

CUETY

MANUAL de UTILIZARE



Conținut

Introducere.....	2
Pornire rapidă.....	4
Configurare.....	5
Aplicația Cuety.....	7
Aplicația Remote.....	13
Crearea unei Personalități.....	14
Aplicația vManager.....	15
Anexa A: Conectivitatea LPU-2.....	16

© 2014-2015 Visual Productions BV

Toate drepturile rezervate. Nicio parte a acestei lucrări nu poate fi reprodusă în nicio formă grafică, electronică sau mecanică, inclusiv fotocopiere, înregistrare sau stocare de informații și sisteme de recuperare, fără permisiunea scrisă a editurii.

Deși toate precauțiile au fost luate în pregătirea acestui document, editura și autorul nu își asumă responsabilitatea pentru erori sau omisiuni, sau pentru eventuale daune rezultate din folosirea informațiilor din acest document sau din folosirea programelor sau codurile sursă ce îl însoțesc.

Datorită naturii dinamice a designului de produs, informațiile conținute în acest document pot suferi schimbări.

Revizuirii ale acestor informații sau noi ediții pot fi publicate pentru a include asemenea schimbări.

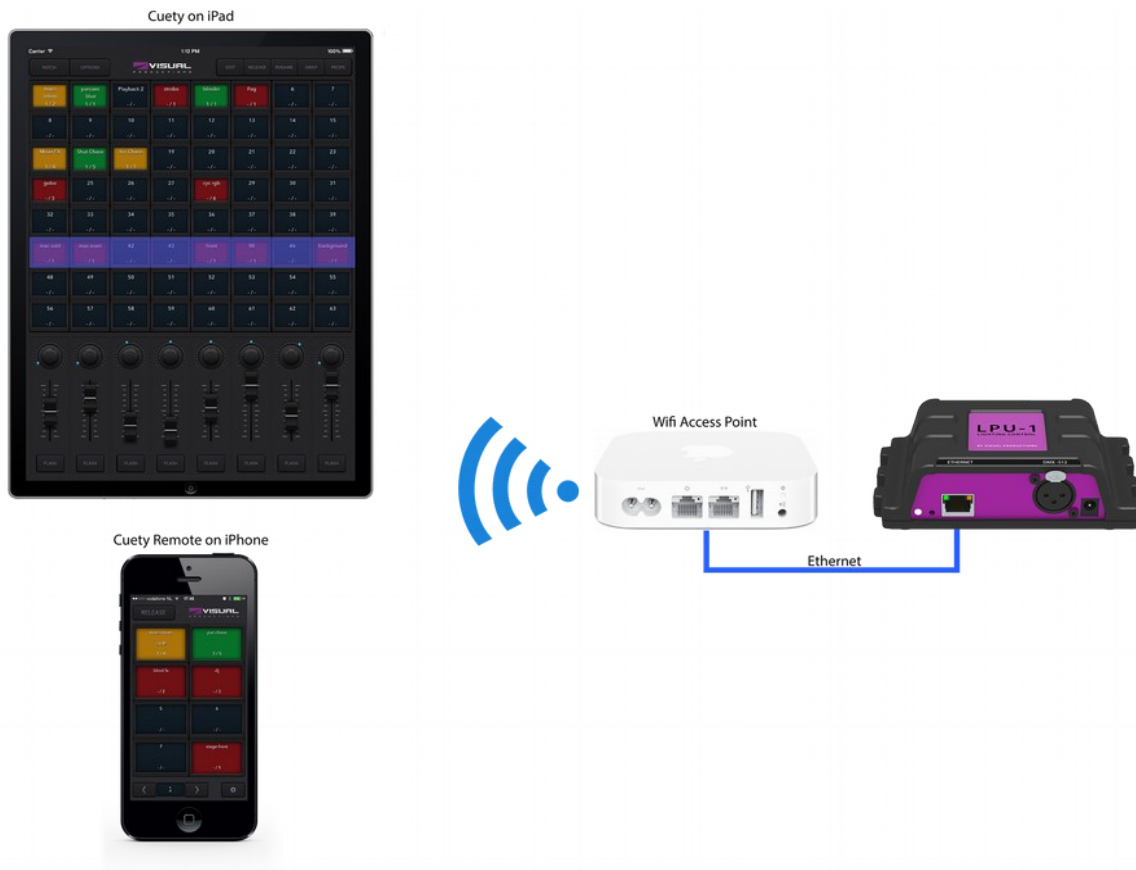
Produsele prezentate în acest document sunt fie mărci comerciale, fie mărci înregistrate ale respectivilor producători. Editura și autorul nu dețin aceste mărci înregistrate

Introducere

Vă mulțumim pentru alegerea controlerului de iluminat Cuety. Acest manual va discuta despre configurarea hardware și software, precum și programarea unui spectacol de lumini.

Sistem

Sistemul Cuety este alcătuit din hardware-ul LPU și aplicația Cuety, care rulează pe iPad-ul dvs. Pentru ca LPU și Cuety să comunice între ele, aveți nevoie să setați un punct de acces Wi-Fi. De asemenea vă puteți extinde sistemul, rulând aplicația Remote pe iPhone-ul dvs.



Hardware

Dispozitivul hardware LPU este creierul sistemului Cuety . Acest dispozitiv are grijă de calculul nivelurilor DMX, timpul de redare al scenelor (Cues) și motorului de efecte FX. Prin urmare, toate informațiile cu privire la echipamente și starea lor sunt stocate în memoria acestui dispozitiv compact. Astfel, aplicația Cuety este doar o ”interfață de utilizator”. Acest lucru înseamnă că, în cazul în care comunicarea între LPU și aplicația Cuety este întreruptă, probabil din cauza unei probleme Wi-Fi, spectacolul dvs. va continua să ruleze.

Aceasta înseamnă că, atunci când utilizați dispozitivul LPU într-o instalație permanentă, nu trebuie decât să deschideți aplicația Remote, atunci când doriți să schimbați o scenă (Cue). Atunci când dispozitivul LPU nu este conectat la o aplicație, acesta va continua să ruleze scenele active.

LPU-1 vs LPU-2

LPU este disponibil în două versiuni, LPU-1 și LPU-2. Diferența între cele două dispozitive este că, LPU-2 are opțiuni suplimentare de conectare la sistemele externe. Doar LPU-2 suportă protocoale precum OSC, TCP, UDP și HTTP, ceea ce îl face ideal pentru a fi integrat în sisteme permanente de iluminare. Anexa A conține detalii despre conectivitatea dispozitivului LPU-2.

