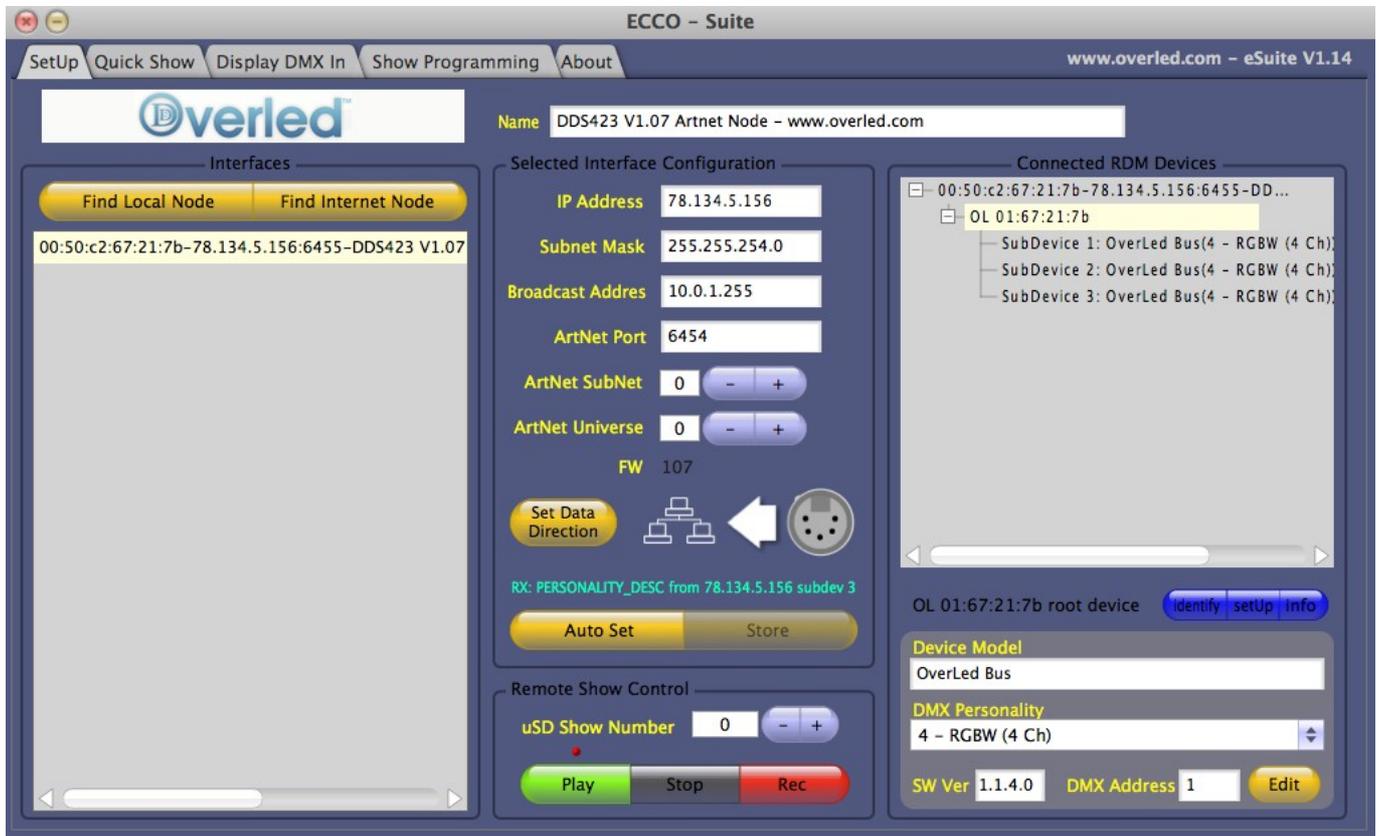


eSuite



Descrizione

eSuite è un tool software per MAC e PC che permette di eseguire la gestione completa dei player RDM/DMX512 ed ArtNet ed i convertitori USB-RDM/DMX512 di Overled.

Le operazioni possibili sono le seguenti:

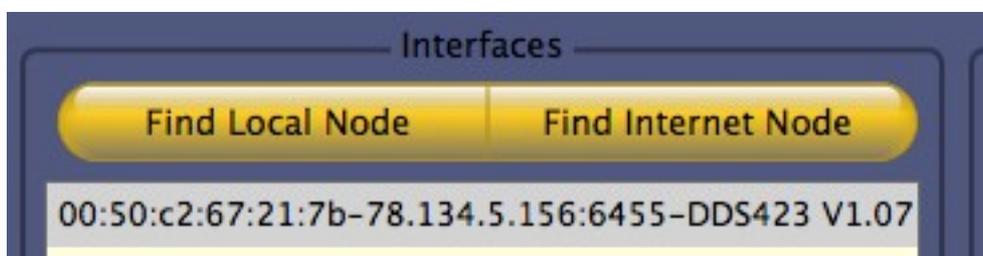
- Gestione simultanea di più dispositivi (indipendentemente dal fatto che siano connessi alla porta USB o alla rete)
- Scansione dei dispositivi ArtNet connessi alla rete locale o ad Internet
- Scansione dei device RDM connessi ai convertitori
- Configurazione dei device RDM
- Diagnostica dei device RDM
- Controllo remoto dei player/recorder Overled
- Riproduzione di un semplice banco luci ArtNet
- Programmazione di Show
- Diagnostica ArtNet

SetUp

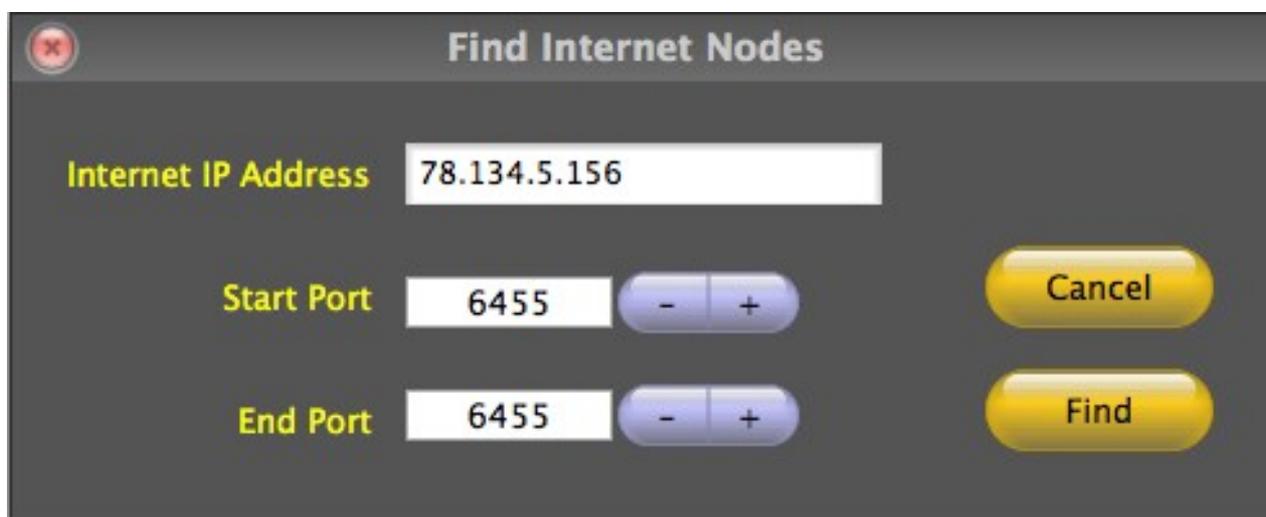
Il tool più importante di eSuite è sicuramente quello di SetUp. Esso permette di identificare i dispositivi connessi al computer in modo diretto o attraverso la rete e selezionarli per eseguire le numerose funzioni implementate in eSuite.

