

projecionista.app

Projeção mapeada pelo navegador, com o projetor ligado como segunda tela.

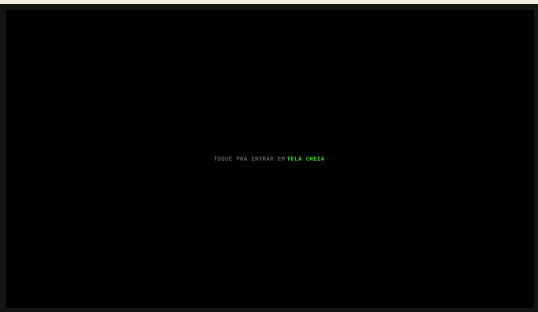
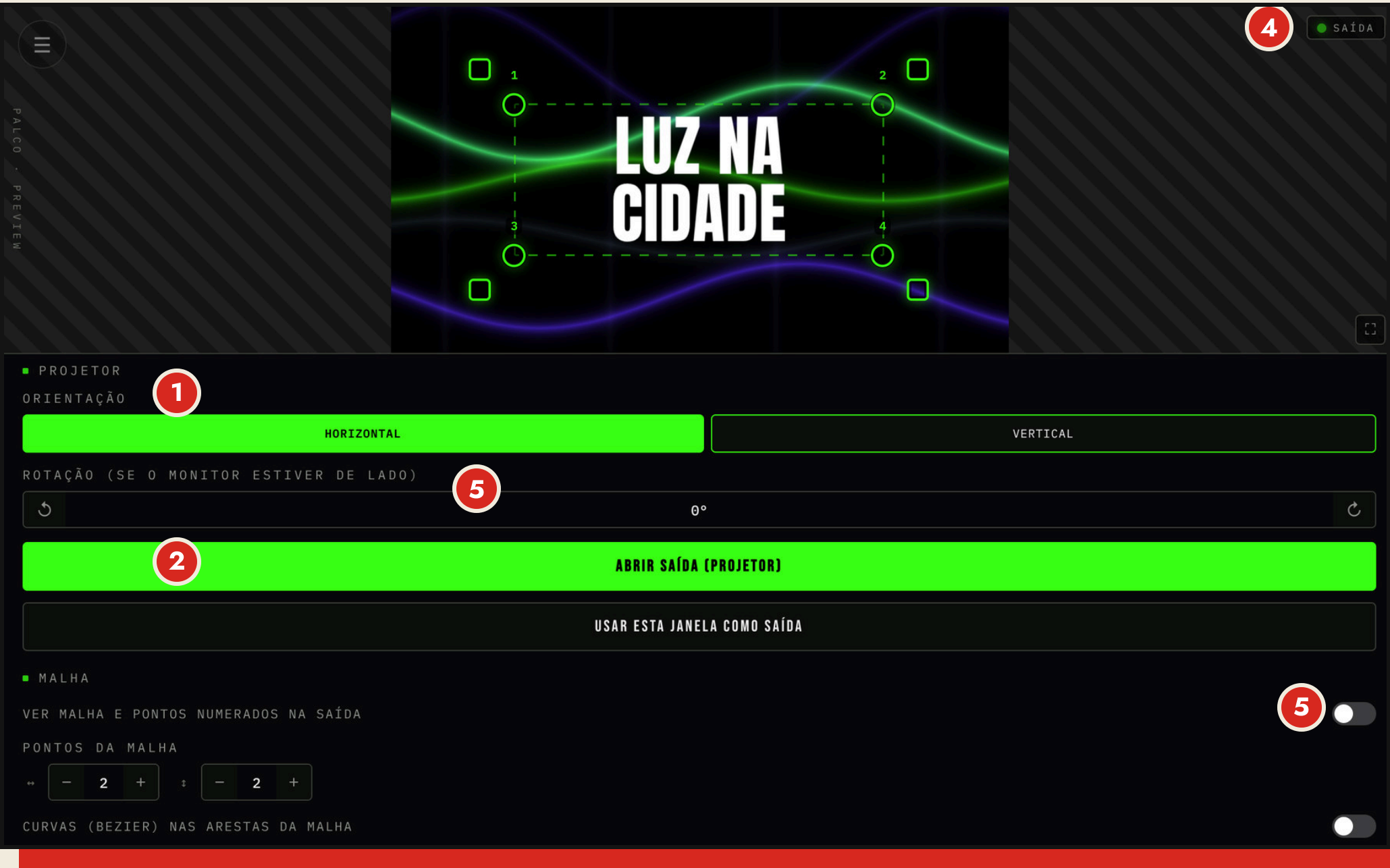


soltando no projetor

A saída é uma segunda janela do app que mostra só o palco. É essa janela que você joga no projetor.

- 1 Comece pela aba **Saída**. Em **Orientação**, marque se o projetor está **horizontal** ou **vertical**, e a prévia muda junto.
- 2 Clique em **Abrir saída (projetor)**.
- 3 Arraste a janela nova pra tela do projetor e clique nela pra entrar em tela cheia.
- 4 Quando a bolinha **Saída** fica verde, conectou. Daí em diante o que você mexe aparece na hora no projetor.
- 5 Se o projetor estiver de lado, acerte a **rotação** ali mesmo. A **resolução** fica logo acima, e a **malha numerada** ajuda a alinhar de longe.

O projetor precisa estar como segunda tela, em modo estendido. Se a saída abrir como aba, vá no menu **⋮** do Chrome e escolha **Mover aba para nova janela**. Não abriu nada? Veja se o navegador bloqueou o pop-up.



JANELA NOVA: CLIQUE PRA TELA CHEIA



O QUE O PROJETOR RECEBE

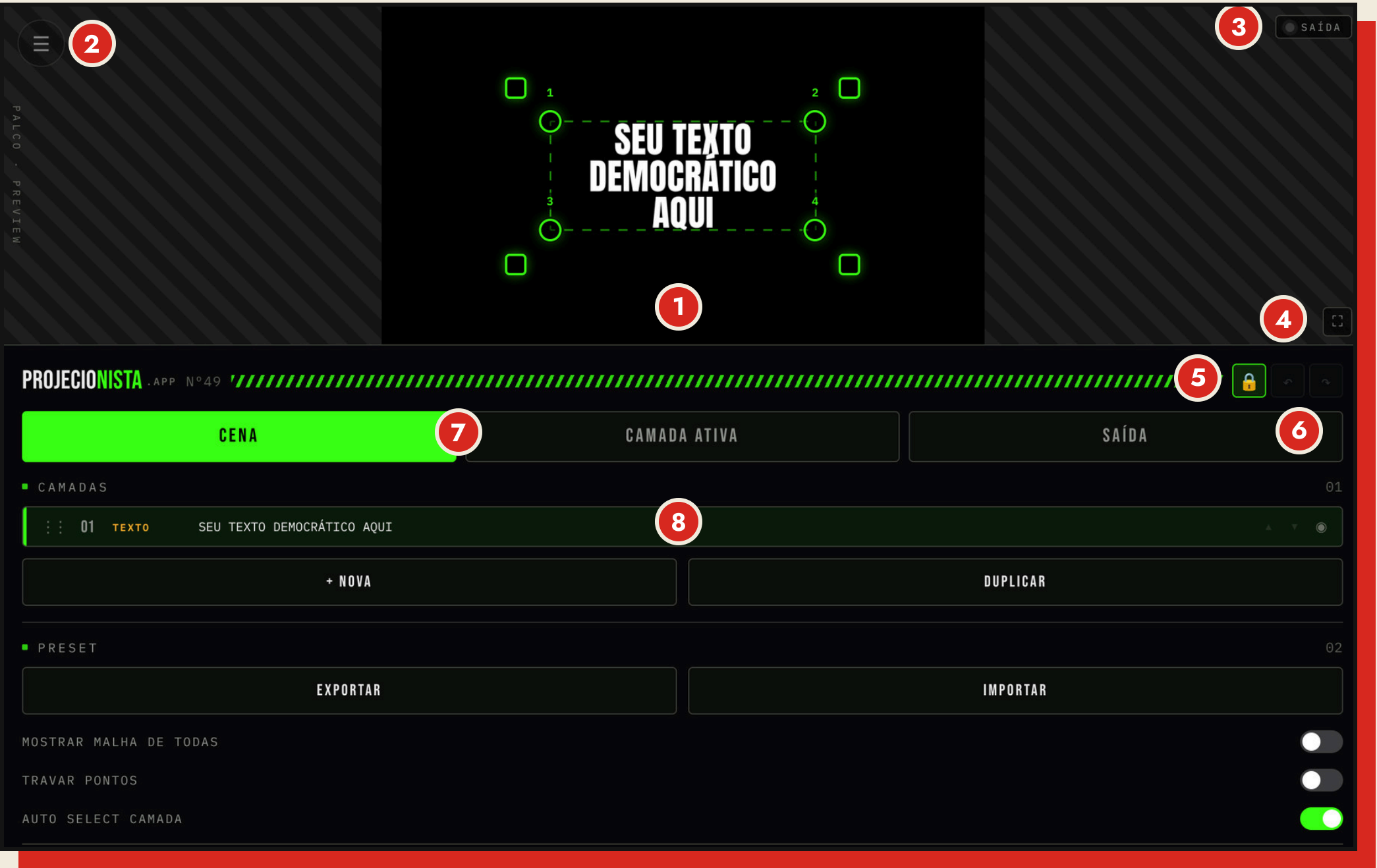


COM A MALHA NUMERADA LIGADA

a tela

O app inteiro cabe numa janela. Em cima fica o palco, com a prévia, e embaixo o painel com os controles.