Aplicații

Principala aplicație este Cuety App pentru iPad. Această aplicație vă permite să creați un patch (o alocare de echipamente), să programați scene (Cue), parametrii FX și să lansați redările ca și o consolă de iluminat live.



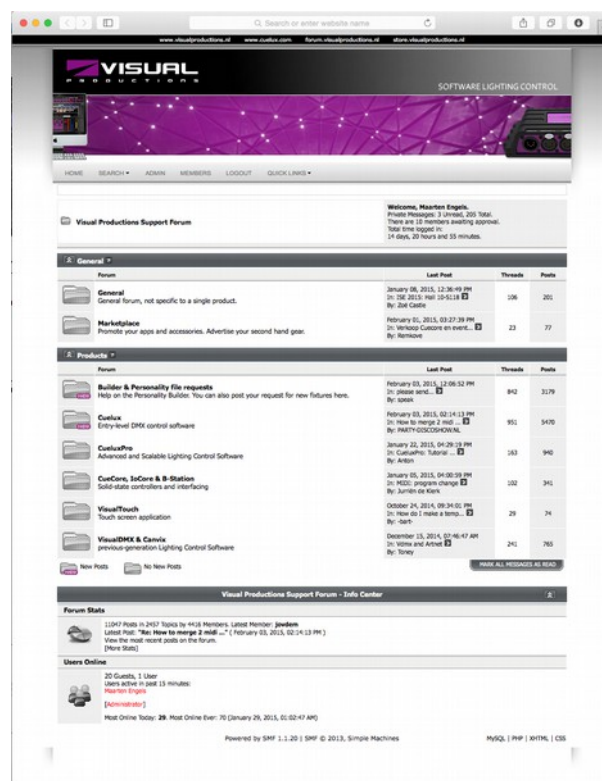
În unele situații s-ar putea să nu aveți nevoie să modificați toate detaliile spectacolului dvs. de lumini, având nevoie doar de un mod simplu de a alege din scenele pre-programate. În acest caz, puteți utiliza aplicația Remote App pentru iPhone.

Remote App este de asemenea utilă și pentru alți utilizatori ai instalației dvs. de iluminat, dar cu un acces limitat; Remote nu permite utilizatorului să facă modificări la patch-uri sau cues.

Ambele aplicații sunt disponibile în Apple App Store.

Ajutor suplimentar

În cazul care, după ce ați citit acest manual, aveți întrebări suplimentare, vă rugăm să consultați forumul online <http://forum.visualproductions.nl>, pentru suport tehnic.



Pornire rapidă

Acest capitol vă oferă informații concise, pas cu pas, despre instalarea sistemului Cuety . Toate etapele vor fi explicate în detaliu, în capitolele următoare. Ca exemplu vom folosi un dispozitiv simplu RGB, setat pentru a porni de la adresa 001 (DMX adresă - 001).

Conectare

Alimentați dispozitivul LPU cu alimentatorul propriu. Utilizați cablul de rețea pentru a conecta LPU la router.

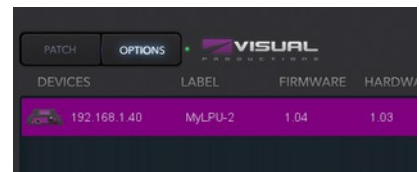
DHCP

Presupunem că aveți un router care acționează ca un server DHCP. Asigurați-vă că și dispozitivul LPU este setat la DHCP. LED-ul trebuie să pulseze în roșu. Dacă pulsează în alb (IP static) vă rugăm să folosiți vârful unui creion pentru a apăsa scurt butonul de resetare.



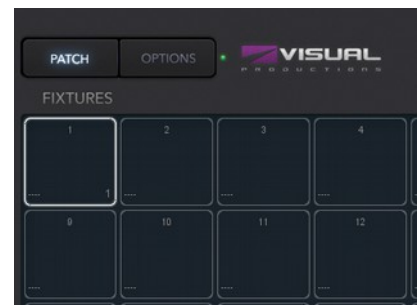
Cuety

Lansați aplicația Cuety pe iPad-ul dvs. și accesați ecranul OPTIONS. Selectați dispozitivul LPU din listă. Indicatorul roșu aflat în dreapta butonului OPTIONS se va schimba în verde, ceea ce confirmă împerecherea aplicației cu dispozitivul LPU.



Alocare (Lista de echipamente)

Accesați ecranul PATCH și selectați prima celulă FIXTURES (stânga sus). Apăsați butonul PERSONALITY și căutați producătorul "Generic", selectând un model "RGB 01x".



Editare

Leșiți din ecranul PATCH. Acum sunteți din nou în ecranul de redare principal. Apăsați butonul EDIT și selectați o celulă de redare. Aceasta va deschide ecranul de editare.

Selectați echipamentul și setați anumite valori RGB în "programatorul" aflat în partea inferioară. Apăsați ADD pentru mai mult de o secundă pentru a adăuga această scenă în listă și a o înregistra imediat.

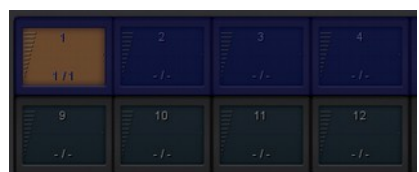
Acum setați alte valori RGB și apăsați din nou butonul ADD pentru mai mult de o secundă pentru a înregistra a doua scenă.



Redare

Apăsați butonul BACK pentru a reveni la ecranul de redare principal. Acum puteți activa celula de redare editată, făcând clic pe ea. Starea de redare este indicată prin schimbarea culorii celulei în galben, iar echipamentul atașat ar trebui să redea primele niveluri RGB memorate de dvs. Făcând din nou clic pe celula de redare, aceasta va trece la următoarea scenă memorată.

Puteți merge înapoi în ecranul de editare pentru a seta timpii de trecere între scene și și felul în care aceasta se produce, automat sau nu.



Configurare

În acest capitol vom discuta pașii necesari configurării sistemului Cuety.

Montare

Dispozitivul LPU poate fi amplasat pe masă sau poate fi montat pe șina DIN.

