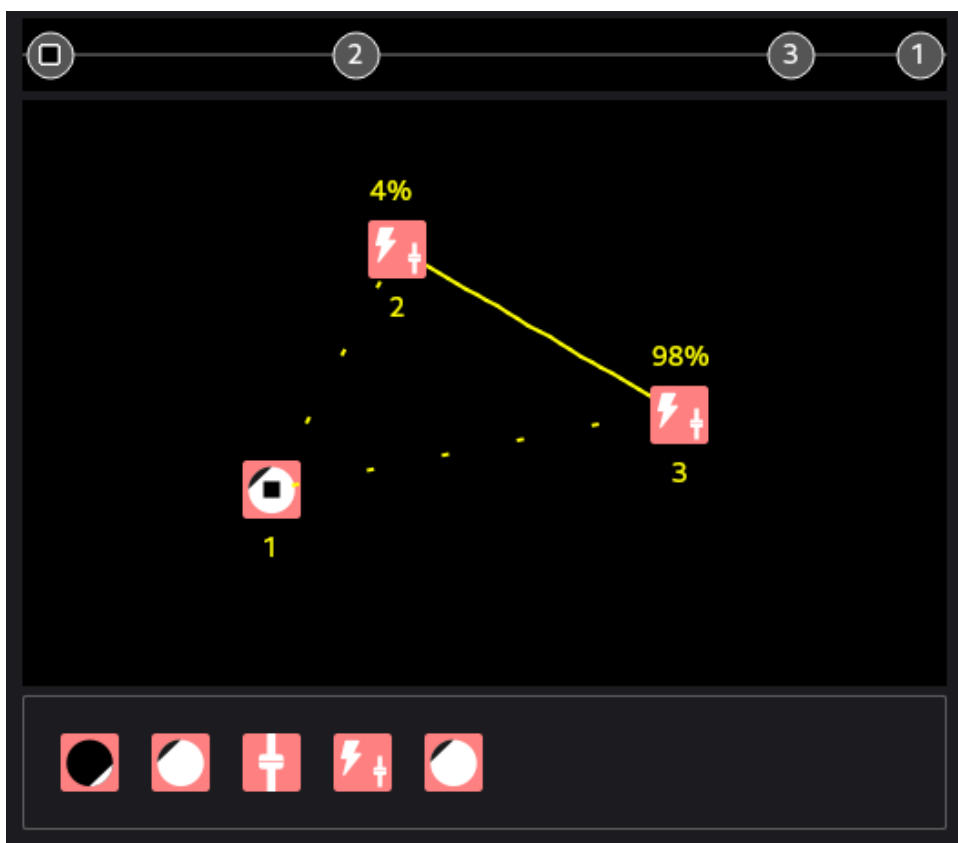
Esta curva é um exemplo para o canal do obturador.

O obturador permanece aberto desde o instante n.º 1 até ao instante n.º 2.

O efeito estroboscópico começa no instante n.º 2 e a sua velocidade aumenta até ao instante n.º 3.

Depois, o efeito estroboscópico mantém-se à velocidade máxima até ao fim da cena.

No modo “Pontos livres”



O resultado é o mesmo que no modo “Padrão”.

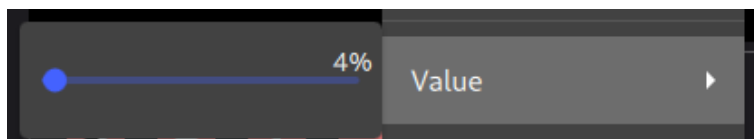
Apenas a apresentação é diferente.

Não existem eixos horizontal e vertical.

A secção por baixo da curva mostra os intervalos disponíveis. Arraste o intervalo escolhido e largue-o na curva.

O modo “Pontos livres” é útil em ecrãs pequenos, sobretudo para canais com muitos intervalos.

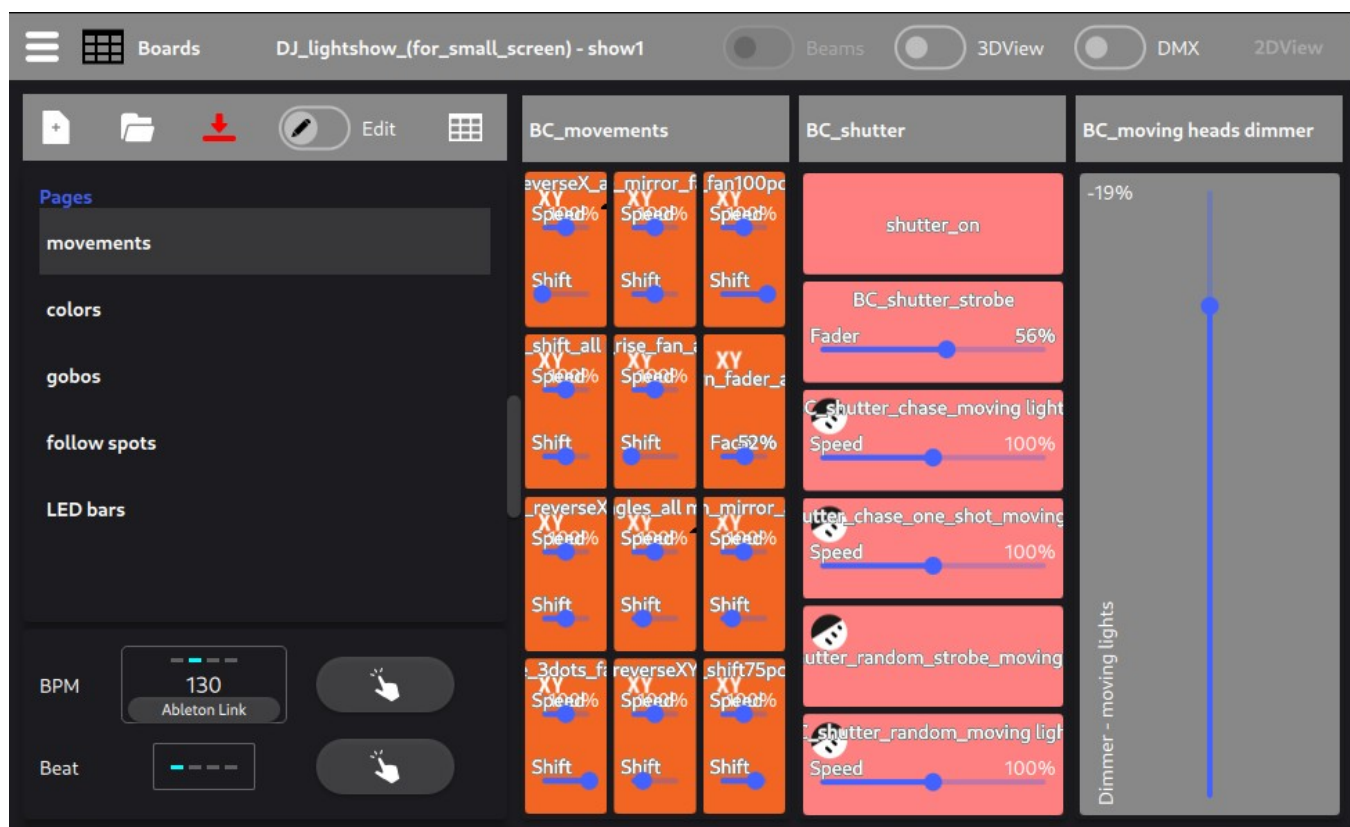
O menu “Valor” permite ajustar um valor quando não é fixo, como nos dois pontos de estrobo deste exemplo.



Para mais informações, consulte este vídeo: [pontos livres](#)

Módulo “Boards”

Reproduza aqui o espetáculo com botões de cenas, painéis de botões e páginas de painéis.



Barra de ferramentas



Botão “Novo”

Cria um projeto novo.

Um projeto no “Boards” é uma disposição de botões, painéis e páginas.

Podem existir vários projetos. Os aparelhos e as cenas de iluminação são os mesmos, enquanto os diferentes projetos podem ser personalizados para utilizadores distintos.

Botão “Abrir”

Abre um projeto existente.

Botão “Guardar”

Guarda o projeto existente.

Para mais informações, consulte este vídeo: [vários projetos](#)

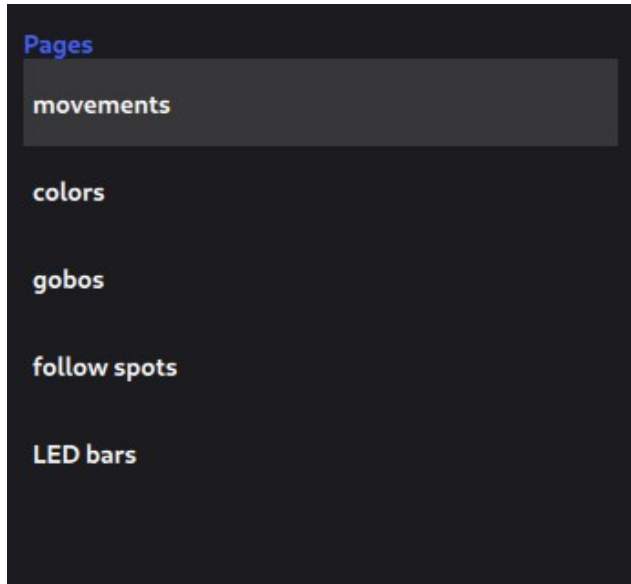
Interruptor “Edição”

Ativa as funções que permitem modificar o projeto.

Botão “Janela secundária”

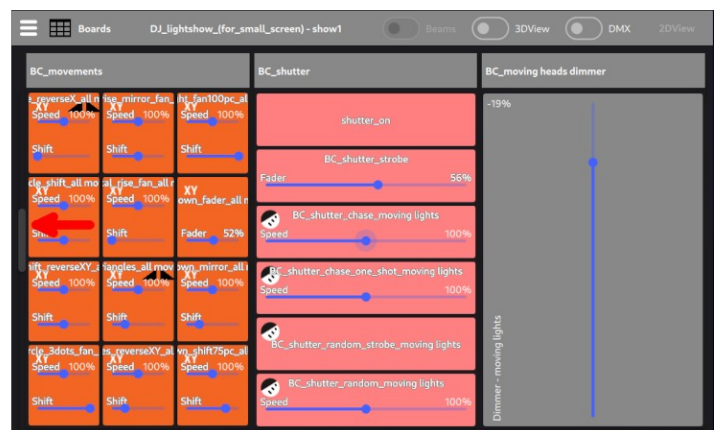
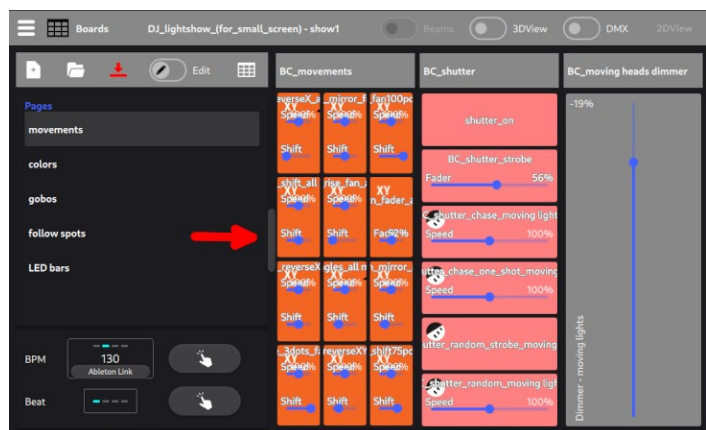
Abre uma segunda janela com botões, painéis e páginas.

Separador “Páginas”

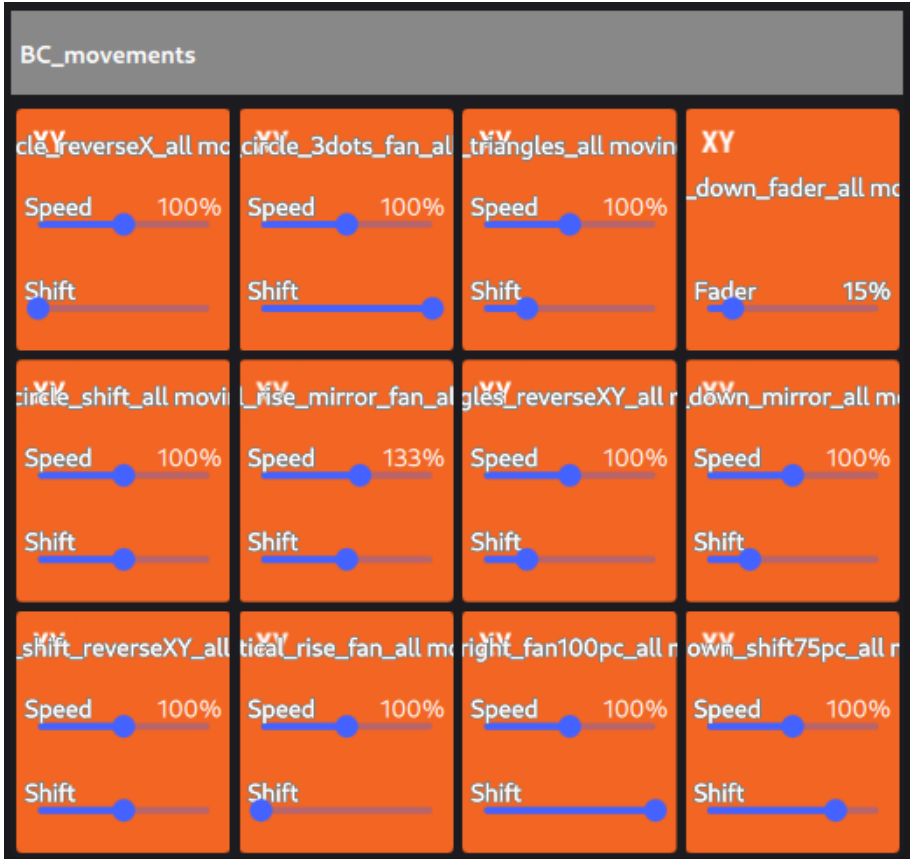


Mostra as páginas dos painéis.

Utilize os dois botões apresentados abaixo para ocultar ou mostrar as páginas com a barra de ferramentas.



Painel de botões



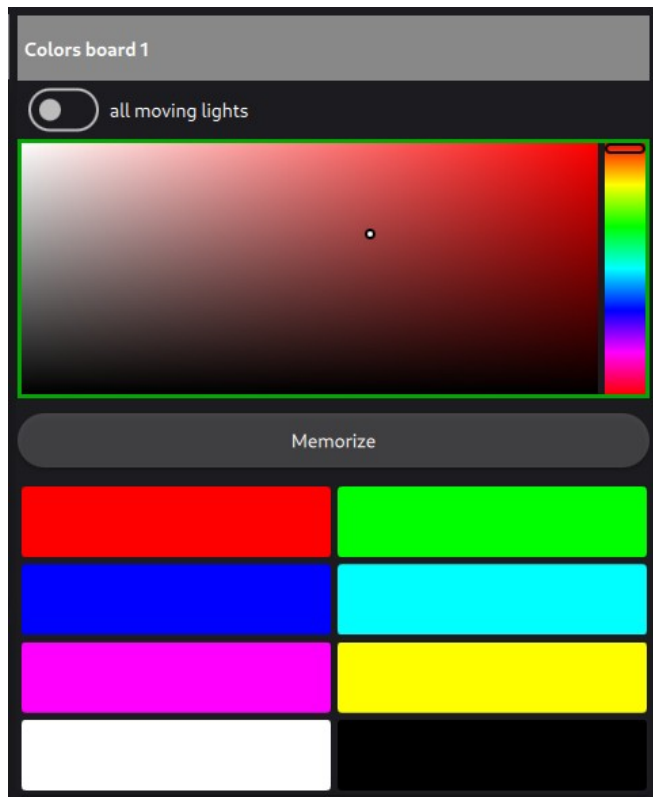
Este painel contém botões de cenas cuja velocidade e efeito de desfasamento podem ser alterados.

Painel de faders



Este painel contém controlos deslizantes e interruptores para controlar a intensidade dos canais ou a velocidade dos botões de cena.

Painel de cor



Este painel contém uma roda de cores com memórias de cor para controlar a cor de um grupo de aparelhos.

Interruptor
Ativa ou desativa o painel.

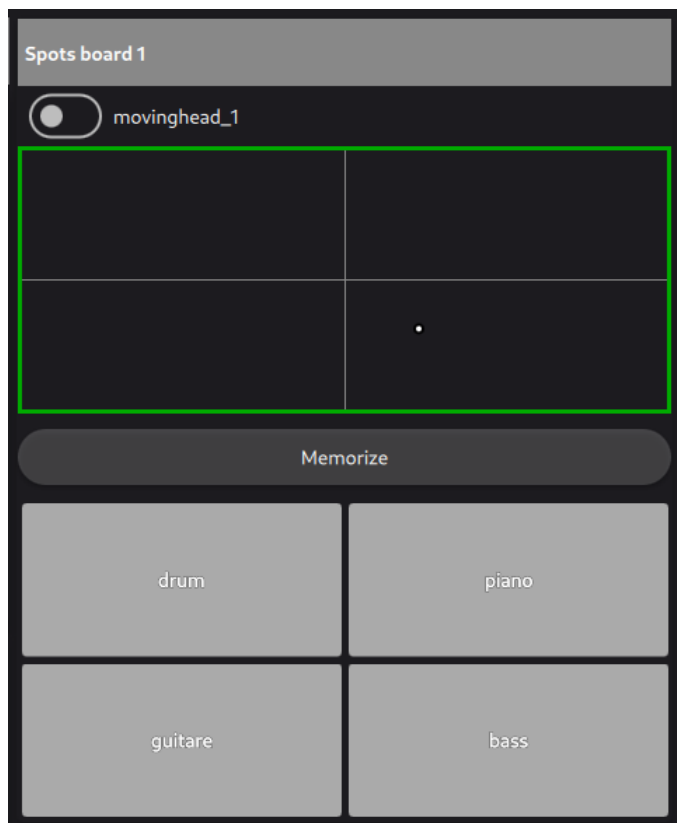
Roda de cores
Ajusta a cor.

Botão “Memorizar”
Guarda a cor selecionada num botão de cor.

Botões de cor
Memórias de cores.

Para mais informações, consulte este vídeo: [painel de cor](#)

Painel de seguimento



Este painel contém uma secção Pan/Tilt com memórias de posição para controlar o movimento de um aparelho.

Interruptor

Ativa ou desativa o painel.

Secção Pan/Tilt

Ajusta a posição Pan/Tilt.

Botão “Memorizar”

Guarda a posição Pan/Tilt seleccionada num botão Pan/Tilt.

Botões Pan/Tilt

Memórias de posições Pan/Tilt.

Para mais informações, consulte este vídeo: [seguimento](#)

Beat/BPM



Campo de texto “BPM”

Permite introduzir os BPM.