- 1 O **palco** mostra a prévia do que vai pro projetor.
- 2 O botão de **menus** esconde e mostra o painel. No teclado é a tecla **H**.
- 3 A bolinha **Saída** fica verde quando a janela do projetor está conectada.
- 4 **Tela cheia**, que no teclado é a tecla **F**.
- 5 O **cadeado** trava e libera os sliders. O app já abre travado.
- 6 **Desfazer e refazer**, ou **Ctrl Z** e **Ctrl Y**. Guardam os 4 últimos passos.
- 7 As três **abas** do painel: Cena, Camada ativa e Saída.
- 8 A lista de **camadas**. Cada coisa projetada é uma linha aqui.



PAINEL ESCONDIDO COM H

Com o painel escondido o palco ocupa a janela inteira. É um bom jeito de mapear com calma, e o painel volta quando você precisar dele.

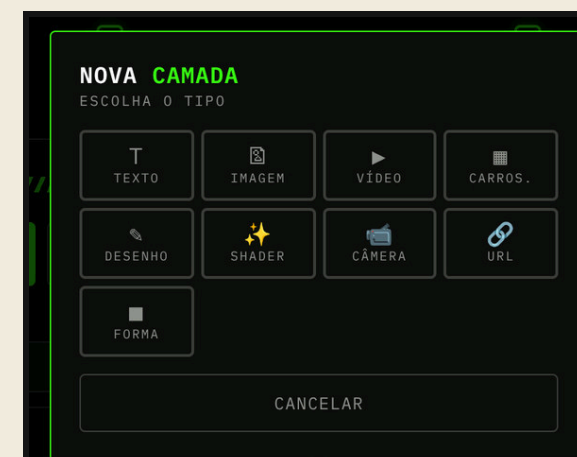
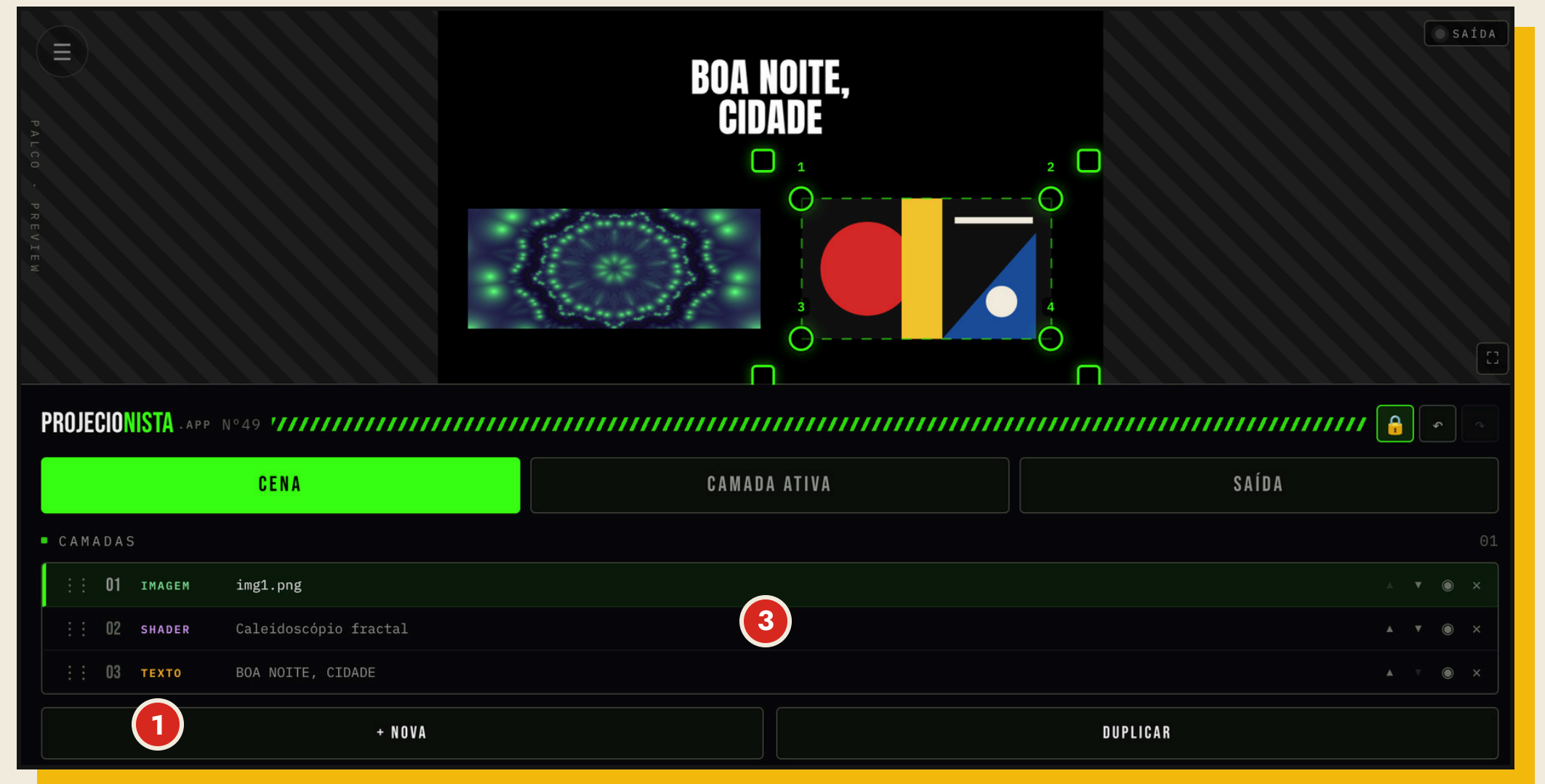
camadas

Cada coisa que você projeta é uma camada. Elas ficam empilhadas, igual em editor de imagem.

- 1 Na aba **Cena**, clique em **+ Nova**.
- 2 Escolha o tipo da camada. São nove.
- 3 A camada nova entra na lista. Quem está mais em cima na lista fica na frente no palco.
- 4 Clique numa linha, ou na camada no palco, pra deixar ela ativa. As teclas **1** a **9** também trocam.

⋮ arrasta pra reordenar · ▲ ▼ frente e trás

⦿ mostra ou oculta · ✕ apaga · **Duplicar** copia a ativa



■ **+ NOVA ABRE A ESCOLHA DO TIPO**



■ **⦿ DESLIGADO: SOME DA SAÍDA E VIRA FANTASMA NO PALCO**

mapear

Mapear é encaixar a camada na superfície. Você arrasta tudo direto no palco, de olho na parede.

- 1

Clique na camada e **arraste** pro lugar. Ela vai inteira, com os pinos junto.
- 2

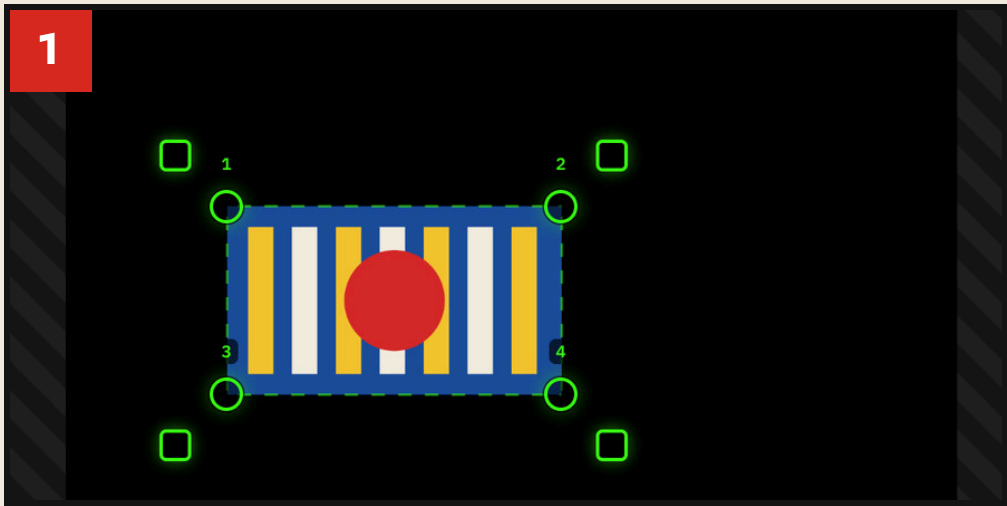
Os círculos numerados são os **pinos** dos cantos. Leve cada um até o canto da superfície.
- 3