Șina DIN

Dispozitivul este pregătit pentru a fi montat pe șina DIN, folosind suportul de adaptare TSH 35 de la Bopla (nr. produs 22035000).

Acest adaptor este disponibil și la:

Farnell / Newark (cod comandă 4189991)

Conrad (cod comandă 539775 – 89)

Distrelec (cod comandă 300060)



Kensington Lock

Puteți securiza dispozitivul dvs. utilizând un sistem Kensington stil laptop.



Alimentare

LPU necesită o sursă de alimentare de curent continuu între 9 și 12 Volți, cu un curent minim debitat de 500 mA. Mufa DC este de 2,1 mm cu polul pozitiv pe centru.



Rețea

Conectați LPU la un punct de acces Wi-Fi folosind cablul CAT-5 furnizat odată cu aparatul. Puteți să-l conectați direct la un punct de acces sau printr-un switch de rețea. Portul Ethernet al LPU este auto-sensing, astfel că nu contează ce cablu folosiți, în cross sau straight.

Din fabrică LPU este setat DHCP, ceea ce înseamnă că îi va fi atribuită automat o adresă IP de către serverul DHCP din rețeaua dvs. (de obicei efectuată de către router-ul dvs.). Când este setat DHCP, LED-ul va pulsa roșu.



Puteți comuta LPU la o adresă statică IP, apăsând scurt butonul reset de pe dispozitiv. LED-ul de pe LPU va pulsa alb. Adresa IP statică este utilă atunci când nu aveți un server DHCP în rețeaua dvs., sau când optați pentru o legătură directă între LPU și tableta/computer-ul dvs. De asemenea este utilă și în cazul în care vreți să vă asigurați că adresa IP nu se va schimba, de exemplu într-o instalație de iluminat permanentă.

Când folosiți o adresă IP statică asigurați-vă că toate echipamentele din rețeaua dvs. au adrese unice IP.

Puteți de altfel, să schimbați adresa IP în cadrul aplicației Cuety.

Apăsând butonul reset de pe dispozitivul dvs. pentru mai mult de 3 secunde, veți reconfigura unitatea la adresa IP și sub-net mask-ul setat din fabrică. Nicio altă setare nu va fi schimbată. Adresa IP implicită este 192.168.1.10 cu sub-net mask-ul setat la 255.255.255.0

Dacă doriți să resetați și să ștergeți toate alocările de echipamente și redările memorate în LPU puteți lansa "Factory Defaults" folosind software-ul vManager. Acest instrument este discutat la pagina 15.



Aplicația Cuety

Aplicația Cuety este principalul instrument de programare și redare a spectacolului dvs. de lumini.

Vă rugăm să rețineți că mai întâi este nevoie să conectați un dispozitiv LPU pentru a putea crea o listă de echipamente sau pentru a înregistra scene pentru redare.

Această aplicație a fost creată în special pentru iOS și este disponibilă în Apple App Store. O versiune Beta pentru Android este disponibilă acum și în Play Store. Cu toate că aplicația este destinată în special pentru tablete, există variante și pentru PC / Laptop care folosesc sisteme de operare cum ar fi: Windows, Mac OS și Ubuntu Linux. Puteți găsi și descărca aceste versiuni de pe site-ul nostru.

Rețineți că aplicația are o fereastră care păstrează rezoluția originală iPad, cu o înălțime minimă de 1080 de pixeli. Prin urmare, este necesar ca PC-ul / Laptop-ul dvs. să fie capabil să afișeze rezoluții FullHD.

Opțiuni

Pentru a conecta dispozitivul LPU deschideți mai întâi pagina OPTIONS.

Dispozitive

Aici puteți alege dispozitivul dvs. LPU din listă. Odată selectat aveți posibilitatea să-i schimbați adresa IP și să-l redenumiți.

Când îi schimbați IP-ul, asigurați-vă că îl păstrați în aria de acoperire IP a tabletei dvs. O adresă IP a LPU aflată în afara ariei, duce la dispariția acestuia din listă. În acest caz apăsați scurt butonul reset de pe LPU pentru a trece în modul DHCP (LED-ul pulsează roșu) sau apăsați-l mai lung pentru a reveni la adresa IP statică din fabrică (LED-ul pulsează alb), care este 192.168.1.10.

Art-Net & sACN

Puteți de altfel să activați protocoalele Art-Net și / sau sACN. Aceste protocoale nu sunt necesare pentru o utilizare normală a sistemului Cuety. Acestea vă vor permite, de exemplu, să vă conectați la un vizualizer 3D pentru redarea schemei dvs. de lumini.

Show files

Cu toate că datele show-ului dvs. sunt stocate în LPU, de asemenea, aveți posibilitatea de a crea o filă de backup a acestuia pe tableta dvs. Această filă poate fi mai târziu 'deschisă' în LPU. Aveți acces la ea în iTunes de unde o puteți copia în tableta dvs.

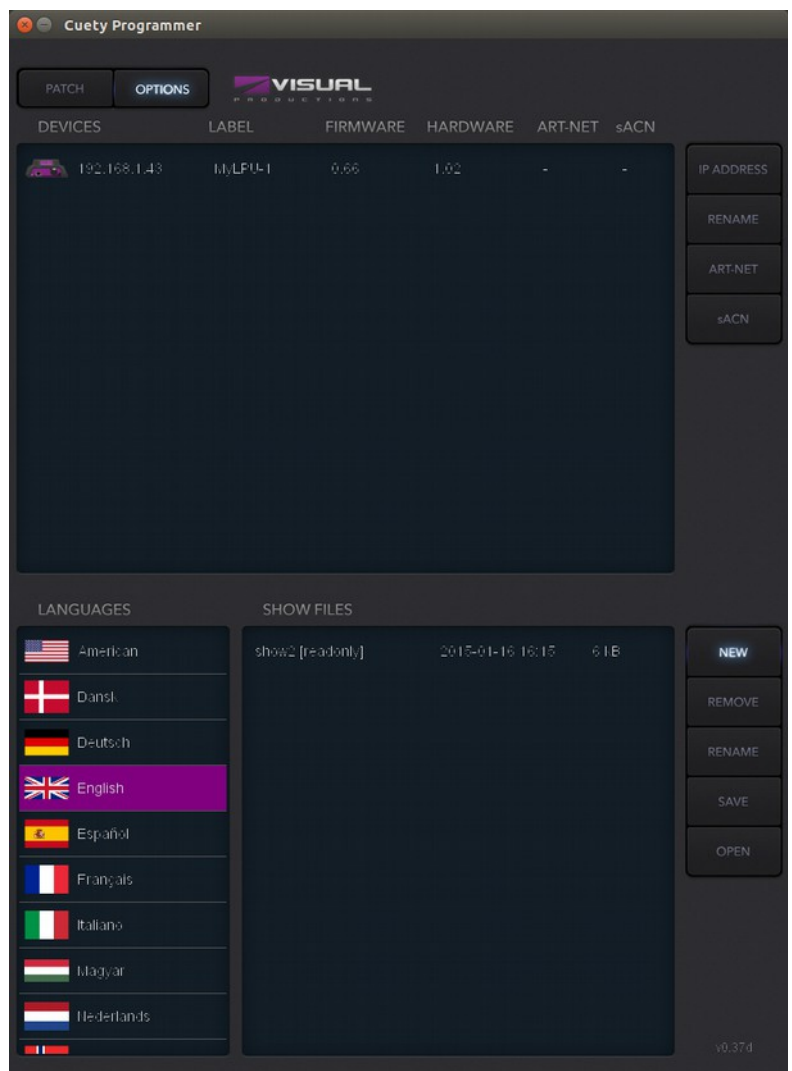
Când rulați Cuety pe sistemul de operare al PC-ului / Laptop-ului dvs. filele vor fi salvate în:

Windows C:\Users\[username]\Documents\Visual Productions\Programmer

Mac OS X /Users/[username]/Visual Productions/Common/Programmer

Ubuntu Linux /home/[username]/Visual Productions/Common/Programmer

Puteți crea o filă read-only a unui show, bazată pe editarea XML, cu ajutorul unui editor de text standard. Când înlocuiți tag-ul <show> cu <show readonly="true"> acesta nu mai poate fi șters, redenumit sau rescris de aplicația Cuety.



Este posibil să importați o filă conținând un show editat în Cuelux, care este un alt software dezvoltat de Visual Productions. După ce copiați în iPad fila cu show-ul editat în Cuelux, folosind iTunes, aceasta va deveni vizibilă în lista cu file de spectacol.

Filele editate în Cuelux rămân file read-only. Deschizând aceste file, se vor importa lista cu echipamente și câteva setări de redare.

Cu toate acestea, scenele nu vor fi importate, deoarece Cuelux salvează aceste informații într-un mod diferit.

Alocare (Patch)

După conectarea cu succes la dispozitivul dvs. următorul pas logic este acela de a crea o alocare a echipamentelor de care dispuneți. Prin această alocare practic, dvs. indicați aplicației Cuety, tipul de echipamente DMX pe care îl folosiți. Cuety suportă maxim 64 de aparate. Aceste aparate pot fi de diferite tipuri și mărci.

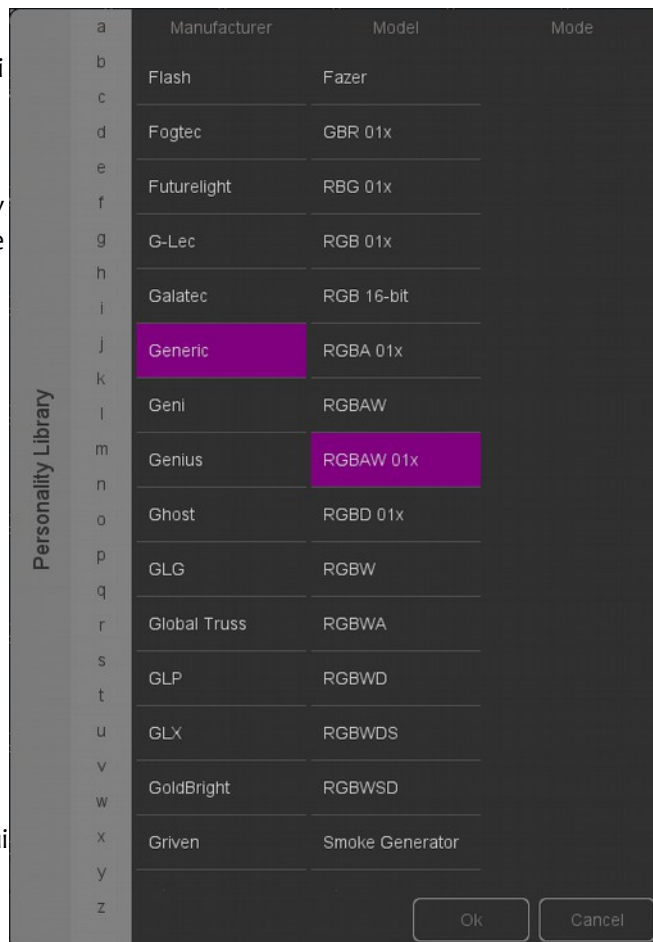
Adăugarea de echipamente

Pentru a adăuga echipamente în patch-ul dvs. mai întâi selectați una sau mai multe celule de echipamente. Apoi apăsați butonul 'Personality'. Acesta va deschide un dialog care vă introduce într-o librărie cu echipamente și personalităților lor (cunoscute ca și profile). Cuety dispune de o largă librărie, conținând aproximativ 3.800 de personalități. Aceasta include echipamente ale unor producători cunoscuți dar și brand-uri necunoscute, de la moving-head-uri la echipamente de efecte speciale.

Un 'producător' important este 'Generic'. Această colecție conține echipamente cu profile comune cu ale celor mai tipice aparate DMX cum ar fi dimmeri și spoturi RGB. În caz că aparatul dvs. DMX nu se regăsește în librăria Cuety, consultați pagina 14.

Adresare

Fiecărui aparat DMX îi trebuie setată o adresă de start. Aceasta se face de dvs. fiecăruia în parte, conform instrucțiunilor proprii de operare. Apoi, trebuie să vă asigurați că aceleași adrese corespund cu cele stabilite în celulele de alocare din fereastra Patch. În Cuety, selectați una sau mai multe celule, apoi apăsați butonul 'address'. Dacă aveți mai multe aparate, Cuety va atribui automat, în ordine crescătoare, adrese tuturor echipamentelor, în funcție de profilele lor.