Botão “Ableton Link”

Liga-se aos outros dispositivos Ableton Link para receber os respetivos BPM.

Botão “BPM”

Toque no botão para alterar os BPM.

Campo de texto “Beat”

Permite introduzir o beat.

Botão “Beat”

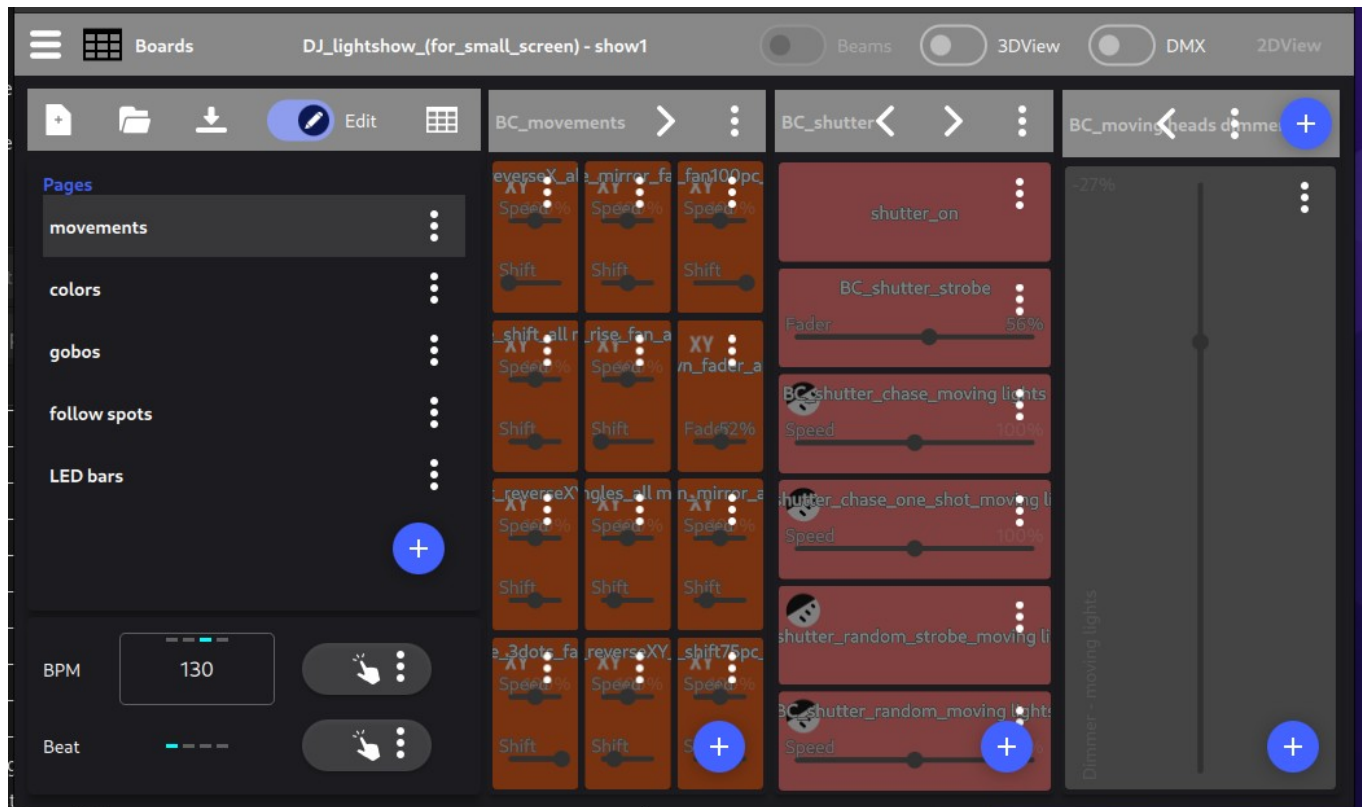
Toque no botão para alterar o beat.

Exemplo de utilização do beat: [drop musical](#)

Módulo “Boards” no modo “Edição”

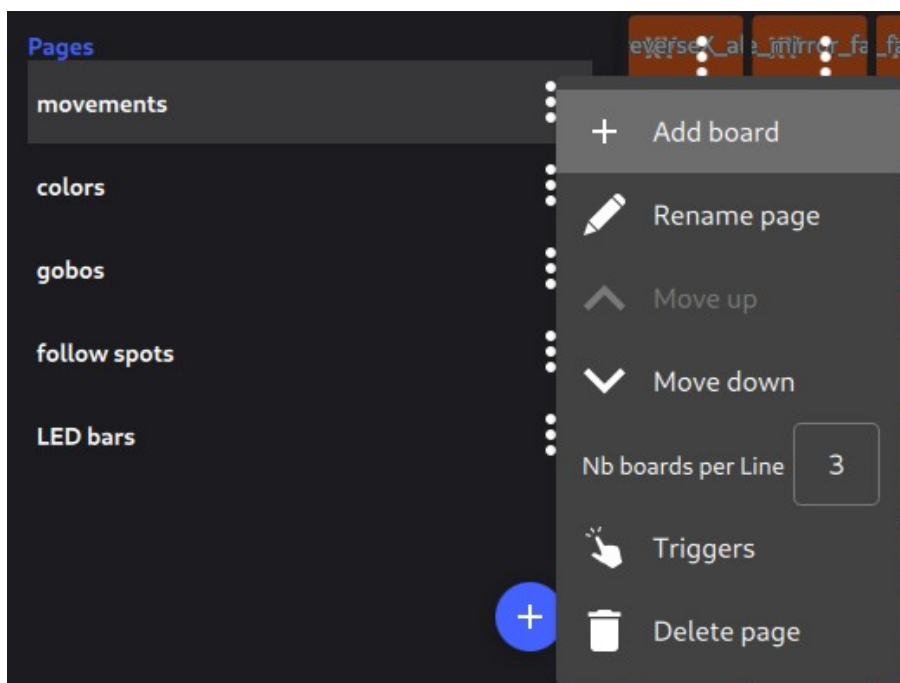


Organize aqui os botões de cenas, os painéis de botões e as páginas dos painéis.

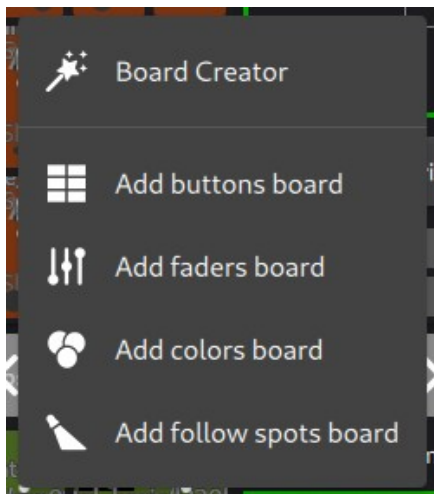


Secção “Páginas”

Botão “...” (três pontos) ou menu de contexto



Menu “Adicionar painel”
Abre o menu de contexto.



Menu “Criador de painéis”
Abre a janela “Criador de painéis”.
(Consulte o módulo “Boards – Criador de painéis”).

Menu “Adicionar painel de botões”
Adiciona um painel vazio para botões.

Menu “Adicionar painel de faders”
Adiciona um painel vazio para faders.

Menu “Adicionar painel de cor”
Abre uma janela para selecionar um grupo e adiciona um painel com uma roda de cores para o grupo selecionado.

Menu “Adicionar painel de seguimento”
Abre o 2DView para selecionar um aparelho e adiciona um painel com uma secção Pan/Tilt para o aparelho selecionado.

Menu “Mudar o nome da página”
Muda o nome da página.

Menu “Subir/descer”
Move a página para cima ou para baixo.

Menu “N.º de painéis por linha”
Permite introduzir o número máximo de painéis por linha.

Menu “Acionador”
Abre a janela “Acionadores”.

Menu “Eliminar página”
Elimina a página.

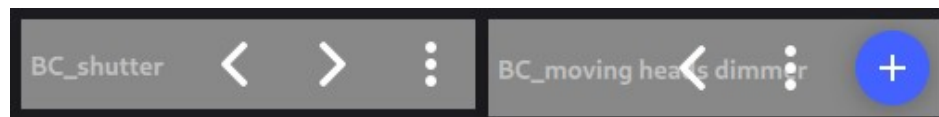
Botão “+” (azul)
Adiciona uma página.

Secção “Beat/BPM”



Botão “...” (três pontos)
Abre a janela “Acionadores”.

Barra de ferramentas dos painéis



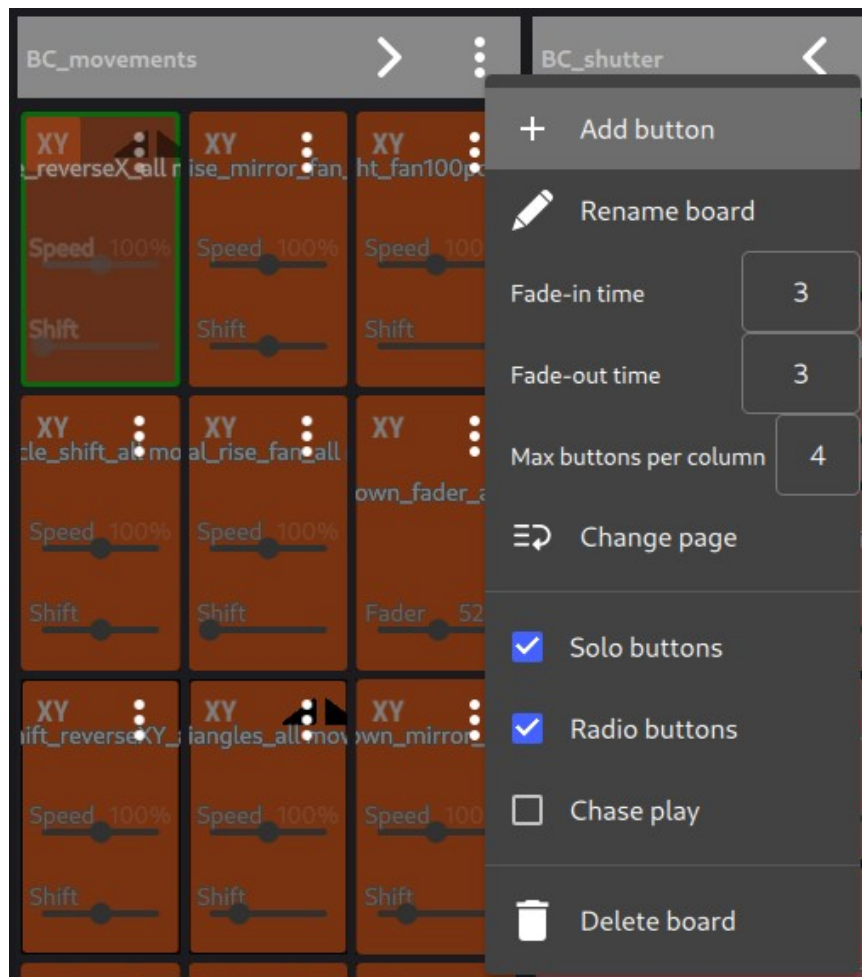
Botões “<” e “>”
Movem o painel para a esquerda ou para a direita.

Botão “+” (azul)
Adiciona um painel.

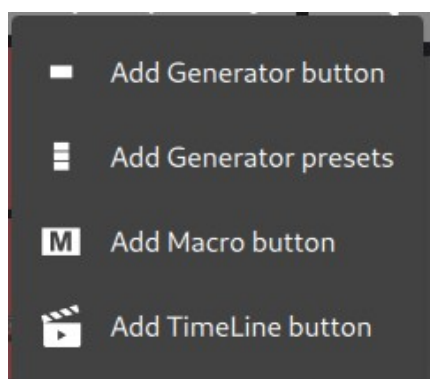
Módulo “Boards – botões” no modo “Edição”



Botão “...” (três pontos) da barra de ferramentas



Menu “Adicionar botão”
Abre o menu de contexto.



Menu “Adicionar botão do Generator”
Abre a janela “Selecionar projeto do Generator”.
Em seguida, adiciona o projeto escolhido.

Menu “Adicionar predefinição do Generator”
Abre a janela “Selecionar projeto do Generator”.
Adiciona um botão por cada ponto do canal selecionado no projeto escolhido.

Menu “Adicionar botão de macro”
Adiciona um botão de macro.

Menu “Adicionar botão do Timeline”
Adiciona um botão do Timeline.

Menu “Mudar o nome do painel”
Muda o nome do painel.

Menu “Tempo de entrada gradual (ms)”
Permite introduzir o tempo de entrada gradual, em milissegundos, para os botões com a opção “Entrada gradual”.

Menu “Tempo de saída gradual (ms)”
Permite introduzir o tempo de saída gradual, em milissegundos, para os botões com a opção “Saída gradual”.

Menu “Máx. botões por coluna”
Permite introduzir o número máximo de botões por coluna.

Menu “Mudar de página”
Move o botão para outra página.

Menu “Botões Solo”
Ao premir um novo botão, o anterior é desativado.

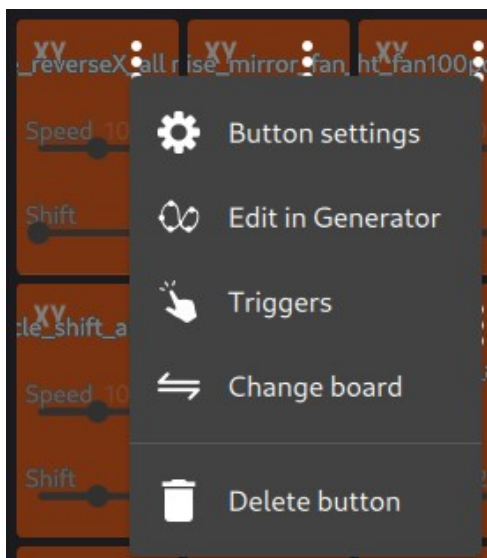
Menu “Botões de opção”
Um segundo clique no botão não tem qualquer efeito.

Menu “Reprodução sequencial”
Reproduz os botões um após o outro.

Menu “Eliminar painel”
Elimina o painel.

Secção de botões

Botão “...” (três pontos) no botão de cena



Menu “Definições do botão”

Abre a janela “Definições do botão”.

Menu “Editar no Generator”

Passa para o módulo “Generator” e abre a cena para a editar.

Menu “Acionadores”

Abre a janela “Acionadores”.

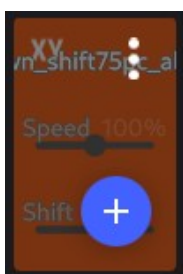
Menu “Mudar de painel”

Move o botão para outro painel.

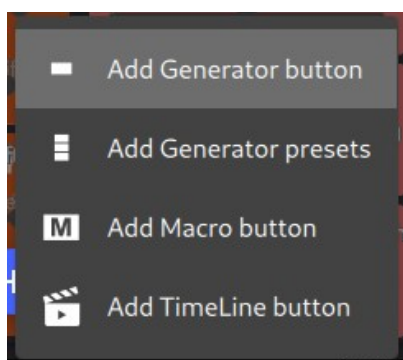
Menu “Eliminar botão”

Elimina o botão.

Botão “+”



Abre este menu de contexto para adicionar um botão.



Menu “Adicionar botão do Generator”

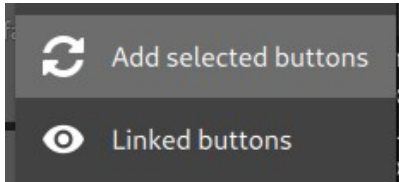
Abre uma janela para selecionar uma cena do Generator e adicioná-la ao painel como botão.

Menu “Adicionar predefinições do Generator”

Abre uma janela para selecionar uma cena do Generator e adicionar ao painel um botão por cada ponto de um canal escolhido da cena.

Menu “Adicionar botão de macro”

Adiciona um botão de macro com as opções de menu correspondentes.



Menu “Adicionar botões selecionados”

Adiciona os botões de cena selecionados (com uma marca de verificação preta grande) à lista de botões associados.

Menu “Botões associados”

Abre a lista de botões associados.

Menu “Adicionar botão do Timeline”

Abre uma janela para selecionar um projeto do Timeline e adicioná-lo ao painel como botão.

Para mover os botões dentro do painel, arraste-os e largue-os na posição pretendida.



Janela “Definições do botão”

Separador “Diversos”

The image shows a 'Button settings' dialog box with three tabs: 'Misc.', 'Duration', and 'Channel'. The 'Misc.' tab is selected. It contains the following settings:

- Name:** A text field containing the text '_XY_circle_reverseX_all moving lights'.
- Color:** A color selection area with an orange button and a circular arrow button.
- Image:** A selection area with an ellipsis button and a trash can button.
- Priority:** A dropdown menu set to 'Normal'.
- Flash:** A checkbox.
- HTP:** A checkbox.
- Relative:** A checkbox.
- Fade In:** A checkbox.
- Fade Out:** A checkbox.
- Fader slider:** A checkbox.
- Speed slider:** A checkbox.

At the bottom right, there are 'Cancel' and 'OK' buttons.

Campo de texto “Nome”

Permite introduzir o nome do botão.

Botão “Cor”

O primeiro botão abre uma janela de seleção de cor para alterar a cor de fundo do botão.
O segundo botão repõe a cor do botão.

Botão “Imagem”

O primeiro botão abre a janela para selecionar uma imagem de fundo para o botão.

O segundo botão remove a imagem de fundo.

Lista pendente “Prioridade”

Define a prioridade do botão como “Normal”, “Baixa” ou “Alta”.

Caixa de verificação “Flash”

Ativa o modo Flash. O botão permanece ativo enquanto se mantiver premido o botão esquerdo do rato.

Caixa de verificação “HTP”

Os valores dos canais substituem os dos canais de outros botões quando são superiores.

Caixa de verificação “Relativo”

Os movimentos dos canais são adicionados aos outros movimentos que já estão em execução.

Para mais informações, consulte este vídeo: [conceitos fundamentais – cena relativa](#)

Caixa de verificação “Entrada gradual”

Os canais reguláveis aumentam gradualmente de intensidade quando o botão é ativado.

Caixa de verificação “Saída gradual”

Os canais reguláveis diminuem gradualmente de intensidade quando outro botão é ativado.

