

Manual de Uso

Gesolume - LuxCena Mídia Player

Controle de áudio, vídeo e texto por Art-Net e MIDI no Windows

Escopo deste manual

Este documento descreve a operação do Gesolume, as funções visíveis na interface e o comportamento configurável de áudio, vídeo, texto, Art-Net, MIDI, máster de áudio, blackout e máscaras.

Versão do manual: abril de 2026

Conteúdo

- 1. O que o Gesolume faz
- 2. Fluxo rápido de operação
- 3. Janela principal e tabela de mídias
- 4. Menu superior
- 5. Configurações globais: Art-Net, Máster, blackout e MIDI
- 6. Como trabalhar com áudio, vídeo e texto
- 7. Editor de máscara e posicionamento de vídeo
- 8. Exemplos práticos
- 9. Solução de problemas e boas práticas
- 10. Checklist operacional

1. O que o Gesolume LuxCena Mídia Player faz

O Gesolume LuxCena Mídia Player é um aplicativo para Windows que recebe sinais Art-Net e usa esses valores para controlar mídias. Cada mídia pode ser mapeada para um universo e um canal, e também pode receber controle por MIDI.

O mesmo valor de canal pode servir tanto como disparo quanto como intensidade de controle. Na prática, o aplicativo funciona assim:

- áudio: o valor do canal define o volume;
- vídeo: o valor do canal define a opacidade da imagem e também o volume do vídeo, exceto quando a opção Mudo estiver marcada;
- texto: o valor do canal define a opacidade do texto, de 0% a 100%;
- máster de áudio: atua como controle geral de volume das mídias sonoras;
- blackout: cria uma tela preta sobre a saída da tela configurada.

Importante

Vídeos diferentes podem ficar em play ao mesmo tempo na mesma tela. Nessa situação, a composição acontece por sobreposição, com a opacidade de cada vídeo definida pelo valor do respectivo canal.

2. Fluxo rápido de operação

- Abra o Gesolume e autorize o acesso de rede no Windows, se solicitado.
- No menu MIDI, selecione a controladora que será usada.
- No menu Configurações > Porta / Universo, defina a porta Art-Net, o canal do máster de áudio e o canal de blackout.
- Clique em Adicionar mídia para criar linhas de controle.
- Em cada linha, escolha o tipo, universo, canal, limiar, tela e o arquivo da mídia.
- Use o botão MIDI da linha para aprender um knob ou fader da controladora, se desejar.
- Use o botão Editar para configurar texto ou ajustar máscara e posicionamento de vídeo.
- Salve a configuração em arquivo JSON para reutilizar depois.

3. Janela principal e tabela de mídias

A janela principal é organizada em três áreas: cabeçalho, menu superior e tabela de mídias. É na tabela que você cria o mapeamento entre canais e arquivos.

Campo	Função	Observações
Nome	Nome de identificação da mídia.	Ajuda a localizar a linha no projeto.
Tipo	Define se a linha será Áudio, Vídeo ou Texto.	Texto não usa arquivo externo.
Universo	Universo Art-Net que será lido.	Use o número exato enviado pela mesa ou software.
Canal	Canal DMX/Art-Net que controla a	Faixa de 1 a 512.

	mídia.	
Limiar	Valor mínimo acima do qual áudio e vídeo entram em play.	Útil para evitar disparo com ruído baixo.
Tela	Monitor de saída para vídeo ou texto.	A numeração começa em 1.
Loop	Reinicia a mídia automaticamente quando chega ao fim.	Mais útil para áudio de ambiência e vídeos cíclicos.
Mudo	Silencia apenas o som do vídeo.	A imagem continua aparecendo normalmente.
Restart 0→>0	Quando o controle vai a zero e depois sobe, a mídia reinicia do começo.	Funciona com Art-Net e MIDI.
Máscara	Ativa o uso de máscara no vídeo.	Aplicável ao tipo Vídeo.
MIDI	Aprende o controle MIDI daquela linha.	Exibe o par CH/CC quando já estiver mapeado.
Editar	Abre o editor correspondente ao tipo da linha.	Texto abre o editor de texto; vídeo abre o editor de máscara.
Arquivo	Mostra o caminho do arquivo carregado.	Clique na célula para escolher o arquivo em áudio ou vídeo.

Botões acima da tabela

- Adicionar mídia: cria uma nova linha com valores iniciais padrão.
- Remover selecionada: exclui a linha atualmente selecionada.

Como selecionar o arquivo de uma mídia

Na coluna Arquivo, clique na célula da linha desejada. Para áudio e vídeo, o aplicativo abre a janela de seleção de arquivo. Se o tipo ainda não for Texto, ele identifica automaticamente se o arquivo é áudio ou vídeo pela extensão.