	Manufacturer	Model	Mode
a			
b	Flash	Fazer	
c			
d	Fogtec	GBR 01x	
e	Futurelight	RBG 01x	
f			
g	G-Lec	RGB 01x	
h			
i	Galatec	RGB 16-bit	
j	Generic	RGBA 01x	
k			
l	Geni	RGBAW	
m	Genius	RGBAW 01x	
n			
o	Ghost	RGBD 01x	
p	GLG	RGBW	
q			
r	Global Truss	RGBWA	
s			
t	GLP	RGBWD	
u	GLX	RGBWDS	
v			
w	GoldBright	RGBWSD	
x	Griven	Smoke Generator	
y			
z			

Invert Pan/Tilt

Atunci când folosiți lumini în mișcare, cum ar fi moving head-uri, în funcție de montarea lor, aveți posibilitatea de inversare a mișcării de panoramare și / sau înclinare. În acest fel vă puteți asigura că atunci când lansați o comandă "stânga" pe controler, aparatul de asemenea, se deplasează spre "stânga". În cazul în care montați moving head-ul pe o trusă de lumini verticală, puteți folosi funcția Swap Pan/Tilt.

Virtual Dimmer

Dacă echipamentul are mixare de culoare RGB(AW) dar nici un canal DMX pentru intensitate și doriți să reduceți valorile RGBAW simultan și identic pentru a reduce intensitatea dar a păstra culoarea, puteți activa Virtual Dimmer. Această opțiune oferă aparatului posibilitatea de a reduce intensitatea independent de controlul RGBAW. LPU va calcula intern nivelurile DMX, necesare pentru aceasta.

Sub-Fixtures

Cuety nu suportă sub-fixtures (sub-părți). Noi folosim sub-părți în fișierele noastre de personalitate, când echipamentele au multiple 'părți' cum ar fi pixeli RGB sau canale dimmer. Celălalt software, Cuelux(Pro), este folosit în acest scop. În aplicația Cuety toate fișierele care conțin sub-părți, sunt ignorate.

Modul în care puteți adăuga un echipament care necesită mai multe canale dimmer, este de a adăuga mai multe aparate 'Generic - RGB 01x'.

Redare

Fereastra de redare vă prezintă 64 de butoane. Fiecare buton de redare poate conține una sau mai multe scene. Scenele (Cues) vor fi explicate mai târziu.

Puteți accesa direct toate butoanele de redare pentru a porni sau opri redarea. Pentru a lansa o scenă apăsați o dată un buton de redare. Pentru a opri redarea puteți fie să apăsați butonul pentru mai mult de o secundă, fie să activați butonul 'Release' și apoi butonul de redare dorit. Pentru a opri toate redările, apăsați butonul 'Release' mai mult de o secundă.

Pentru a modifica intensitatea și viteza de redare trebuie să selectați mai întâi banca corespunzătoare. Banda albastră indică banca selectată. Puteți muta poziția băncii, folosind trei degete (în iOS) sau folosind roțița mouse-ului ori PageUp/ PageDown (în Windows, Mac OS și Ubuntu).

Comutare (Swap)

Puteți muta conținutul unui buton de redare într-o altă locație cu ajutorul funcției Swap. După activare faceți clic pe butonul de redare al cărui conținut vreți să-l mutați și apoi faceți clic pe butonul de destinație. Conținutul acestor două butoane va fi schimbat.

Proprietăți

Fiecare redare are câteva proprietăți. Puteți să le modificați activând butonul "PROPS" aflat în partea superioară a ecranului, apoi alegând un buton de redare.

Background – Prin activarea Background redarea va porni automat când LPU este pornit. De asemenea, redarea va ignora comanda Release All (o apăsare lungă a butonului 'Release'). Această proprietate este utilă, mai ales, când aveți echipamente care nu trebuie să se stingă niciodată în timpul unui spectacol, de ex. unele lumini tehnice din culise sau lumini de siguranță și evacuare.

Exclusive – Când aveți mai multe butoane de redări în aceeași bancă, care au proprietatea Exclusive activată, atunci numai unul dintre ele poate fi activ. Pornirea unei noi redări exclusive va opri automat cealaltă redare exclusivă activă. Vă rugăm să rețineți că această funcție acționează doar asupra butoanelor aflate în aceeași bancă, adică o redare exclusivă dintr-o bancă nu va acționa asupra alteia din altă bancă. Folosind proprietatea Exclusive puteți crea LTP-uri sau paleta, ambele caracteristici întâlnite în majoritatea controlerelor profesionale de lumini.

Go Mode – Această proprietate schimbă caracteristica butonului de redare. În mod implicit este setat la **Go**; butonul va trimite o comandă de înaintare (Go+) pentru începerea redării, sau în cazul în care aceasta deja rulează, va lansa următoarea scenă. Prin apăsarea butonului pentru o perioadă mai lungă, se va opri redarea. Următoarea opțiune este **Toggle**; în acest caz apăsând butonul pentru prima oară se va porni redarea unei scene, apăsându-l din nou, aceasta se va opri. Modul **Flash** face redarea activă cât timp butonul este ținut apăsat. Modul **Solo** face același lucru, cu diferența că, odată apăsat, acesta va întrerupe celelalte redări.

Repeat – Această proprietate determină ce face redarea când ajunge la ultima scenă. Când este setat **Loop** scenele vor rula, din nou, de la început. Funcția **Bounce** va face ca ele să ruleze în sens invers, până la început. În modul **Random** ordinea de redare a scenelor va fi aleatorie; redarea va continua pe termen nelimitat. Când este setat **Off**, redarea se va opri în mod automat când ajunge la ultima scenă.



Editare

Această pagină vă permite să editați conținutul unei redări.

Scene (Cues)

Un cue este un pas într-o secvență de iluminare. Un cue este numit adesea scenă, fiind același lucru. Noi, preferăm să folosim cuvântul scenă. Uneori aveți nevoie doar de o scenă, de exemplu pentru a crea o stare de iluminare statică. Alteleori aveți nevoie de mai multe scene; probabil când veți crea câte o stare de iluminare pentru fiecare scenă, într-un spectacol de teatru. În acest caz veți reda fiecare scenă, conform derulării spectacolului.

De asemenea, puteți utiliza mai multe scene pentru a crea un efect dinamic, de exemplu la o petrecere disco. Pentru a construi o mișcare dinamică, trebuie să editați câte o scenă pentru fiecare pas al show-ului dvs. și să-i indicați aplicației Cuety, să le ruleze automat.