Caixa de verificação “Controlo deslizante de dimmer”

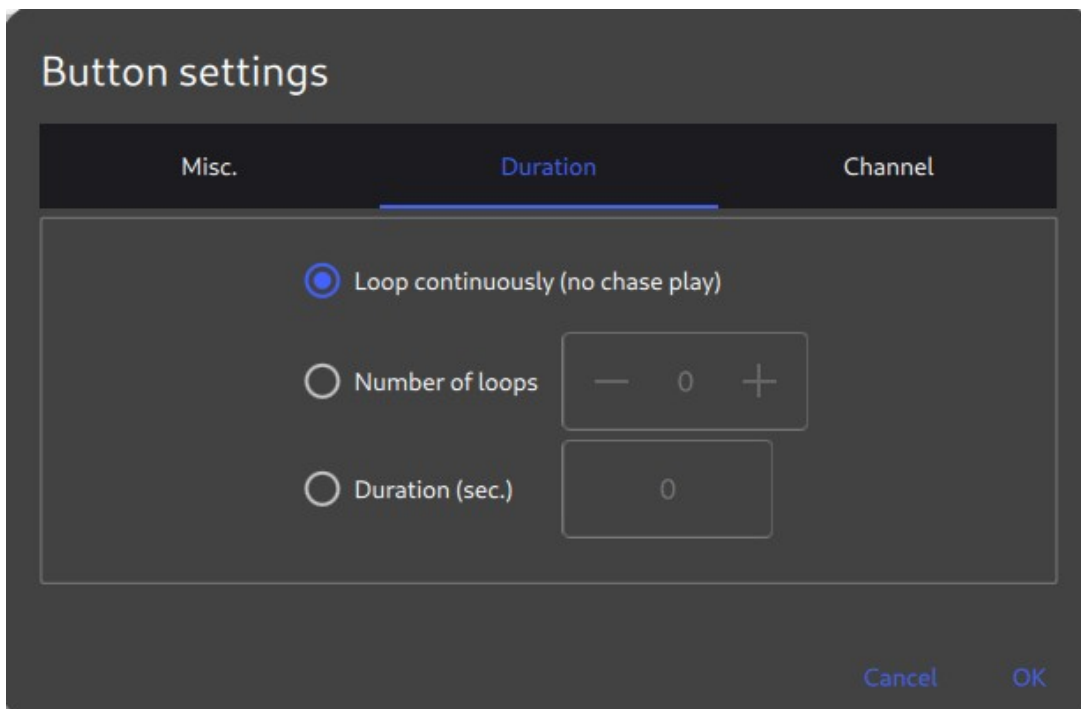
Adiciona ao botão um controlo deslizante para regular a intensidade dos canais reguláveis.

Os nomes dos canais reguláveis são: dimmer, white, amber, red, green, blue, cyan, magenta, yellow, uv.

Caixa de verificação “Controlo deslizante de velocidade”

Adiciona ao botão um controlo deslizante para alterar a velocidade da cena associada.

Separador “Duração”



Opção “Repetir continuamente (sem reprodução sequencial)”

O botão permanece ativo.

Se o painel estiver no modo sequencial, a sequência para neste botão.

Opção e campo numérico “Número de repetições”

Define o número de repetições da cena antes de o botão ser desativado.

Opção e campo de texto “Duração (s)”

Define o tempo após o qual o botão é desativado.

Separador “Canal”

The image shows a 'Button settings' dialog box with three tabs: 'Misc.', 'Duration', and 'Channel'. The 'Channel' tab is selected and highlighted with a blue underline. Inside the 'Channel' tab, there are six settings, each with a label and a control element:

- Channel**: A dropdown menu showing 'Pan/Tilt'.
- Shift slider**: A checkbox that is checked (blue square with a white checkmark).
- Static**: A dropdown menu showing 'Off'.
- Speed mode**: A dropdown menu showing 'Manual'.
- Step**: A dropdown menu showing '1/1'.
- Trigger**: A dropdown menu showing 'Next point'.

At the bottom right of the dialog box, there are two buttons: 'Cancel' and 'OK'.

Lista pendente “Canal”

Seleciona os canais aos quais se aplicam os parâmetros seguintes.

Caixa de verificação “Controlo deslizante de desfasamento”

Adiciona ao botão um controlo deslizante para controlar o efeito de desfasamento entre os aparelhos.

Lista pendente “Estático”

“Desativado” : a cena é reproduzida.

“#nb” : a cena é estática e reproduz o ponto n.º nb.

Lista pendente “Modo de velocidade”

“Manual” : a cena é reproduzida à velocidade normal.

“Beat” : a cena reproduz os pontos em sincronia com o beat.

“BPM” : a cena reproduz os pontos em sincronia com os BPM.

Lista pendente “Passo” (para o modo de velocidade Beat/BPM)

“1/1” : a cena reproduz os pontos à velocidade normal.

“1/2” : a cena reproduz os pontos ao dobro da velocidade Beat/BPM.

“1/4” : a cena reproduz os pontos a quatro vezes a velocidade Beat/BPM.

“2/1” : a cena reproduz um ponto a cada 2 impulsos Beat/BPM.

“4/1” : a cena reproduz um ponto a cada 4 impulsos Beat/BPM.

...

“32/1” : a cena reproduz um ponto a cada 32 impulsos Beat/BPM.

Lista pendente “Acionador” (para o modo de velocidade Beat/BPM)

“Ponto seguinte” : avança para o ponto seguinte no próximo impulso Beat/BPM.

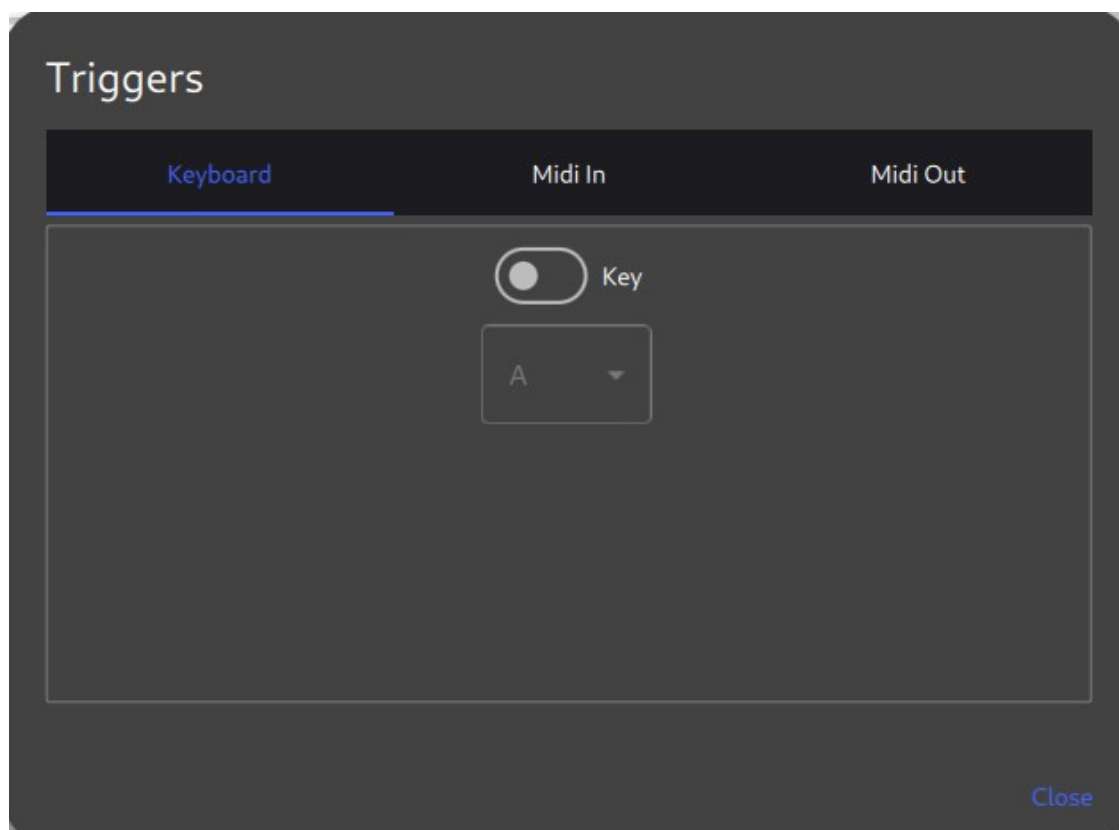
“Voltar ao ponto n.º 1” : volta ao primeiro ponto no próximo impulso Beat/BPM.

“Incrementar desfasamento” : aumenta o desfasamento um passo no próximo impulso Beat/BPM.

Janela “Acionadores”

Esta janela permite configurar os acionadores das páginas, dos botões de cena e dos botões Beat/BPM.

Separador “Teclado”



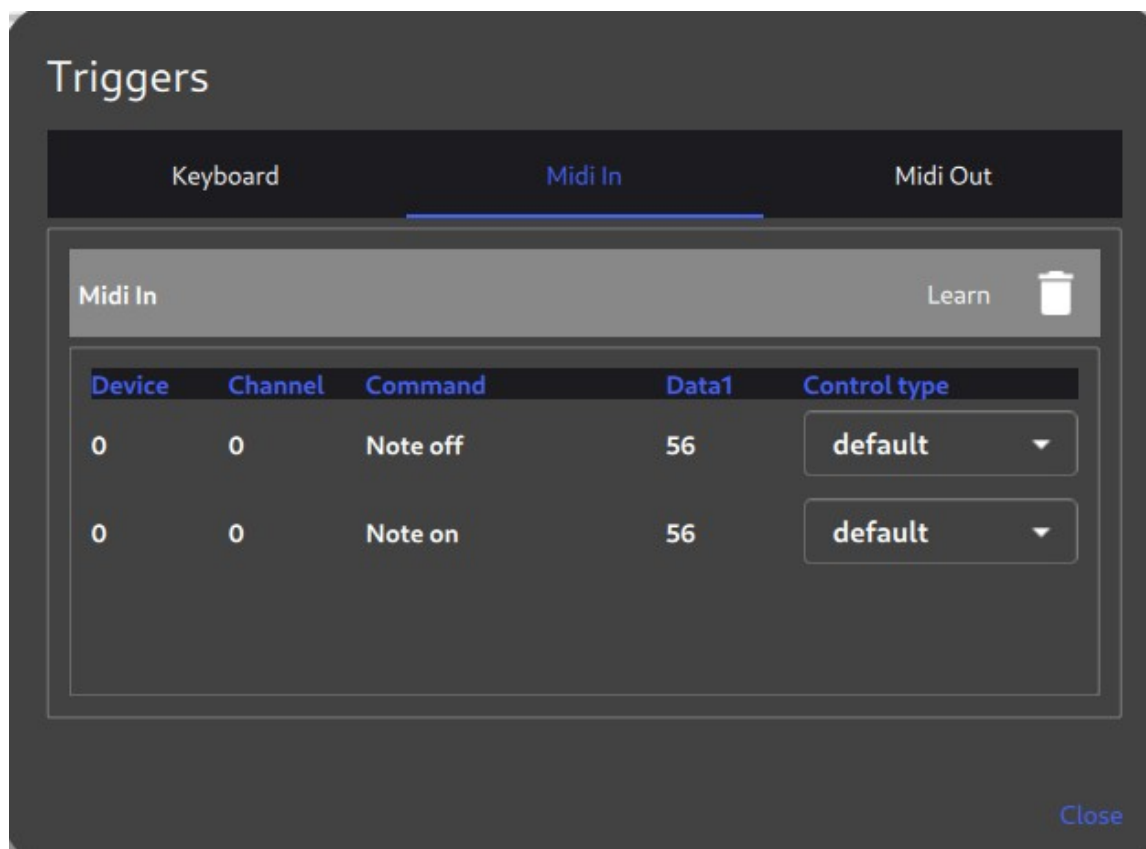
Interruptor “Tecla”

Ativa o acionador de teclado.

Lista pendente

Seleciona a tecla do teclado.

Separador “Entrada MIDI”



Botão “Aprender”

Aguarda uma mensagem MIDI e adiciona-a à lista de comandos de acionamento. Esta captura de ecrã mostra um exemplo de mensagem MIDI.

Botão “Lixo”

Remove o comando de acionamento.

Lista “Dispositivo”

Mostra o ID do dispositivo MIDI.

Lista “Canal”

Mostra o canal MIDI.

Lista “Comando”

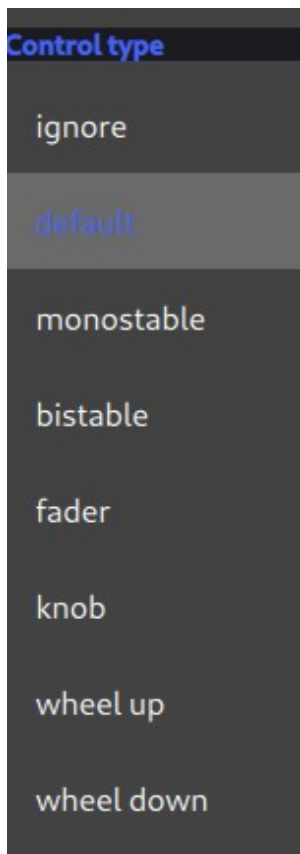
Mostra o tipo de comando MIDI.

Lista “Data1”

Mostra o parâmetro “data1” do comando MIDI.

Lista pendente “Tipo de controlo”

Selecione o tipo de controlo MIDI.



Menu “Ignorar”

Para captar também as mensagens das rodas, a função de aprendizagem regista todas as mensagens MIDI. A opção “Ignorar” permite ignorar as mensagens desnecessárias.

Menu “Predefinido”

Opção predefinida.

Menu “Monoestável”

Primeira pressão no botão MIDI > ativa o botão no Boards.

Segunda pressão no botão MIDI > desativa o botão no Boards.

Menu “Biestável”

Mantenha o botão MIDI premido para manter o botão ativo no Boards.

Menu “Fader”

Necessário para controlar um controlo deslizante no Boards através de um fader MIDI.

Nota: se um botão contiver vários controlos deslizantes, o fader MIDI controla prioritariamente o de dimmer, depois o de velocidade e, por último, o de desfasamento.

Menu “Comando rotativo”

Necessário para controlar um controlo deslizante no Boards através de uma roda giratória MIDI compatível.

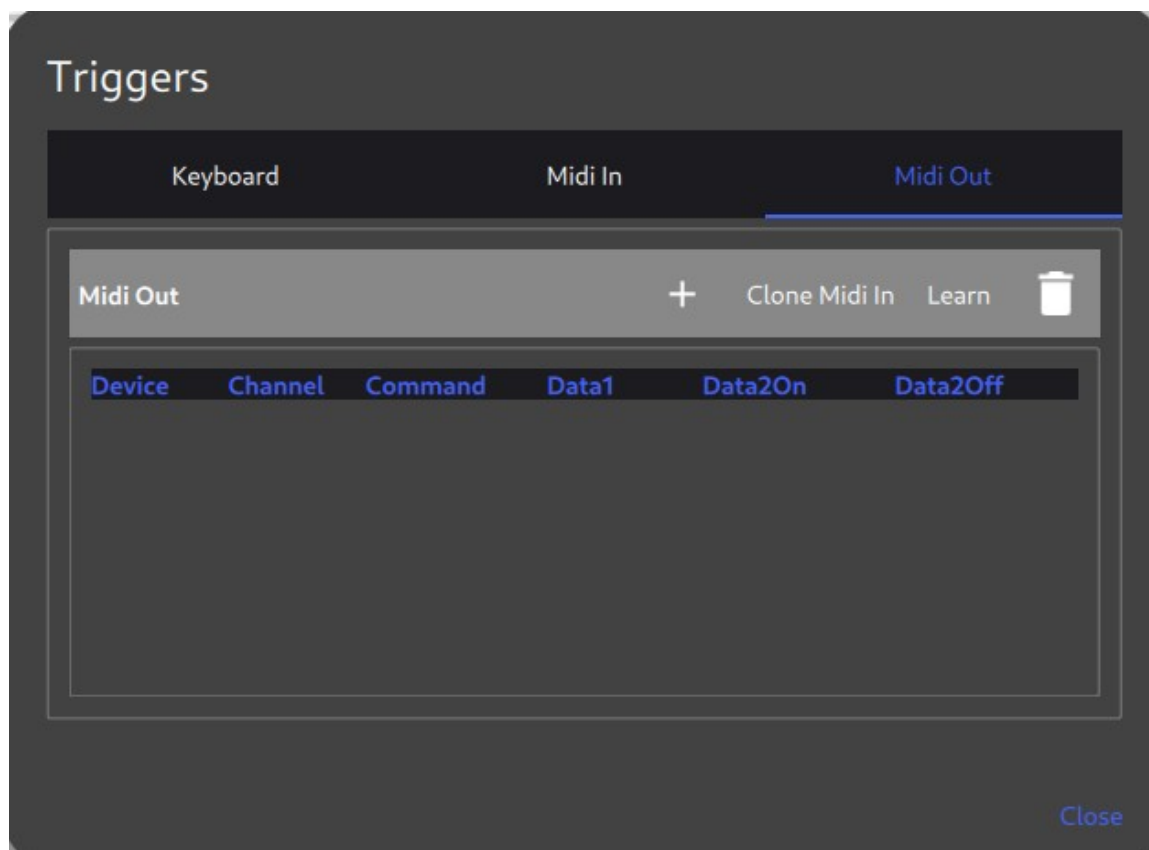
Menu “Roda para cima”

Cada passo da roda no sentido dos ponteiros do relógio envia uma mensagem MIDI Note.

Menu “Roda para baixo”

Cada passo da roda no sentido dos ponteiros do relógio envia uma mensagem MIDI Note.

Separador “Saída MIDI”



Botão “+”

Adiciona um comando de saída MIDI à lista de comandos de acionamento.

Botão “Clonar entrada MIDI”

Adiciona à lista uma cópia do comando de entrada MIDI.

Botão “Aprender”

Aguarda uma mensagem MIDI e adiciona-a à lista.

Botão “Lixo”

Remove todos os comandos de acionamento da lista.

Lista “Dispositivo”

Mostra o ID do dispositivo MIDI.

Lista “Canal”

Mostra o canal MIDI.

Lista “Comando”

Mostra o tipo de comando MIDI.

Lista “Data1”

Mostra o parâmetro “data1” do comando MIDI.

Lista “Data2On”

Mostra o parâmetro “data2on” do comando MIDI.

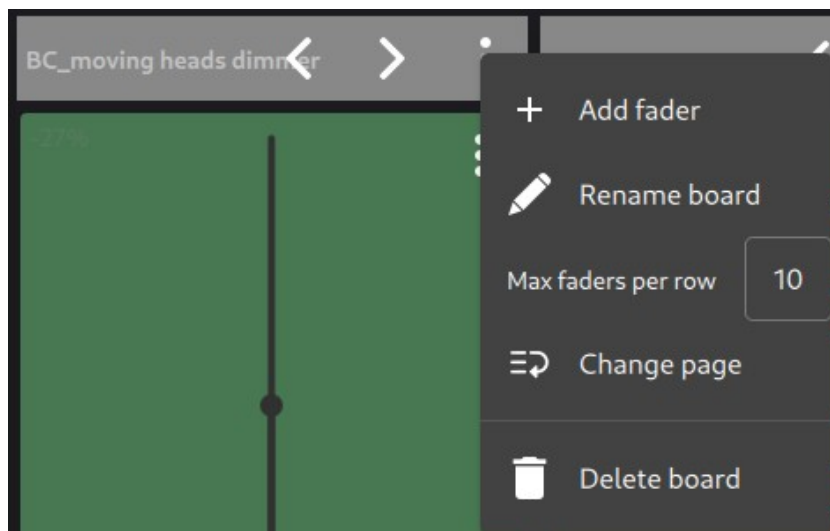
Lista "Data2Off"

Mostra o parâmetro "data2off" do comando MIDI.