Per cui la prima operazione da eseguire dopo aver lanciato il software è quella della scansione dei dispositivi connessi. Questa procedura si riassume in due casistiche:

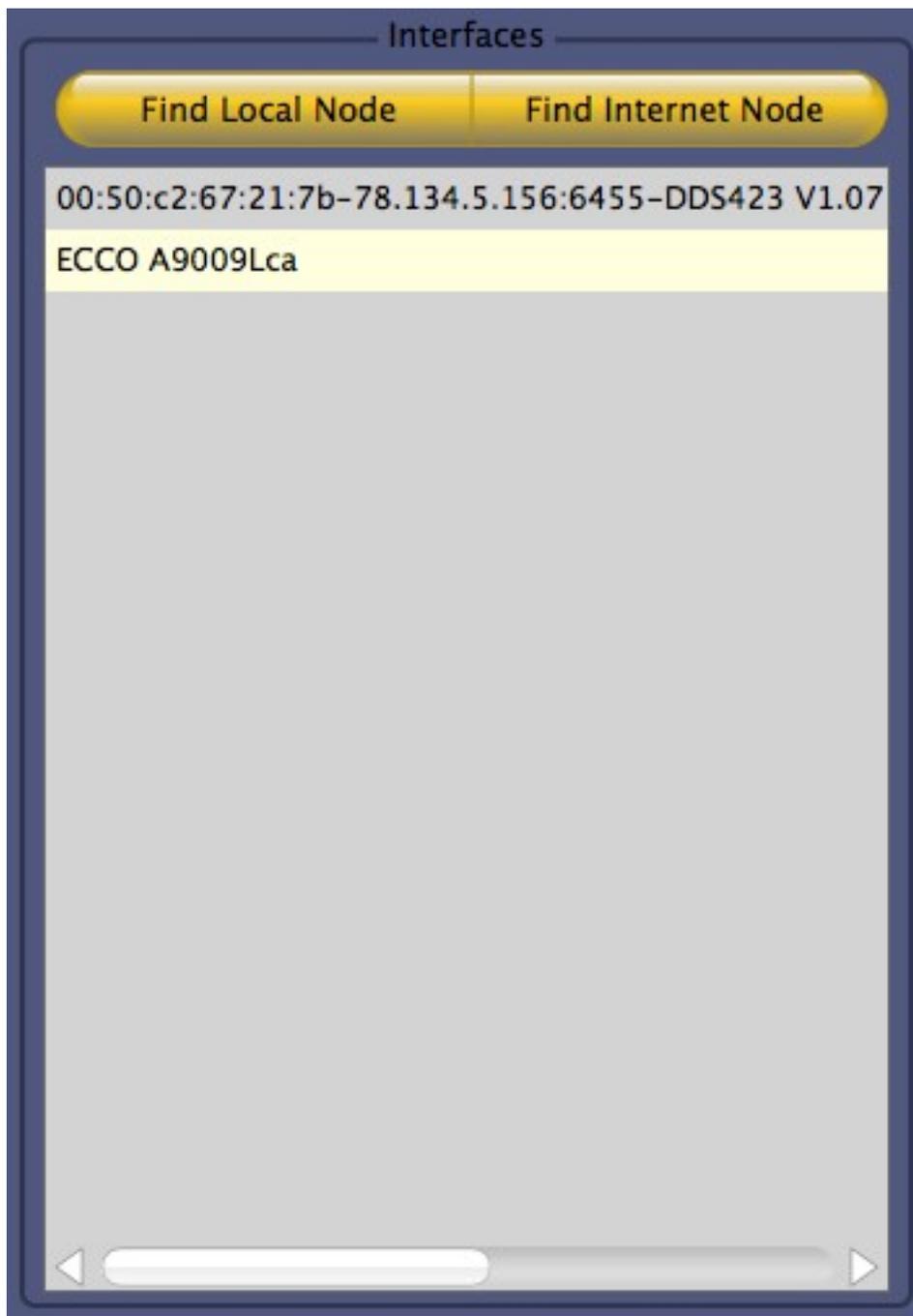
1. Convertitori USB-RDM/DMX512: la procedura di riconoscimento è automatica e l'utente vedrà aggiungersi il dispositivo alla lista delle interfacce nel momento della connessione alla porta USB e disabilitarsi lo stesso nel caso di sconnessione dalla porta.
2. Convertitori ArtNet: la procedura di scansione e riconoscimento va avviata manualmente in funzione del fatto che la rete da analizzare sia locale o connessa ad Internet. Per fare ciò sono presenti su eSuite 2 pulsanti:



Premendo il pulsante "Find Local Node", eSuite avvierà la scansione dei dispositivi ArtNet connessi alla rete locale. Premendo il pulsante "Find Internet Node", eSuite chiederà all'utente di specificare l'indirizzo IP pubblico della rete da scansionare connessa ad Internet e la relativo range di porte. Anche se la rete connessa ad Internet contiene più dispositivi ArtNet con indirizzi IP diversi, è probabile che vengano connessi ad un unico router che risponde ad un unico IP pubblico. Per poter quindi accedere ad ogni device da Internet in modo indipendente è necessario che i dispositivi ArtNet rispondano sull'indirizzo pubblico a porte diverse. Questa funzione si attiva eseguendo un NAT delle porte sul router.



A fine scansione, i dispositivi riconosciuti verranno elencati nella lista delle interfacce.



Identificheremo la tipologia dei dispositivi riconosciuti analizzando i dati riportati nella lista delle interfacce.

Se comparirà una riga di questo tipo, vorrà dire che il dispositivo riconosciuto è di tipo ArtNet ed i dati indicanti corrispondono rispettivamente a: MAC Address, IP Address, Port e Node Name.

00:50:c2:67:21:7b-78.134.5.156:6455-DDS423 V1.07

Se comparirà un riga di questo tipo, vorrà dire che il dispositivo riconosciuto è di tipo USB ed i dati indicati corrispondono rispettivamente a: Nome del Prodotto e Serial Number.

ECCO A9009Lca

Completata la scansione, sarà necessario selezionare dalla lista delle interfacce il dispositivo su cui si intende operare. Le due tipologie di dispositivi previsti da eSuite, prevedono due differenti modalità di configurazione e un differente approccio alla linea RDM/DMX512.

Nel caso si selezioni un dispositivo ArtNet, eSuite visualizzerà i seguenti dati di configurazione e pulsanti di controllo:

Selected Interface Configuration

IP Address 78.134.5.156

Subnet Mask 255.255.254.0

Broadcast Address 10.0.1.255

ArtNet Port 6454

ArtNet SubNet 0 - +

ArtNet Universe 0 - +

FW 107

Set Data Direction

RX: PERSONALITY_DESC from 78.134.5.156 subdev 3

Auto Set Store

Come si può vedere dalla figura, oltre ai parametri di configurazione tipici dei nodi ArtNet, sono presenti due pulsanti:

1. Set Data Direction: che permette di impostare la direzione del flusso dei dati gestiti dal nodo (ArtNet to DMX512 o DMX512 to ArtNet).
2. Auto Set: che permette di far calcolare ad eSuite in modo automatico i dati di configurazione del nodo. L'algoritmo di calcolo analizza la scheda di rete in uso dal computer e propone all'utente una configurazione ipotetica che sarà sua cura confermare. Teniamo a specificare che l'algoritmo non può conoscere tutti i dettagli del vostro impianto e non è detto che la configurazione proposta risulti funzionare nel vostro impianto.

Suggested Configuration

Current PC Configuration

IPAddress: 192.168.0.102
Subnet Mask: 255.255.255.0

Suggested Node Configuration

IPAddress: 192.168.0.110
Subnet Mask: 255.255.255.0
Broadcast Address: 192.168.0.255
ArtNet Port: 6454
ArtNet Subswitch: 0
ArtNet Universe: 0

Do you want to preset this values?
(then press 'Store' button to store on Node)

Ok Cancel

eSuite evidenzierà i parametri modificati con un asterisco giallo a lato dello stesso ed abiliterà il pulsante di Store, la cui pressione renderà attive le modifiche.

