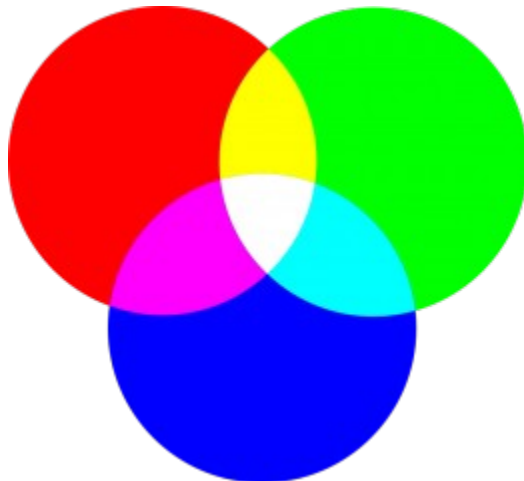


UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

Display POV: Persistence of visión

Manual de usuario



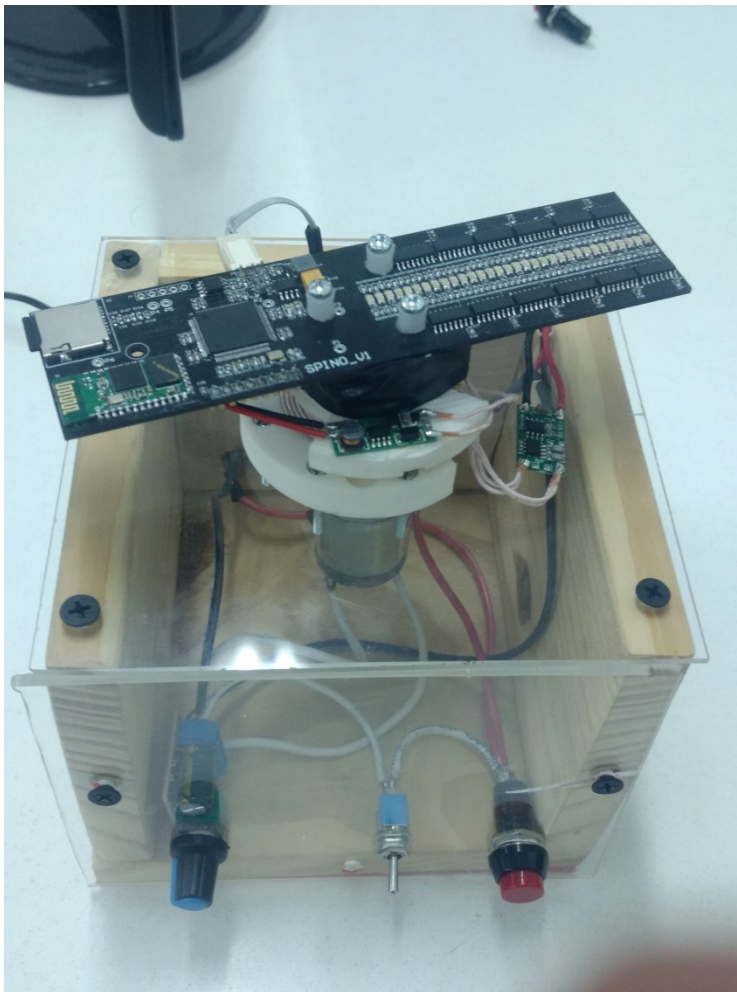
INDICE

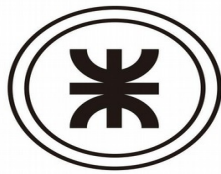
1.	Puesta en marcha.....	3
1.1.	Requisitos.....	3
1.2.	Encendido.....	3
1.3.	Conexión:.....	3
1.4.	Operación:.....	4
2.	Herramientas.....	4
2.1.	Cargar imagen.....	4
2.2.	Emoticones.....	5
2.3.	Efectos.....	5
2.4.	Texto.....	5
2.5.	Solapamiento de capas.....	6

1. Puesta en marcha

1.1. Requisitos

- Display POW
- SPINO_BRUSH(app)
- PC con Linux y Conexión Bluetooth
- Manual de Usuario





UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

1.2. Encendido

1. Se deberá conectar la alimentación del display POV a un tomacorriente de 220V 50Hz.

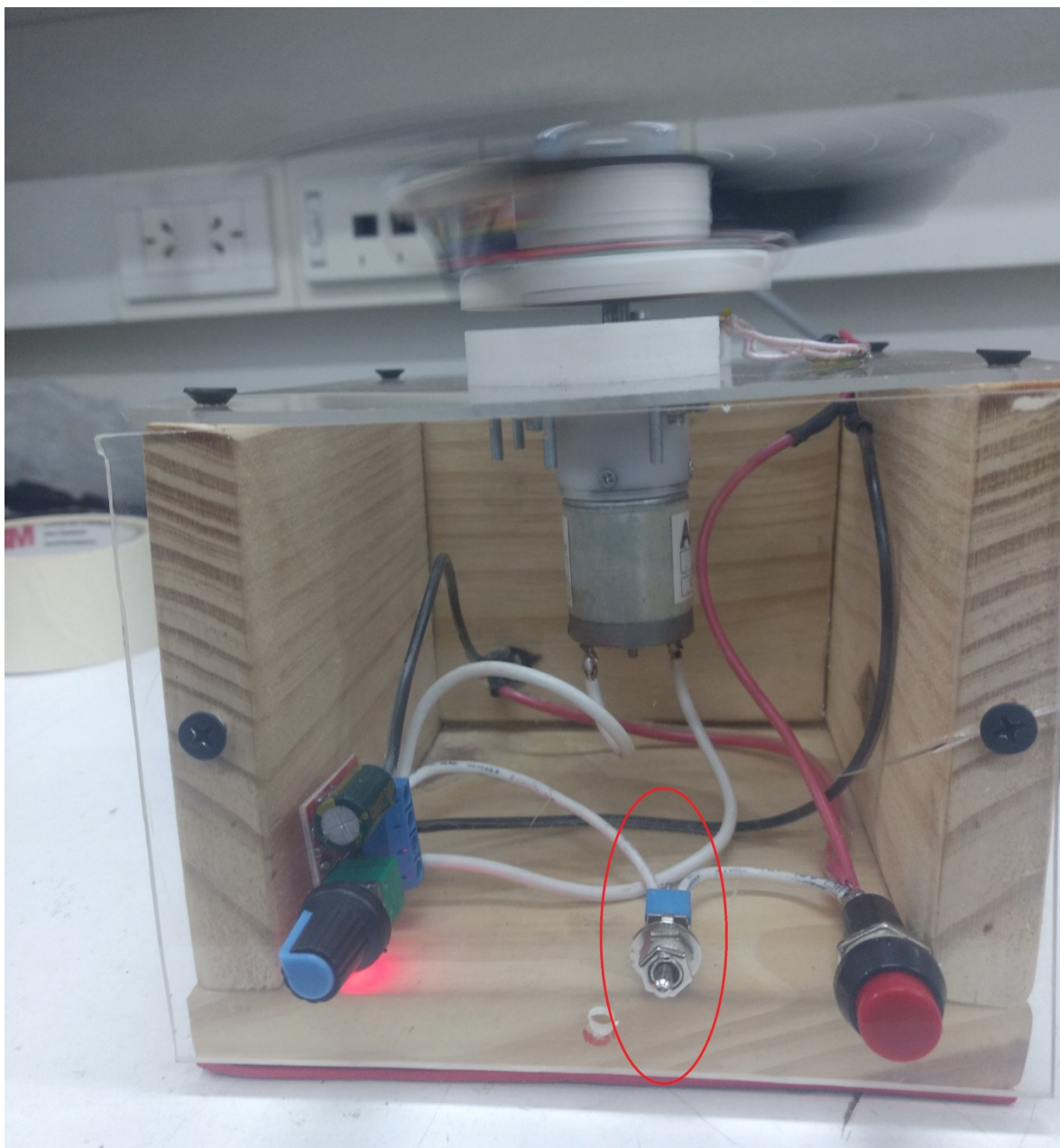




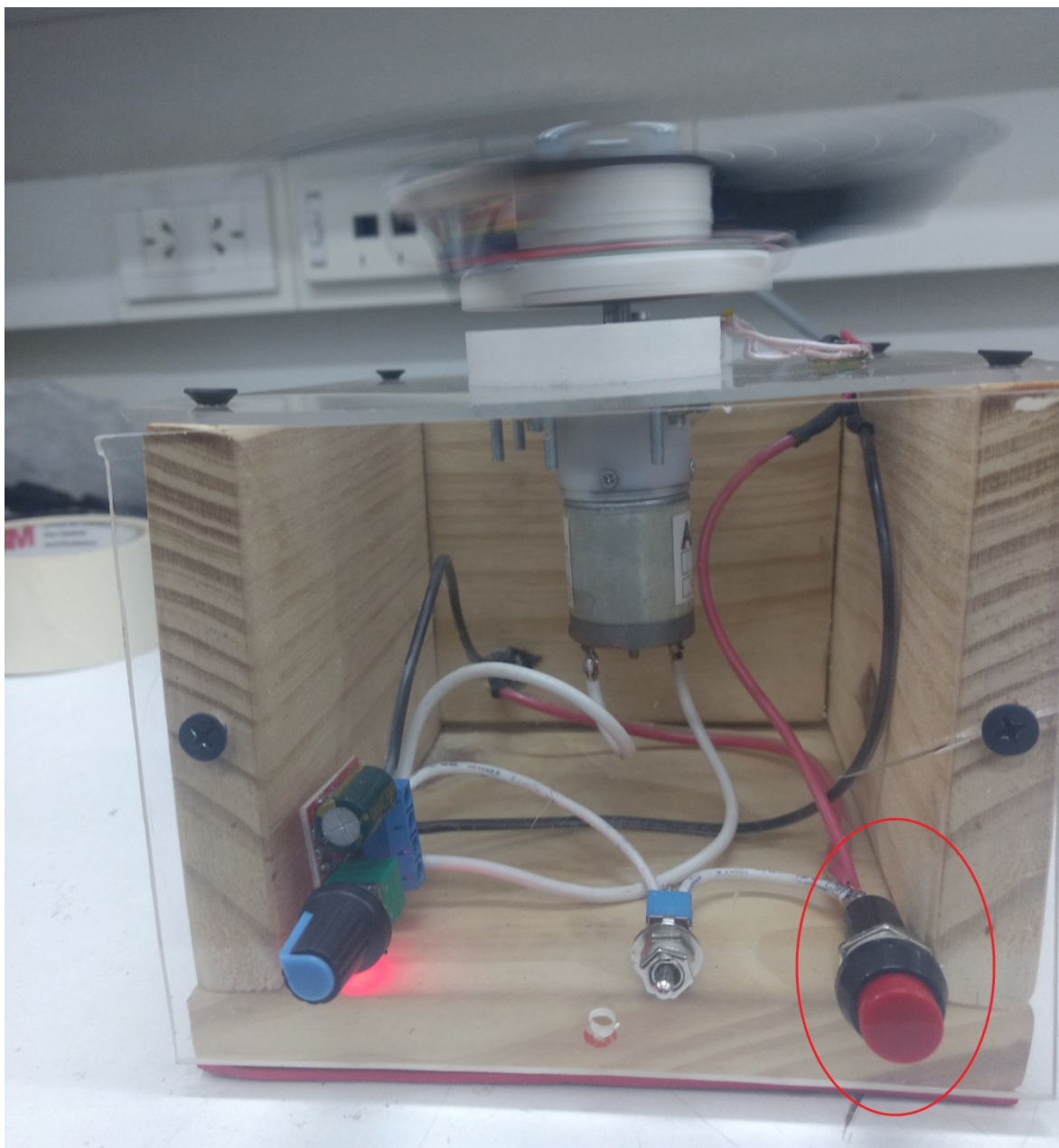
UTN.BA

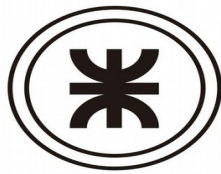
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

2. Encender el motor con la llave como muestra la imagen y esperar 5 segundos antes de seguir con el siguiente paso.



3. Encender el display POV presionando el botón como se indica en la imagen y esperar 5 segundos antes de seguir con la conexión.





UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

1.3. Conexión:

1. Emparejar el display POV con el Bluetooth de la PC.

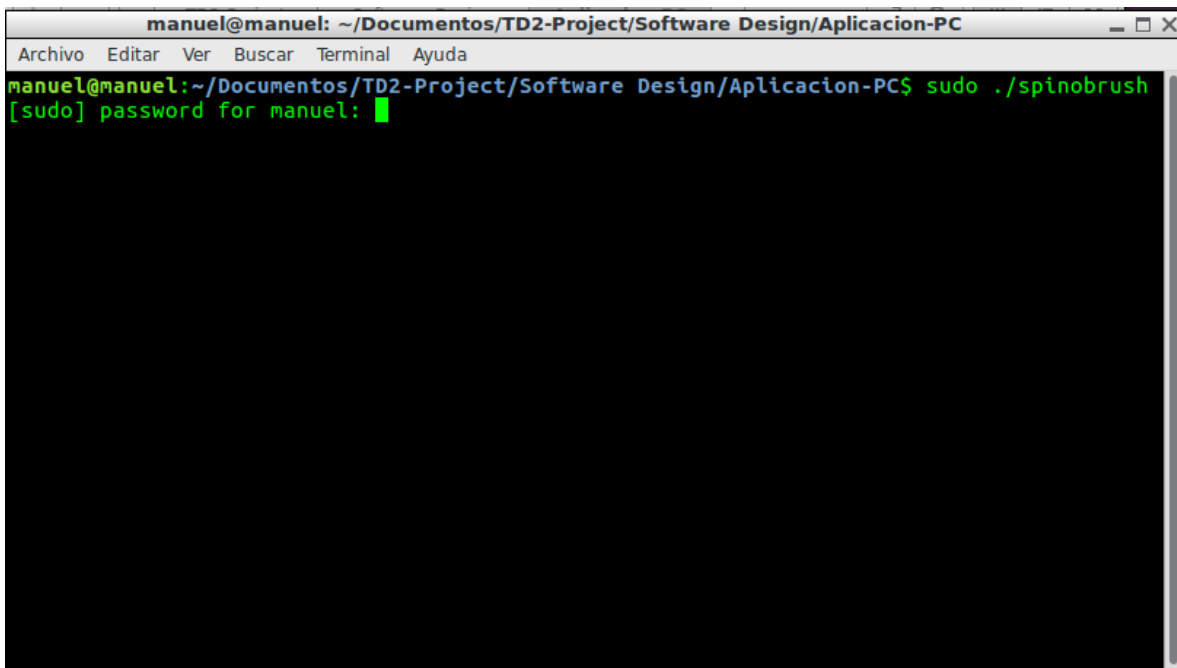
NAME: **TD2-G8**

PASS: **1234**

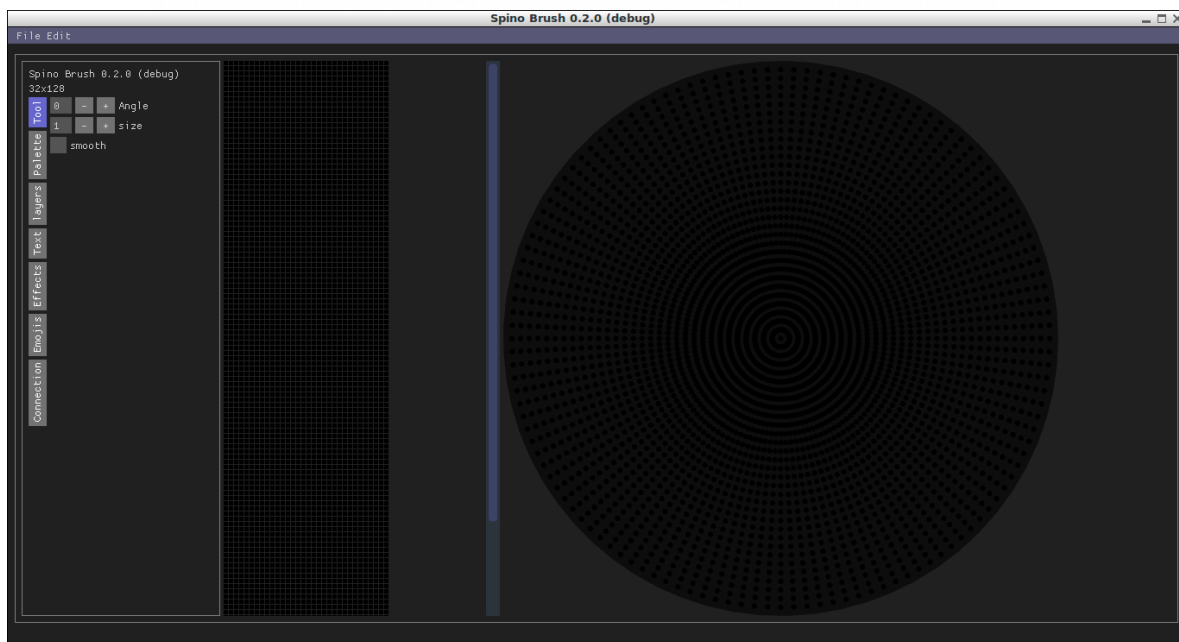


2. Ejecutar la siguiente línea de comando en la consola de Linux en la carpeta donde se encuentre la aplicación.

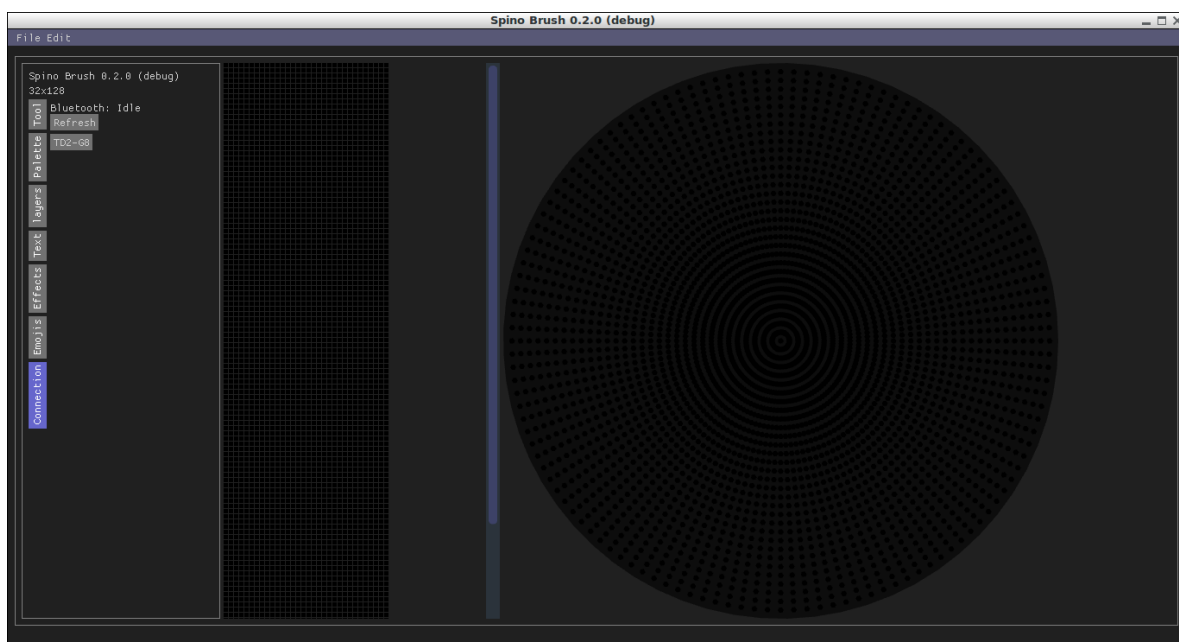
\$ sudo ./spinobrush

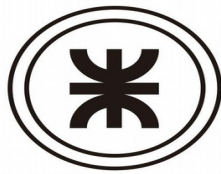


(También le solicitara la contraseña de administrador)