Módulo “Boards – faders” no modo “Edição”



Botão “...” (três pontos) da barra de ferramentas



Menu “Adicionar fader”

Adiciona um fader de dimmer ou um fader de velocidade.

Menu “Mudar o nome do painel”

Muda o nome do painel.

Menu “Máx. faders por linha”

Permite introduzir o número máximo de faders por linha.

Menu “Mudar de página”

Move o painel para outra página.

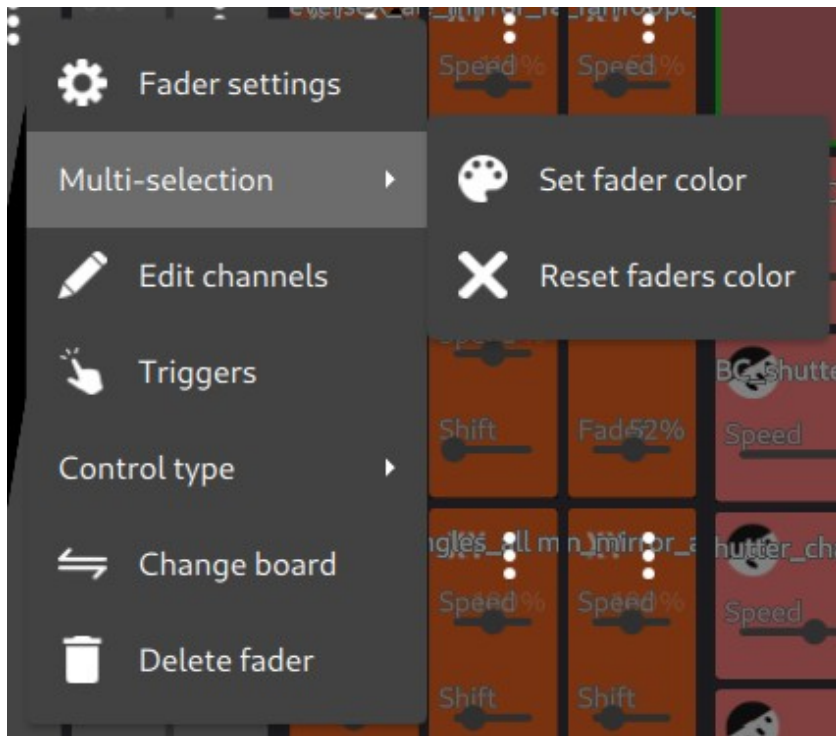
Menu “Eliminar painel”

Elimina o painel.

Botão “+” (azul)

Adiciona um fader de dimmer ou um fader de velocidade.

Botão “...” (três pontos) no fader de dimmer



Menu “Definições do fader”

Abre a janela “Definições do fader”.

Menu “Seleção múltipla”

“Definir cor dos faders”

Altera a cor dos faders seleccionados.

“Repor cor dos faders”

Remove a cor dos faders seleccionados.

Menu “Editar canal”

Abre a janela “Selecionar canais dos aparelhos”.

Menu “Acionadores”

Abre a janela “Acionadores”.

Menu “Tipo de controlo”

Define se o controlo funciona como dimmer ou como interruptor.

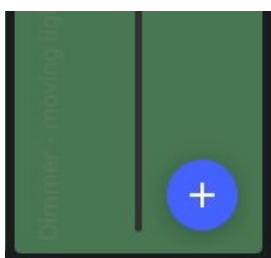
Menu “Mudar de painel”

Move o fader para outro painel.

Menu “Eliminar fader”

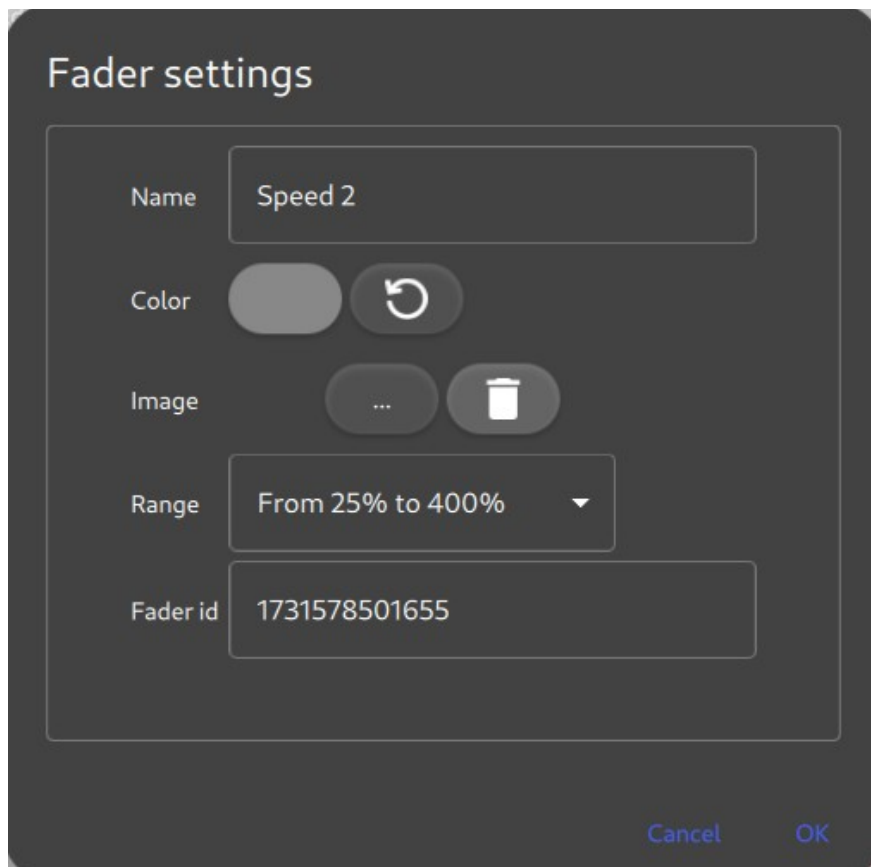
Elimina o fader.

Botão “+”



Adiciona um fader.

Janela “Definições do fader”



Fader settings

Name

Color 

Image 

Range ▼

Fader id

[Cancel](#) [OK](#)

Campo de texto “Nome”

Permite introduzir o nome do fader.

Botões “Cor”

O primeiro botão abre uma janela de seleção de cor para alterar a cor de fundo do fader.
O segundo botão repõe a cor de fundo do fader.

Botão “Imagem”

O primeiro botão abre a janela para seleccionar uma imagem de fundo para o fader.
O segundo botão remove a imagem de fundo.

Lista pendente “Intervalo”

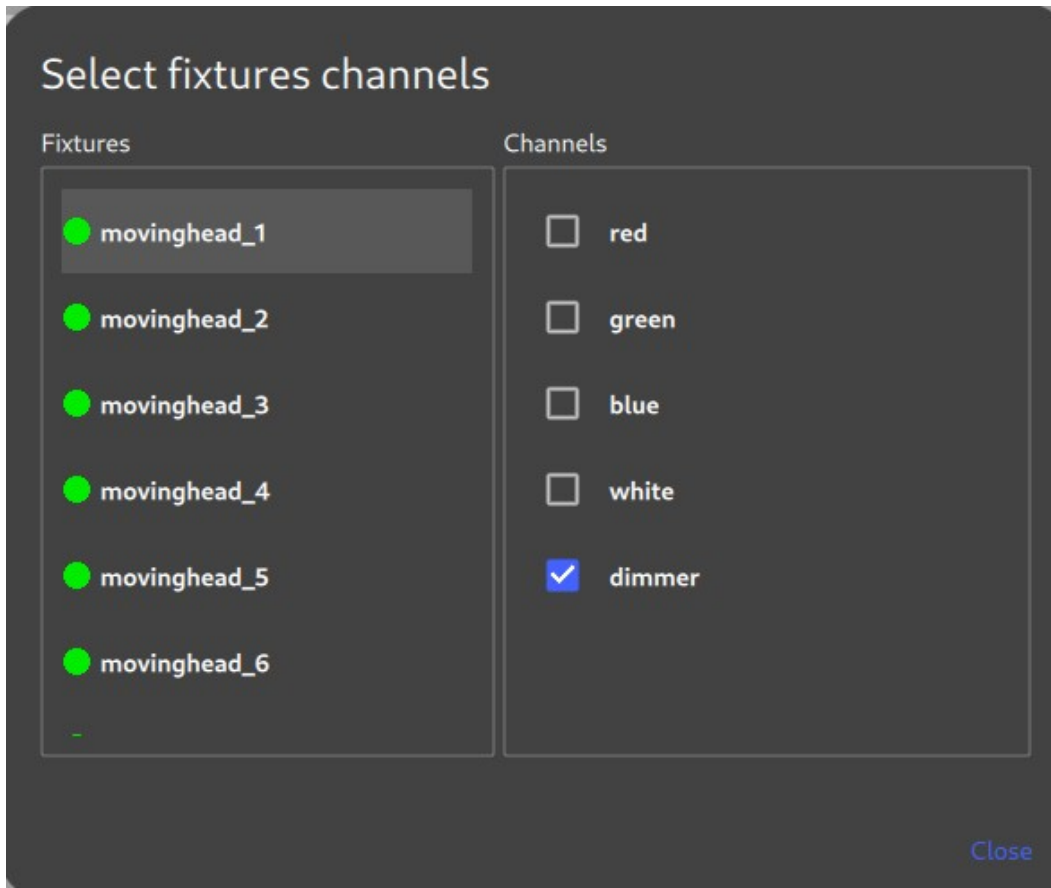
Define o curso do fader como “de 25 % a 400 %” ou “de 0 % a 400 %”.

Campo de texto “ID do fader”

Permite introduzir o ID do fader (não o altere).

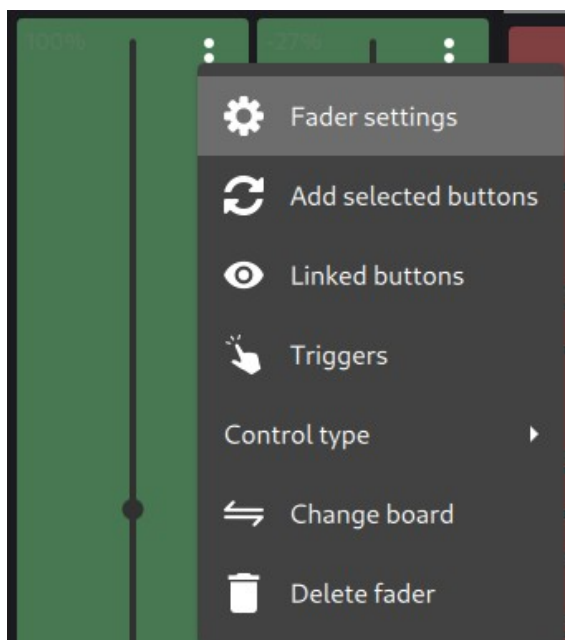
Janela “Selecionar canais dos aparelhos”

Defina aqui os canais controlados pelo fader.



Coluna “Aparelhos”
Selecione o aparelho.

Botão “...” (três pontos) no fader de velocidade



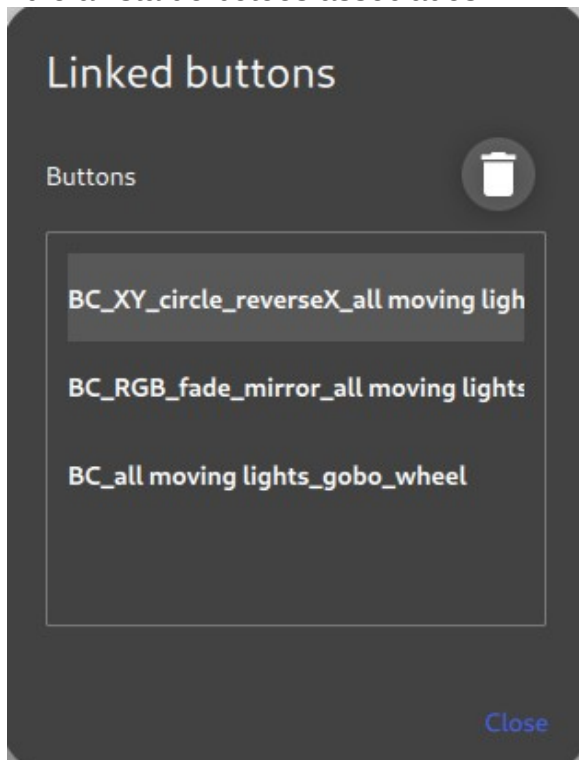
Menu “Definições do fader”
Abre a janela “Definições do fader” (a mesma utilizada para o fader de dimmer).

Menu “Adicionar botões selecionados”

Adiciona os botões de cena selecionados (com uma marca de verificação preta grande) à lista de botões associados.

Menu “Botões associados”

Abre a lista de botões associados.



O botão “Eliminar” remove o botão associado selecionado.

Menu “Acionadores”

Abre a janela “Acionadores”.

Menu “Tipo de controlo”

Define se o controlo funciona como dimmer ou como interruptor.

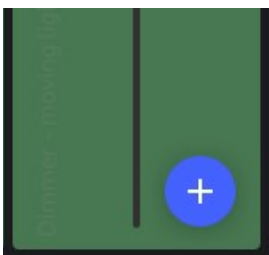
Menu “Mudar de painel”

Move o fader para outro painel.

Menu “Eliminar fader”

Elimina o fader.

Botão “+”

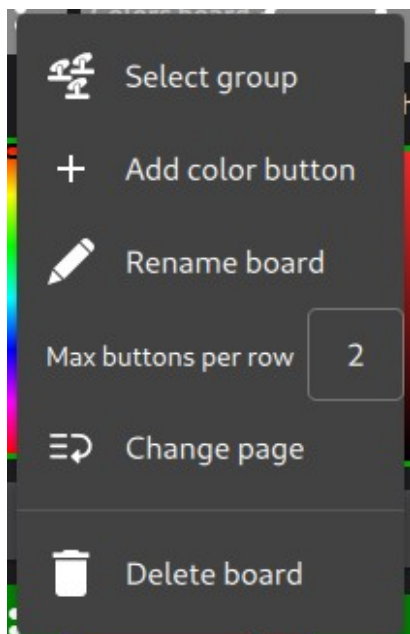


Adiciona um fader.

Módulo “Boards – painel de cor” no modo “Edição”



Botão “...” (três pontos) da barra de ferramentas



Menu “Selecionar grupo”

Seleciona o grupo de aparelhos.

Menu “Adicionar botão de cor”

Adiciona um botão de cor por baixo da roda de cores.

Menu “Mudar o nome do painel”

Muda o nome do painel de cor.

Menu “Máx. botões por linha”

Permite introduzir o número máximo de botões de cor por linha.

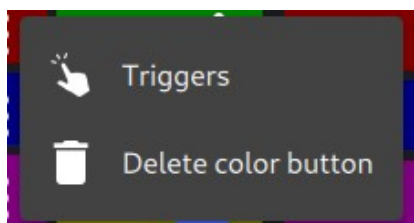
Menu “Mudar de página”

Move o painel de cor para outra página.

Menu “Eliminar painel”

Elimina o painel.

Botão “...” (três pontos) no botão de cor



Botão “Acionadores”

Abre a janela “Acionadores”.

Botão “Eliminar botão de cor”

Elimina o botão de cor.

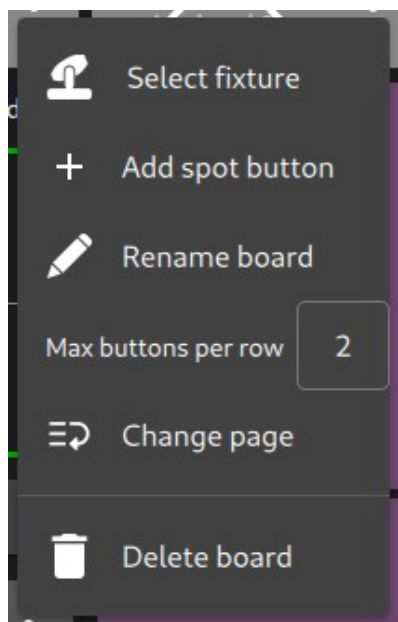
Botão “+” (azul)

Adiciona um botão de cor.

Módulo “Boards – painel de seguimento” no modo “Edição”



Botão “...” (três pontos) da barra de ferramentas



Menu “Selecionar aparelho”

Seleciona o aparelho cujo movimento Pan/Tilt será controlado.

Menu “Adicionar botão de posição”

Adiciona um botão de posição.

Menu “Mudar o nome do painel”

Muda o nome do painel.

Menu “Máx. botões por linha”

Permite introduzir o número máximo de botões de posição por linha.

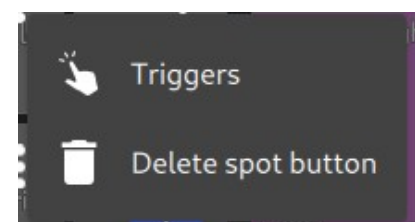
Menu “Mudar de página”

Move o painel de seguimento para outra página.

Menu “Eliminar painel”

Elimina o painel.

Botão “...” (três pontos) no botão de posição



Botão “Acionadores”

Abre a janela “Acionadores”.

Botão “Eliminar botão de posição”

Elimina o botão de posição.