Puteți folosi butoanele 'Add' și 'Remove' pentru a schimba numărul de scene din interiorul acestei redări. Apăsarea butonului 'Remove' pentru mai mult de o secundă duce la ștergerea tuturor scenelor din această redare. După ce selectați o scenă, îi puteți modifica proprietățile, folosind butoanele 'Rename', 'Condition', 'Delay' și 'Fade'.



Condition

Această proprietate determină dacă există o pauză între fiecare scenă.

Atunci când setați 'Halt' redarea se va opri după ce s-a terminat de încărcat scena. Aceasta va rămâne activă până când veți apăsa din nou butonul de redare pentru a trece la următoarea scenă.

Când setați 'Follow' redarea va continua în mod automat la următoarea scenă. Această condiție este folosită mai ales, pentru crearea unei mișcări dinamice.

Delay

Timpul de întârziere se folosește numai atunci când se utilizează condiția Follow. În acest caz, după ce s-a terminat de încărcat o scenă, aceasta va rămâne activă în funcție de timpul setat, după care va trece la încărcarea următoarei scene.

Fade

Cu această opțiune se poate seta timpul de încărcare al următoarei scene. Atunci când acest timp este setat 0, trecerea se face instantaneu.

Fixtures

Această grilă, din partea centrală a ecranului, vă permite să selectați echipamentele dvs. pe care le-ați alocat deja. Modificările pe care le faceți în zona 'Programmer' vor fi aplicate echipamentului selectat. Conturul celulelor cu echipamente selectate va fi roșu, atunci când unul din parametrii lor este activ în această redare.

Programmer

Programatorul se află în partea inferioară a paginii Edit. Acesta conține niveluri pentru diverse atribute ale echipamentelor alocate. Practic, puteți construi o stare de iluminare în interiorul programatorului, pe care o puteți salva într-o scenă, folosind butonul 'Record'. Acesta va rescrie conținutul unei scene cu valorile prezente în Programator. Doar o singură scenă poate fi selectată pentru a putea folosi butonul 'Record'.

Pentru a modifica o scenă, trebuie să-i transferați mai întâi conținutul înapoi în Programator folosind butonul 'Load'. După aceea, procedura este aceeași ca și în construirea unei scene noi: schimbați valorile din interiorul Programatorului și înregistrați-le cu ajutorul butonului 'Record'.

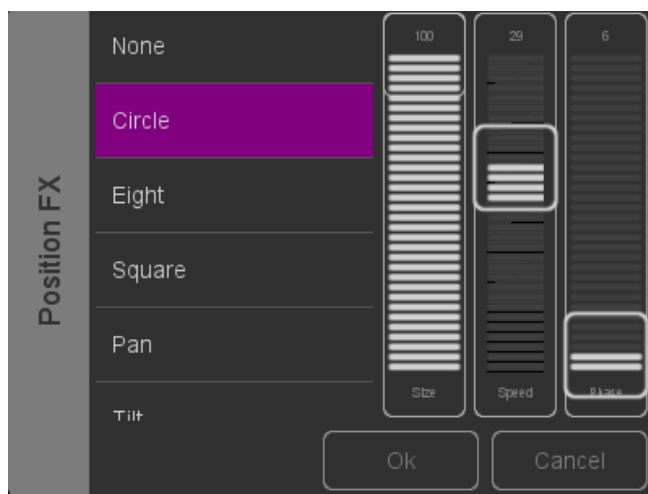
Folosiți butonul 'Clear' pentru a șterge valorile din Programator. Când aveți anumite echipamente selectate și apăsați butonul 'Clear' acesta va reseta valorile doar ale acestora. Atunci când echipamentul nu are stabilită nicio valoare sau nici un echipament nu este selectat și apăsați butonul Clear, acesta va șterge valorile tuturor echipamentelor aflate în Programator. Un dublu clic pe butonul Clear va șterge complet Programatorul.

Fader-ele vor indica în roșu atunci când anumite atribute sunt setate în această redare.

FX

Spectacolul dvs. este format din mai multe scene, iar o scenă conține o stare de iluminare statică. Pentru a anima spectacolul dvs. de obicei, trebuie să creați mai multe scene pe care să le rulați folosind pașii unei lumini dinamice. În acest caz, puteți folosi FX pentru a imprima rapid o dinamică luminilor dvs. De exemplu, o mișcare circulară fină a moving head-ului sau scanner-ului dvs. ar necesita programarea mai multor pași. Cu FX pur și simplu selectați efectul 'Circle' pentru atributul Position FX, setați nivelul câtorva parametri și gata.

Există de asemenea, efecte pentru mixarea de culoare RGB cum ar fi efectul de curcubeu. FX există și pentru atributul de intensitate. Puteți folosi efectul de intensitate pentru a crea rapid niște pași dinamici, utilizând parametrul 'Phase'.



Remote App

Aplicația Cuety Remote este un instrument mic pentru controlul de la distanță al dispozitivului LPU. Aplicația nu vă permite însă să editați setările din interiorul dispozitivului. Se presupune că ați programat deja conținutul LPU, folosind aplicația Cuety Programmer.

Aplicația este disponibilă pentru iOS (în Apple App Store), Android (în Play Store) și desktop (la www.visualproduction.nl/en/downloads). Aceasta rulează pe ambele dispozitive, telefon și tabletă.

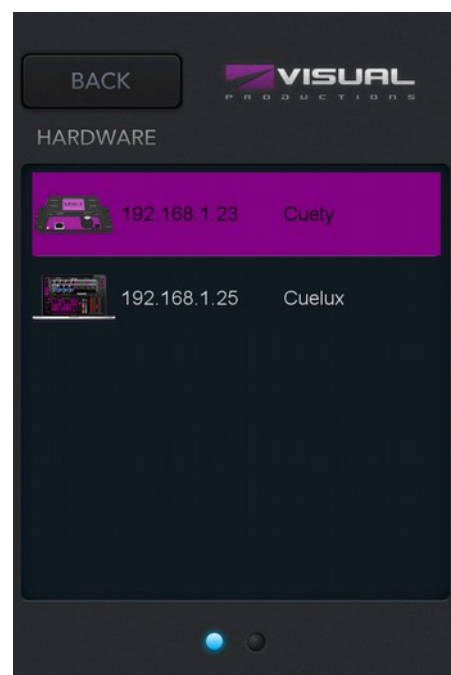
Aplicația Remote vă permite să acționați butoanele de redare.