3. Una vez abierta la aplicación diríjase a la casilla de “**Connection**” y a continuación seleccione “**Refresh**”.

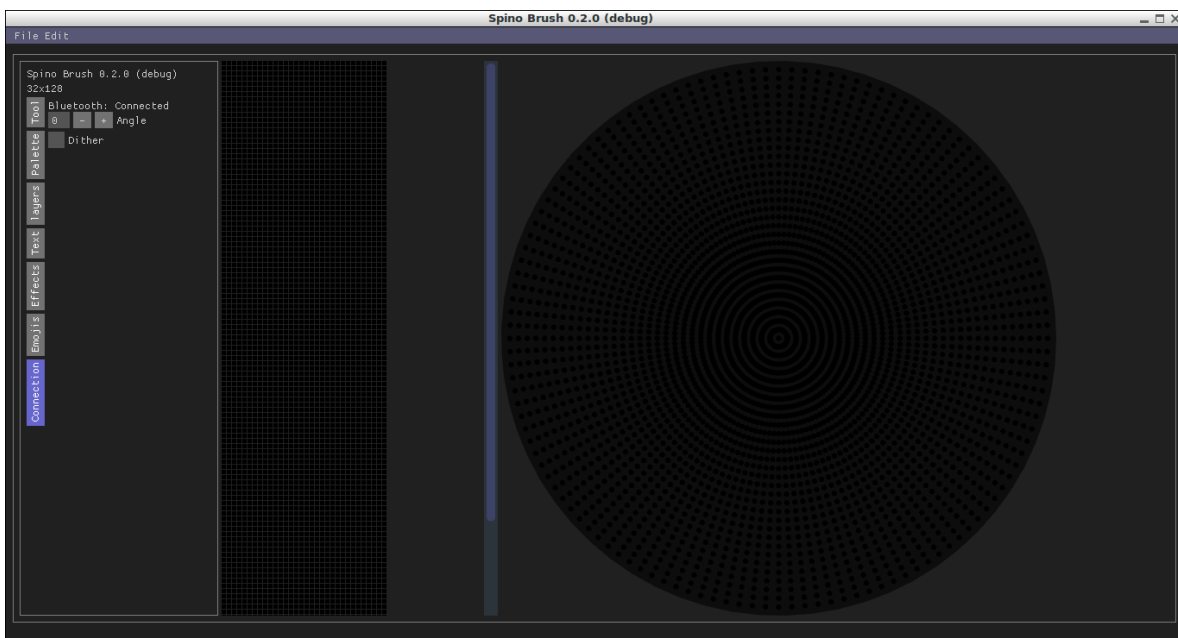
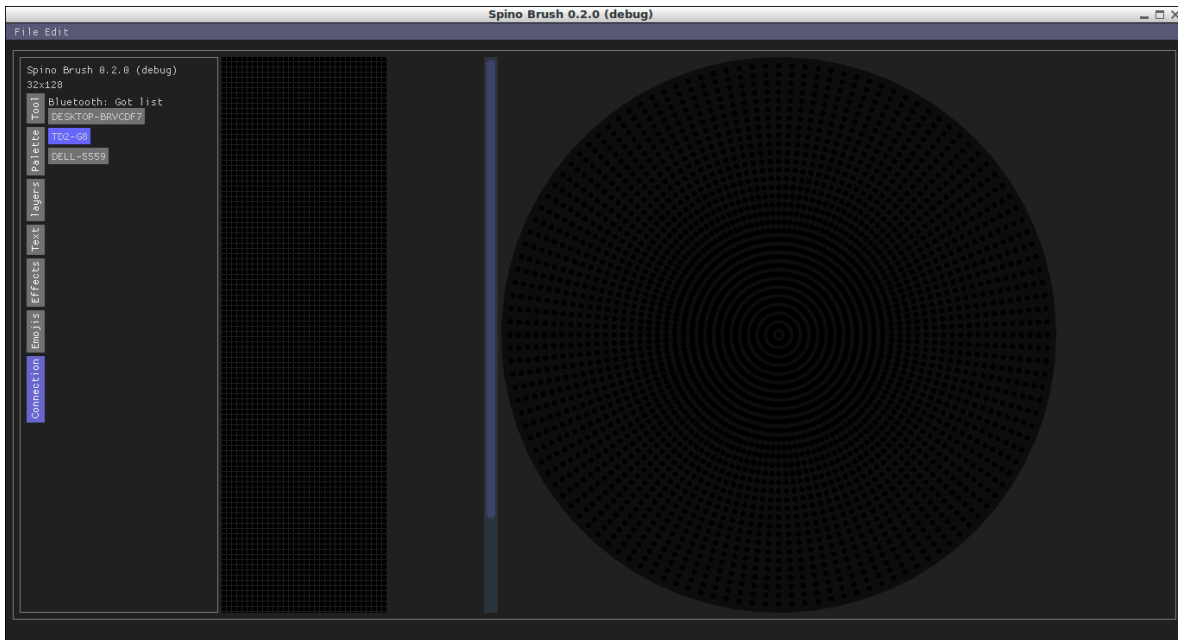




