



Studio SHC

Manual do usuário

Revisão 103 (5d909bc) · 14/10/2026

shc-docs.web.app/studio-shc/

Sumário

Bem-vindo ao Studio SHC	5
Acesso	7
Login	7
Esqueci minha senha	10
Perfil do usuário	13
Projetos	15
Lista de projetos	15
Criar projeto	20
Editar projeto	24
Compartilhar projeto	29
Licenças	33
Deletar projeto	37
Dashboard	40
Dashboard - visão geral	40
Métricas	45
Devices Legados	49
Atualizar tudo	54
Dispositivos	59
Lista de dispositivos	59
Dispositivos descobertos na rede	65
Trocar ID do dispositivo	72
Detalhes do dispositivo	77
Recarregar descrições	85
Dados divergentes (dispositivo × Nuvem)	89
Configurações do dispositivo	94
Importar e exportar cenas	100
Setup Wi-Fi	104
Atualizar firmware	111
Migração de firmware	118
Substituir dispositivo	122
Localizar por IP	128
Entradas	134
Lista de entradas	134
Filtros e busca	145
Último pressionado	148
Cenas de click	153
Cenas de hold	158
Agendamento do botão	162

Opções do botão	167
Editar nome de entrada	171
Saídas	174
Lista de saídas	174
Localizar saída	186
Filtros e busca	195
Controlar saídas	199
Associar botão a uma saída	203
Saídas agrupadas (zonas)	208
Editar ícone, nome e ambiente da saída	212
Ambientes	220
Lista de ambientes	220
Criar ambiente	227
Editar ambiente	231
Vincular dispositivos a ambientes	236
Saídas e entradas do ambiente	240
Adicionar botão ou pulsador por pressionamento	246
Visual	252
Visão geral	252
Barra de ferramentas da planta	258
Painel lateral da planta	266
Desenhar e ajustar ambientes	273
Portas e janelas	281
Posicionar saídas e botões na planta	288
Fios e ligações	295
Acionar saídas e botões pela planta	308
Salvar a planta e resolver conflitos	314
Exportar a planta	320
Atalhos de teclado da planta	326
Cenas do App	329
Lista de cenas do app	329
Criar e editar cena do app	334
Adicionar ações a uma cena	340
Projeto	344
Projeto	344
Configurações	346
Configurações gerais	346
Tema	353
Notificações	355

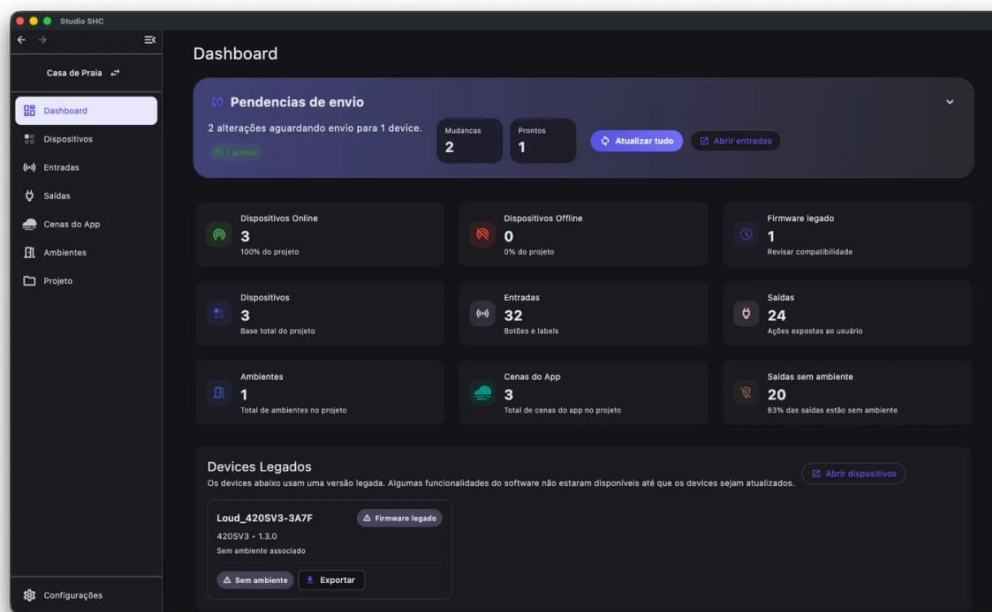
Logs do app.....	358
Tráfego na rede	361
Forçar novo firmware.....	365
Networking	370
Perguntas Frequentes.....	373
Perguntas frequentes	373
Como faço um botão da parede acender uma luz?.....	375
Configurei, mas o botão da parede continua igual. O que faço?	379
Como ligo e desligo uma luz pelo Studio SHC?	384
Como descubro qual linha da lista é o botão que tenho na mão?	388
Não sei de qual saída é esta lâmpada. Como descobrir?	392
Quais botões acionam esta luz? Como tiro um deles?	397
Como deixo tudo com nome e ambiente certos?.....	401
Quero acionar várias coisas com um toque só. Como faço?	406
Um equipamento aparece offline. O que fazer?.....	411
Quero que segurar o botão faça outra coisa. Como configuro?.....	415
Como adiciono um dispositivo novo ao projeto?	418
Apareceu uma exclamação vermelha no dispositivo. O que é?	421
Como faço isso acontecer sozinho, em um horário?	425
Como repito a mesma configuração em vários botões?	429
Como vejo e aciono o projeto pela planta?	432
Como dou acesso ao projeto para outra pessoa?.....	437
Política de privacidade.....	440