As **alças quadradas** aumentam e diminuem a camada mantendo a proporção. Segurando **Shift**, cada eixo vai por conta.
- 4

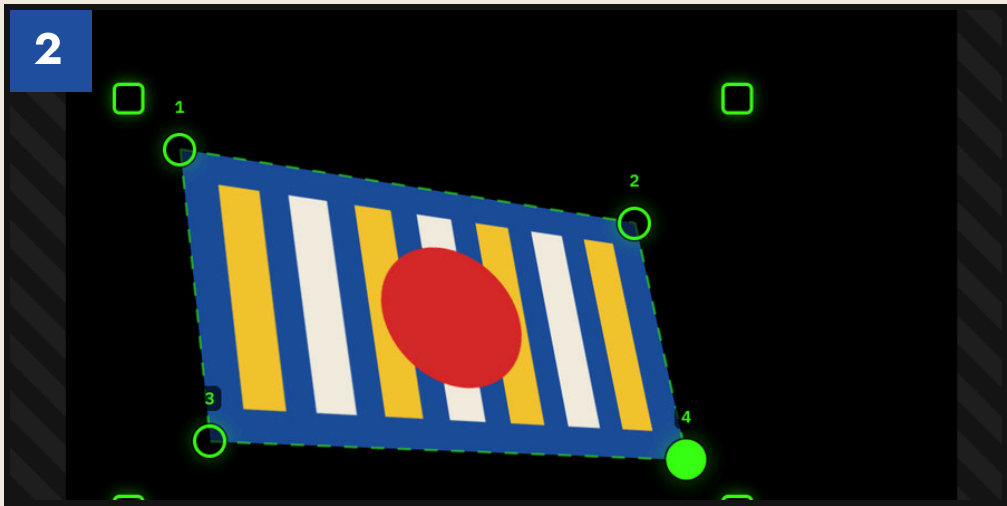
Pro ajuste fino, clique num pino e use as **setas do teclado**. Com **Shift** ele anda de 10 em 10 px.

Depois de alinhar, ligue **Travar pontos** na aba Cena (ou tecla **L**) pra não esbarrar em nada.

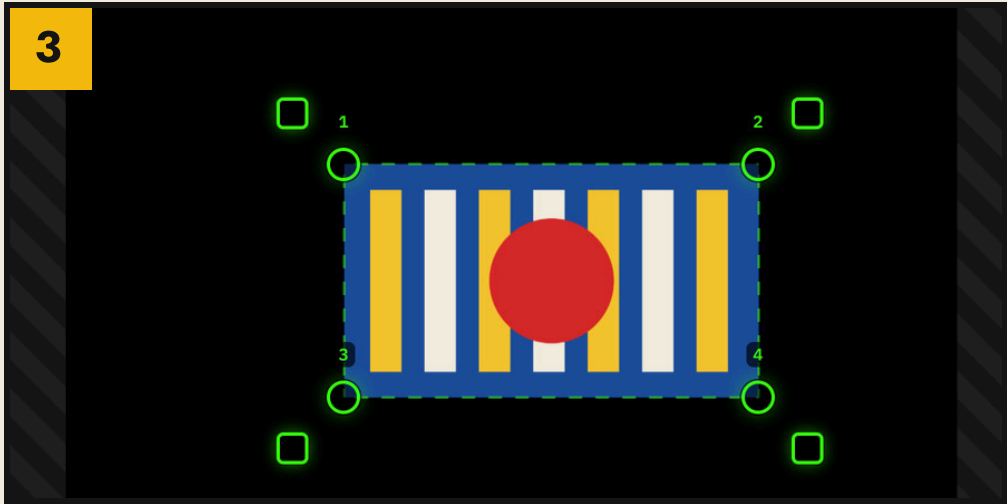
Resetar camada, na aba Camada ativa, devolve a caixa pra tela cheia e tira a malha.



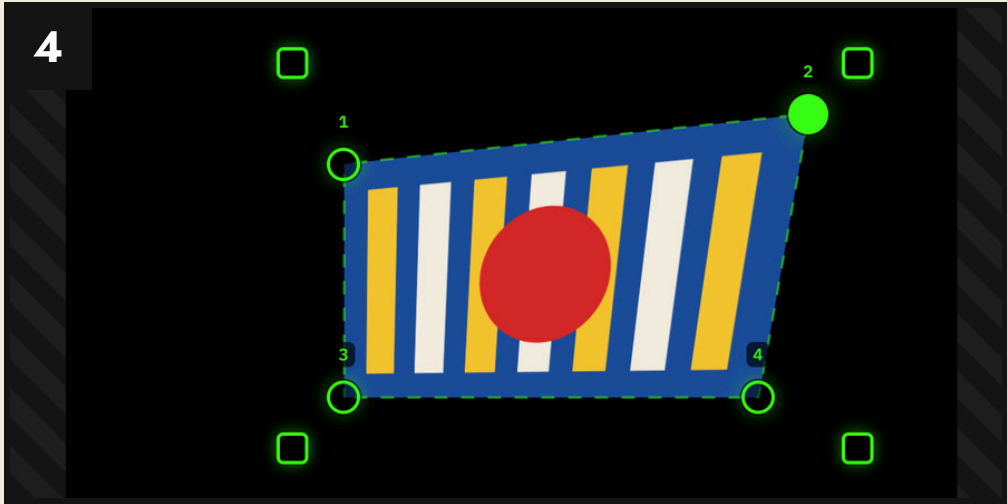
ARRASTAR A CAMADA



PINOS NOS QUATRO CANTOS



ALÇA QUADRADA AUMENTANDO



PINO 2 SELECIONADO, MOVIDO COM AS SETAS



PAINEL ESCONDIDO

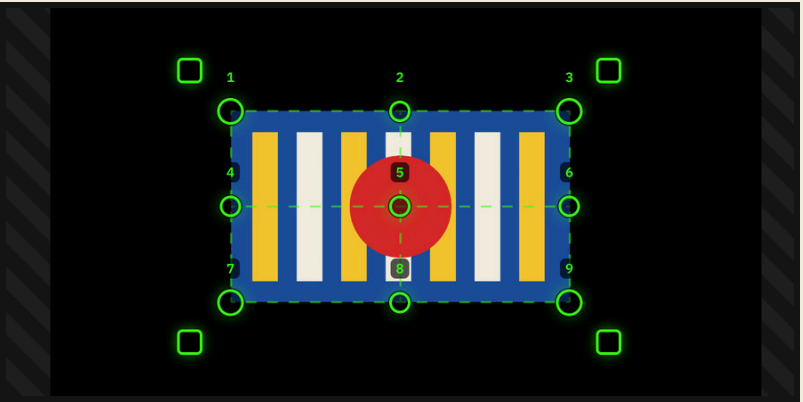
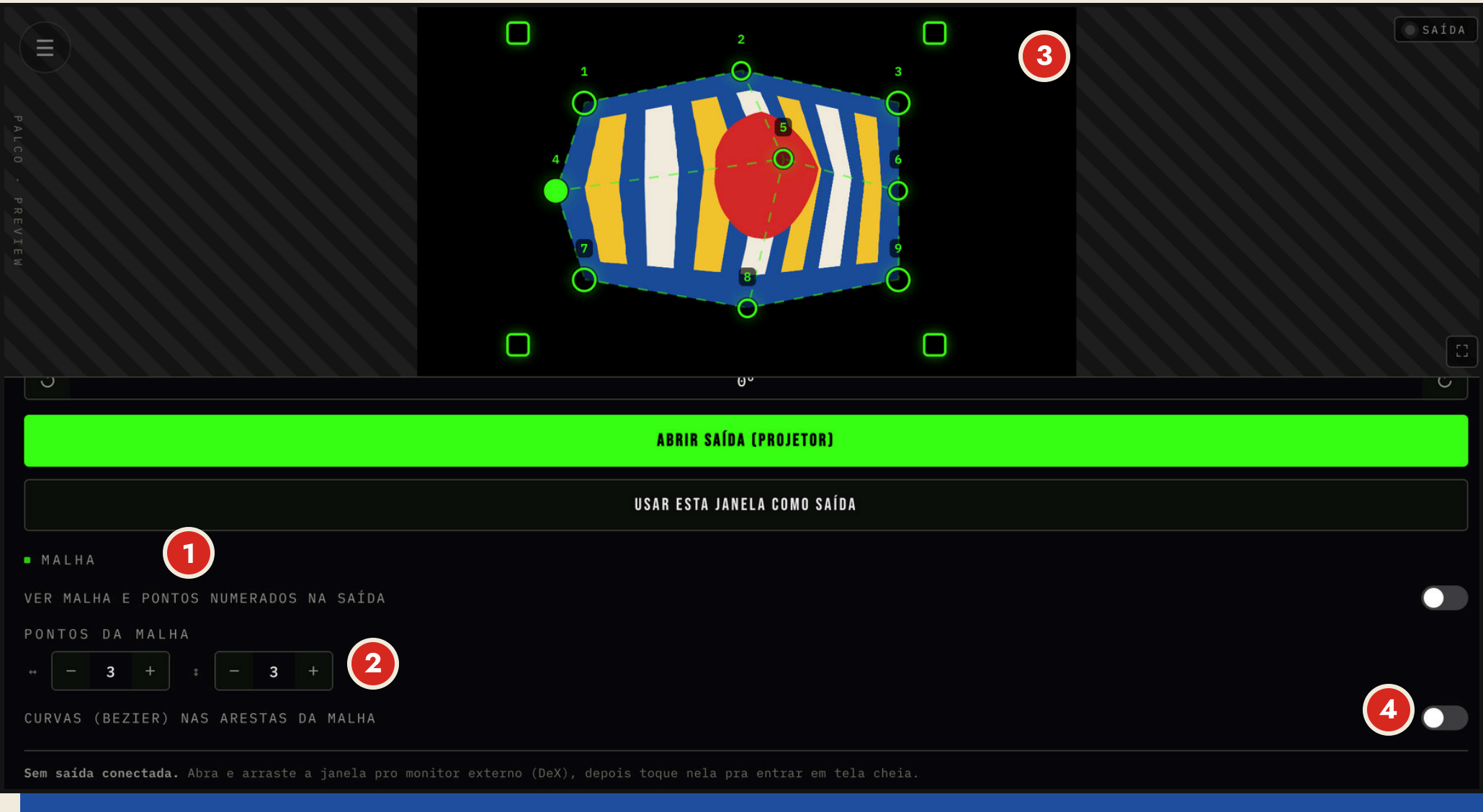
Dica: aperte **H** antes de mapear. O painel some, o palco ocupa a janela inteira e os pinos ficam bem mais fáceis de pegar. **H** de novo traz o painel de volta.