Selected Interface Configuration

IP Address 78.134.5.157 *

Subnet Mask 255.255.254.0

Broadcast Address 10.0.1.255

ArtNet Port 6454

ArtNet SubNet 0 - +

ArtNet Universe 0 - +

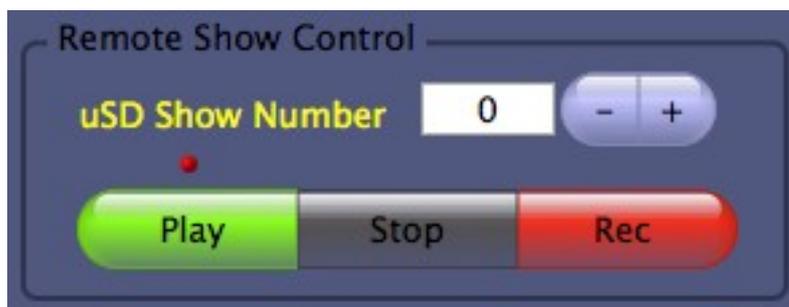
FW 107

Set Data Direction   

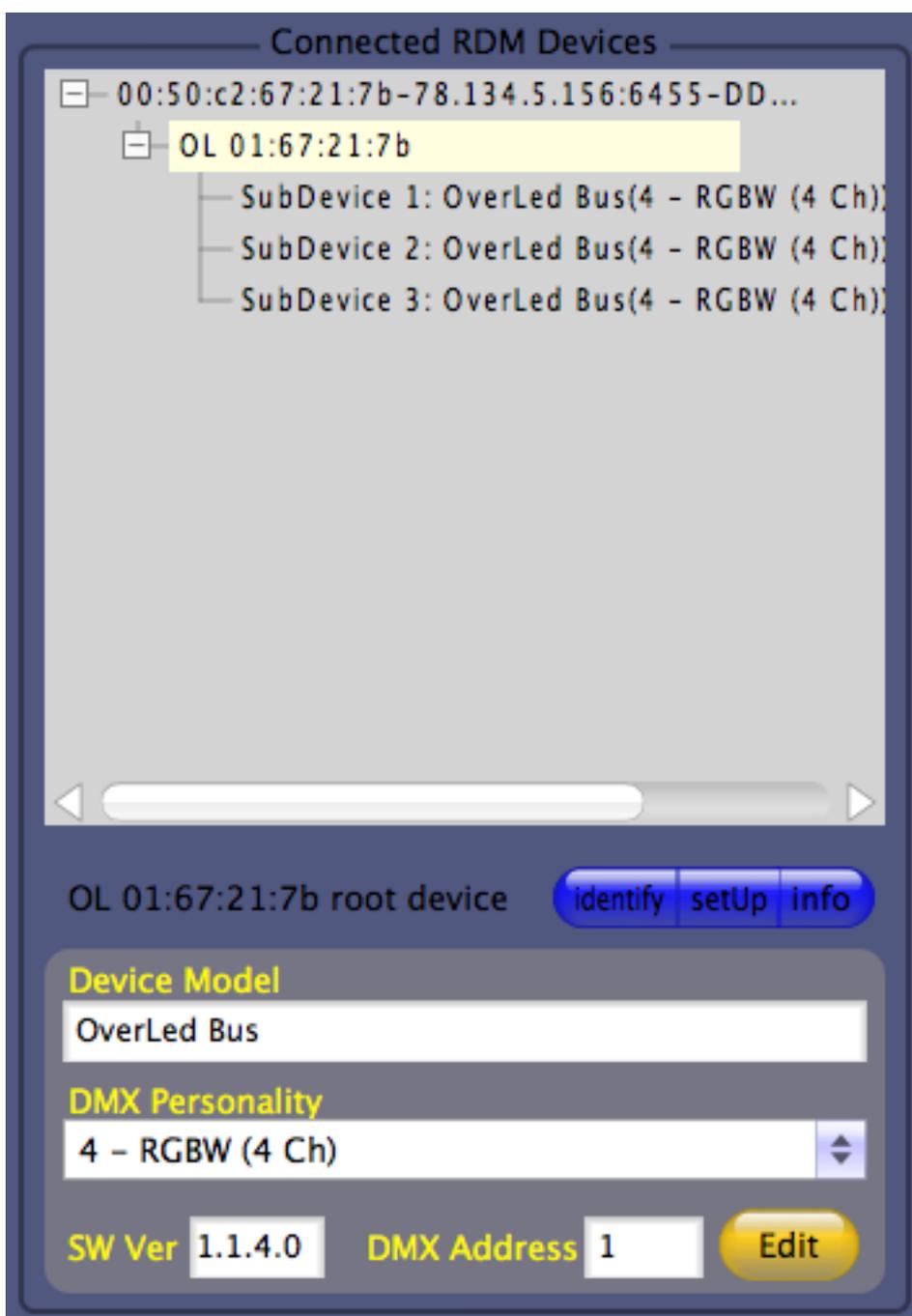
TX: Get Node Status to 78.134.5.156

Auto Set Store

Nel caso in cui il dispositivo ArtNet selezionato sia anche un Player/Recorder, verrà abilitata la relativa sezione di controllo remoto. Questa permetterà di avviare una sezione di registrazione ed indicare il numero dello show su cui archiviare i dati o avviare il playback dello show selezionato.



Oltre ai dati di configurazione, eSuite riceve dal device ArtNet anche la lista dei nodi RDM ad esso connessi che saranno elencati nella sezione denominata "Connected RDM Devices".



Nel caso si selezioni un dispositivo USB, eSuite visualizzerà i seguenti dati di configurazione e pulsanti di controllo:



Come si può notare, a differenza dei dispositivi ArtNet, questo dispositivo non contiene alcun dati di configurazione dell'interfacciamento verso il computer, ma presenta 3 nuovi pulsanti la gestione del Discovery dei device RDM.

Al contrario dei device ArtNet che gestiscono questa operazione in modo diretto ed inviando al computer la lista dei device RDM ad esso connessi durante la fase di Find Node, i dispositivi USB non gestiscono il discovery in modo diretto, ma solo attraverso l'ausilio del computer.

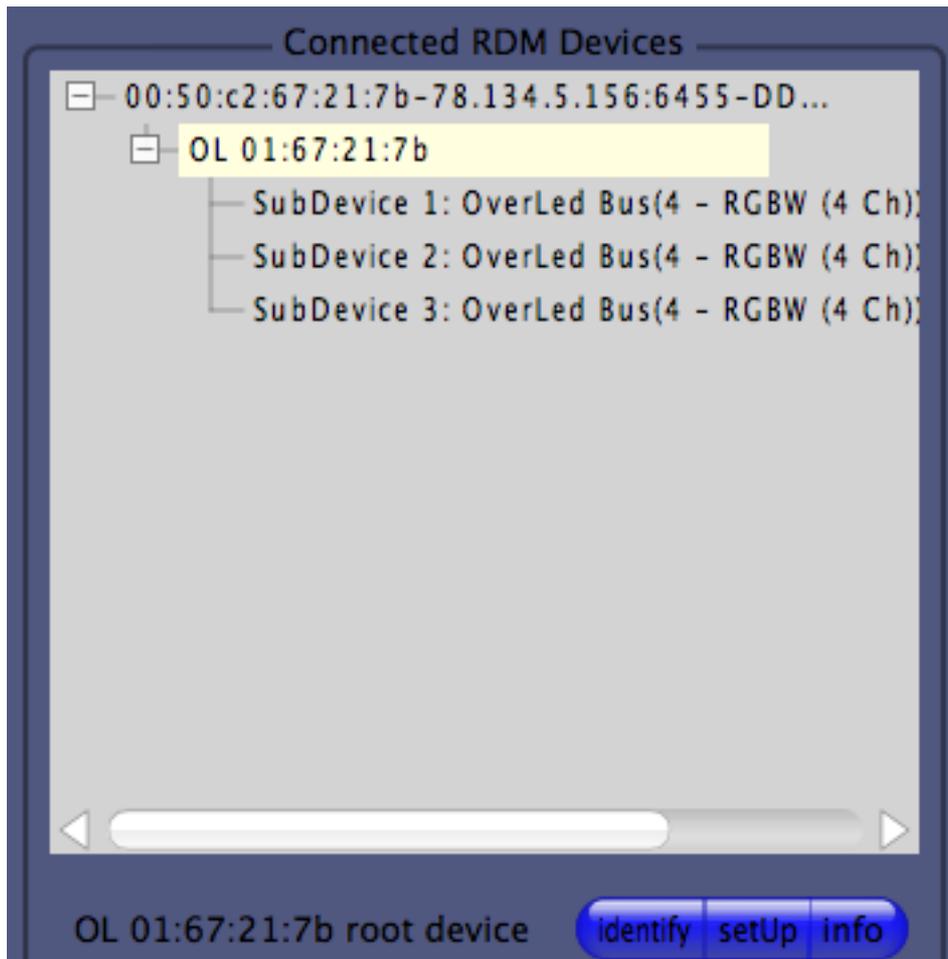
Quindi alla selezione del device USB, la lista "Connected RDM Devices" sarà vuota e verrà riempita avviando manualmente il discovery dei devices RDM.