Botão “+” (azul)

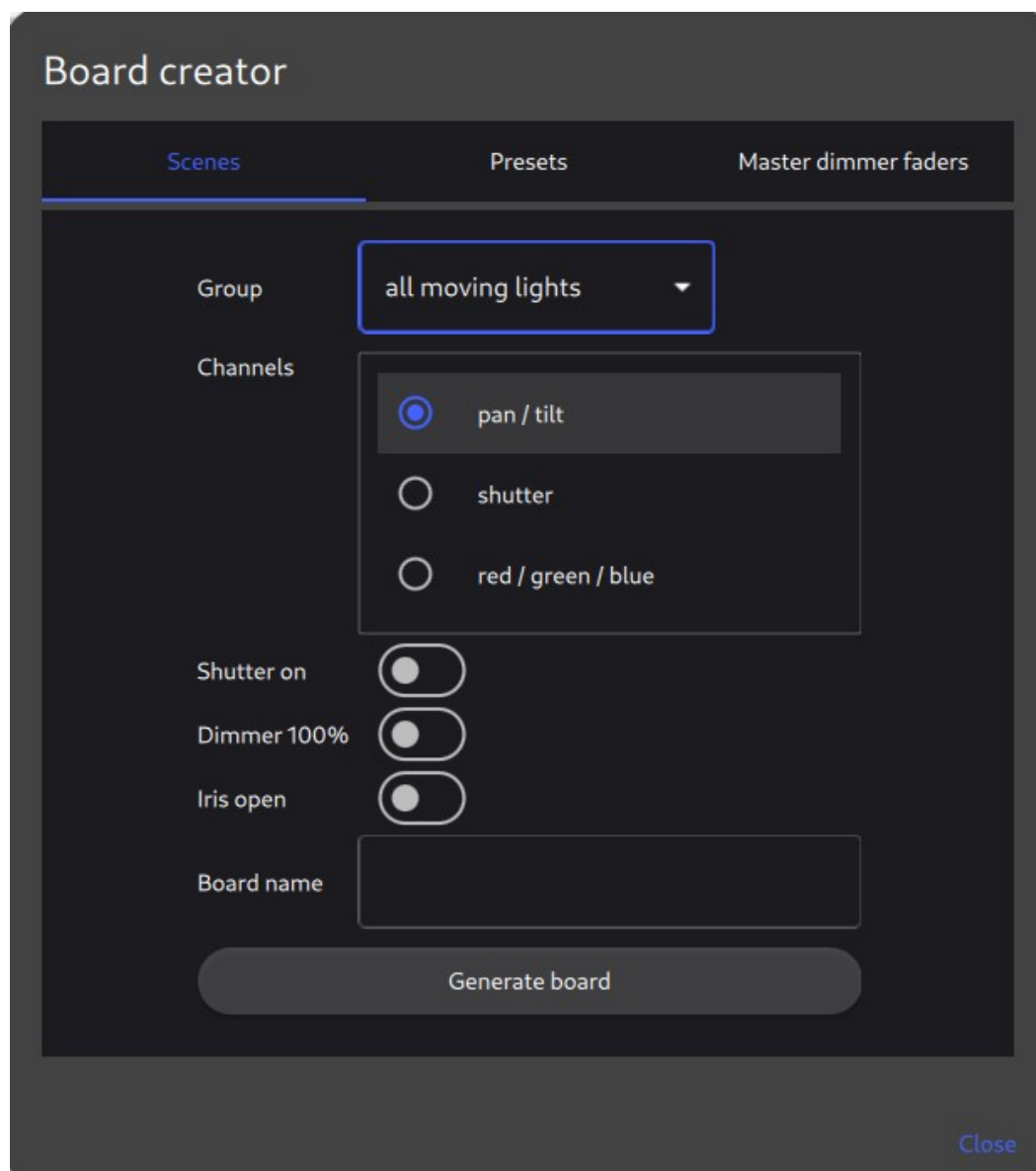
Adiciona um botão de posição.

Módulo “Boards – Criador de painéis”

O Criador de painéis gera painéis de botões, predefinições e controlos deslizantes.

Este lightshow foi criado inteiramente com o “Criador de painéis”: [criador de painéis](#)

Separador “Cenas”



The screenshot shows the 'Board creator' window with the 'Scenes' tab selected. The interface includes a 'Group' dropdown menu set to 'all moving lights', a 'Channels' section with three radio button options: 'pan / tilt' (selected), 'shutter', and 'red / green / blue'. Below these are three toggle switches for 'Shutter on', 'Dimmer 100%', and 'Iris open', all of which are currently turned on. At the bottom, there is a text input field for 'Board name' and a 'Generate board' button. A 'Close' button is located in the bottom right corner of the window.

Lista pendente “Grupo”
Seleciona o grupo de aparelhos.

Opção “Canais”
Selecione o canal.

Interruptor “Obturador aberto”

Define os canais de obturador como “aberto” em todas as cenas geradas.

Interruptor “Dimmer 100 %”

Define os canais dimmer a 100 % em todas as cenas geradas.

Interruptor “Íris 100 %”

Define o canal da íris a 100 % em todas as cenas geradas.

Campo de texto “Nome do painel”

Permite introduzir o nome do painel a gerar.

Botão “Gerar painel”

Gera o painel com cenas pré-programadas.

Separador “Predefinições”

Board creator

Scenes Presets Master dimmer faders

Group all moving lights ▼

Channel shutter ▼

Levels

- ☒ closed
- ☐ open
- ☒ dimmer
- ☒ strobe
- ☒ open

Board name

Generate board

Close

Lista pendente “Grupo”

Seleciona o grupo de aparelhos.

Lista pendente “Canal”
Seleciona o canal.

Caixas de verificação “Intervalos”
Selecione os intervalos a gerar (um botão por intervalo).

Campo de texto “Nome do painel”
Permite introduzir o nome do painel a gerar.

Botão “Gerar painel”
Gera o painel.

Separador “Faders de dimmer principal”

The image shows a dark-themed 'Board creator' dialog box. At the top, there are three tabs: 'Scenes', 'Presets', and 'Master dimmer faders', with the last one being active. Below the tabs, on the left, is the label 'Groups'. To its right is a list of four items, each with a checked checkbox: 'LEDbars', 'all moving lights', 'even moving lights', and 'odd moving lights'. Below this list is a text input field labeled 'Board name'. At the bottom center is a large, rounded button labeled 'Generate board'. In the bottom right corner, there is a 'Close' button.

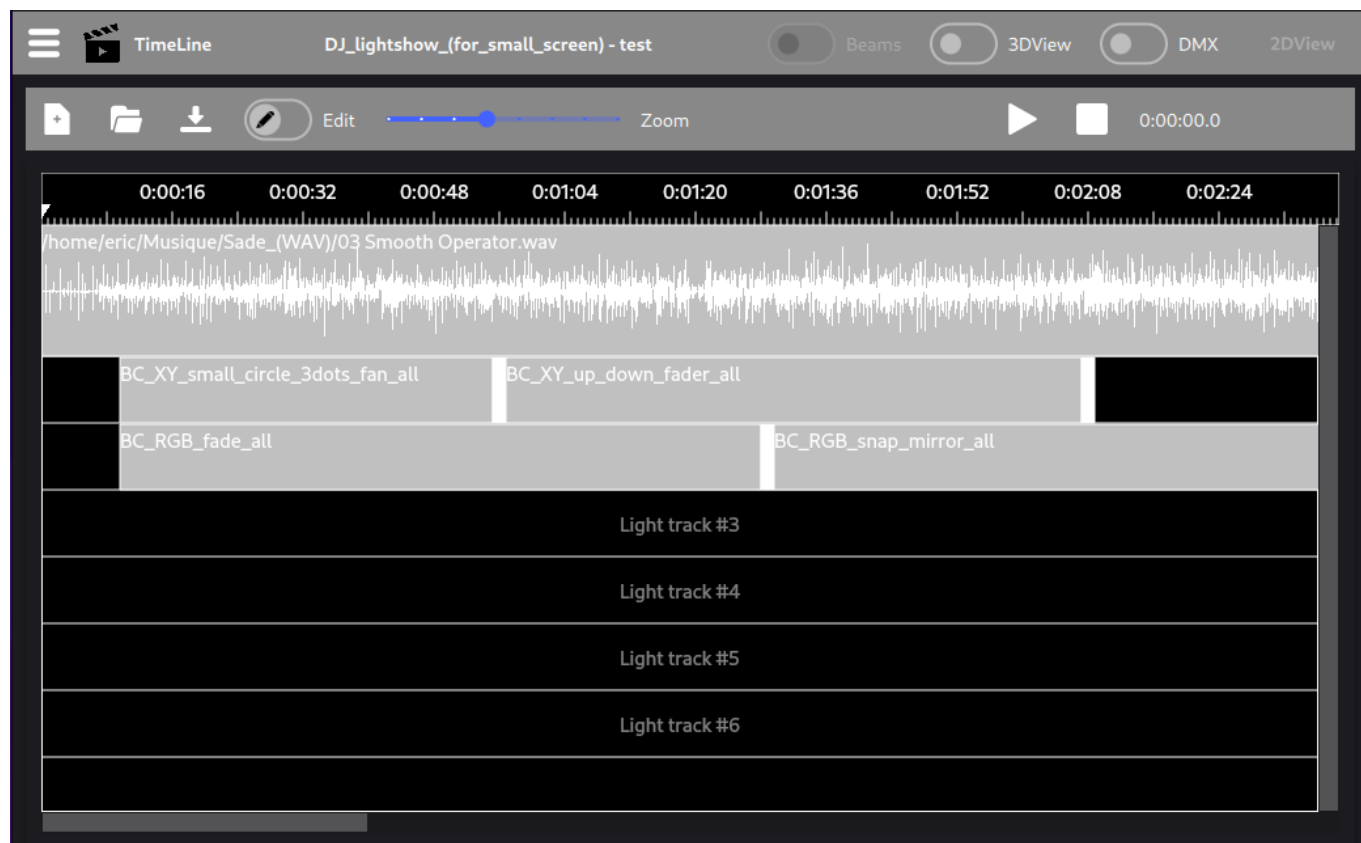
Caixas de verificação “Grupos”
Selecione os grupos a gerar (um fader por grupo).

Campo de texto “Nome do painel”
Permite introduzir o nome do painel a gerar.

Botão “Gerar painel”
Gera o painel.

Módulo “Timeline”

Reproduza o espetáculo de som e luz sincronizados.



Botão “Novo”

Cria um projeto novo do Timeline.

Botão “Abrir”

Abre um projeto existente do Timeline.

Botão “Guardar”

Guarda o projeto do Timeline.

Interruptor “Edição”

Ativa as funções que permitem alterar o projeto.

Controlo deslizante “Zoom”

Amplia ou reduz a escala temporal do Timeline.

Atalho no PC: “Ctrl” + roda do rato

Botão “Reproduzir/Pausa”

Inicia ou coloca em pausa a reprodução do Timeline.

Atalho no PC: “Barra de espaços”

Botão “Parar”

Para a reprodução do Timeline.

Campo "0.00.00.0"

Mostra o tempo correspondente à posição do cursor.

Secção Timeline

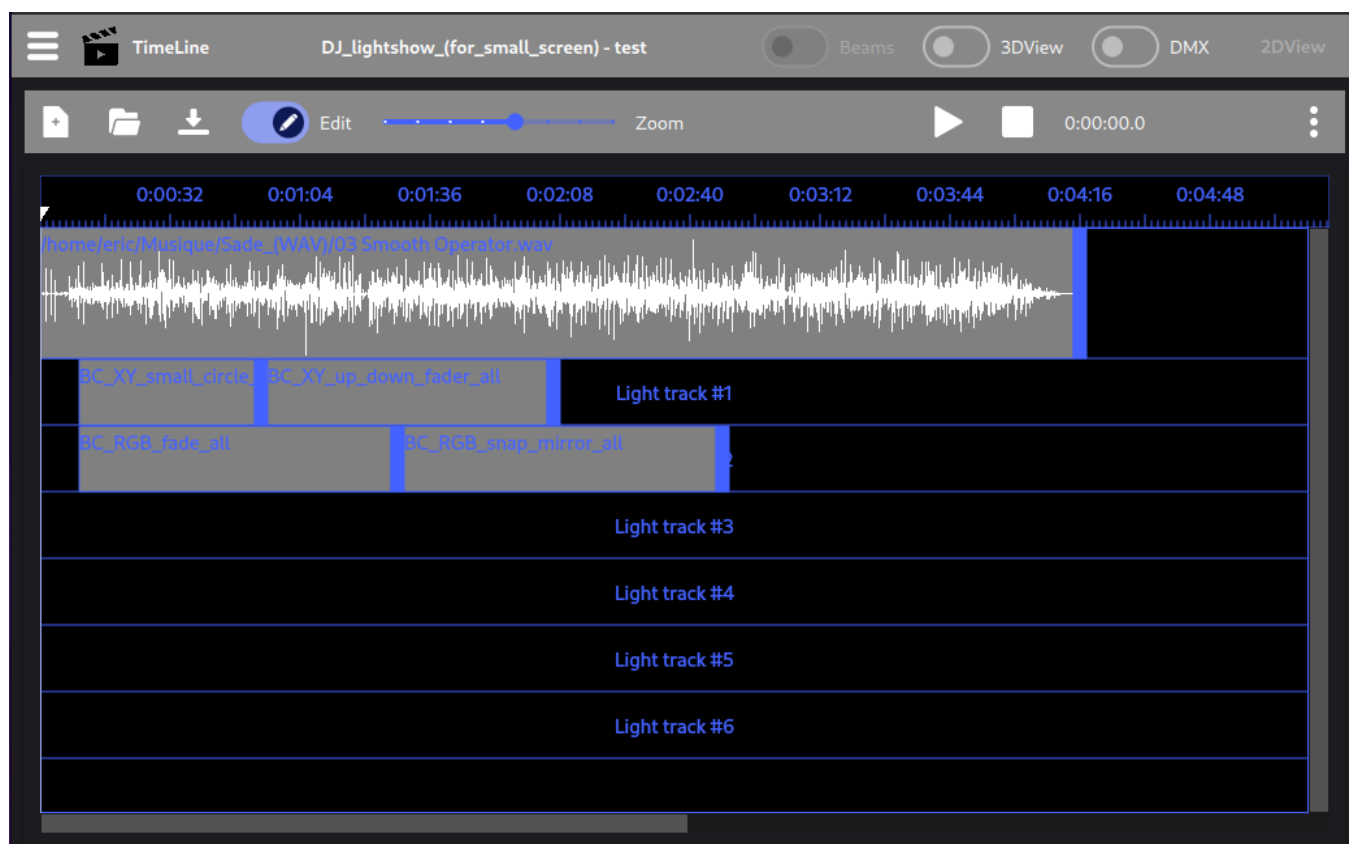
A primeira pista, na parte superior, mostra o tempo.

A segunda pista mostra os ficheiros de áudio.

As pistas seguintes mostram as cenas de iluminação.

A barra de deslocamento na parte inferior desta secção permite percorrer as pistas ao longo do tempo.

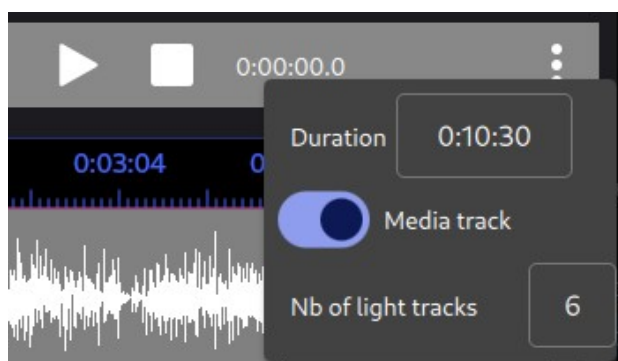
Módulo “Timeline” no modo “Edição”



Botão “...” (três pontos)

(à direita da barra de ferramentas)

Abre este menu.



Campo de texto “Duração”

Permite introduzir a duração do Timeline.

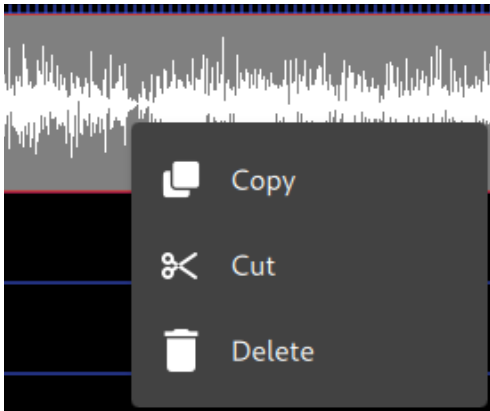
Interruptor “Pista multimédia”

Mostra a pista dos ficheiros multimédia.

Campo de texto “N.º de pistas de iluminação”

Permite introduzir o número de pistas para as cenas de iluminação.

Menu de contexto de um bloco multimédia

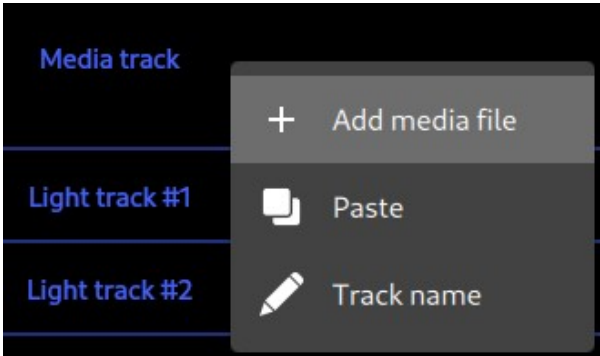


Menu “Copiar”
Copia o bloco de áudio.

Menu “Cortar”
Corta o bloco de áudio.

Menu “Eliminar”
Elimina os blocos seleccionados.

Menu de contexto da pista multimédia

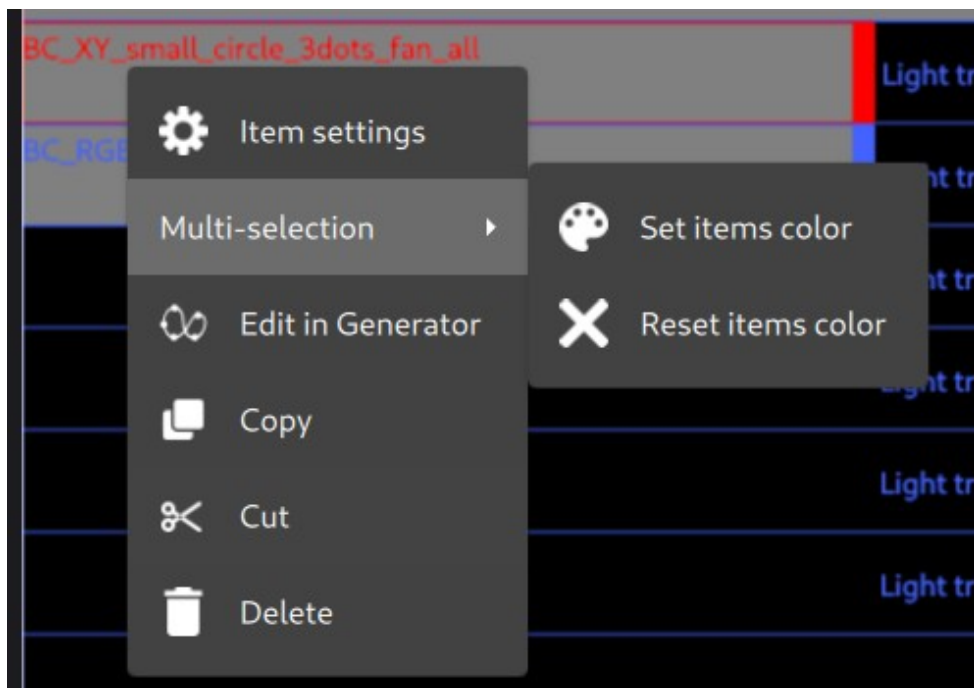


Menu “Adicionar ficheiro de áudio”
Adiciona um ficheiro de áudio.

Menu “Colar”
Cola na pista os blocos da área de transferência.

Menu “Nome da pista”
Muda o nome da pista.