malha e curvas

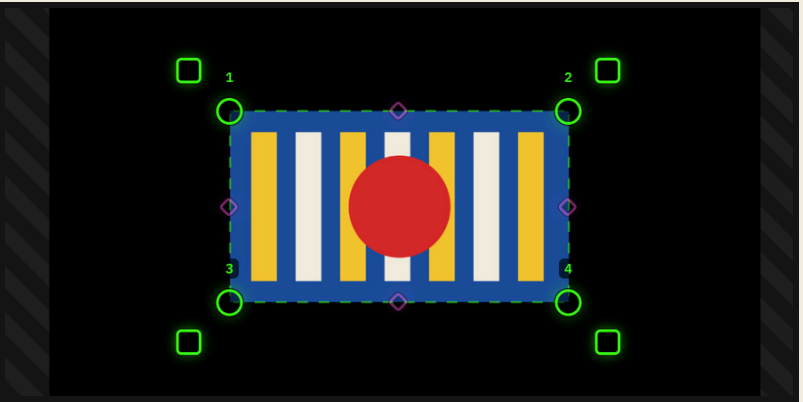
Quando quatro cantos não bastam, a malha dá mais pinos pra acompanhar uma quina ou uma coluna.

- 1 Vá na aba **Saída** e desça até **Malha**.
- 2 Em **Pontos da malha**, use **+** e **-**. Vai de 2x2 até 5x5.
- 3 Cada ponto vira um pino numerado. Arraste até encaixar.
- 4 Pra parede curva, ligue **Curvas (bezier)**. Aparecem losangos magenta no meio das arestas, e arrastar um deles arqueia aquele lado. Clique direito ou duplo clique devolve a reta.

Cuidado: mudar a quantidade de pontos apaga as curvas daquela camada.



MALHA 3x3: NOVE PINOS



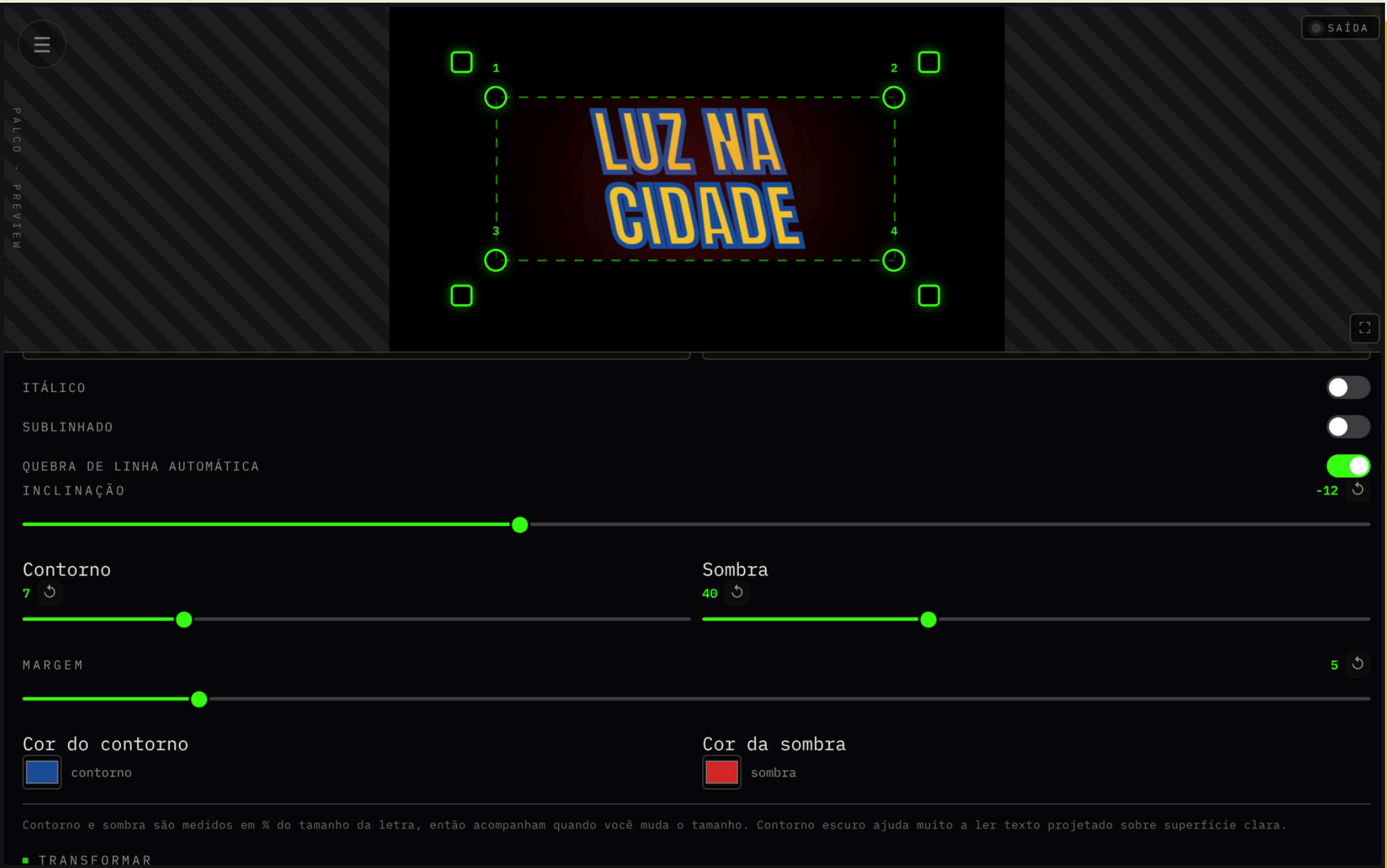
CURVAS LIGADAS: LOSANGOS NAS ARESTAS

texto

Digite e a frase já aparece no palco. Daí pra baixo é tudo ajuste de aparência.

- 1 Escreva no campo **Texto**. Enter quebra a linha.
- 2 Logo abaixo vêm os sliders de **tamanho**, **entrelinha** e **entreletra**.
- 3 Em **Fonte** tem oito opções, entre condensadas, serifadas, sans e mono.
- 4 **Caixa**, **peso** e **alinhamento** decidem se sai em maiúsculas, quão pesada é a letra e pra que lado o texto encosta.
- 5 **Inclinação**, **contorno** e **sombra** vêm depois. Contorno e sombra têm cor própria.
- 6 **Cor do texto** e **fundo** ficam lá no fim da aba.

Contorno escuro ajuda muito a ler texto projetado em superfície clara.