Pentru a vă conecta la un dispozitiv LPU, deschideți pagina de setări și selectați dispozitivul dvs. din listă.



Cuelux

Aplicația Cuety Remote poate fi de asemenea folosită și pentru controlul sistemului Cuelux de la Visual Productions. Cuelux este un sistem de control DMX mai complex și mai puternic decât Cuety. Mai multe informații despre Cuelux pot fi găsite la www.cuelux.com



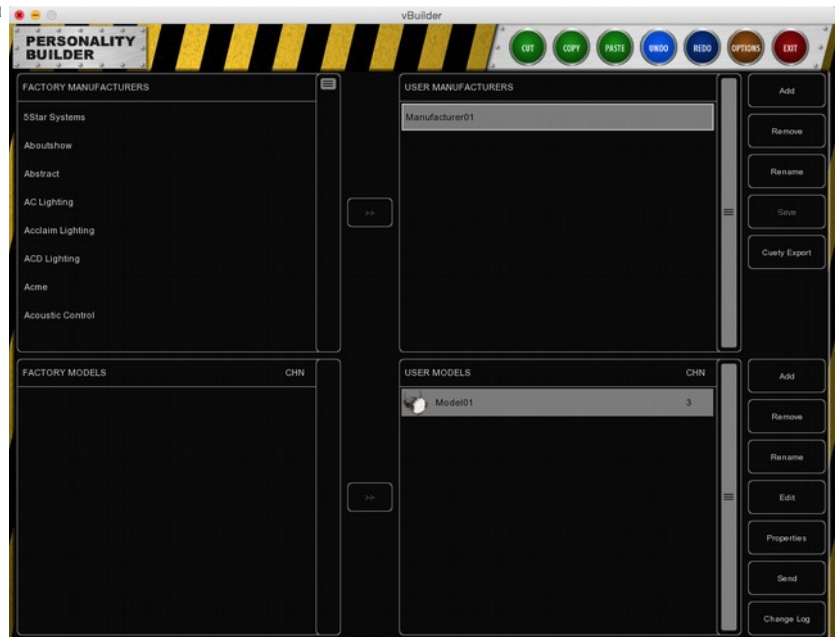
Crearea unei Personalități

Cuety deține o largă librărie de file cu personalități. Este posibil, totuși, ca un aparat pe care doriți să-l controlați, să nu existe în această librărie. Dacă doriți să adăugați o nouă filă cu personalități în Cuety, puteți solicita acest lucru prin intermediul forumului nostru la www.visualproductions.nl/forum .

Vă rugăm să menționați că aceasta este necesară aplicației Cuety și nu uitați să adăugați un link unde poate fi găsit manualul de utilizare al aparatului dvs.

Ca alternativă puteți crea singuri propria dvs. filă cu personalități utilizând software-ul vBuilder. Acest instrument poate fi descărcat de pe site-ul nostru www.visualproductions.nl/downloads

Pentru aceasta aveți nevoie de vBuilder v1.3.88 sau o versiune mai nouă.



Pentru a crea și folosi în Cuety o filă cu personalități, trebuie să parcurgeți următorii pași:

- Crearea filei cu personalități (vBuilder este explicat în ultimul capitol al manualului Cuelux)
- Apăsați butonul “Cuety Export”
- Mergeți la folder-ul /Visual Productions/vBuilder
- Copiați fila “user.personality” în aplicația Cuety (Programmer)

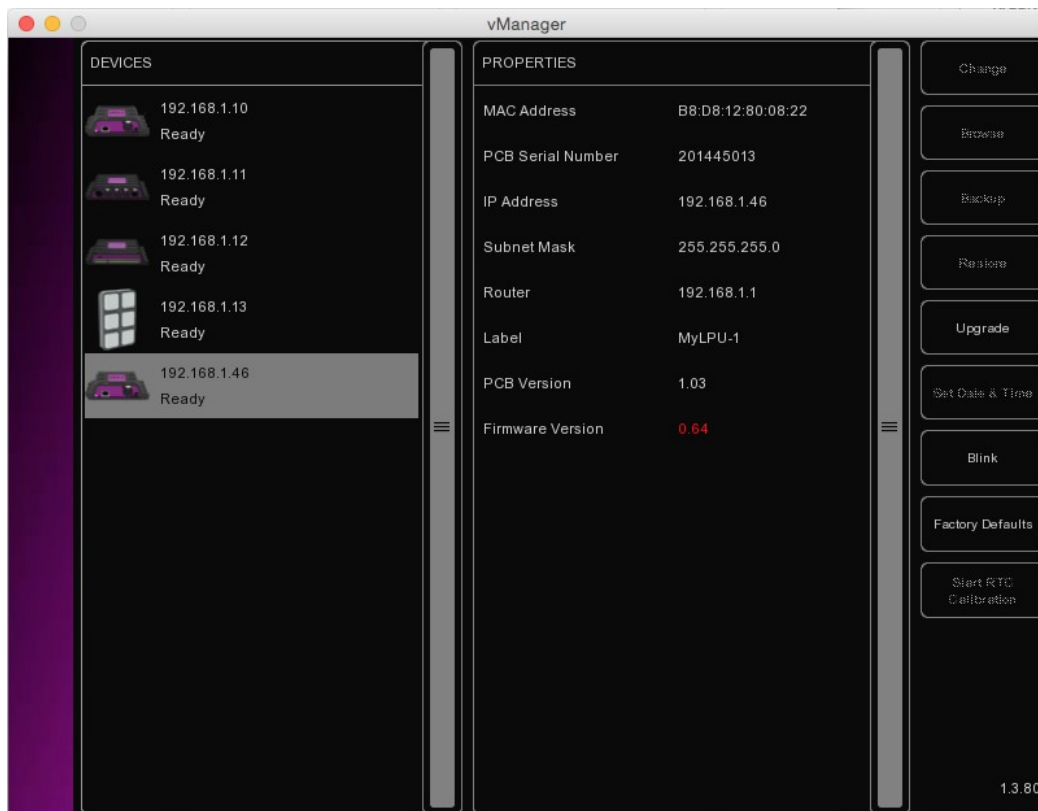
Acum puteți să o selectați din lista aflată în meniul Patch al aplicației.

vManager

Un instrument software numit vManager, a fost dezvoltat special pentru a gestiona dispozitivele de control al luminii, bazate pe legătura în rețea, fabricate de Visual Productions. Acesta este disponibil pentru sistemele de operare Microsoft Windows, Mac OS X și Ubuntu Linux și se poate descărca, gratuit, de pe site-ul nostru.

vManager vă permite să faceți upgrade firmware-ului dispozitivului LPU. Firmware-ul este inclus în software-ul vManager. Descărcarea celei mai noi versiuni a vManager vă poate oferi un nou firmware pentru LPU-ul dvs.