Menu de contexto de um bloco de iluminação



Menu “Definições do elemento”
Abre a janela “Definições da cena”.

Menu “Seleção múltipla”
“Definir cor dos elementos”
Altera a cor dos elementos selecionados.
“Repor cor dos elementos”
Remove a cor dos elementos selecionados.

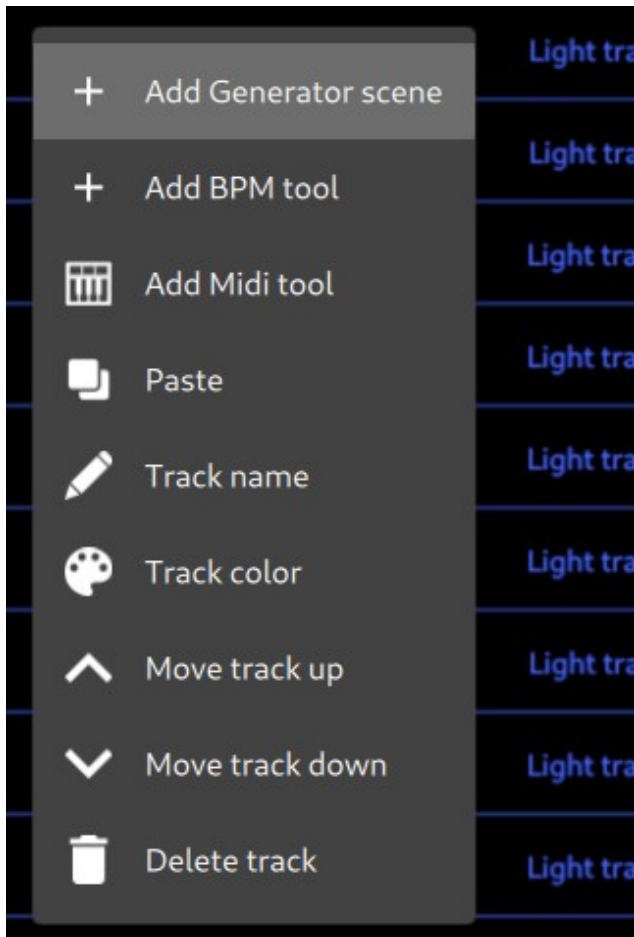
Menu “Editar no Generator”
Passa para o módulo “Generator” e abre a cena selecionada no Timeline.

Menu “Copiar”
Copia os blocos selecionados.

Menu “Cortar”
Corta os blocos selecionados.

Menu “Eliminar”
Elimina os blocos selecionados.

Menu de contexto de uma pista de iluminação



Menu “Adicionar cena do Generator”

Abre a janela “Abrir projeto do Generator” para selecionar um projeto do Generator e adicioná-lo ao Timeline.

Menu “Adicionar BPM”

Adiciona um bloco que força os BPM a um valor específico.

Clique com o botão direito do rato neste bloco para alterar o valor dos BPM.

Menu “Adicionar MIDI”

Adiciona um bloco que envia um comando MIDI.

Menu “Colar”

Cola a seleção de blocos que se encontra na área de transferência.

Menu “Nome da pista”

Muda o nome da pista.

Menu “Subir/descer pista”

Mova a pista uma posição para cima ou para baixo.

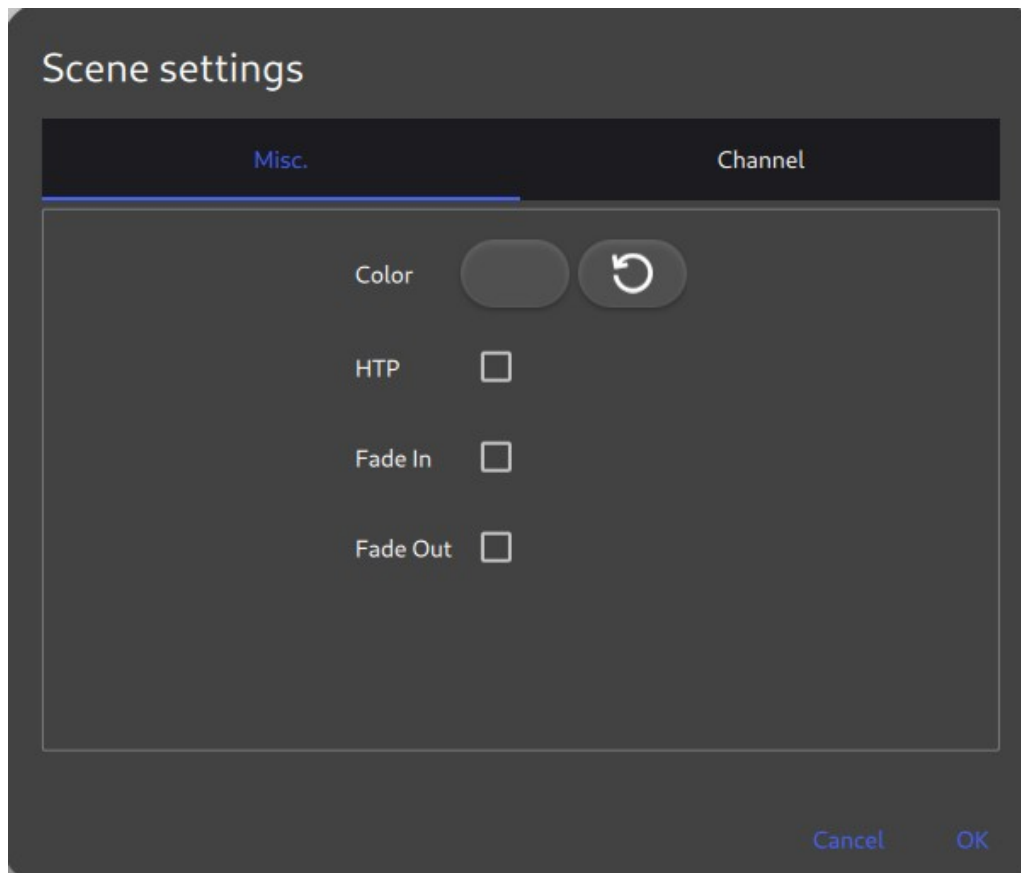
Menu “Eliminar pista”

Elimina a pista selecionada.

Atenção: aparece uma janela para confirmar que pretende eliminar a pista. Ao clicar em “OK”, a pista é eliminada definitivamente.

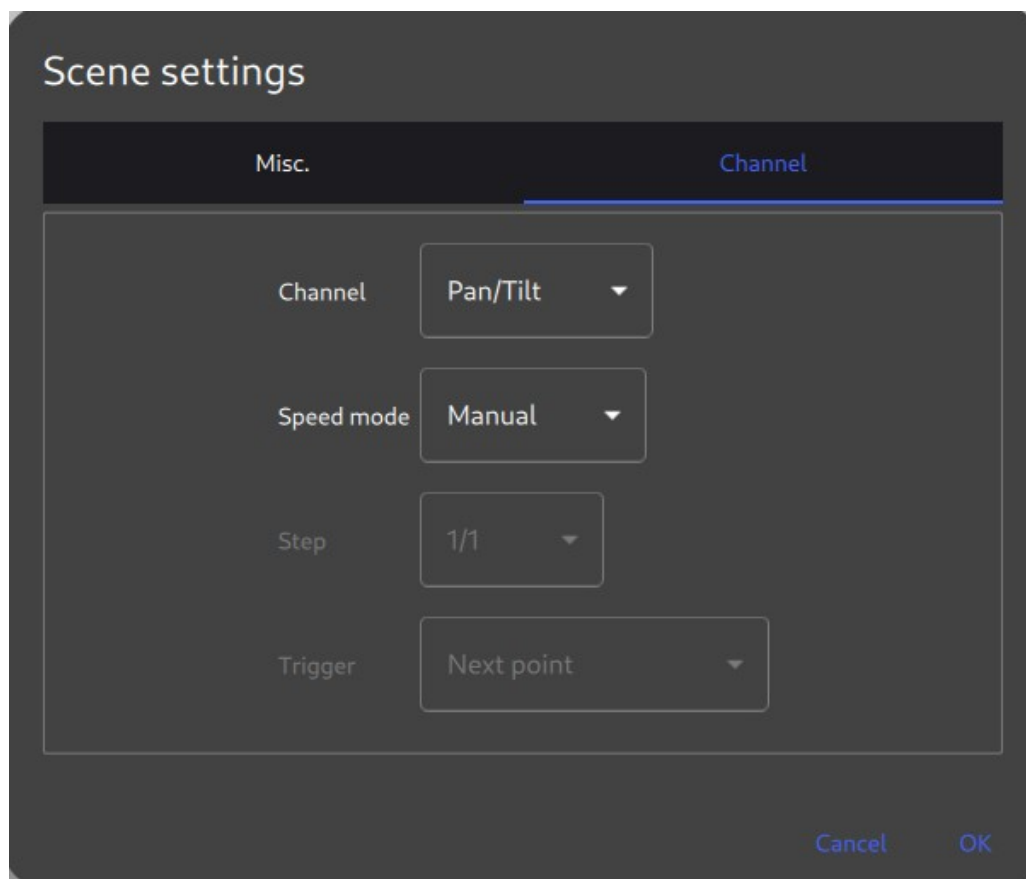
Janela “Definições da cena”

Separador “Diversos”



Todos os controlos têm as mesmas funções que na janela “Definições do botão” > separador “Diversos”.

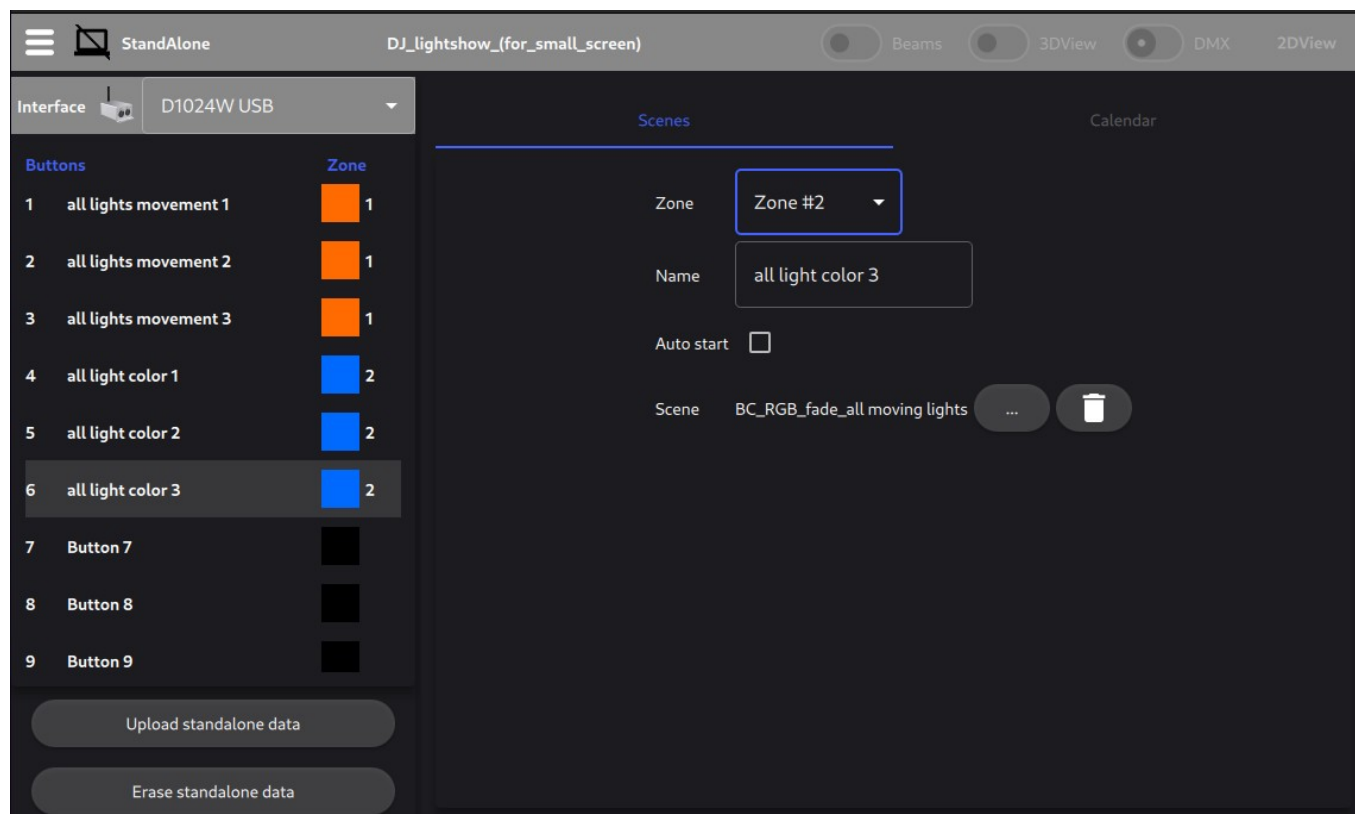
Separador “Canal”



Todos os controlos têm as mesmas funções que na janela “Definições do botão” > separador “Canal”.

Módulo “Standalone”

Transfere as cenas autónomas.



Lista pendente “Interface”
Seleciona a interface DMX.

Lista “Botões”
Lista dos botões disponíveis na interface DMX selecionada.

Lista pendente “Zona”
Seleciona a zona (de 1 a 4).
No modo autónomo (reprodução das cenas através da interface DMX sem computador), aplica-se a seguinte regra: ao ativar um botão, é desativado qualquer outro botão ativo da mesma zona.

Campo de texto “Nome”
Permite definir um nome para o botão.

Caixa de verificação “Início automático”
Ativa o botão quando a interface é ligada.

Campo “Cena”
Carrega uma cena para transferir para o botão da interface ou remove a cena associada.

Módulo “Preferências”

Separador “Diversos”

Preferences

Misc.

Midi In

Midi Out

Hardware

Language

English

Theme

System

Preferences access

☐ Admin password

Password

Confirm password

Full screen mode

☐

Virtual keyboard

☐

Access restricted to Live tabs

☐

Hide edit mode in Live

☐

Beat ext. app password

....

Midi clock to Beat

☐ Enable

Device

1

Divisor

24

Close

Lista pendente “Idioma”
Define o idioma do software.

Lista pendente “Tema”

Define o tema do software.

“Escuro” : fundo escuro e texto claro (a captura de ecrã mostra o modo escuro).

“Claro” : fundo claro e texto escuro.

“Sistema” : utiliza o tema do sistema operativo.

Caixa de verificação “Palavra-passe de administrador”

Protege o acesso à janela “Preferências”.

Campo de texto “Palavra-passe”

Introduza uma palavra-passe.

Campo de texto “Confirmar palavra-passe”

Introduza novamente a mesma palavra-passe.

Interruptor “Ecrã inteiro”

A janela ocupa todo o ecrã.

Interruptor “Teclado virtual”

Ativa o teclado próprio da aplicação (para Android e iOS).

Interruptor “Acesso limitado aos separadores Ao vivo”

Permite utilizar apenas a secção “Ao vivo”.

Interruptor “Ocultar modo de edição em Ao vivo”

Impede a alteração das definições na secção Ao vivo.

Campo de texto “Palavra-passe da aplicação externa Beat”

Introduza uma palavra-passe para comunicar com a aplicação externa “Sound2Beat”.

Caixa de verificação “Relógio MIDI para Beat”

Ativa a entrada de relógio MIDI para o beat.

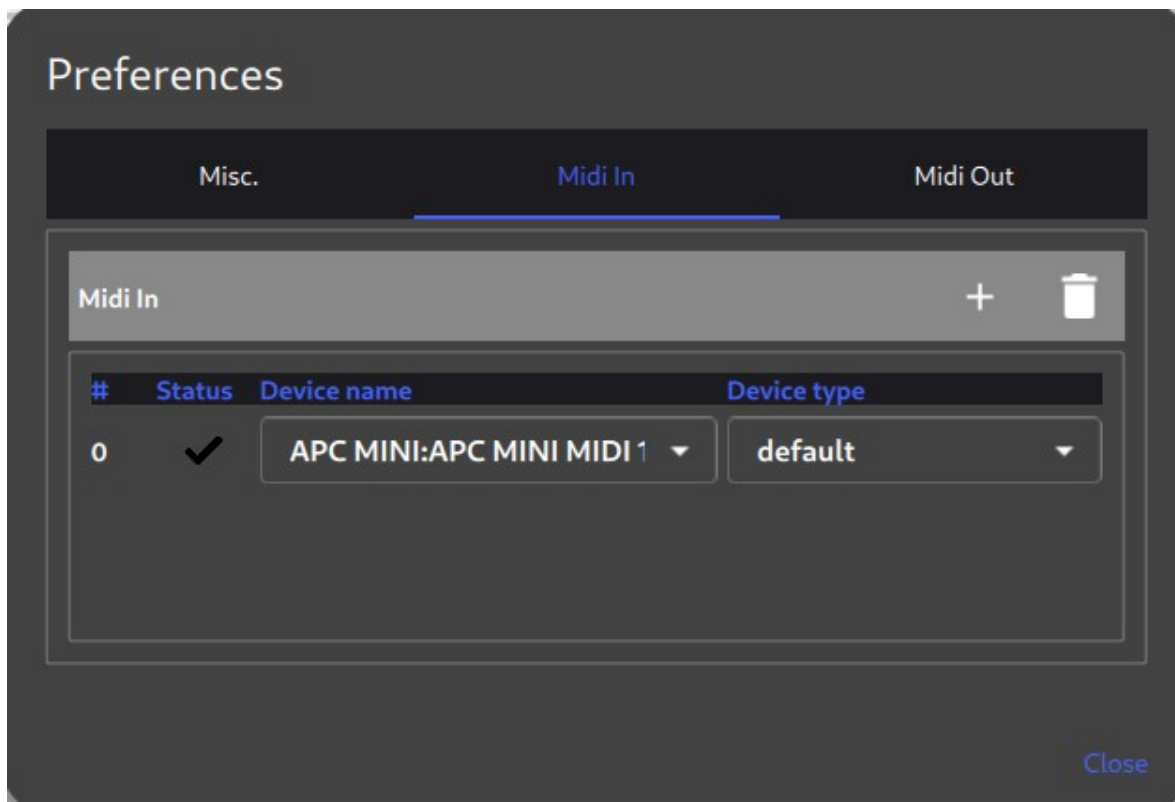
Lista pendente “Dispositivo”

Seleciona o dispositivo MIDI.

Lista pendente “Divisor”

Seleciona o divisor do relógio MIDI.

Separador “Entrada MIDI”



Botão “+”

Adiciona um dispositivo MIDI à lista de dispositivos MIDI.

Botão “Eliminar”

Remove um dispositivo MIDI da lista.

Lista “#”

ID do dispositivo MIDI.

Lista “Estado”

“✓” quando o dispositivo está ativo.

