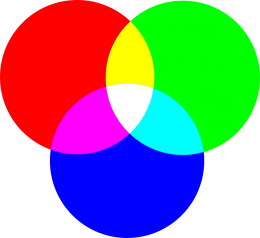
Display POV: Persistence of visión

Manual de usuario



## INDICE

[1. Puesta en marcha 3](#_Toc532040897)

[1.1. Requisitos 3](#_Toc532040898)

[1.2. Encendido 3](#_Toc532040899)

[1.3. Conexión: 3](#_Toc532040900)

[1.4. Operación: 4](#_Toc532040901)

[2. Herramientas 4](#_Toc532040902)

[2.1. Cargar imagen 4](#_Toc532040903)

[2.2 Emoticones 5](#_Toc532040904)

[2.3 Efectos 5](#_Toc532040905)

[2.4 Texto 5](#_Toc532040906)

[2.5 Solapamiento de capas 6](#_Toc532040907)

# Puesta en marcha

## Requisitos

* Display POW
* SPINO\_BRUSH(app)
* PC con Linux y Conexión Bluetooth
* Manual de Usuario

FOTITO DE LA MAQUETA TERMINADA

## Encendido

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

FOTITO DE LAS ESPECIFICACIONES DEL CARGADOR (220/12V)

1. Encender el display POW presionando el botón como se indica en la imagen.

FOTITO DEL INTERRUPTOR

1. Esperar 5 segundos antes de continuar con la conexión.

FOTITO DE UN NEGRO ESPERANDO

## Conexión:

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

NAME: NOMBRE DEL BLUETOOTH

PASS: PASS

FOTITO DE CÓMO LO EMPAREJAS Y METES LA CONTRASEÑA

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

$ LINEA DE CODIGO

FOTITO DE LA CONSOLA CON EL COMANDO

(También le solicitara la contraseña de administrador)

1. Una vez abierta la aplicación diríjase a la casilla de “CASILLA DE CONEXION ”.

FOTITO DE LA APP EN CONEXION

1. A continuación seleccione la casilla “BUSCAR LISTA”.
2. Luego de unos segundos deberá aparecerle el dispositivo “NOMBRE DEL DISPOSITIVO ”, selecciónelo.
3. Una vez seleccionado el dispositivo debería estar listo para la operación. En caso de “ERROR DE CONEXIÓN ” repita los pasos desde el 2.

## 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 POW

Luego se deberá establecer la conexión dentro de la aplicación. Una vez establecida la conexión el usuario contara con una serie de amplias herramientas para el diseño de su imagen así también contara con la posibilidad de cargar imágenes ya existentes.

# Herramientas

## Cargar imagen

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

Para acceder a esta función deberá seleccionar la casilla ”CARGAR” como se muestra en la imagen

FOTITO CARGANDO IMAGEN

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

Para acceder a esta función deberá seleccionar la casilla ”IMPORTAR” como se muestra en la imagen

FOTITO IMPORTANDO IMAGEN

## 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 ”EMOTICONES” como se muestra en la imagen

FOTITO DE EMOTICONES

## 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” EFECTOS” como se muestra en la imagen}

FOTITO DE EFECTOS

## 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”EL TESTO” como se muestra en la imagen

FOTITO DE TESTO

## Solapamiento de capas

Para una mayor facilidad a la hora de diseñar una imagen la aplicación cuenta con un administrador de capas, el cual te permitirá modificar y superponer diferentes capas.

Para acceder a esta función deberá seleccionar la casilla”LAYERS” como se muestra en la imagen

FOTITO DE LOS LAYERS