I tre pulsanti aggiunti permettono quindi di:

1. Discovery: esegue la scansione approfondita dei device RDM connessi al nodo
2. STOP: interrompe la scansione dei device RDM connessi al nodo
3. Fast Discovery: esegue la scansione rapida dei device RDM connessi al nodo

Lo standard RDM prevede di realizzare e connettere ai suoi device (root devices) sotto reti RDM (subdevices). Questa struttura è evidenziata anche all'interno della lista "Connected RDM

Devices” con una visualizzazione ad albero.



Una volta identificata la struttura della rete RDM connessa alla nostra interfaccia, possiamo selezionare dalla lista uno dei suoi devices ed eseguire le seguenti operazioni:

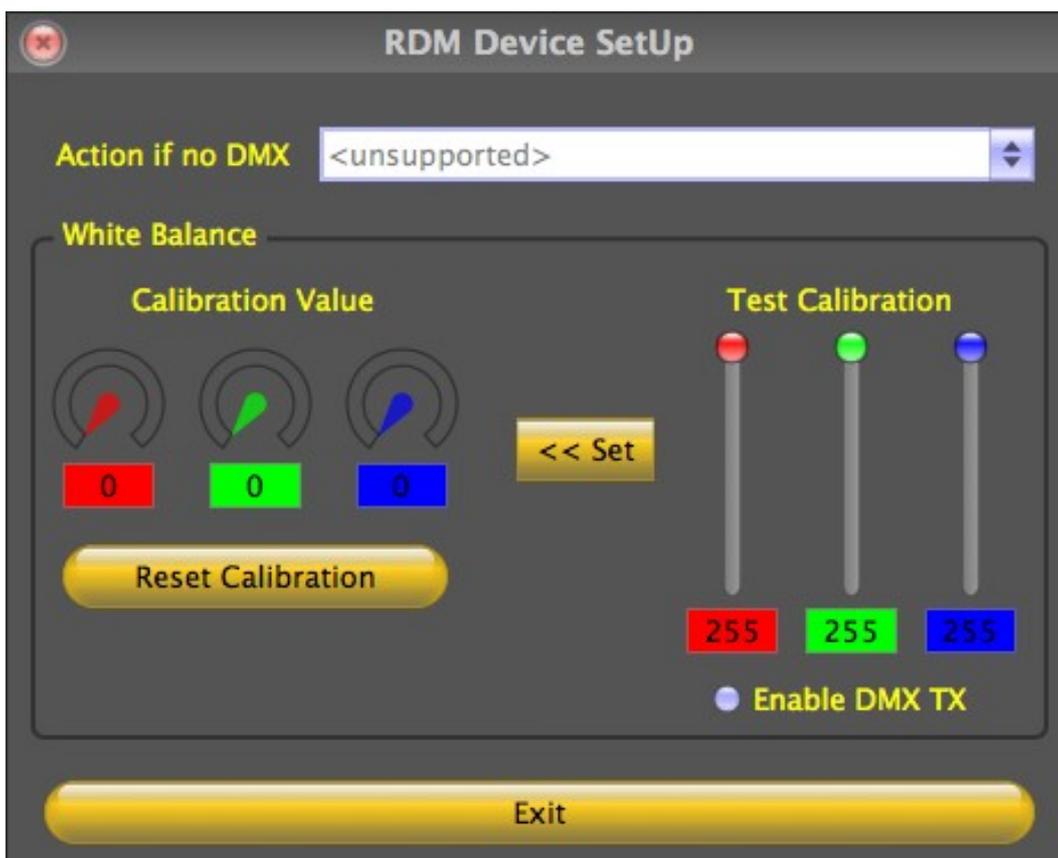
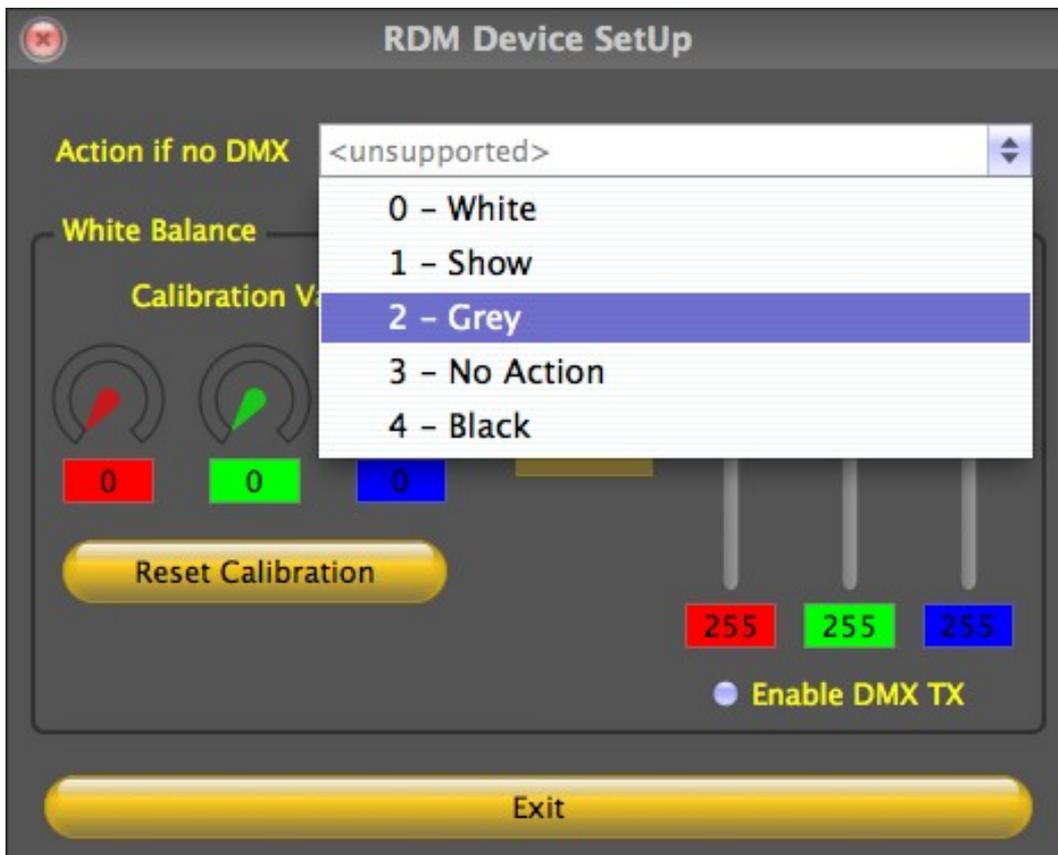
- Identify
- RDM Advanced SetUp
- RDM Info Display
- Personality SetUp
- DMX Address SetUp