“x” quando o dispositivo não está ativo.

Lista pendente “Nome do dispositivo”

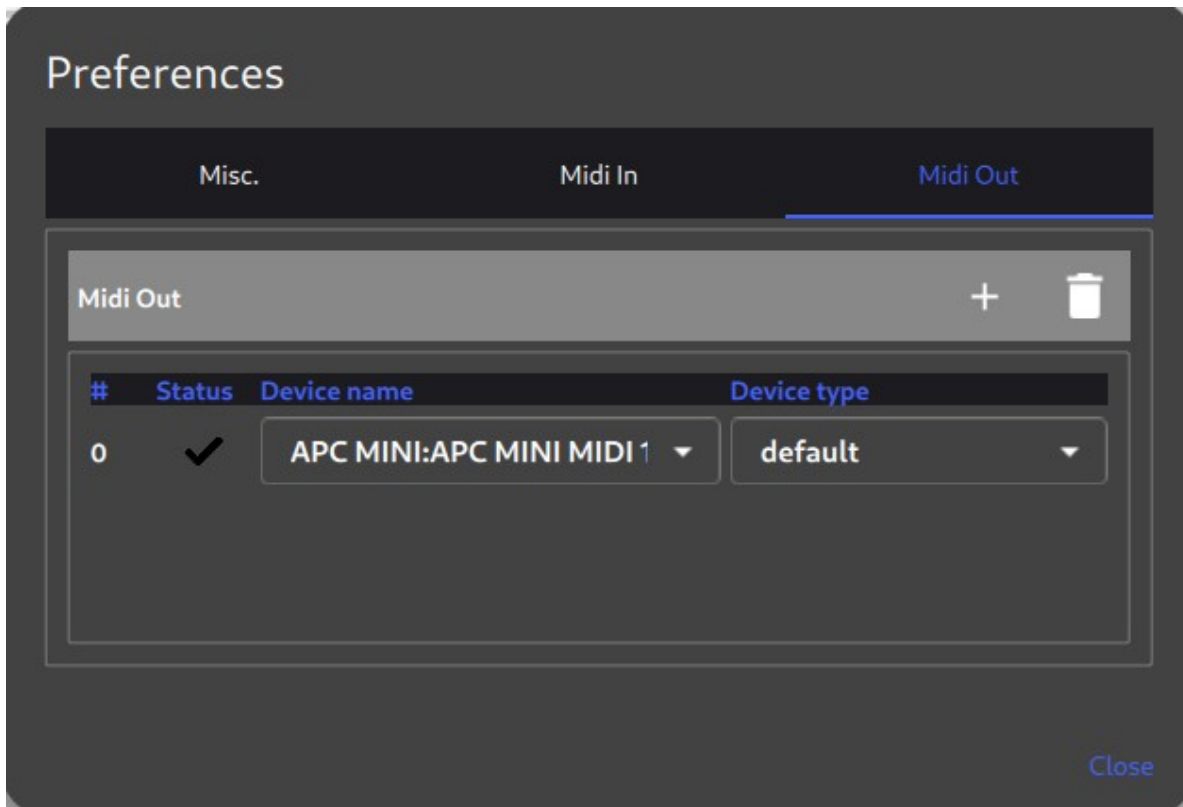
Nome do dispositivo MIDI atribuído pelo sistema operativo.

Lista pendente “Tipo de dispositivo”

Para determinados dispositivos MIDI que funcionam de forma diferente dos restantes.

Mantenha a opção “Predefinido” se o seu dispositivo MIDI não constar da lista.

Separador “Saída MIDI”



Botão “+”

Adiciona um dispositivo MIDI à lista de dispositivos MIDI.

Botão “Eliminar”

Remove um dispositivo MIDI da lista.

Lista “#”

ID do dispositivo MIDI.

Lista “Estado”

“✓” quando o dispositivo está ativo.

“x” quando o dispositivo não está ativo.

Lista pendente “Nome do dispositivo”

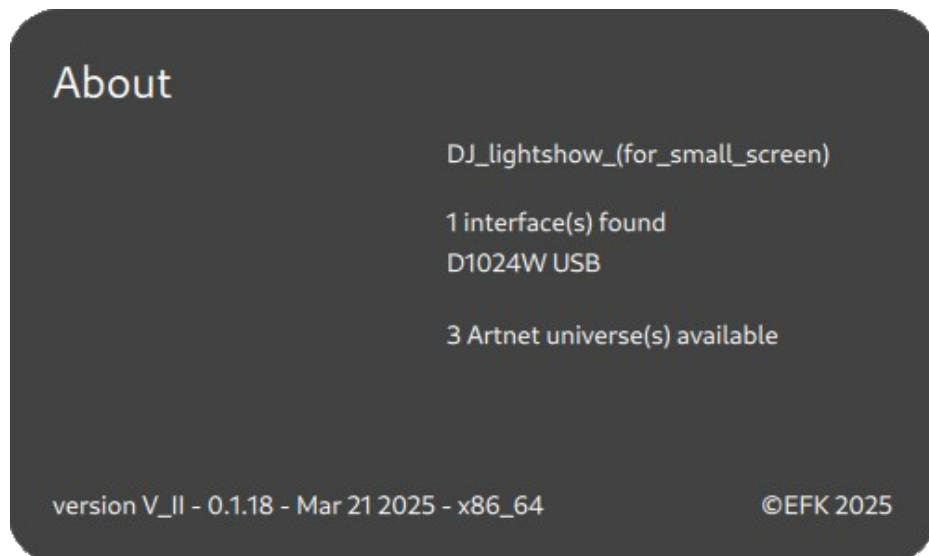
Nome do dispositivo MIDI atribuído pelo sistema operativo.

Lista pendente “Tipo de dispositivo”

Para determinados dispositivos MIDI que funcionam de forma diferente dos restantes.

Mantenha a opção “Predefinido” se o seu dispositivo MIDI não constar da lista.

Módulo “Acerca de”



Primeira linha

Nome do lightshow carregado.

Segunda linha

Lista das interfaces DMX detetadas.

Terceira linha

Número de dispositivos Art-Net disponíveis.

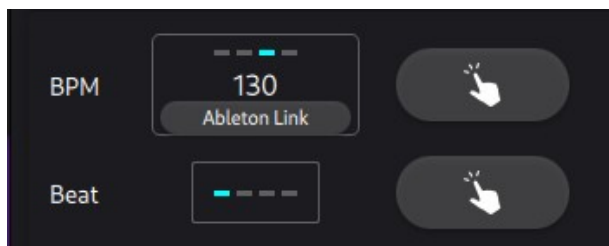
Última linha

Versão do software.

Ableton Link

O Ableton Link é uma tecnologia que permite sincronizar aplicações musicais através de uma rede local.

Está integrado em muitos programas para DJ, como o Serato DJ Pro, o Traktor Pro e o Virtual DJ. É possível enviar os BPM destas aplicações para o nosso software.



Para isso:

execute primeiro o software para DJ e ative a função “Ableton Link”;

em seguida, execute o nosso software e prima o botão “Ableton Link”.

O valor dos BPM no nosso software passa então a mostrar os BPM do software para DJ.

Para mais informações, consulte este vídeo: [conceitos fundamentais – Ableton Link](#)

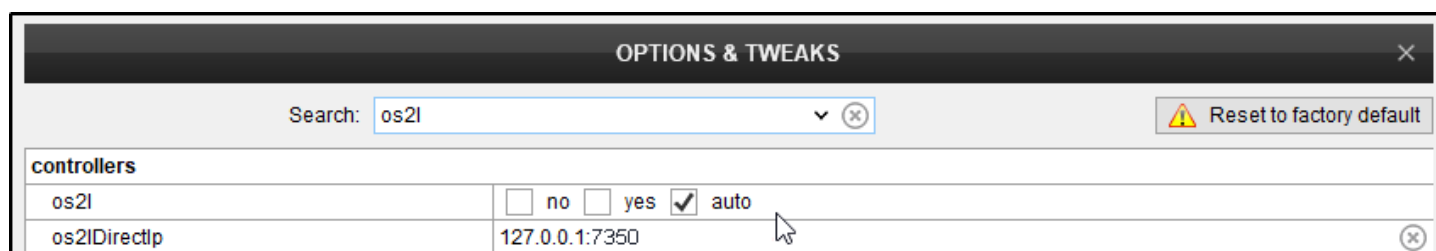
OS2L

O OS2L é um protocolo aberto para ligar software de áudio a software DMX.

Definições a efetuar no software “Virtual DJ”:

- abra a janela “Definições”;
- procure o texto “os2l”;
- selecione a opção “auto” na linha “os2l”;
- introduza o endereço IP e a porta “127.0.0.1:7350” na linha “os2lDirectIp”.

Se o Virtual DJ e o nosso software não estiverem no mesmo PC, substitua “127.0.0.1” pelo endereço IP do PC onde o nosso software está a ser executado.



Com o Virtual DJ e o OS2L, é possível:

- enviar o beat do Virtual DJ para o nosso software;
- acionar botões no “Boards” através dos pads do Virtual DJ;
- acionar botões no “Boards” através dos POI do Virtual DJ.

(O tutorial em vídeo estará disponível em breve.)

Nota

Para que o Virtual DJ envie o beat, é necessário ativar primeiro um pad ou um POI do Virtual DJ.

3DView

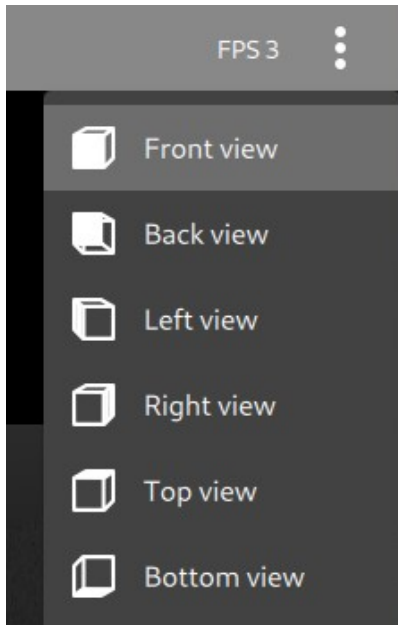


Botão de menu “hambúrguer”



Abre o menu lateral.

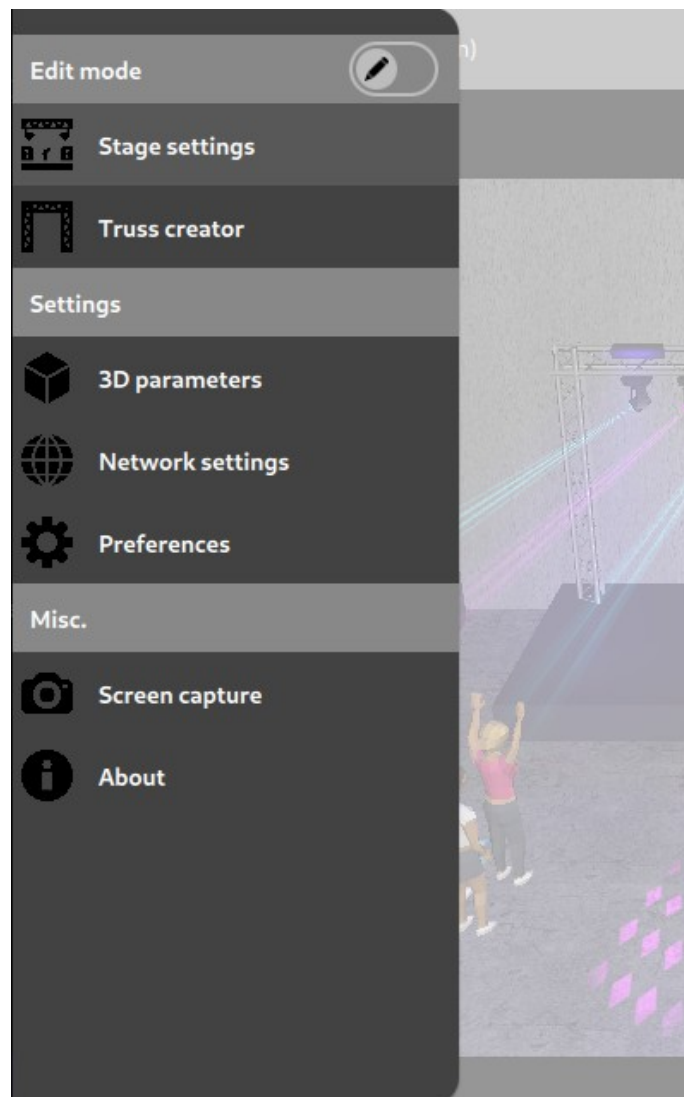
Botão “...” (três pontos)



Mostra o palco de frente, de trás e dos restantes lados, incluindo a vista inferior.

Menu lateral

Selecione o módulo.



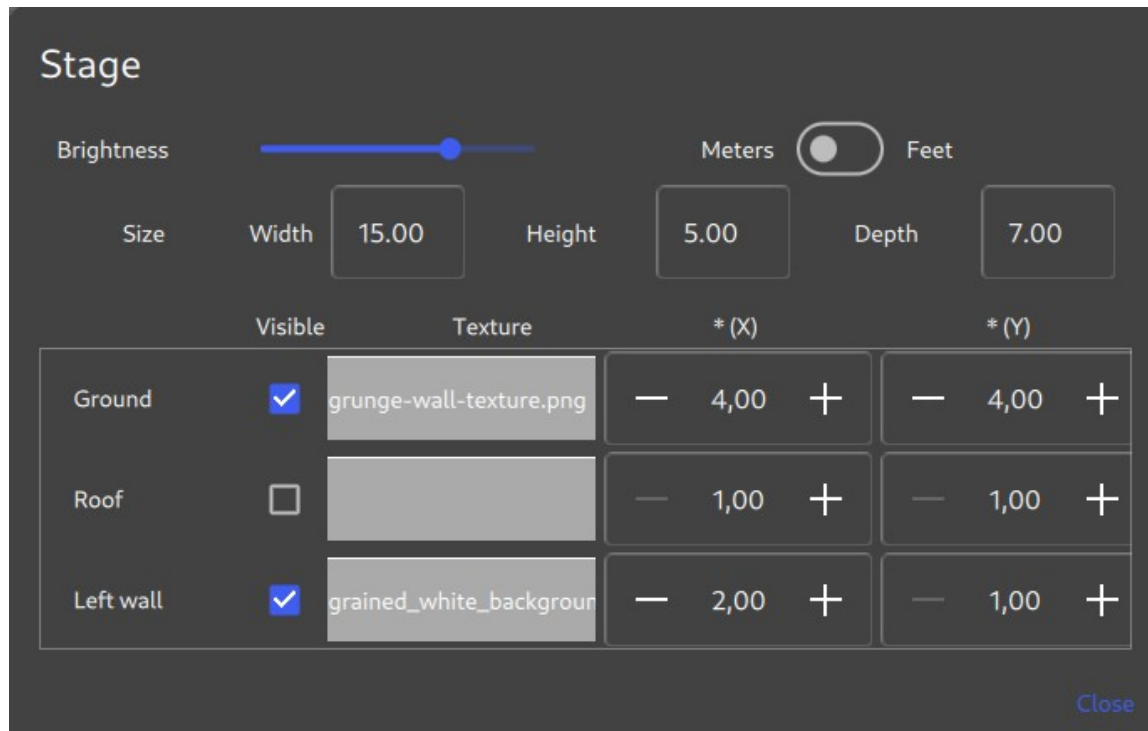
Secção “Modo de edição”

Interruptor

Ativa o modo de edição.

Permite alterar os elementos (objetos e aparelhos DMX).

Módulo “Definições do palco”



Controlo deslizante “Luminosidade”
Ajusta a luminosidade de todo o palco.

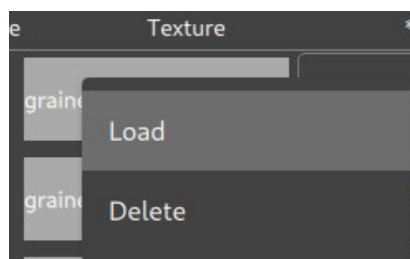
Interruptor “Metros/Pés”
Seleciona a unidade de medida: metros ou pés.

Campos de texto “Tamanho”
Ajustam as dimensões do palco (largura, altura e profundidade).

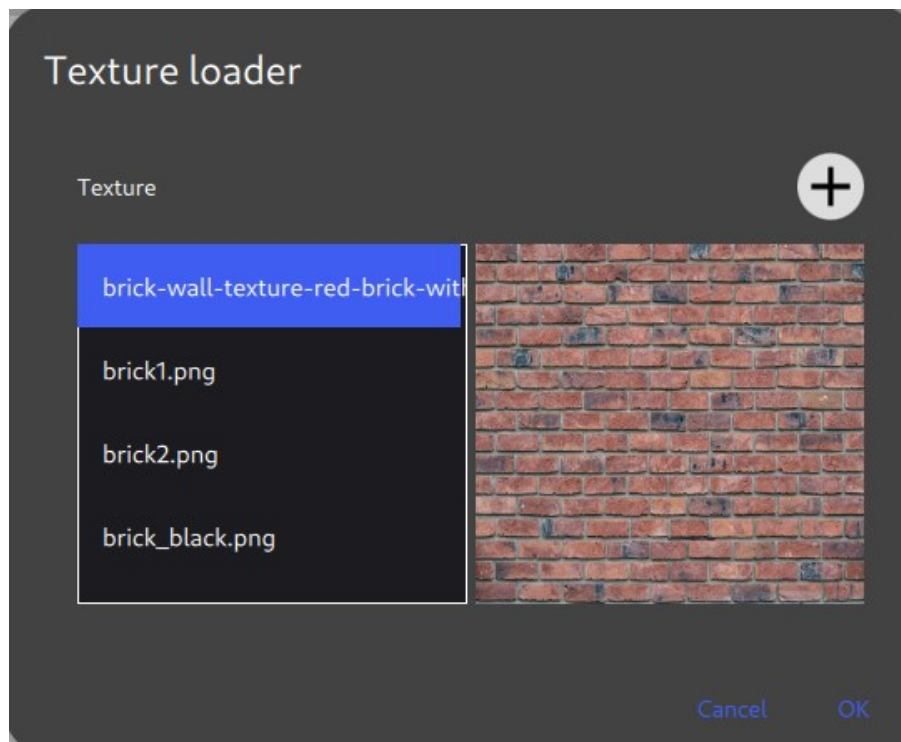
Secção “Chão, teto, parede esquerda, parede direita, parede traseira, parede frontal”

Caixa de verificação “Visível”
Mostra a parte correspondente.

Botão “Textura”
Abre o menu de contexto.



Botão “Carregar”
Abre a janela “Carregar textura”.



Lista “Textura”

Seleciona uma textura da biblioteca do software.

Botão “Mais”

Abre uma janela para selecionar uma textura externa.

Botão “Eliminar”

Remove a textura.

