



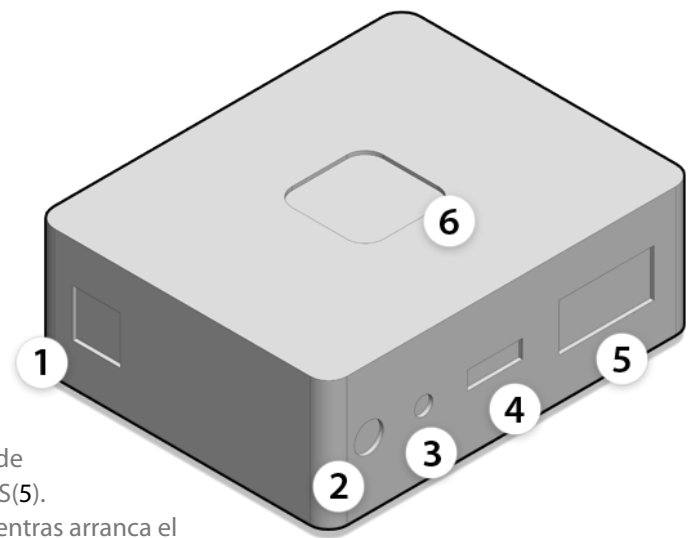
## Master Controller

### Guía rápida (24-07-2014)

#### Descripción general

El Master Controller es el controlador avanzado de mSlider que le permite programar múltiples ejes a través de cualquier dispositivo con navegador web y Wi-Fi, se compone de:

- 1 - Puerto Ethernet para conexión a un PC  
*(Atención! : No conectar con los puertos mBUS)*
- 2 - Conector de entrada de alimentación (12V DC Plug 2,1mm)
- 3 - Botón de Apagado
- 4 - Conector USB de salida para cargar dispositivos
- 5 - Puerto doble mBUS  
*(Atención!: No conectar con el puerto Ethernet)*
- 6 - Indicador luminoso



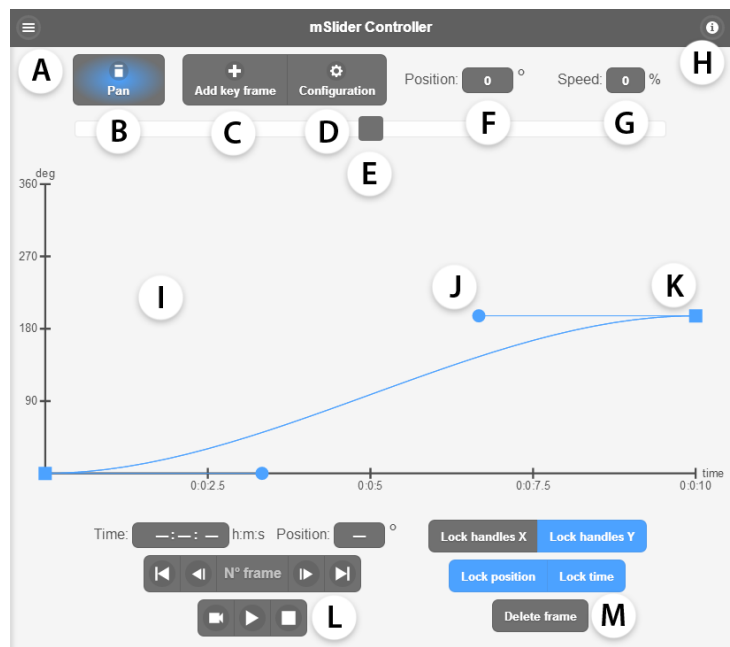
#### Conectando por Wi-Fi

- Alimente el Master Controller a través del conector de entrada de alimentación(2) o por mBUS a través de uno de los puertos mBUS(5).
- El indicador luminoso(6) empezará a parpadear lentamente mientras arranca el sistema.
- Al cabo de unos 20-30 segundos el sistema deberá estar operativo (el indicador luminoso(6) permanecerá encendido fijamente).
- Encienda su dispositivo (Smartphone, Tablet o PC) y active el Wi-Fi.
- Busque y conéctese a la red Wi-Fi con el nombre "mSliderController".
- Introduzca la contraseña por defecto: "passwordmSlider" (Fíjese que la "S" está en mayúsculas)
- A continuación una vez conectado a la red Wi-Fi abra su navegador preferido.
- Introduzca en la URL la dirección: "www.msliderapp.com" ó "192.168.42.1"
- Ya puede empezar a trabajar.

\*NUNCA CONECTE 2 CONTROLADORES A LA VEZ AL EQUIPO!!!