Identify

Permette di accendere la lampada del faro ed identificarlo nel nostro impianto

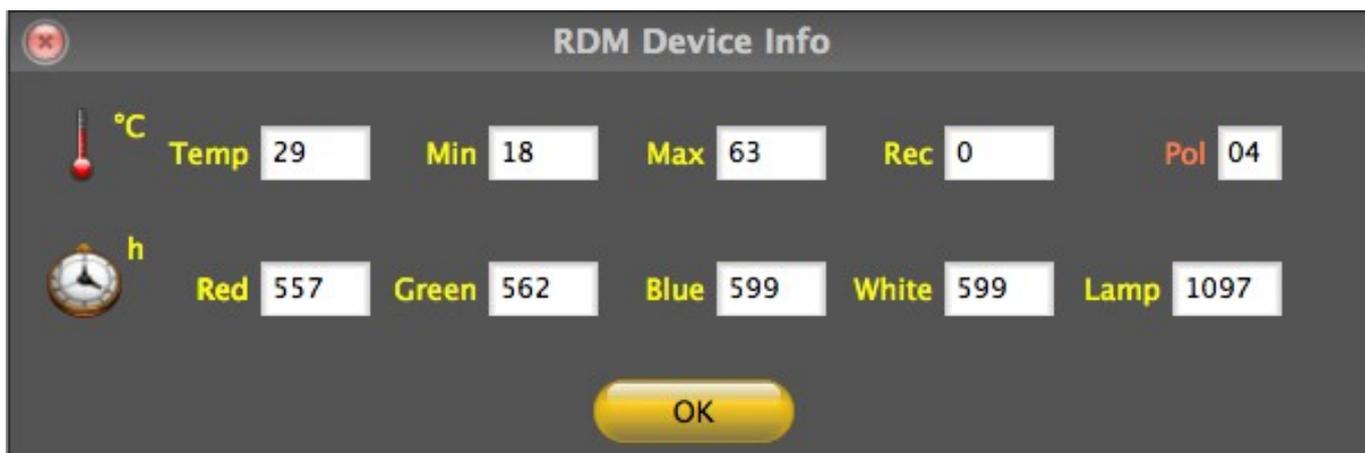
RDM Advanced SetUp

Permette di impostare alcuni parametri avanzati dei prodotti Overled ed in particolare impostare il comportamento del faro in assenza di segnale DMX e la calibrazione del bianco.



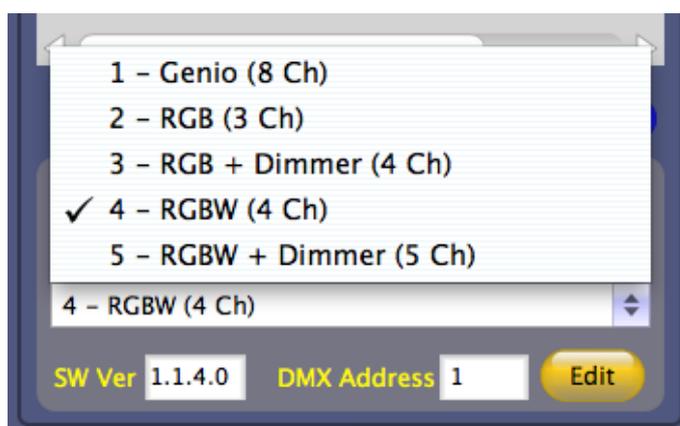
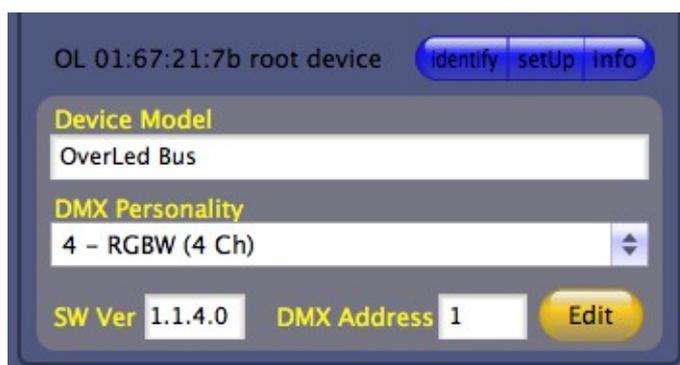
RDM Info Display

Permette di visualizzare informazioni quali le ore vita della lampada e la temperatura di esercizio



Personality Setup

Permette di selezionare il protocollo DMX del faretto



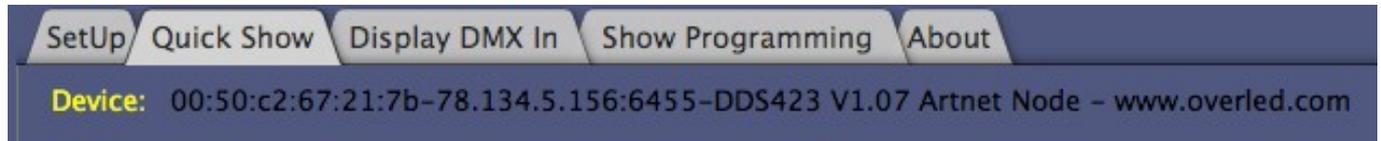
DMX Address Setup

Permette di impostare l'indirizzo DMX del faretto

Quick Show

Il tool Quick Show è un semplice banco luci software dotato di 128 memorie diviso per banchi da 8 memorie.

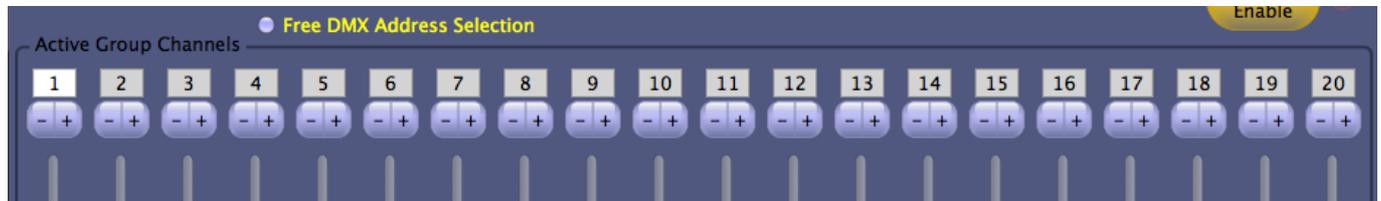
Per attivare questo tool è necessario preventivamente selezionare dall'Interface List del tool di SetUp uno dei device riconosciuti. L'evidenza di questa operazione verrà indicata nella parte superiore della pagina.



Quick Show gestisce un intero universo DMX512, ma perché i dati escano dal computer è necessario abilitare prima la trasmissione. Questo ci permette di simulare lo show che stiamo realizzando senza però agire sui fari connessi effettivamente al DMX.



20 dei 512 canali possono essere poi associati ai 20 slider presenti nel tool indicando nella casella posta sopra di esso il relativo indirizzo DMX.



Con l'opzione "Free DMX Address Selection" attiva, è possibile impostare liberamente l'indirizzo DMX del canale associato allo slider. Nel caso invece di opzione non selezionata, gli indirizzi saranno consecutivi a quello impostato sul primo slider.

Completata la fase di assegnazione dell'indirizzo, a DMX Out abilitato, l'azione sullo slider provocherà una variazione sul canale DMX indirizzato in uscita.