INCLINAÇÃO, CONTORNO E SOMBRA APLICADOS



FONTE, CAIXA E PESO

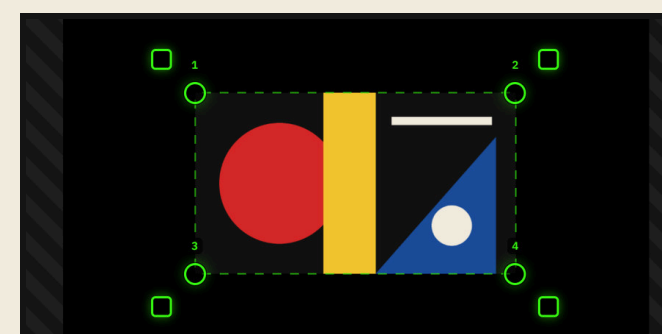
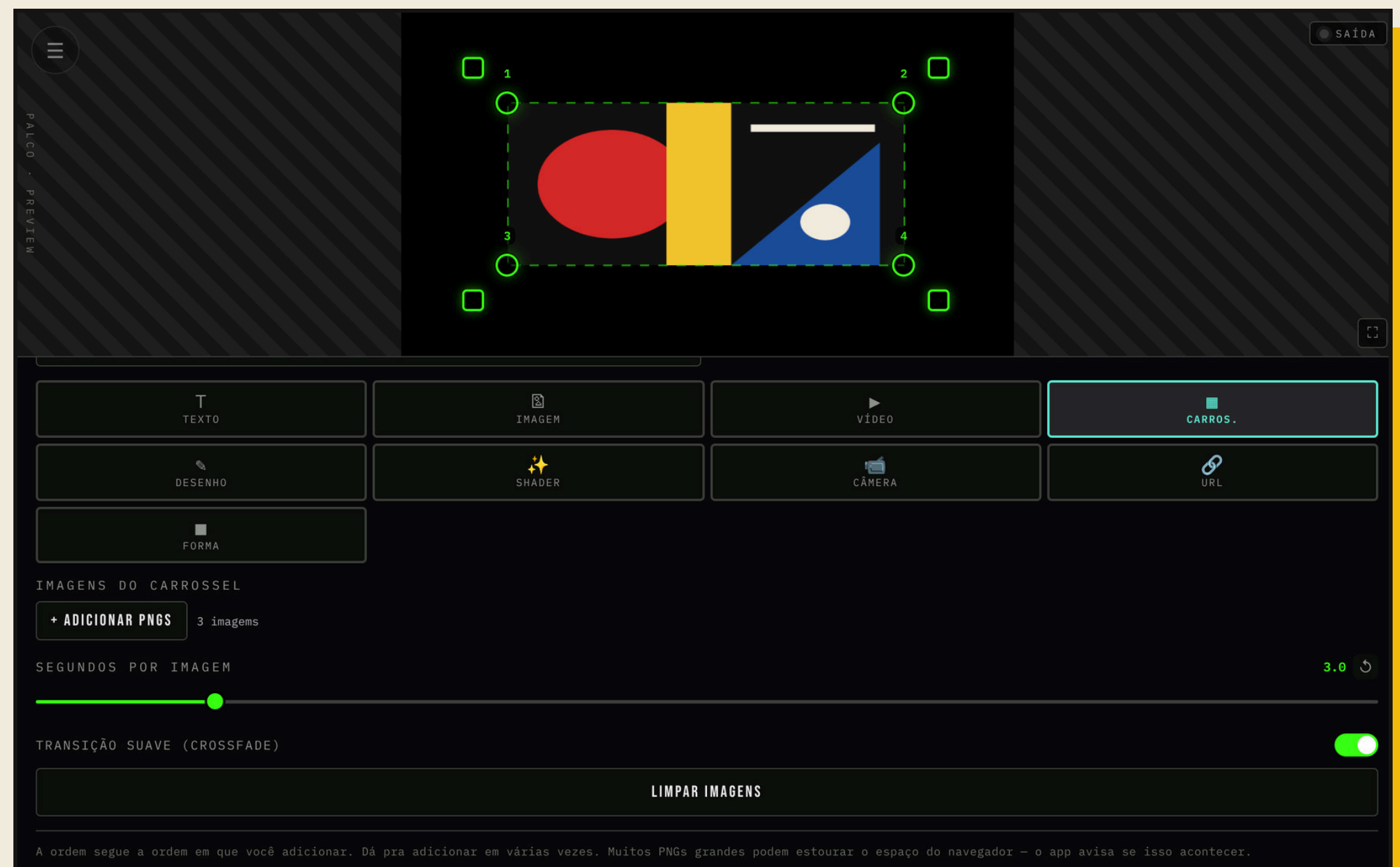
imagem, vídeo e carrossel

Os três funcionam igual. Você escolhe o arquivo e ele entra na camada.

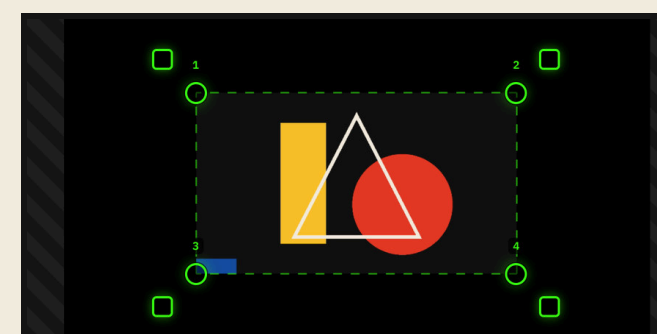
- Na **imagem**, clique em **Escolher** e pegue o arquivo. Ela fica salva junto com a cena.
- No **vídeo** o caminho é o mesmo, só que ele não fica salvo. Reabriu o app, tem que escolher o arquivo de novo.
- No **carrossel**, use **+ Adicionar PNGs** quantas vezes quiser. As imagens passam na ordem em que você adicionou.

Segundos por imagem vai de 0,5 a 20. Com **Transição suave** ligada uma imagem se dissolve na outra, e desligada o corte é seco.

Imagem muito pesada pode não caber na memória do navegador. O app avisa quando isso acontece.



IMAGEM



VÍDEO



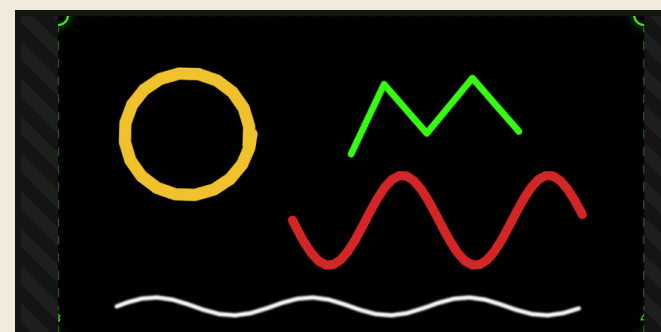
CAMPO DO ARQUIVO

desenho

É uma tela de pintura dentro do app, e o traço aparece no projetor enquanto você ainda está desenhando.

- 1 Desenhe com o mouse na área quadriculada.
- 2 A **cor** do pincel.
- 3 A **borracha** apaga com a mesma grossura do pincel.
- 4 **Grossura, opacidade, dureza e suavização**. Essa última tira o tremido do traço.
- 5 ↶ ↷ desfazem e refazem traço por traço, e **Limpar** apaga tudo. **Ctrl** **Z** e **Ctrl** **Y** também valem aqui dentro.
- 6 **Concluir** fecha a tela e volta pro painel. **Esc** faz o mesmo.

Pra chegar aqui, escolha o tipo **Desenho** e clique em **Abrir tela de desenho**. O mesmo botão reabre o desenho depois, pra continuar de onde parou.