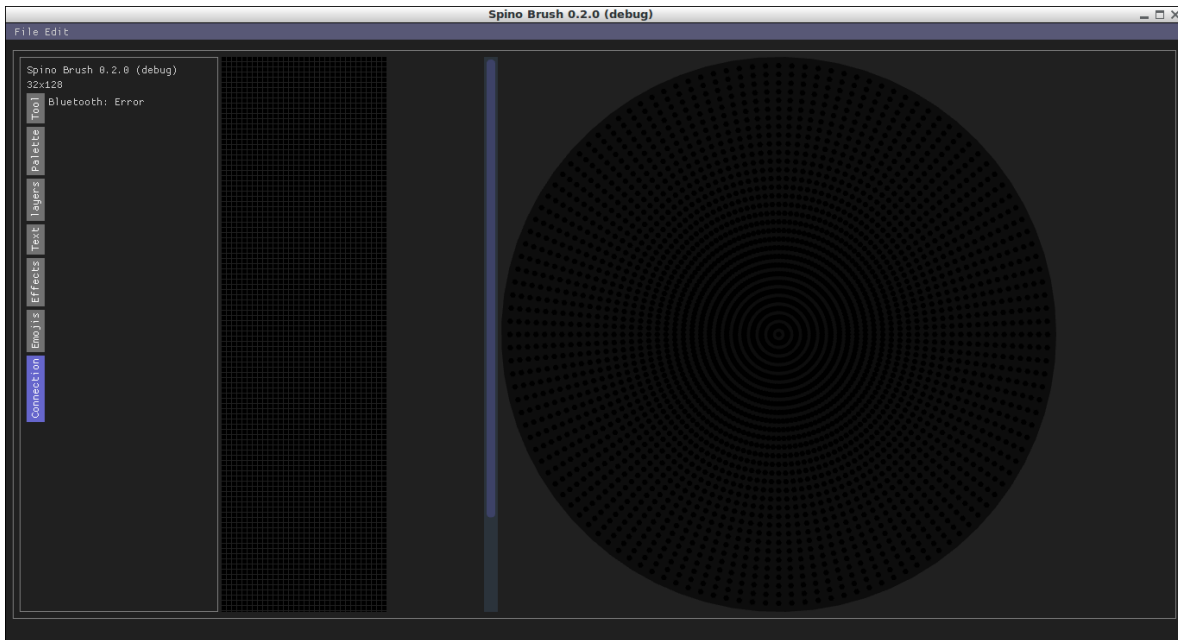
UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

4. Luego de unos segundos deberá aparecerle el dispositivo “TD2-G8”, selecciónelo.



5. Una vez seleccionado el dispositivo debería estar listo para la operación. En caso de “Bluetooth: Error” repita los pasos desde el 2.



1.4. Operación:

Una vez establecida la conexión bastara con empezar a diseñar las imágenes.

La aplicación transmitirá los datos automáticamente a medida que el usuario modifique las imágenes.

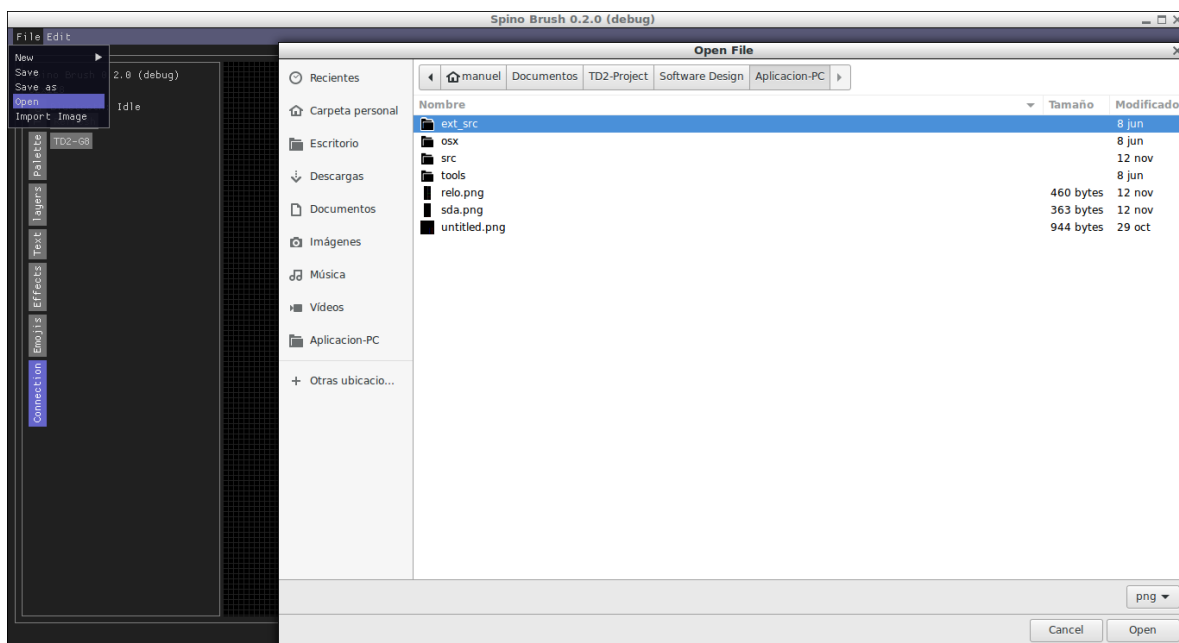
El usuario contara con una vasta variedad de herramientas para el diseño así también como la posibilidad de cargar una imagen previamente creada o cargar una fotografía la cual se encuentre en formato .jpg, la aplicación se encargara de transformar la imagen en coordenadas polares para poder ser mostrada por el display POV.