Nella parte inferiore di ogni slider sono presenti due pulsanti con funzioni dedicate: Flash ed Invert. Essi permettono rispettivamente di forzare a full il valore del canale o invertirne il valore (se è a full lo pone a zero e viceversa). Queste funzioni sono molto utili per cercare visivamente o eseguire dei test su un faro.

Il primo slider a sinistra della pagina però, indicato come slider Master, non agisce su un singolo canale DMX, ma ha la possibilità di agire su più canali contemporaneamente. Questo significa che l'azione su quello slider provocherà una variazione sul gruppo di canali associati alla sua modalità di funzionamento e selezionabile dal combo box riportato sopra di esso:

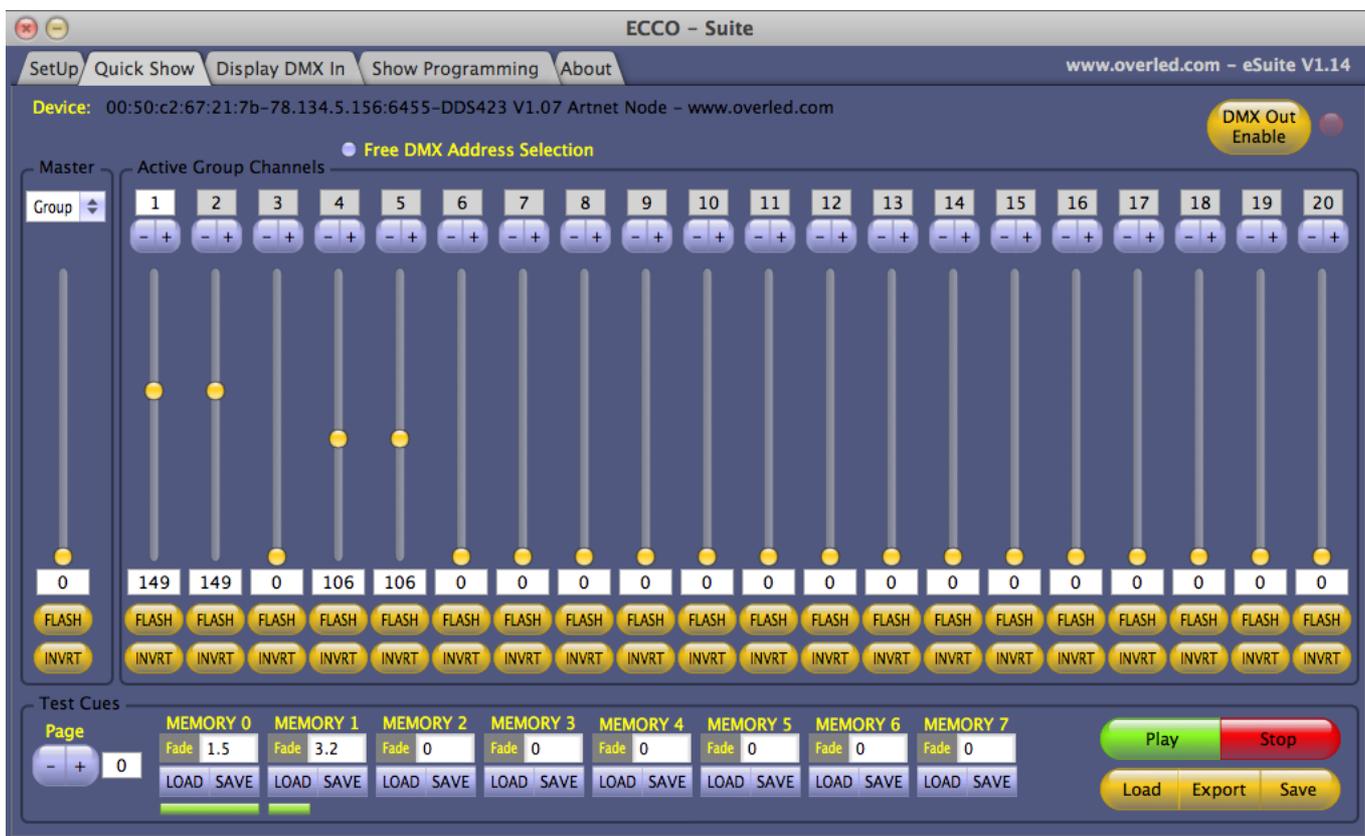
- **All**: selezionando questa modalità, ogni azione sullo slider master provoca una variazione su tutti i 512 canali trasmessi

- **Group:** selezionando questa modalità, ogni azione sullo slider master provoca una variazione sui soli 20 canali associati ai 20 slider della sezione "Active Group Channels"
- **Outer:** selezionando questa modalità, ogni azione sullo slider master provoca una variazione sui soli 20 canali esclusi dai 20 slider della sezione "Active Group Channels"

Agendo quindi sugli slider possiamo controllare l'eventuale faro connesso ad eSuite e vedere istantaneamente l'effetto prodotto e fotografarne lo stato in una memoria per poterla richiamare successivamente. Le memorie sono chiamate "MEMORY" e possono essere al massimo 128, raggruppate in 16 pagine da 8. Ogni MEMORY possiede un tasto di "SAVE" ed uno di "LOAD", per cui se vogliamo memorizzare una situazione, non dobbiamo fare altro che posizionare gli slider fino ad ottenere l'effetto desiderato e premere il tasto "SAVE" della MEMORY in cui vogliamo memorizzarla. Similmente, se vogliamo rivedere lo stato memorizzato in una MEMORY, non dobbiamo fare altro che premere il relativo tasto di "LOAD".



Se infine vogliamo che eSuite esegua in modo automatico le transizioni da una memoria all'altra, non dobbiamo fare altro che impostare il tempo di "FADE" (valore espresso in secondi con decimali) che sta ad indicare il tempo nel quale deve avvenire questa transizione. Infine premendo il tasto Play, avviamo la riproduzione degli stati memorizzati che in realtà diventa la riproduzione delle transizioni memorizzate.



Oltre al tasto di "Play", abbiamo quello di "Stop" che permette di arrestare la riproduzione ed i tasti di "Load", "Export" e "Save" che permettono di rileggere esportare e salvare lo show realizzato. Queste informazioni vengono salvate in formato XML, eccetto che per la funzione di

Export che crea un file nel formato compatibile con i Player Overled.