Vă rugăm să rețineți că vManager are multe caracteristici dedicate și altor echipamente de la Visual Productions cum ar fi CueCore și IoCore. Anumite butoane vor fi inactice când lucrați cu LPU deoarece acestea nu se aplică acestui dispozitiv.



Blink

Puteți face ca LED-urile dispozitivelor să pulseze rapid pentru a le identifica din mai multe existente. Puteți activa pulsarea printr-un dublu-clic pe dispozitiv sau selectând dispozitivul și apoi făcând clic pe butonul 'Blink'.

Upgrade Firmware

Pentru a face un upgrade al firmware-ului, întâi selectați dispozitivul dorit, iar apoi apăsați butonul 'Upgrade Firmware'. Dialogul vă permite să selectați firmware-ul dorit, din cele disponibile.

Atenție: Asigurați-vă că în timpul procesului de actualizare, dispozitivului nu-i va fi întreruptă alimentarea cu energie.

Factory Defaults

Apăsând butonul 'Factory Defaults', toate datele de utilizator cum ar fi: scene, înregistrări și acțiuni, stocate în memoria dispozitivului vor fi complet șterse și toate setările vor reveni la valorile implicite din fabrică. Această acțiune nu afectează IP-ul setat al dispozitivului.

Anexa A: Conectivitatea LPU-2

Următoarele funcționalități sunt suportate doar de LPU-2, nu și de către LPU-1.

OSC

OSC (Open Sound Control) este un protocol de comunicare între calculatoare, software și diverse dispozitive multimedia. OSC utilizează rețeaua pentru a trimite și a primi mesaje, care conțin informații MIDI, de time-code sau personalizate.

Există aplicații pentru crearea de interfețe personalizate de utilizator, disponibile pentru iOS (iPod, iPhone, iPad) și Android. Aceste interfețe vă permit să programați interfețe profesionale de utilizator pentru controlul dispozitivului LPU-2. De exemplu: TouchOSC de la <http://hexler.net/software/touchosc>.

OSC este integrat în aproape toate dispozitivele de control produse de Visual Productions. Acesta este un mod preferat de conecta echipamente cum ar fi un B-Station la un LPU-2.

Funcționalitățile pe care LPU-2 le poate controla, folosind următoarele mesaje OSC:

Descriere	URI	Tip Parametru	Rang Parametru	Nota
Release all playbacks	/release	-	-	
Set playback intensity	/pbXX/in	float	0-100%	Replace XX by playback number [01,64]
Set playback speed	/pbXX/sp	float	-100%-100%	“ “
Control playback button	/pbXX/bu	bool	false / true	“ “
Control playback flash	/pbXX/fl	bool	false / true	“ “
Release playback	/pbXX/re	-	-	“ “
Playback Go Forward	/pbXX/go	-	-	“ “
Playback Jump	/pbXX/ju	unsigned	1-48	“ “

LPU-2 folosește portul 8000 pentru primirea mesajelor OSC .

TCP & UDP

TCP (Transmission Control Protocol) este un protocol de trimitere a mesajelor într-o rețea Ethernet. TCP transmite mesaje fiabile, ordonate și verificate de erori între programe care rulează pe computere conectate la o rețea locală, intranet sau internet public.

UDP (User Datagram Protocol) este un protocol simplu pentru trimiterea de mesaje în rețea. Acesta însă, nu verifică erorile mesajelor trimise. Cu toate că UDP este un pic mai rapid decât TCP, acesta este mai puțin sigur.

În mod obișnuit, protocoalele TCP sau UDP sunt suportate de o multitudine de dispozitive media, de la videoproiectoare la controlere de lumini.

Funcționalitățile pe care LPU-2 le poate controla utilizând următoarele mesaje ASCII :

Descriere	Șir	Rang Parametru	Nota	Exemplu
Release all playbacks	release	-		release
Set playback intensity	pbXX/in=[0,100]	0-100%	Replace XX by playback number [01,64]	pb01/in=100
Set playback speed	pbXX/sp=[-100,100]	-100%-100%	“ “	pb33/sp=-10
Control playback button	pbXX/bu=[0/1]	up / down	“ “	pb59/bu=0
Control playback flash	pbXX/fl=[0/1]	up / down	“ “	pb64/fl=1
Release playback	pbXX/re	-	“ “	pb10/re
Playback Go Forward	pbXX/go	-	“ “	pb21/go
Playback Jump	pbXX/ju=[1,48]	1-48	“ “	pb45/ju=10

LPU-2 folosește portul 7000 pentru primirea mesajelor TCP and UDP.

HTTP

HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) este protocolul standard de acces la paginile web. Acesta poate fi de asemenea utilizat pentru a controla LPU-2, folosind adresele URL enumerate mai jos.

Puteți trimite solicitarea HTTP GET a dvs. la portul 80.

Descriere	URL	Gamă	Exemplu
Release all playbacks	/ajax/release	-	http://192.168.1.10/ajax/release
Set playback intensity	/ajax/pbXX/in=[0,100]	0-100%	http://192.168.1.10/ajax/pb01/in=100
Set playback speed	/ajax/pbXX/sp=[-100,100]	-100%-100%	http://192.168.1.10/ajax/pb33/sp=-10
Control playback button	/ajax/pbXX/bu=[0/1]	up / down	http://192.168.1.10/ajax/pb59/bu=0
Control playback flash	/ajax/pbXX/fl=[0/1]	up / down	http://192.168.1.10/ajax/pb64/fl=1
Release playback	/ajax/pbXX/re	-	http://192.168.1.10/ajax/pb10/re
Playback Go Forward	/ajax/pbXX/go	-	http://192.168.1.10/ajax/pb21/go
Playback Jump	/ajax/pbXX/ju=[1,48]	1-48	http://192.168.1.10/ajax/pb45/ju=10