#### Interfaz

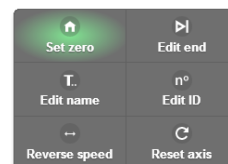
- A - Panel Parámetros
- B - Selección de Eje
- C - Añadir nuevo Keyframe
- D - PopUp Configuración
- E - Joystick de desplazamiento
- F - Posición actual
- G - Velocidad Actual
- H - PopUp Información
- I - Gráfica del Movimiento



- J - Ancla
- K - Keyframe
- L - Controles de Movimiento
- M - Opciones de la Gráfica de Movimiento

## Referenciando

- Una vez abierto el navegador deberá seleccionar el eje que quiere programar, para ello pulse el icono Selección de Eje(B), una vez seleccionado cambia al color azul.
- A continuación para referenciar el eje, mueva el Joystick de desplazamiento(E) hacia la izquierda hasta llevar el eje a su límite inicial que usted considere.
- Para acabar de referenciarlo, pulse el botón PopUp Configuración(D), se desplegará un PopUp, pulse encima de la opción "Set Zero". Cambiará a color verde para indicar que se ha referenciado correctamente.
- Repita los pasos anteriores con cada uno de los otros ejes.
- Para desreferenciar el eje, basta con mantener pulsado el botón "Set Zero" hasta que se ponga en color rojo.



## Seteando Puntos

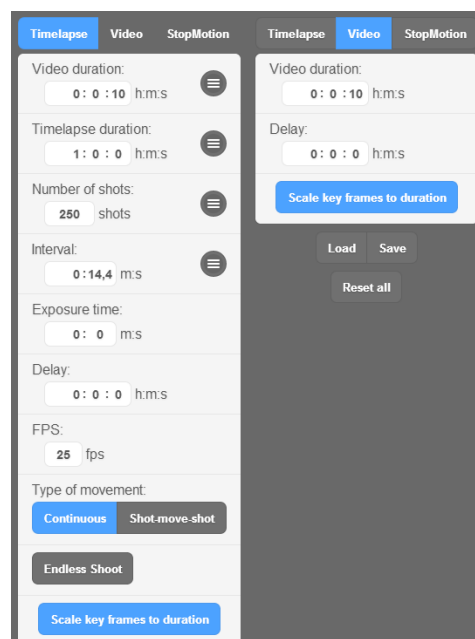
- Empieze moviendo los ejes a una posición que usted considere como inicial a través del Joystick de desplazamiento(E).
- Si necesita un ajuste fino de la velocidad, puede pulsar sobre el botón Velocidad Actual(G), el Joystick de desplazamiento cambiará a color azul para indicar que usted se está moviendo con un ajuste fino.
- Una vez tiene todos los ejes situados en la posición deseada pulse el botón de Añadir nuevo Keyframe(C). (Se añadirá un keyframe en cada eje con la posición actual).
- Puede ver un Keyframe(K) en la Gráfica del Movimiento(I).
- Para añadir un segundo Keyframe, basta con volver a mover los ejes a otra nueva posición y volver a añadir otro Keyframe.
- Con dos o más Keyframes ya puede realizar un movimiento programado.
- También puede ajustar la suavidad del movimiento en la Gráfica del movimiento(I) moviendo las anclas(J). (Note que cuando la curva se vea de color rojo, significa que esa velocidad en ese tiempo no es alcanzable por ese eje, cambie el tiempo o modifique la posición).

## Programando un movimiento en Vídeo

- Puede cambiar la duración del vídeo pulsando sobre el botón Panel Parámetros(A) y seleccionando la pestaña "Video".
- Ponga por ejemplo: "00:00:20" (20 segundos).
- A continuación pulse el icono "Play" en los Controles de Movimiento(L).
- Todos los ejes irán a su posición inicial, y cuando estén listos le aparecerá el icono "Play" en el PopUp para iniciar el movimiento.
- Puede parar el movimiento en cualquier instante pulsando el icono "Stop".

## Programando un movimiento en Timelapse

- Puede cambiar cualquier parámetro pulsando sobre el botón Panel Parámetros(A) y seleccionando la pestaña "Timelapse".
- Seleccione los parámetros que usted crea convenientes (el resto se van calculando automáticamente a medida que introduce los nuevos).
- Una vez esté satisfecho con los parámetros actuales pulse el icono "Play" en los Controles de Movimiento(L).
- Todos los ejes irán a su posición inicial, y cuando estén listos le aparecerá el icono "Play" en el PopUp para iniciar el movimiento.
- Puede parar el movimiento en cualquier instante pulsando el icono "Stop".



## Apagando el equipo

Existen 2 formas de apagar el Master Controller:

**Primera:** Si tiene la aplicación abierta, dirijase a PopUp Información(H) y pulse el icono "Shutdown". Una vez empiece el proceso de apagado el indicador luminoso(6) parpadeará, hasta que se apague.

**Segunda:** Si no tiene la aplicación abierta, mantenga pulsado el Botón de apagado(3) durante 3 segundos hasta que empiece a parpadear el indicador luminoso(6), deje que se apague el indicador luminoso para desconectar la alimentación.

**(Atención! : Si desconecta el equipo de la alimentación sin haberse apagado es posible que pierda el trabajo que no haya guardado).**