Bem-vindo ao Studio SHC

O Studio SHC é o sistema usado para configurar e gerenciar seus dispositivos de automação residencial do grupo Austhen.

Com ele, você pode adicionar dispositivos, organizar ambientes, configurar entradas e saídas, criar cenas, acionar dispositivos e compartilhar projetos com outros usuários.

Este manual mostra, passo a passo, como usar cada tela do sistema.



Baixar o Studio SHC

O Studio SHC está disponível nas lojas oficiais. Baixe a versão do aparelho que você usa.

O Studio SHC funciona em computador (Windows e Mac) e em tablet (iPad e tablet Android). Ele não funciona em celular.

Baixar para Windows

Instalar pela Microsoft Store

Baixar para iPad e Mac

Instalar pela App Store

Baixar para tablet Android

Instalar pelo Google Play

Depois de instalar, abra o Studio SHC e entre com seu e-mail e senha. Veja [Login](#).

Por onde começar

Escolha abaixo o assunto que deseja consultar:

Acesso

Entrar no sistema, recuperar senha e alterar dados do seu perfil.

Projetos

Criar, editar, compartilhar, ativar licenças e remover projetos.

Dashboard

Ver a tela inicial do projeto, com informações gerais e atalhos rápidos.

Dispositivos

Localizar, adicionar, configurar e atualizar dispositivos.

Entradas

Configurar botões, pulsadores e ações de toque.

Saídas

Controlar relés, dimmers, persianas, localizar uma saída e acompanhar o estado dos dispositivos.

Cenas do App

Criar ações rápidas para controlar vários dispositivos ao mesmo tempo.

Ambientes

Organizar dispositivos e saídas por cômodos, como sala, cozinha e quartos.

Visual

Desenhar a planta do projeto, posicionar saídas e botões e fazer as ligações.

Projeto

Ver e acessar a edição dos dados do projeto atual.

Perguntas Frequentes

As perguntas mais frequentes do dia a dia, com resposta rápida e passo a passo.

Configurações

Ajustar conta, tema, comunicação, diagnóstico, logs, tutorial e saída da conta.