Formatos aceitos pelo seletor do projeto:

- áudio: .mp3, .wav, .wma, .aac, .flac
- vídeo: .mp4, .wmv, .avi, .mov, .mkv

4. Menu superior

Menu	Item	Para que serve
Arquivo	Novo	Cria uma nova configuração vazia.
Arquivo	Abrir	Abre um arquivo JSON de configuração.
Arquivo	Abrir recentes	Mostra a lista das últimas configurações usadas.
Arquivo	Salvar	Salva a configuração atual.
Arquivo	Salvar como	Salva a configuração atual com outro nome ou pasta.
Arquivo	Sair	Fecha o aplicativo.
Configurações	Porta / Universo	Abre a janela de parâmetros globais do sistema.
MIDI	Selecionar controladora	Lista os dispositivos MIDI de entrada

Salvamento

Além do comando Salvar, o Gesolume também grava diversas alterações automaticamente quando você edita células, troca arquivos ou altera propriedades das linhas.

5. Configurações globais: Art-Net, máster, blackout e MIDI

Na janela Configurações você define o comportamento global do aplicativo. Esses parâmetros afetam todas as mídias do projeto.

Campo	Uso
Porta Art-Net	Porta UDP usada para escutar Art-Net. O padrão do projeto é 6454.
Universo Máster	Universo onde será lido o máster geral de áudio por Art-Net.
Canal Máster de áudio	Canal que controla o volume geral das mídias sonoras.
Mapear (Máster)	Aprende automaticamente um fader ou knob MIDI para o máster de áudio.
Universo Blackout	Universo onde será lido o blackout por Art-Net.
Canal Blackout	Canal que controla a tela preta global.
Mapear (Blackout)	Aprende automaticamente um fader ou knob MIDI para o blackout.

Para fazer o aprendizado de MIDI do máster ou do blackout, clique em Mapear e mova o fader desejado na controladora. O Gesolume grava o canal MIDI e o número do controlador automaticamente.

Como o máster de áudio se comporta

- o máster atua sobre as mídias sonoras;
- em áudio, o volume final é o valor da mídia multiplicado pelo máster;
- em vídeo, o máster atua apenas no áudio do vídeo; a opacidade da imagem continua sendo definida pelo canal da mídia;
- texto não é afetado pelo máster de áudio.

Como o blackout se comporta

- o blackout cria uma camada preta sobre a tela de saída;
- ele não apaga a lógica interna das mídias, apenas cobre visualmente a projeção;
- se houver blackout por Art-Net e por MIDI ao mesmo tempo, prevalece o valor mais forte.

6. Como trabalhar com áudio, vídeo e texto

6.1 Áudio

- Use o tipo Áudio para trilhas, ambiências, efeitos sonoros e locuções.
- O valor do canal controla o volume de 0% a 100%.
- Se o valor ultrapassar o Limiar, a mídia entra em play; abaixo do limiar, ela pausa.
- Com Loop ativo, o áudio reinicia automaticamente ao terminar.
- Com Restart 0→>0 ativo, ao ir para zero e voltar a subir a reprodução volta do início.

6.2 Vídeo

- Use o tipo Vídeo quando a mídia deve aparecer em uma tela específica.
- O valor do canal controla a opacidade do vídeo.
- O mesmo valor também controla o áudio do vídeo, exceto se a opção Mudo estiver marcada.
- Mais de um vídeo pode ser exibido na mesma tela, formando uma fusão visual por sobreposição.
- A coluna Tela define em qual monitor o vídeo será mostrado.

6.3 Texto

- Use o tipo Texto para legendas, títulos, frases, avisos ou palavras projetadas.
- O texto não depende de arquivo externo.
- O valor do canal controla a opacidade do texto de 0% a 100%.
- O editor permite escolher conteúdo, alinhamento, fonte, tamanho, cor e deslocamento horizontal e vertical.
- O campo Limiar é mais relevante para áudio e vídeo; no texto a opacidade é guiada diretamente pelo valor do controle.

Editor de texto

Opção	Descrição
Conteúdo	Texto que será mostrado na tela.
Alinhamento	Esquerda, centro ou direita, conforme a seleção feita na janela.
Fonte	Nome da família tipográfica.
Tamanho	Corpo do texto.
Cor da fonte	Aceita cor em formato textual compatível com o WPF, como #FFFFFF.
Posição horizontal	Desloca o texto de -1 a +1.
Posição vertical	Desloca o texto de -1 a +1.

7. Editor de máscara e posicionamento de vídeo

Ao clicar em Editar em uma linha do tipo Vídeo, o aplicativo abre o editor de máscara. Esse editor permite moldar a área útil do vídeo, reposicionar o conteúdo na tela e trabalhar com imagem guia.