■ O DESENHO JÁ VIROU CAMADA

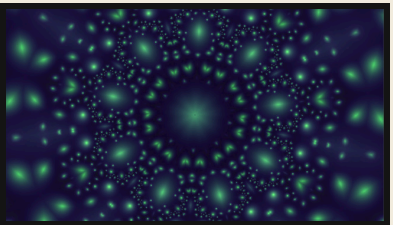
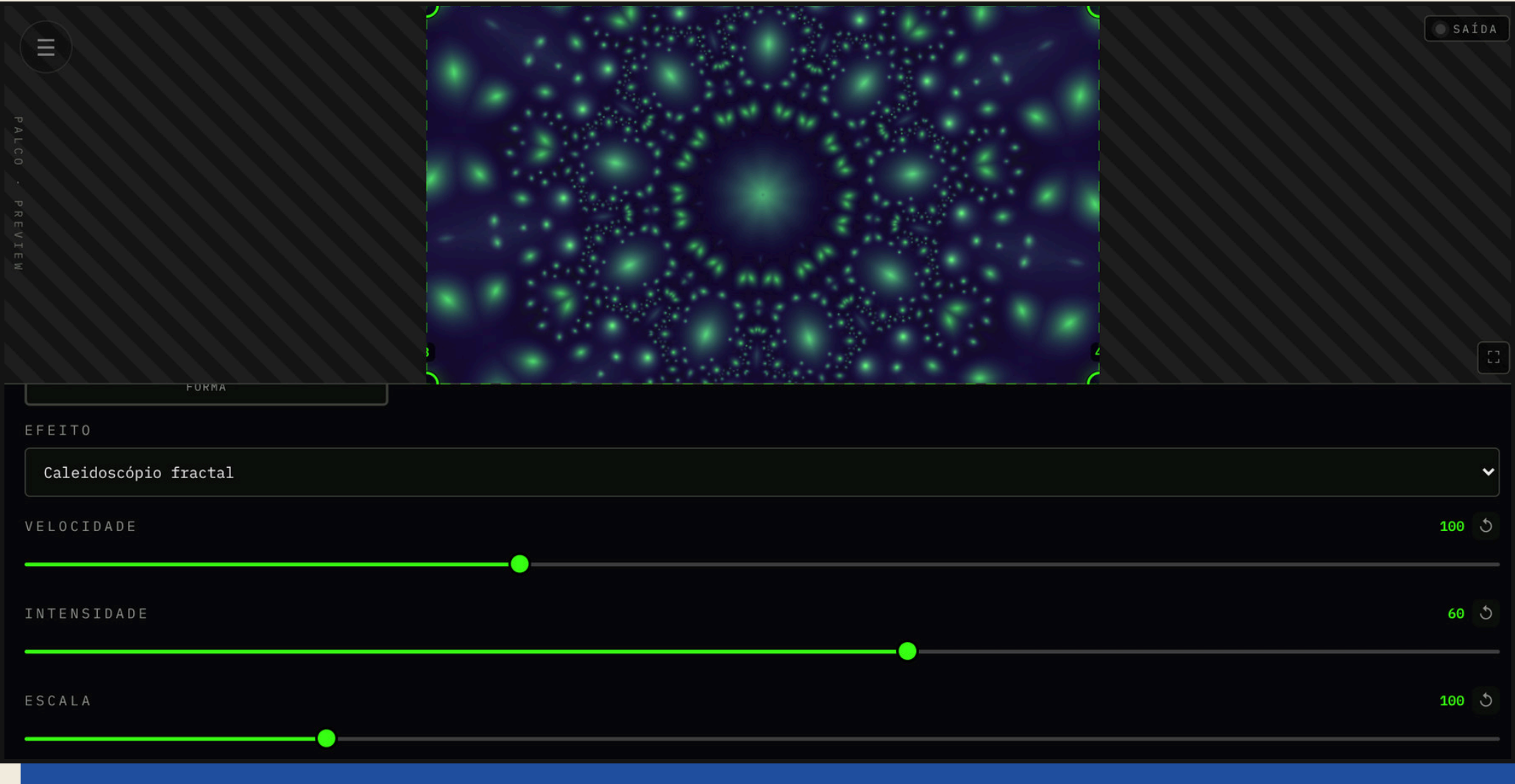
Enquanto a tela de desenho está aberta, a saída vai recebendo cada traço. Ou seja, dá pra desenhar ao vivo na parede.

shader

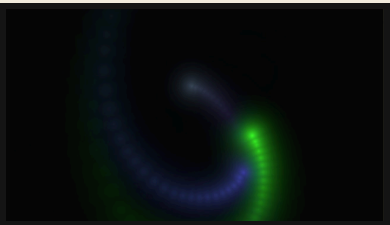
São dez sintetizadores de imagem, gerados na hora. Lembre que em projeção o preto não aparece, é luz apagada.

- 1 Escolha o **efeito** na lista.
- 2 **Velocidade** e **intensidade** vêm logo em seguida.
- 3 **Escala**, **detalhe** e **giro do padrão** mudam o desenho do efeito.
- 4 **Pulso** faz o brilho bater no ritmo da velocidade. Depois dele vem o **contraste**.
- 5 **Cor A** e **Cor B** trocam a paleta inteira.

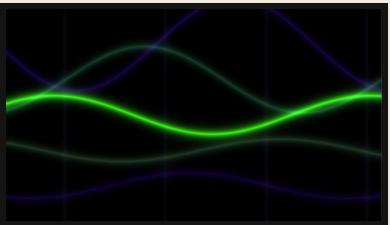
Se pesar, baixe **FPS** e **resolução**. Faz mais diferença com várias camadas ao vivo.