Acesso

Login

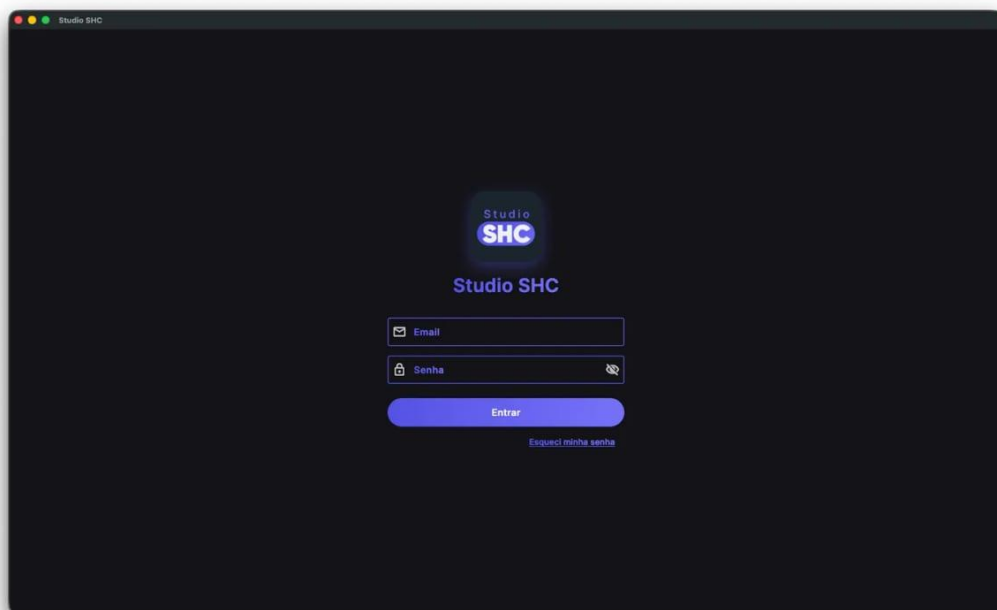
A tela de **Login** é a primeira tela do Studio SHC.

Nela, você acessa sua conta usando o e-mail e a senha cadastrados.

Tela de login

Na tela de login, você encontra:

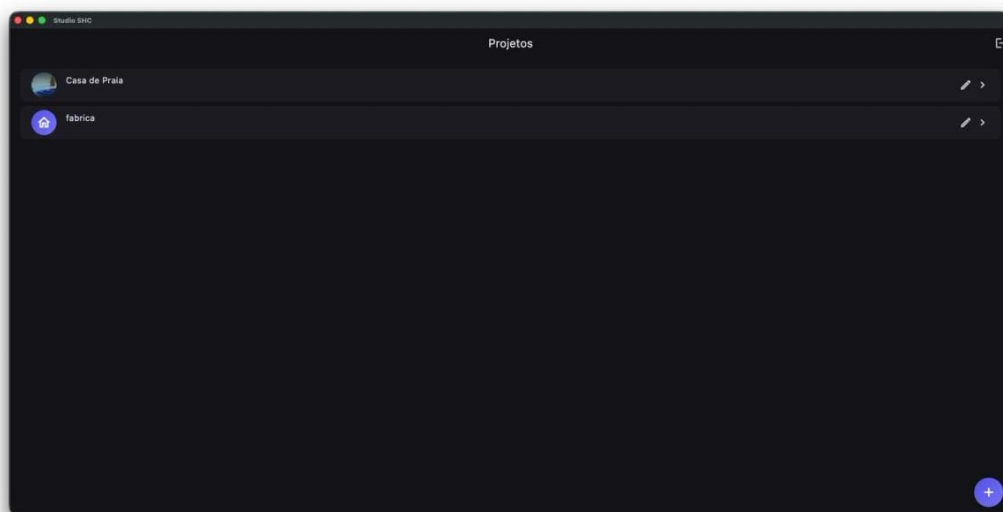
- **E-mail:** campo para digitar seu e-mail de acesso.
- **Senha:** campo para digitar sua senha.
- **Ícone de olho:** permite mostrar ou esconder a senha digitada.
- **Entrar:** botão usado para acessar o sistema.
- **Esqueci minha senha:** opção para recuperar o acesso se você não lembrar sua senha.



Como entrar no sistema

- 1 Abra o **Studio SHC** no seu tablet ou computador. Ainda não instalou? Veja a seção **Baixar o Studio SHC** na [página inicial](#).
- 2 Digite seu e-mail no campo **E-mail**.
- 3 Digite sua senha no campo **Senha**.
- 4 Se quiser conferir a senha digitada, clique no **ícone de olho**.
- 5 Clique em **Entrar**.

Se o e-mail e a senha estiverem corretos, a tela **Projetos** abre automaticamente.



Caso não consiga entrar

Se houver algum problema no login, o sistema mostra uma mensagem na tela explicando o que aconteceu.