Campo numérico “*(X)”

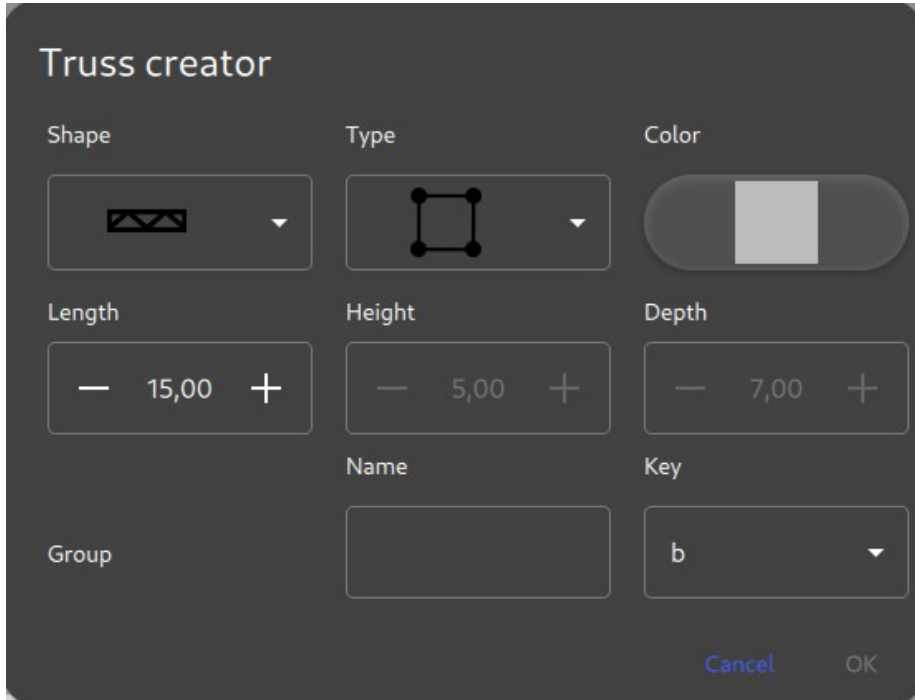
Define a repetição da textura no eixo X.

Campo numérico “*(Y)”

Define a repetição da textura no eixo Y.

Módulo “Criador de estruturas”

Gera um sistema de estruturas de truss.



Lista pendente “Forma”

Seleciona a forma a gerar (linha, retângulo ou paralelepípedo).

Lista pendente “Tipo”

Seleciona um truss com 3 ou 4 tubos principais.

Botão “Cor”

Seleciona a cor da estrutura.

Campos numéricos “Comprimento, altura, profundidade”

Ajustam as dimensões da estrutura gerada.

Campo de texto “Grupo – Nome”

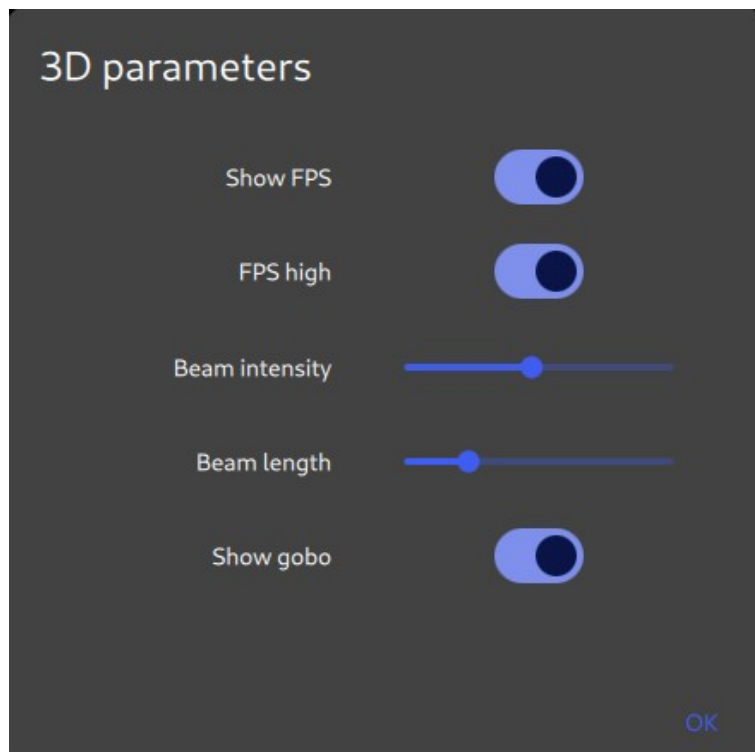
Permite introduzir o nome do grupo da estrutura.

Lista pendente “Grupo – Tecla”

Seleciona uma tecla de atalho para o grupo da estrutura.

Exemplo de criação de estruturas: [criador de estruturas](#)

Módulo “Parâmetros 3D”



Interruptor “Mostrar FPS”

Mostra a frequência de atualização da vista, em fotogramas por segundo, no lado esquerdo da barra de título.

Controlo deslizante “Intensidade dos feixes”

Ajusta a intensidade dos feixes de luz dos aparelhos DMX.

Controlo deslizante “Comprimento dos feixes”

Ajusta o comprimento dos feixes de luz dos aparelhos DMX.

Interruptor “Mostrar gobos”

Mostra os gobos dos aparelhos DMX.

Módulo “Definições de rede”

Campo de texto “Endereço IP”

Permite introduzir o endereço IP do sistema onde o programa principal está a ser executado.
(127.0.0.1 por predefinição, quando ambos os programas são executados no mesmo sistema.)

Campo de texto “Porta TCP”

Permite introduzir a porta TCP para comunicar com o programa principal.
(7348 por predefinição)

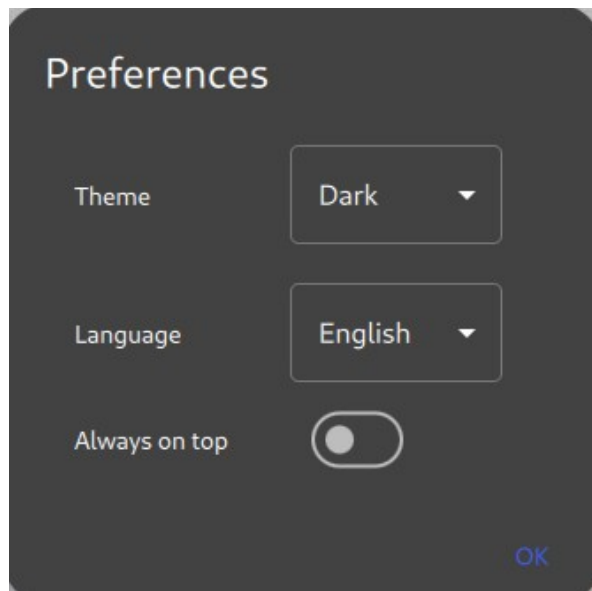
Campo de texto “Porta UDP”

Permite introduzir a porta UDP para comunicar com o programa principal.
(7347 por predefinição)

Botão “Repor”

Repõe os valores predefinidos destes parâmetros.

Módulo “Preferências”



Lista pendente “Tema”

“Escuro” seleciona o tema escuro.

“Claro” seleciona o tema claro.

“Sistema” utiliza o tema do sistema.

Lista pendente “Idioma”

Define o idioma do programa.

Interruptor “Sempre em primeiro plano”

Mantém a janela do programa sempre sobre as restantes janelas do sistema.

Módulo “Captura de ecrã”

Faz uma captura de ecrã da janela do programa e guarda-a na pasta “Imagens” do sistema.

Módulo “Acerca de”

Primeira linha

Número de faces na vista 3D.

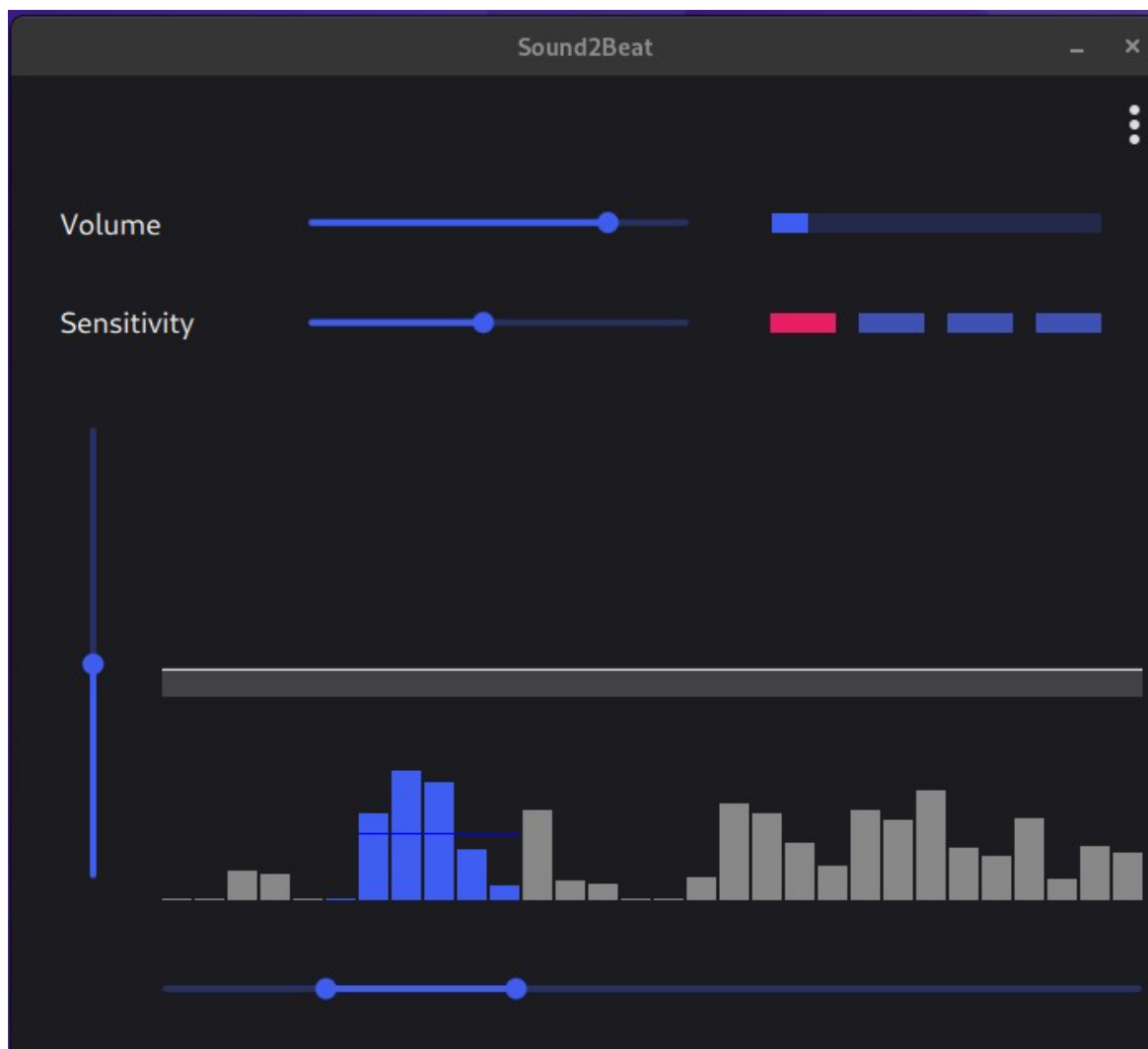
Segunda linha

Versão do software.

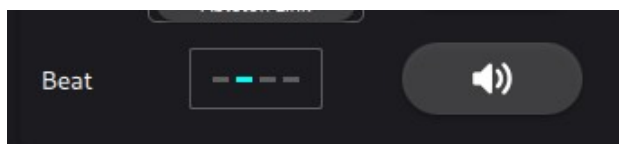
Terceira linha

Tecnologia de API 3D utilizada.

Sound2Beat



Este programa analisa o som emitido pelo computador e envia os beats para o módulo “Boards” do programa principal. Quando o programa principal recebe beats do Sound2Beat, mostra o ícone de um altifalante no botão “Beat”.



Controlo deslizante “Volume”
Ajusta o nível da entrada de áudio.

Barra “Volume”
Mostra o nível da entrada de áudio.

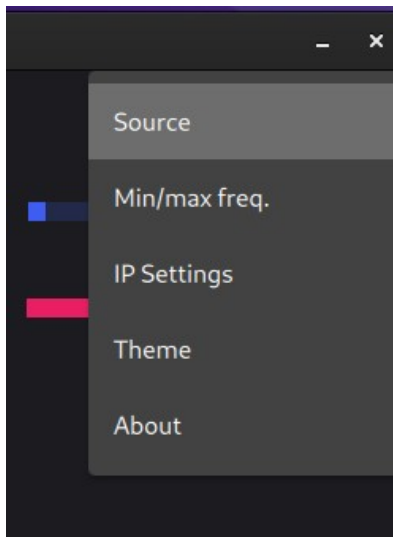
Controlo deslizante “Sensibilidade”
Ajusta o nível necessário para detetar o beat seguinte.

Quatro LED
Mostram os beats transmitidos.

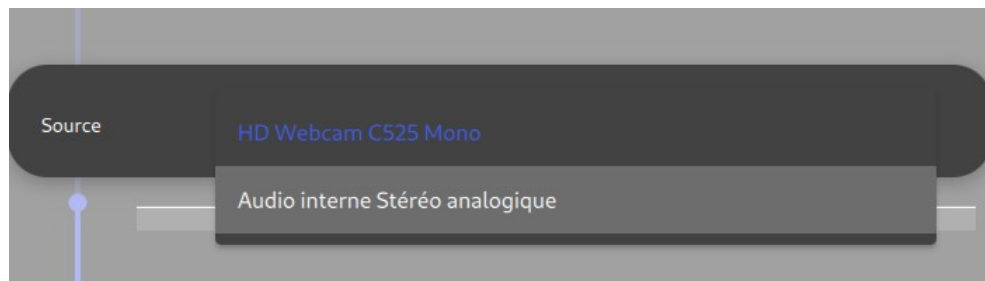
Controlo deslizante vertical
Ajusta o limiar de acionamento.

Controlo deslizante com duas pegas
Define o intervalo de frequências para detetar o beat.

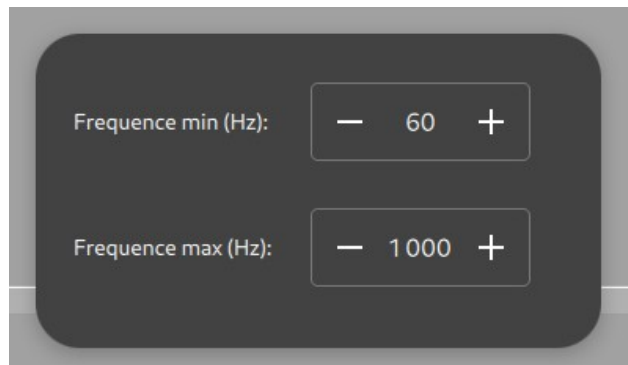
Menu “Três pontos”



Menu “Origem”
Seleciona a origem da entrada de áudio.



Menu “Frequência mín./máx.”
Ajusta as frequências mínima e máxima do gráfico de barras.



Menu “Definições IP”

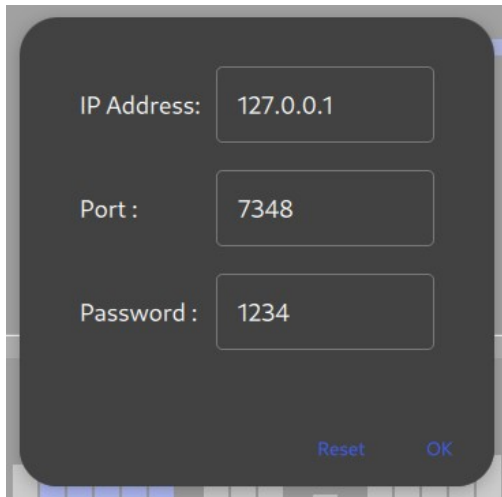
Define o endereço IP e a porta do programa principal.

Utilize o endereço IP “127.0.0.1” quando ambos os programas estiverem no mesmo computador.

A porta “7348” é a predefinida: não a altere se não for necessário.

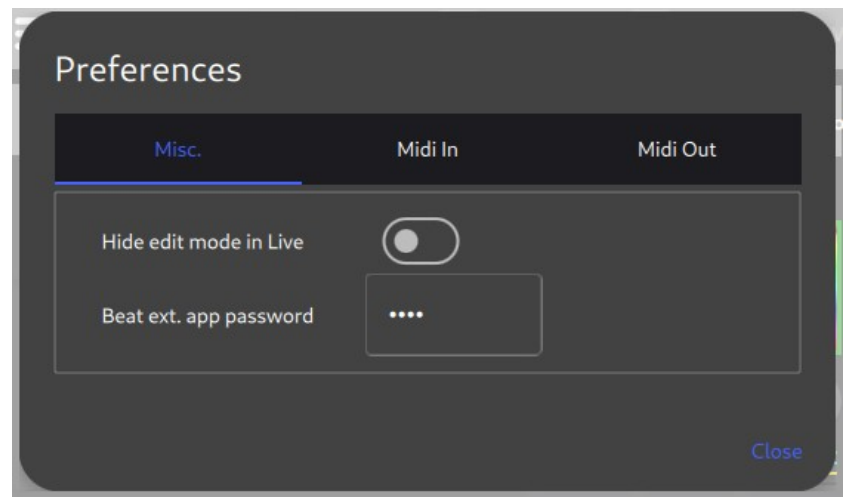
A palavra-passe tem de coincidir com a do programa principal (módulo “Preferências”).

Sound2Beat



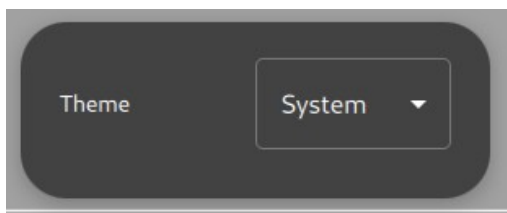
A dark-themed dialog box titled "Sound2Beat". It contains three input fields: "IP Address:" with the value "127.0.0.1", "Port :" with the value "7348", and "Password :" with the value "1234". At the bottom right, there are two buttons: "Reset" and "OK".

programa principal



A dark-themed "Preferences" dialog box for the "programa principal". It has three tabs: "Misc.", "Midi In", and "Midi Out", with "Misc." selected. The "Misc." tab contains two settings: "Hide edit mode in Live" with a toggle switch that is currently off, and "Beat ext. app password" with a password input field showing four dots. At the bottom right, there is a "Close" button.

Menu “Tema”



A dark-themed menu titled "Theme". It features a dropdown menu currently set to "System" with a downward arrow icon.

“Escuro” seleciona o tema escuro.

“Claro” seleciona o tema claro.

“Sistema” utiliza o tema do sistema.

Data: 23 de outubro de 2026