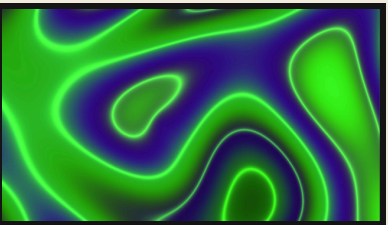
CALEIDOSCÓPIO FRACTAL



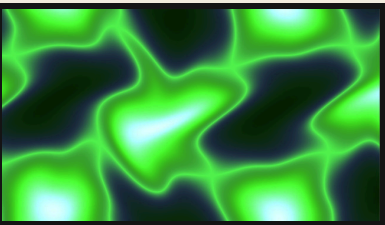
FEEDBACK



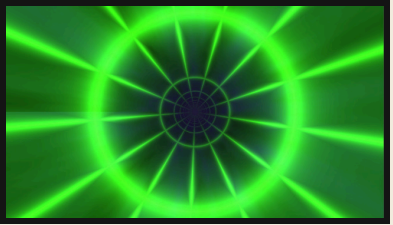
LINHAS LASER



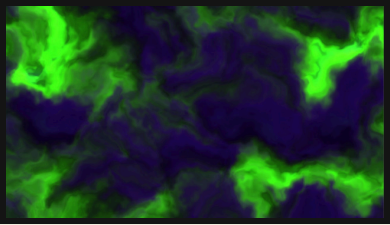
PLASMA NEON



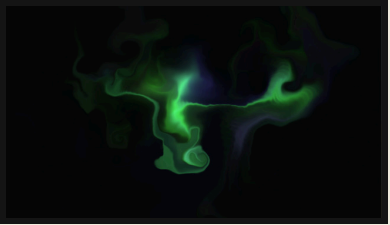
ONDAS LÍQUIDAS



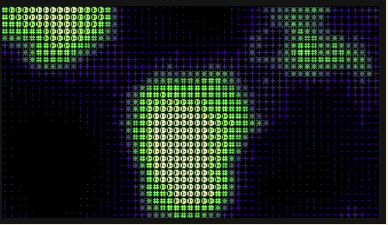
TÚNEL



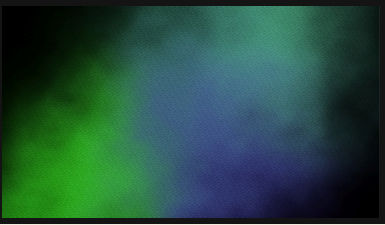
FUMAÇA



FLUIDO



ASCII



GRADIENTE GRANULADO

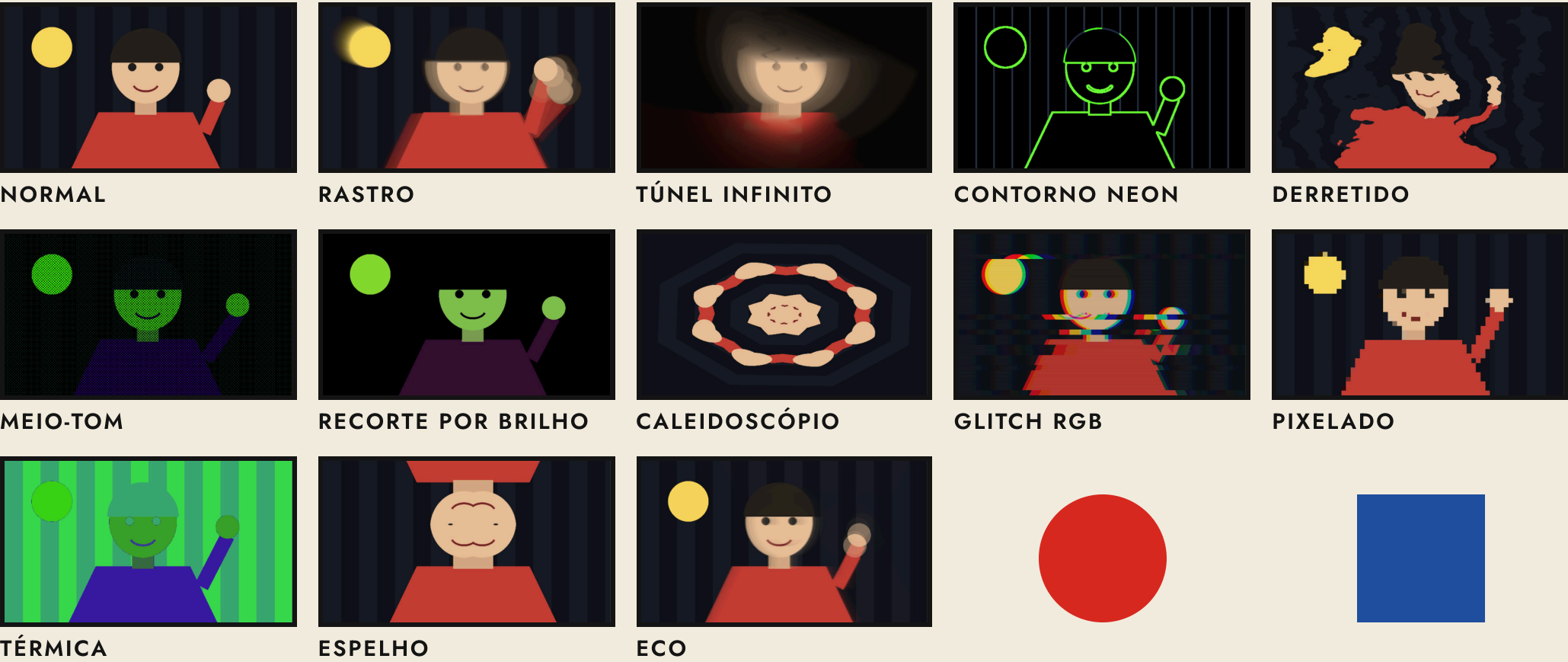
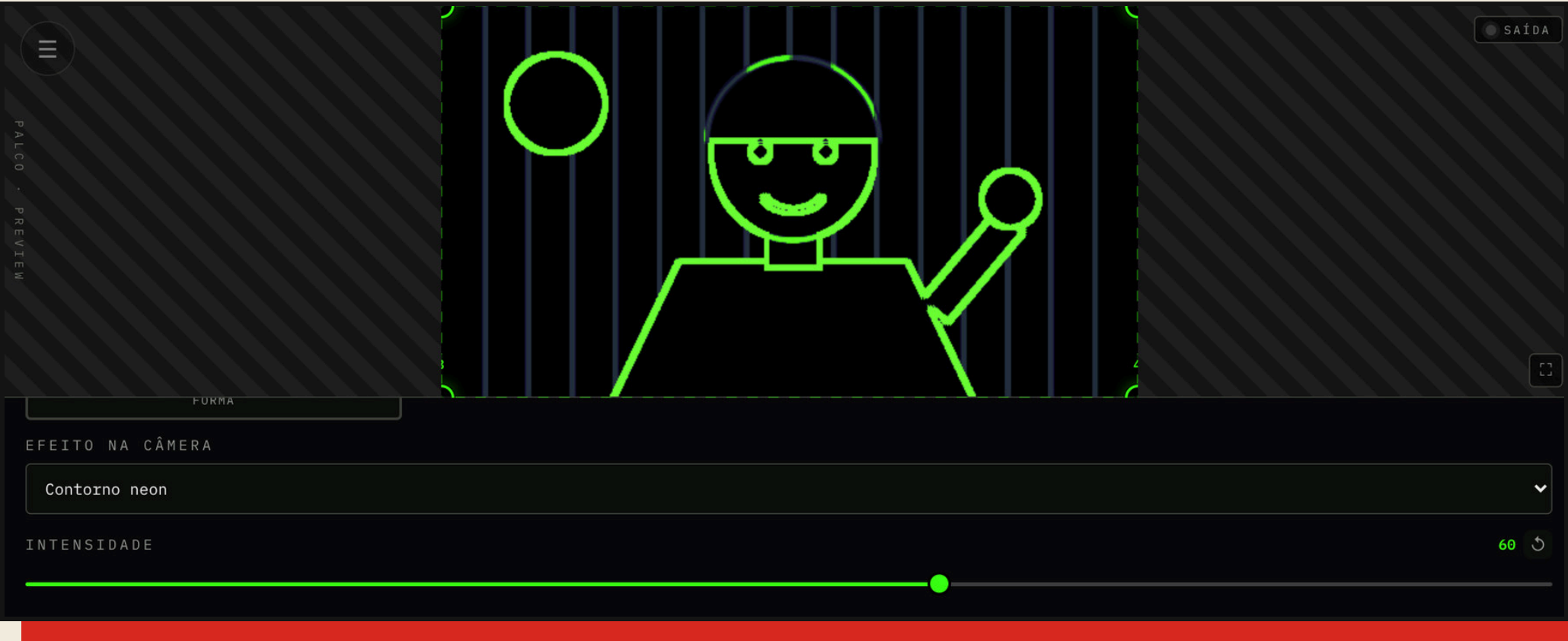
câmera

A webcam vira camada, com treze efeitos ao vivo.

- 1 Escolha o tipo **Câmera** e aceite a permissão do navegador. A janela da saída vai pedir de novo, é normal.
- 2 Escolha o **efeito na câmera** na lista.
- 3 **Espelhar** inverte a imagem, tipo selfie.
- 4 **Zoom, detalhe, giro, pulso e contraste** são os mesmos controles do shader.

Recorte por brilho corta o escuro e deixa só o claro. É o que mais rende em projeção.

A câmera só liga em endereço https. Nos prints, uma imagem de teste faz o papel da câmera.

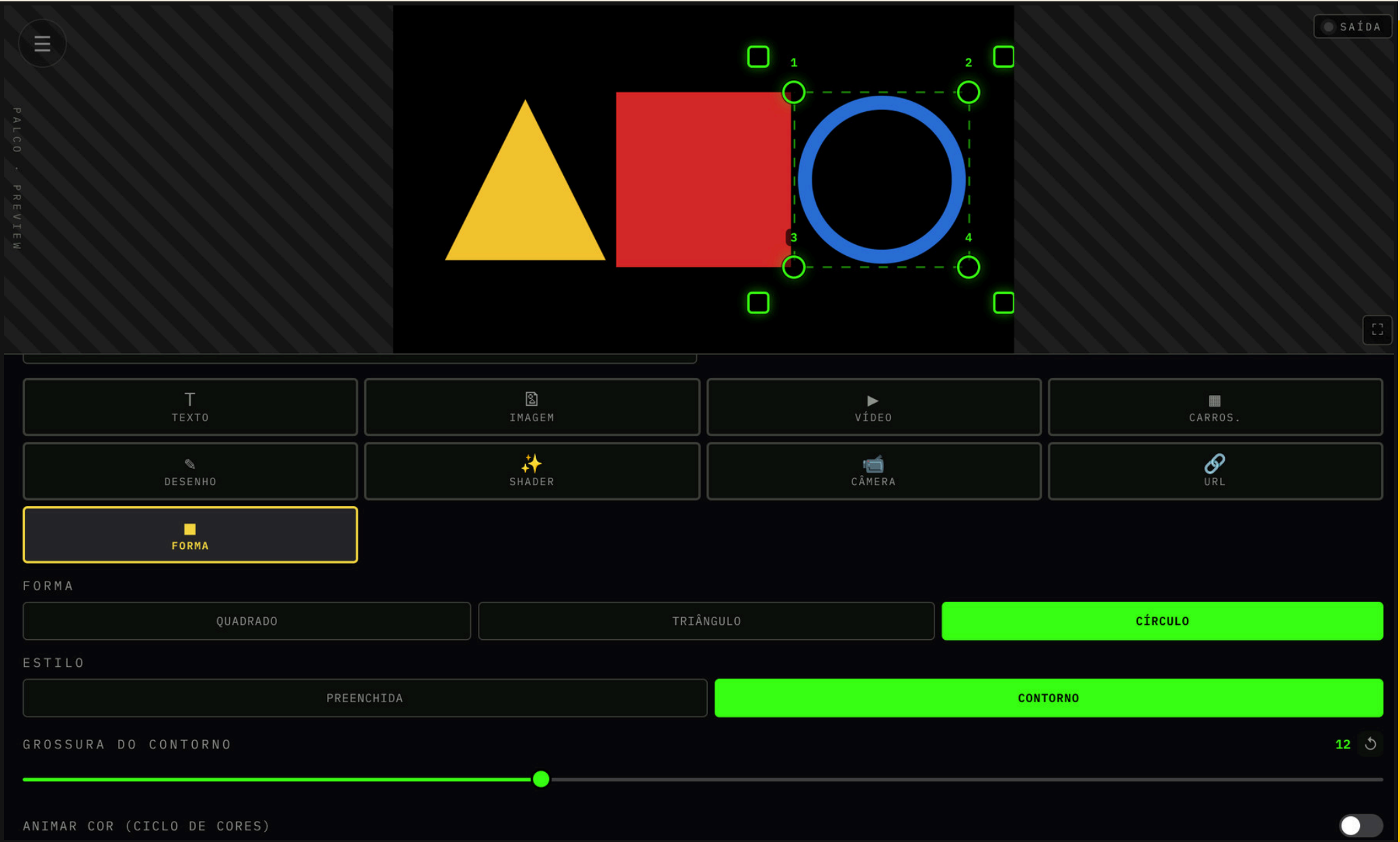


forma e url

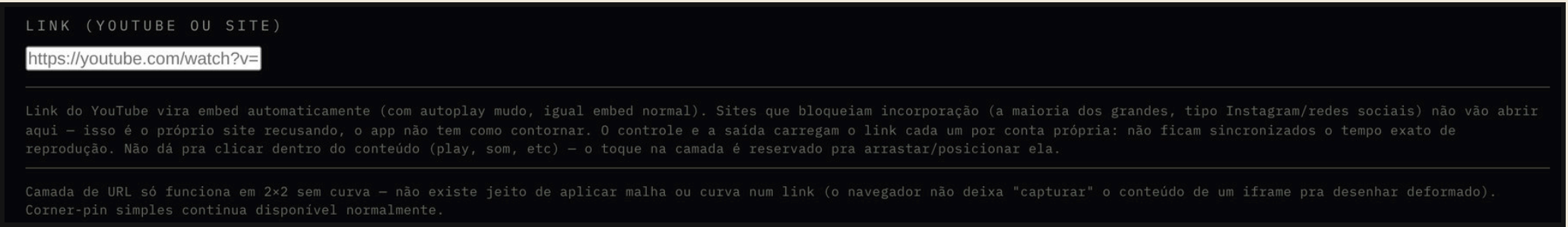
Dois tipos simples. A forma desenha quadrado, triângulo ou círculo, e a URL põe um site ou um vídeo do YouTube na parede.