2. Herramientas

2.1. Cargar imagen

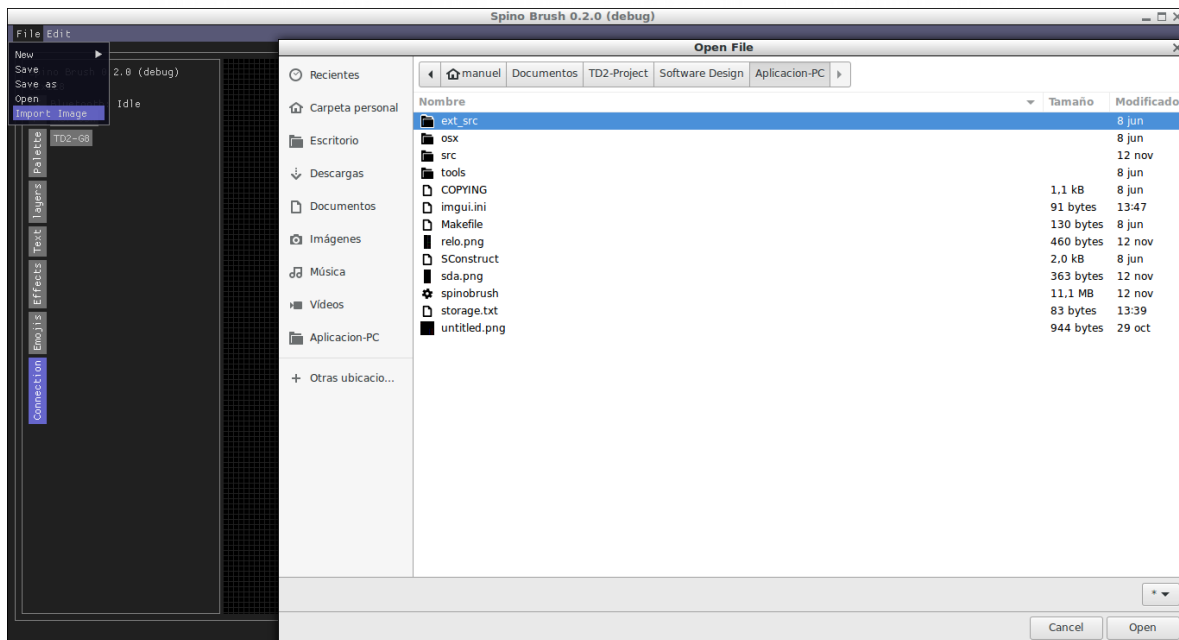
La aplicación cuenta con la posibilidad de cargar una imagen previamente creada.

Para acceder a esta función deberá seleccionar la casilla "File/Open" como se muestra en la imagen



Además también es posible cargar una imagen jpg. , La aplicación se encargara de transformarla a coordenadas polares para que el display POV la pueda mostrar adecuadamente.

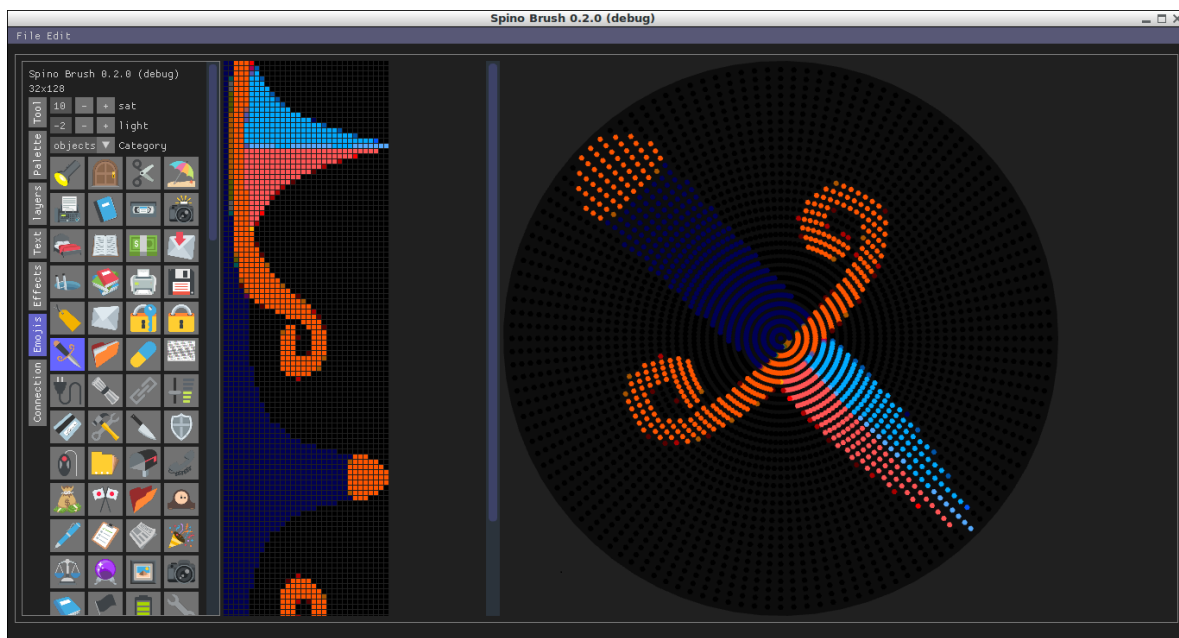
Para acceder a esta función deberá seleccionar la casilla "File/Import Image" como se muestra en la imagen.

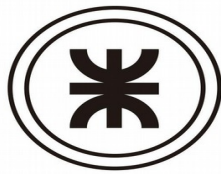


2.2 Emoticones

La aplicación cuenta con una gran cantidad de emoticones que usted puede seleccionar y modificar.

Para acceder a esta función deberá seleccionar la casilla "Emojis" como se muestra en la imagen.