Display DMX In

ECCO - Suite

www.overled.com - eSuite V1.14

SetUp Quick Show Display DMX In Show Programming About

IP Address 192.168.0.69 ArtNet SubNet ArtNet Universe

1:200	2:0	3:0	4:0	5:0	6:0	7:0	8:0	9:0	10:0	11:0	12:0	13:0	14:0	15:0	16:0
17:0	18:0	19:0	20:0	21:0	22:0	23:0	24:0	25:0	26:0	27:0	28:0	29:0	30:0	31:0	32:0
33:0	34:0	35:0	36:0	37:0	38:0	39:0	40:0	41:0	42:0	43:0	44:0	45:0	46:0	47:0	48:0
49:0	50:0	51:0	52:0	53:0	54:0	55:0	56:0	57:0	58:0	59:0	60:0	61:0	62:0	63:0	64:0
65:0	66:0	67:0	68:0	69:0	70:0	71:0	72:0	73:0	74:0	75:0	76:0	77:0	78:0	79:0	80:0
81:0	82:0	83:0	84:0	85:0	86:0	87:0	88:0	89:0	90:0	91:0	92:0	93:0	94:0	95:0	96:0
97:0	98:0	99:0	100:0	101:0	102:0	103:0	104:0	105:0	106:0	107:0	108:0	109:0	110:0	111:0	112:0
113:0	114:0	115:0	116:0	117:0	118:0	119:0	120:0	121:0	122:0	123:0	124:0	125:0	126:0	127:0	128:0
129:0	130:0	131:0	132:0	133:0	134:0	135:0	136:0	137:0	138:0	139:0	140:0	141:0	142:0	143:0	144:0
145:0	146:0	147:0	148:0	149:0	150:0	151:0	152:0	153:0	154:0	155:0	156:0	157:0	158:0	159:0	160:0
161:0	162:0	163:0	164:0	165:0	166:0	167:0	168:0	169:0	170:0	171:0	172:0	173:0	174:0	175:0	176:0
177:0	178:0	179:0	180:0	181:0	182:0	183:0	184:0	185:0	186:0	187:0	188:0	189:0	190:0	191:0	192:0
193:0	194:0	195:0	196:0	197:0	198:0	199:0	200:0	201:0	202:0	203:0	204:0	205:0	206:0	207:0	208:0
209:0	210:0	211:0	212:0	213:0	214:0	215:0	216:0	217:0	218:0	219:0	220:0	221:0	222:0	223:0	224:0
225:0	226:0	227:0	228:0	229:0	230:0	231:0	232:0	233:0	234:0	235:0	236:0	237:0	238:0	239:0	240:0
241:0	242:0	243:0	244:0	245:0	246:0	247:0	248:0	249:0	250:0	251:0	252:0	253:0	254:0	255:0	256:0
257:0	258:0	259:0	260:0	261:0	262:0	263:0	264:0	265:0	266:0	267:0	268:0	269:0	270:0	271:0	272:0
273:0	274:0	275:0	276:0	277:0	278:0	279:0	280:0	281:0	282:0	283:0	284:0	285:0	286:0	287:0	288:0
289:0	290:0	291:0	292:0	293:0	294:0	295:0	296:0	297:0	298:0	299:0	300:0	301:0	302:0	303:0	304:0
305:0	306:0	307:0	308:0	309:0	310:0	311:0	312:0	313:0	314:0	315:0	316:0	317:0	318:0	319:0	320:0
321:0	322:0	323:0	324:0	325:0	326:0	327:0	328:0	329:0	330:0	331:0	332:0	333:0	334:0	335:0	336:0
337:0	338:0	339:0	340:0	341:0	342:0	343:0	344:0	345:0	346:0	347:0	348:0	349:0	350:0	351:0	352:0
353:0	354:0	355:0	356:0	357:0	358:0	359:0	360:0	361:0	362:0	363:0	364:0	365:0	366:0	367:0	368:0
369:0	370:0	371:0	372:0	373:0	374:0	375:0	376:0	377:0	378:0	379:0	380:0	381:0	382:0	383:0	384:0
385:0	386:0	387:0	388:0	389:0	390:0	391:0	392:0	393:0	394:0	395:0	396:0	397:0	398:0	399:0	400:0
401:0	402:0	403:0	404:0	405:0	406:0	407:0	408:0	409:0	410:0	411:0	412:0	413:0	414:0	415:0	416:0
417:0	418:0	419:0	420:0	421:0	422:0	423:0	424:0	425:0	426:0	427:0	428:0	429:0	430:0	431:0	432:0
433:0	434:0	435:0	436:0	437:0	438:0	439:0	440:0	441:0	442:0	443:0	444:0	445:0	446:0	447:0	448:0
449:0	450:0	451:0	452:0	453:0	454:0	455:0	456:0	457:0	458:0	459:0	460:0	461:0	462:0	463:0	464:0
465:0	466:0	467:0	468:0	469:0	470:0	471:0	472:0	473:0	474:0	475:0	476:0	477:0	478:0	479:0	480:0
481:0	482:0	483:0	484:0	485:0	486:0	487:0	488:0	489:0	490:0	491:0	492:0	493:0	494:0	495:0	496:0
497:0	498:0	499:0	500:0	501:0	502:0	503:0	504:0	505:0	506:0	507:0	508:0	509:0	510:0	511:0	512:0

Il tool "Display DMX In" permette di visualizzare in tempo reale lo stato dei 512 canali ricevuti dal dispositivo connesso al computer .

Show Programming

Il tool "Show Programming" a differenza del "Quick Show" permette di realizzare programmazioni di show anche relativamente complesse con un approccio simile ad un banco luci professionale.

Questo significa che anche l'approccio alla programmazione deve seguire una metodologia diversa. Potremmo sintetizzarla attraverso queste fasi:

1. **Patch:** è il momento dove definiamo la composizione del nostro stage. Di fatto indichiamo al software quali sono i fari presenti nello show e quali sono le loro caratteristiche
2. **Programmazione CUE:** in questa fase definiamo in modo distinto gli stati che devono assumere i fari durante lo show e li memorizziamo in una delle 100 CUE a disposizione
3. **Programmazione QList:** in questa fase definiamo l'ordine di esecuzione delle CUE e la relativa modalità di transizione

Patch

Le operazioni eseguibili per definire il nostro impianto sono sintetizzate nei 3 button del patch: Add, Edit e Remove.

Alla pressione del pulsante di Add, comparirà la seguente finestra che permetterà di aggiungere all'impianto un gruppo di fari definendone tipologia, il nome, la quantità, l'indirizzo DMX di partenza ed il numero con cui lo identificheremo durante la programmazione (ID)

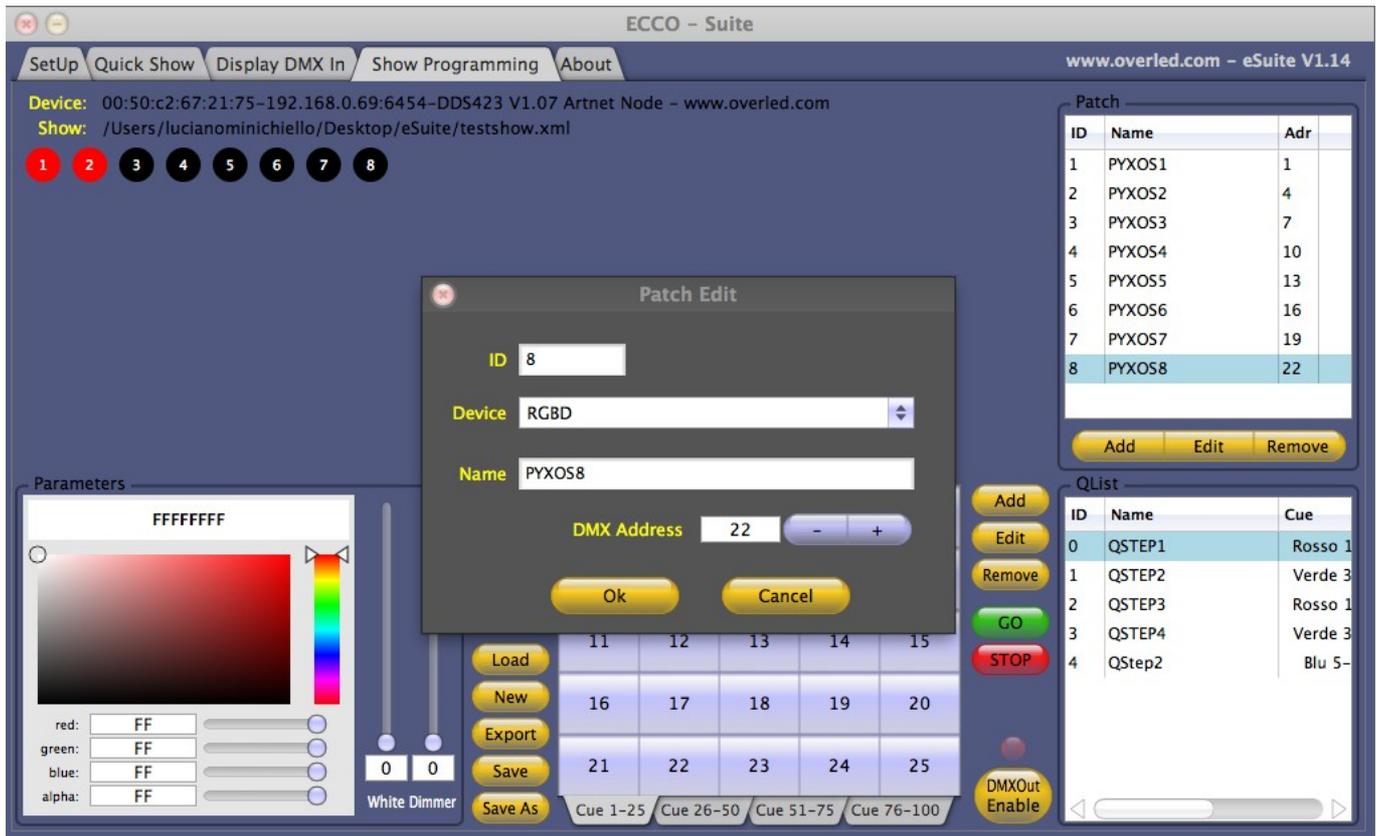


The image shows a "Patch Add" dialog box with the following fields and controls:

- Device:** A dropdown menu currently showing "RGB".
- Name:** A text input field containing "LAMP002".
- Devices to Patch:** A numeric input field with "1", accompanied by minus and plus buttons.
- Start DMX Address:** A numeric input field with "26", accompanied by minus and plus buttons.
- Start Patch ID:** A numeric input field with "9", accompanied by minus and plus buttons.
- Buttons:** Two large buttons at the bottom: "Patch" and "Cancel".

Per quanto riguarda invece le operazioni di Edit e Remove, saranno possibili solo dopo aver selezionato dalla lista di patch il faretto su cui si intende operare.

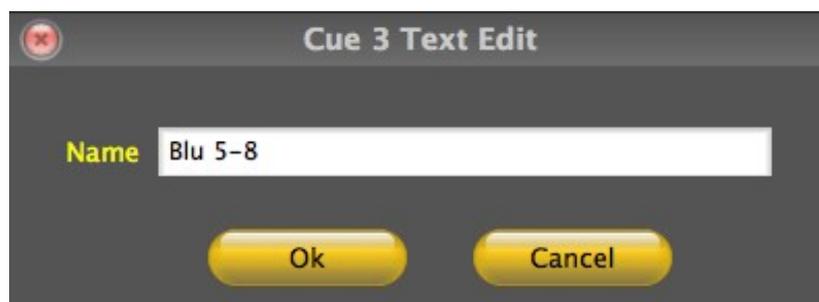
Per ogni faretto presente nella lista di patch, sarà visualizzato nell'area centrale della pagina un cerchio con il relativo Patch ID al suo interno e della colorazione assunta in quel momento.



Programmazione CUE

Una CUE è di fatto lo stato di un gruppo di fari ad un dato istante dello show. Per programmare una CUE è quindi necessario eseguire le seguenti operazioni:

1. Selezionare i fari interessati nella CUE: per fare ciò è sufficiente cliccare sui cerchi che rappresentano i fari dello stage a centro pagina. Un bordo colorato evidenzierà i fari selezionati. Per deselegionare i fari sarà sufficiente cliccare sul fano selezionato.
2. Definizione dello stato dei fari interessati nella CUE: per fare ciò è sufficiente agire sui controlli contenuti nella sezione "Parameters" come ad esempio: Red, Green, Blue, Dimmer, etc.
3. Memorizzazione della CUE: la pressione del pulsante "Store" seguito da uno dei 100 pulsanti che rappresentano le CUE, provocano la memorizzazione dello stato nella CUE indicata. Se la CUE in questione fosse già stata selezionata (situazione evidenziata dal colore arancione del pulsante), la pressione del pulsante "UpDate" avrebbe causato la sovrascrittura dello stato nella CUE
4. Impostazione della descrizione della CUE: per assegnare una descrizione o un testo alla CUE e visualizzarlo sul relativo pulsante, sarà sufficiente premere il pulsante "Text" seguito dalla pressione del pulsante della CUE interessata.



Durante la programmazione l'abilitazione del DMXOut (pulsante "DMXOut Enable") permette di vedere in tempo reale sui fari le azioni di programmazione che stiamo intraprendendo.



Analogamente per cancellare una CUE sarà sufficiente premere il pulsante "Delete" seguito dalla CUE che intendiamo cancellare.

Programmazione Qlist

Terminata la programmazione delle CUE, sarà necessario definirne l'ordine e la modalità di esecuzione. La lista che contiene tutte queste informazioni prende il nome di QList. eSuite possiede un'unica QList e per poter aggiungervi CUE sarà sufficiente premere il tasto "Add" a lato della relativa sezione e consecutivamente premere il pulsante della CUE.



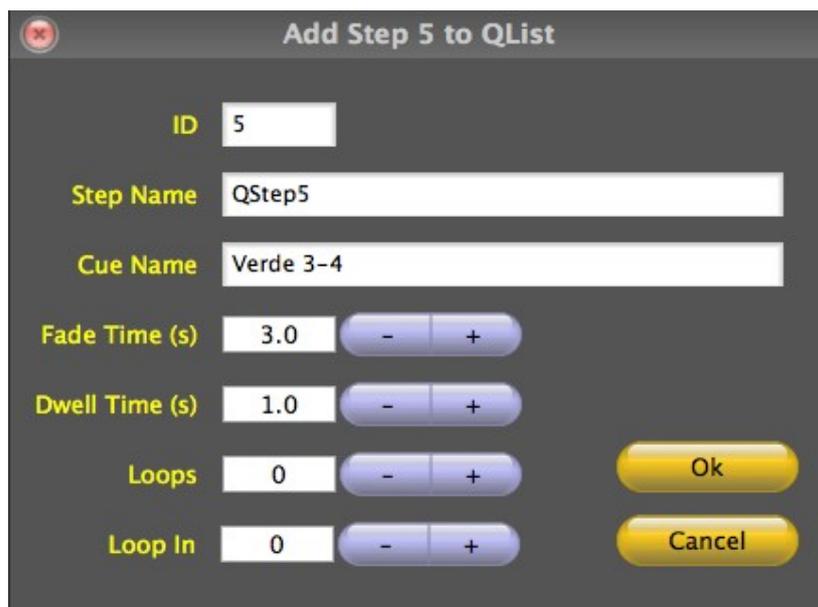
Oltre all'operazione di "Add" sono possibili operazioni di Edit e Remove, che potranno essere eseguite solo dopo aver selezionato lo step della QList interessato.

Per ogni step della QList, oltre ovviamente alla CUE, che definisce lo stato dell'impianto in quell'istante, è possibile definire:

- Step Name: testo descrittivo dello step
- Fade Time: tempo che deve impiegare la transizione verso questo step
- Dwell Time: tempo di permanenza dello step
- Loops: numero di volte che è necessario ripetere questo step. Quando l'esecuzione dello show arriva ad uno step con Loops>0, a fine step eSuite prosegue l'esecuzione dello show dallo step identificato dal parametro Loop In. Il numero di iterazione si resetta ad ogni pressione del pulsante GO e al termine dell'esecuzione della QList che provoca la

ripetizione dall'inizio della stessa

- Loop In: identificativo (ID) dello step a cui deve saltare l'esecuzione dello show



Oltre all'operazione di "Add", selezionando uno step e premendo i pulsanti di "Edit" o "Remove" sarà possibile rispettivamente editare i parametri dello step o rimuoverlo dalla QList.

I Pulsanti di "GO" e "STOP" avviano ed arrestano l'esecuzione dello show.

Infine i pulsanti di "Load", "New", "Export", "Save" e "Save As" permettono l'esecuzione delle seguenti operazioni:

- **Load:** caricare uno show precedentemente salvato
- **New:** cancellare lo show corrente e preparare eSuite alla programmazione di un nuovo show
- **Export:** esportare lo show caricato in un formato compatibile con i Player Overled
- **Save:** salvare lo show
- **Save As:** salvare lo show con un nuovo nome