Grupo	Recursos principais
Presets rápidos	Retângulo, Círculo, Oval e Semicírculo.
Rotação da máscara	Slider contínuo, botões -15°, +15° e Zerar rotação.
Vídeo na tela	Escala do vídeo, posição horizontal, posição vertical e botões de deslocamento.
Imagem guia	Importar JPG/PNG, limpar guia, mostrar ao fundo e ajustar opacidade.
Edição da máscara	Limpar máscara, mover máscara inteira, escala, adicionar ponto, remover último ponto e suavizar forma.
Projeção	Projetar enquanto edita para verificar o resultado na tela configurada.

Comandos úteis dentro do editor

- arraste um ponto para reposicionar um vértice;
- dê duplo clique próximo de uma borda para inserir um novo ponto naquele segmento;
- clique com o botão direito em um ponto para removê-lo;
- use Ctrl+Z para desfazer a última alteração;
- a imagem importada pode servir como guia visual e também como máscara por imagem, conforme o fluxo do editor.

Dica prática

Se você estiver mapeando uma fachada, um telão irregular ou uma superfície física específica, primeiro importe uma imagem guia. Depois ajuste a forma da máscara e o posicionamento do vídeo até o enquadramento ficar correto.

8. Exemplos práticos de uso

Exemplo A — trilha em áudio controlada por fader

- Tipo: Áudio
- Universo: 0
- Canal: 10
- Limiar: 5
- Loop: ligado ou desligado, conforme a necessidade
- Resultado: o fader do canal 10 aciona a trilha e regula o volume.

Exemplo B — vídeo em projeção com fusão

- Tipo: Vídeo

- Tela: escolha o monitor do projetor
- Mudo: marque se quiser somente a imagem
- Máscara: ative se a superfície projetada não for retangular
- Resultado: o vídeo entra por opacidade e pode se somar visualmente a outros vídeos na mesma tela.

Exemplo C — palavra projetada

- Tipo: Texto
- Clique em Editar e escreva a palavra ou frase
- Defina fonte, tamanho, cor e posição
- Mapeie um canal Art-Net ou um fader MIDI para variar a opacidade
- Resultado: o texto aparece de forma progressiva conforme o valor do controle.

Exemplo D — máster e blackout em operação

- Configure o Canal Máster de áudio para um fader dedicado.
- Configure o Canal Blackout para outro fader.
- Durante a operação, use o máster para regular o volume geral e o blackout para cobrir toda a saída quando necessário.

9. Solução de problemas e boas práticas

9.1 Quando o Art-Net não controla a mídia

- confira se o transmissor está enviando ArtDMX e se o universo está correto;
- confira se o canal configurado na linha é o mesmo que está sendo transmitido;
- verifique se a porta Art-Net está correta;
- no primeiro uso, autorize o aplicativo no Firewall do Windows;
- se áudio ou vídeo não entrar em play, teste reduzindo o valor de Limiar.

9.2 Quando o MIDI não responde

- abra o menu MIDI e confirme a controladora selecionada;
- faça novamente o aprendizado na célula MIDI da linha ou no botão Mapear das configurações;
- confira se o dispositivo realmente envia mensagens Control Change.

9.3 Quando o vídeo aparece na tela errada

- revise a coluna Tela da linha;
- confira a numeração dos monitores no Windows;
- faça um teste com apenas uma mídia para identificar a tela correta.

9.4 Quando o texto não aparece

- confira se o valor do canal está acima de zero;
- verifique se a cor do texto não está transparente;
- confira o deslocamento horizontal e vertical;

- verifique se não há blackout ativo cobrindo a tela.

9.5 Boas práticas

- dê nomes claros às mídias;
- salve versões diferentes do projeto JSON ao preparar cenas complexas;
- use um canal exclusivo para máster e outro exclusivo para blackout;
- para vídeo mapeado em superfícies irregulares, ajuste primeiro a tela e depois a máscara;
- em operação ao vivo, teste os universos, canais e a controladora MIDI antes do início da cena.

10. Checklist operacional

Antes da sessão

- confirmar a rede e o envio de Art-Net;
- confirmar a controladora MIDI selecionada;
- verificar se todos os arquivos de mídia estão acessíveis no mesmo caminho salvo no projeto;
- testar cada linha da tabela, inclusive máster e blackout;
- conferir a tela correta para cada saída de vídeo ou texto.

Durante a operação

- acompanhar o valor dos faders e o comportamento do limiar;
- usar o máster para ajuste geral de som sem alterar a programação das linhas;
- usar blackout somente quando for necessário cobrir a saída inteira;
- em caso de problema, testar primeiro universo, canal, arquivo e tela da mídia afetada.

Arquivos de configuração

As configurações são salvas em arquivos JSON. O projeto também mantém uma lista de arquivos recentes e um arquivo padrão na pasta AppData/Roaming/LuxCenaMidiaPlayer.

Suporte e Contato:

E-mail: luxcena@luxcena.com.br

Website: <https://www.luxcena.com.br>

© 2026 LuxCena – Todos os direitos reservados