- Em **Forma**, escolha quadrado, triângulo ou círculo.
- Em **Estilo**, ela pode ser preenchida ou só contorno, com a grossura que você quiser.
- Animar cor** liga um ciclo de cores. A cor fixa se escolhe em **Cor da forma**, no fim da aba.
- Na **URL**, cole o link. Vídeo do YouTube já começa a tocar sozinho, mudo.

A camada de URL só mapeia pelos quatro cantos. Malha e curva não funcionam nela, não dá pra clicar dentro, e site que bloqueia incorporação não abre.



TRÊS CAMADAS DE FORMA, O CÍRCULO EM CONTORNO

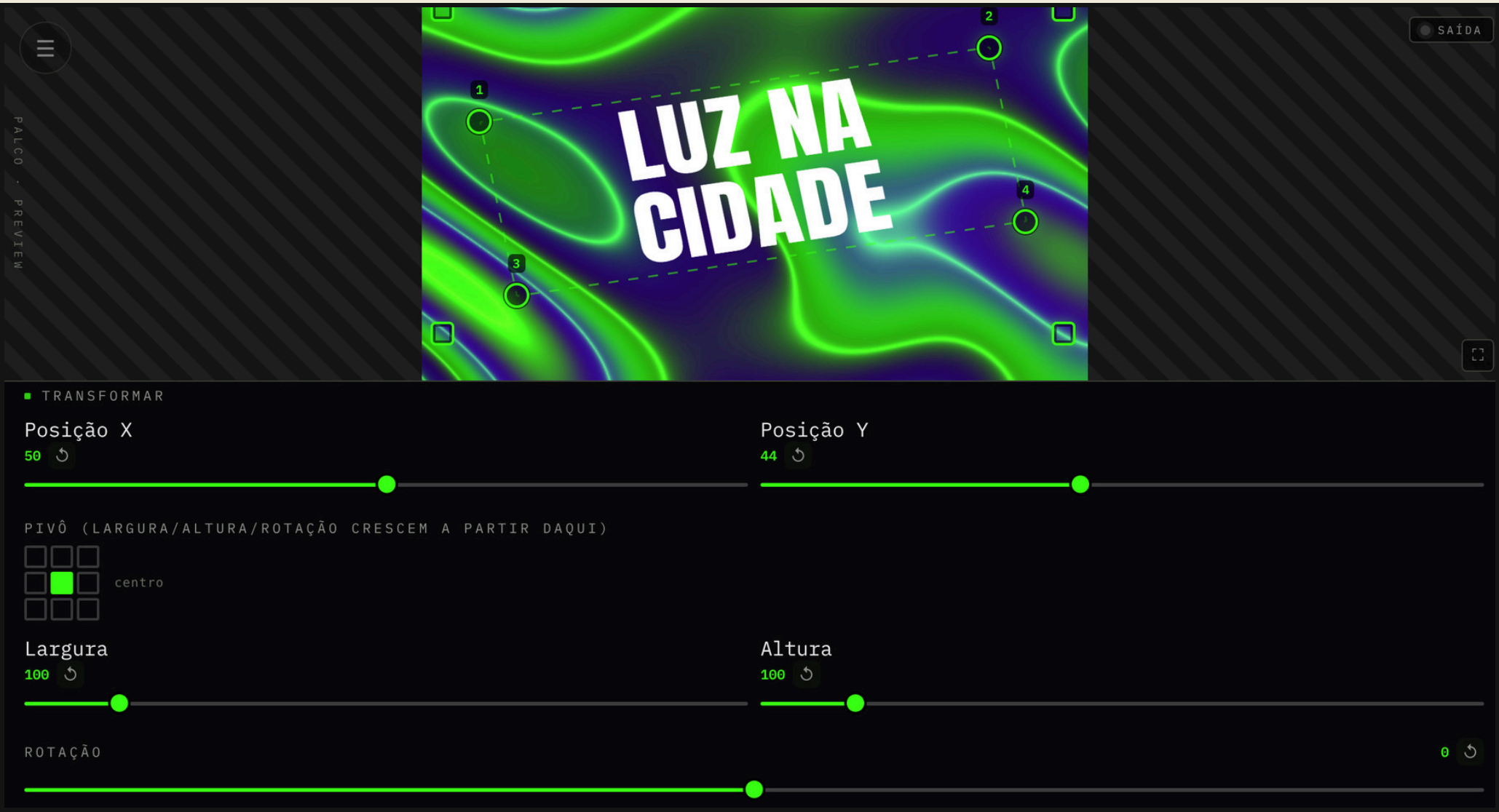


CAMPO DO LINK NA CAMADA DE URL

transformar e mixer

Toda camada tem esses dois blocos, não importa o tipo. Eles ficam mais pra baixo na aba Camada ativa.

- 1 **Posição X e Y** movem a camada inteira pelo palco.
- 2 O **pivô** é o ponto de onde largura, altura e rotação partem.
- 3 **Largura, altura e rotação** esticam e giram a caixa da camada.
- 4 **Transparência** vai de 0 a 100.
- 5 **Mesclagem** tem seis modos: Normal, Tela, Multiplicar, Diferença, Adição e Sobrepor.
- 6 **Fundo transparente** deixa ver a camada de trás.



TRANSFORMAR: CAMADA GIRADA E MAIS PRA CIMA



MIXER: TRANSPARÊNCIA EM 55, MESCLAGEM EM TELA

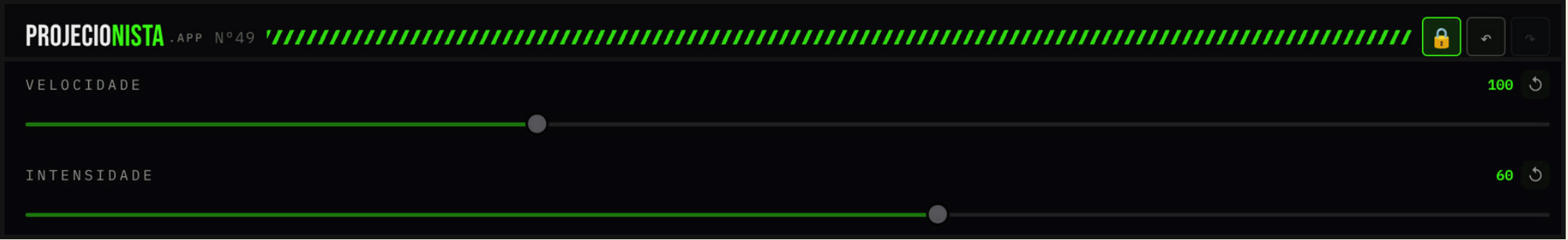
ao vivo

Clique errado no meio da projeção aparece na parede.
Estas travas e atalhos existem pra isso não acontecer.

- 1
- Com o **cadeado** fechado os sliders não mexem. Clique nele pra liberar, e de novo pra travar.
- 2
- Clicar na trilha do slider não muda o valor. Só mexe arrastando pela **bolinha**.
- 3
- Pra voltar um slider ao padrão, clique no ↺ ao lado do número ou dê um clique direito no slider.
- 4
- Acionar** e **Desligar**, no topo da aba Camada ativa, mostram e escondem a camada na hora.
- 5
- Em **Preset**, **Exportar** salva a cena num arquivo e **Importar** abre de volta.

Mostrar malha de todas desenha a malha de todas as camadas ao mesmo tempo.

Com **Auto select camada** desligado, clicar no palco não troca a seleção.



TRAVADO: CADEADO FECHADO, SLIDERS APAGADOS



LIBERADO: É SÓ ARRASTAR PELA BOLINHA

atalhos de teclado

H	esconde e mostra o painel	← ↑ ↓ →	movem o pino selecionado
F	tela cheia	Shift + seta	move de 10 em 10 px
L	trava os pontos	Ctrl Z	desfaz
1 a 9	troca a camada ativa	Ctrl Y	refaz