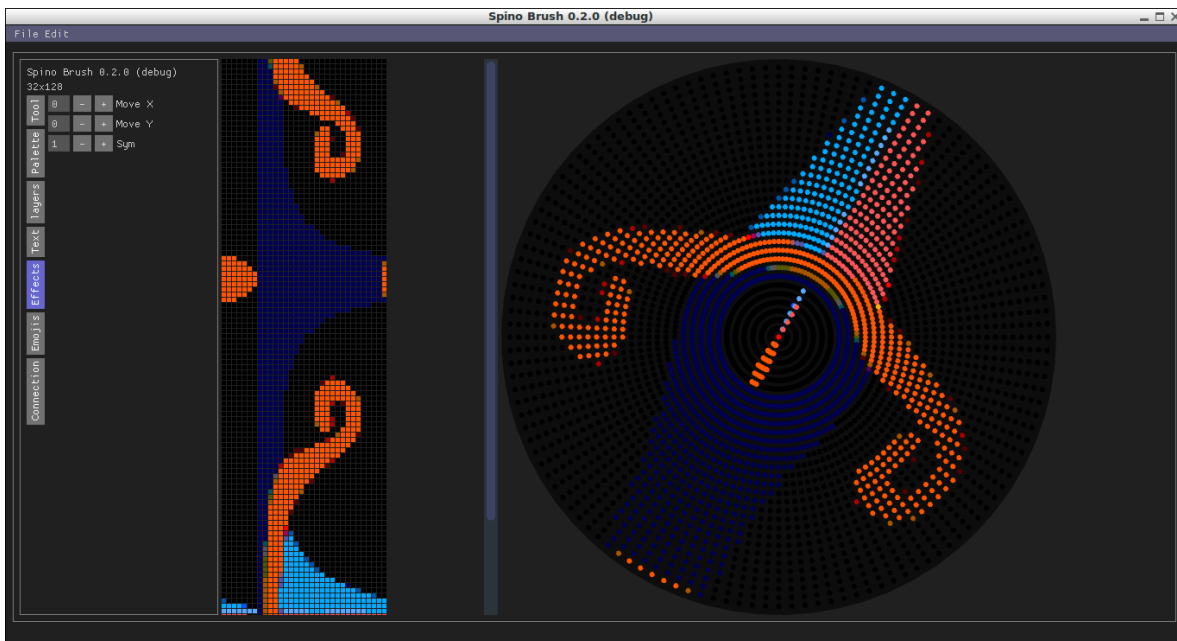
UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

2.3 Efectos

La aplicación cuenta con algunos efectos para modificar la imagen como correr el origen de coordenadas o rotarla.

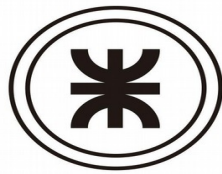
Para acceder a esta función deberá seleccionar la casilla "Effects" como se muestra en la imagen.



2.4 Texto

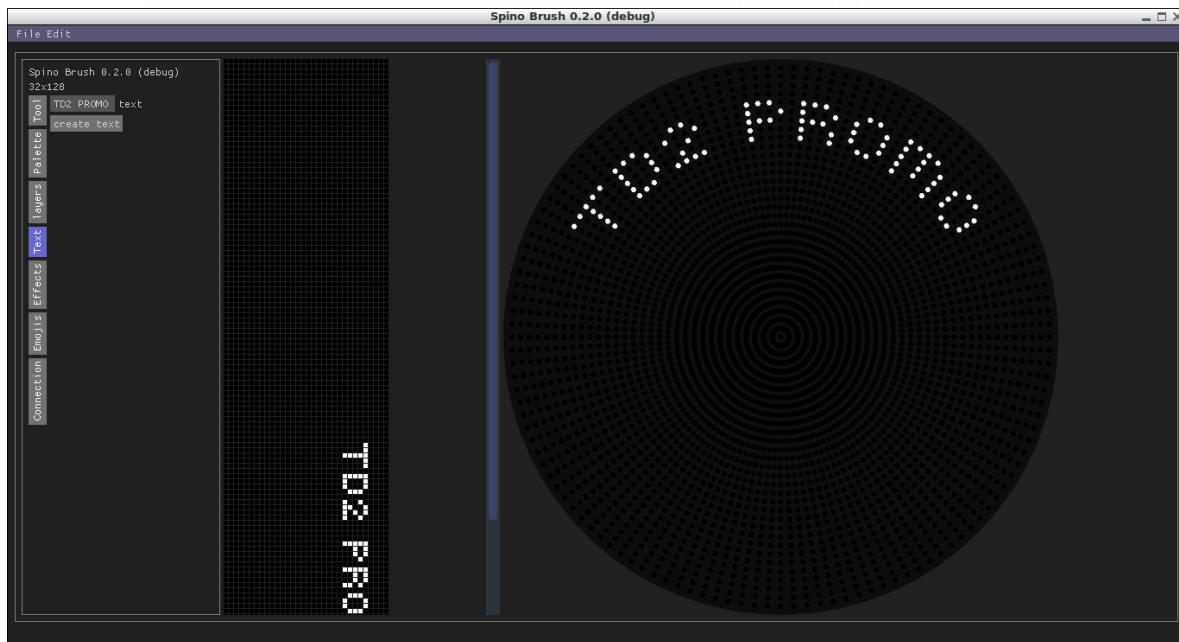
La aplicación cuenta con una herramienta para crear texto así como la posibilidad de escoger el color y el tamaño.

Para acceder a esta función deberá seleccionar la casilla "Text" como se muestra en la imagen.



UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES



2.5 Solapamiento de capas

Para una mayor facilidad a la hora de diseñar una imagen la aplicación cuenta con un administrador de capas.

Para acceder a esta función deberá seleccionar la casilla "Layers" como se muestra en la imagen.