Veja alguns exemplos:

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Email ou senha incorretos	O e-mail ou a senha digitada não conferem	Verifique se digitou corretamente e tente novamente
Usuário não encontrado	Não existe uma conta cadastrada com esse e-mail	Confira o e-mail digitado ou entre em contato com o suporte
Muitas tentativas. Tente novamente mais tarde	Houve muitas tentativas de login em pouco tempo	Aguarde alguns minutos antes de tentar novamente
Usuário desativado	A conta foi desativada	Entre em contato com o suporte
Email inválido	O e-mail digitado não está em um formato válido	Verifique se o e-mail possui @ e domínio correto
Erro ao fazer login	Ocorreu uma falha inesperada	Tente novamente ou entre em contato com o suporte

Permanecer conectado

Depois de entrar uma vez, o Studio SHC pode manter sua sessão ativa (você continua conectado) nas próximas vezes que abrir o sistema.

Assim, ao abrir o Studio SHC de novo, talvez você não precise digitar e-mail e senha outra vez.

Para sair da conta, acesse o item **Sair**, na seção **Sistema** da tela de [Configurações](#):

Configurações > Sistema > Sair

Ou, na tela de **Projetos**, clique no ícone de sair no topo da tela.

No tablet Android e no iPad, o Studio SHC pede confirmação antes de encerrar a sessão. Aparece este aviso:

Sair da conta

Deseja realmente sair?

Botões: **Cancelar** e **Sair**

No computador e no navegador, a saída é imediata.

Esqueci minha senha

Se você não lembra sua senha, clique em **Esqueci minha senha**, abaixo do botão **Entrar**.

Depois, siga as instruções para recuperar o acesso à sua conta.

Veja também: [Esqueci minha senha](#)

Dicas úteis

- Use o **ícone de olho** para conferir se digitou a senha corretamente.
- Confira se o e-mail foi digitado sem espaços antes ou depois.
- Em computadores, você pode pressionar **Enter** após digitar a senha para entrar mais rápido.
- No tablet Android e no iPad, confirme o aviso **Sair da conta** para encerrar a sessão.

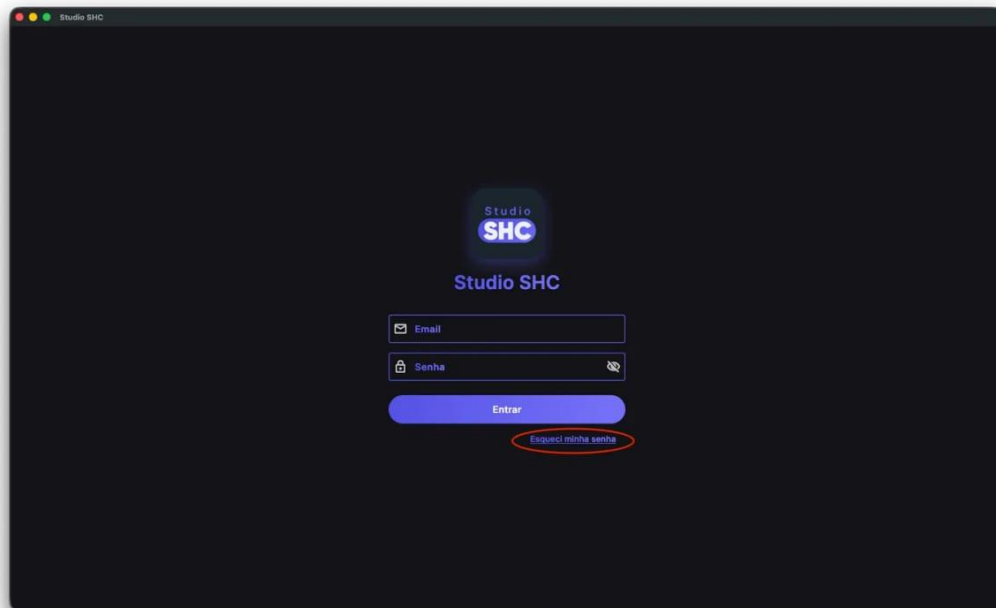
Esqueci minha senha

Use esta opção se você esqueceu sua senha de acesso ao Studio SHC.

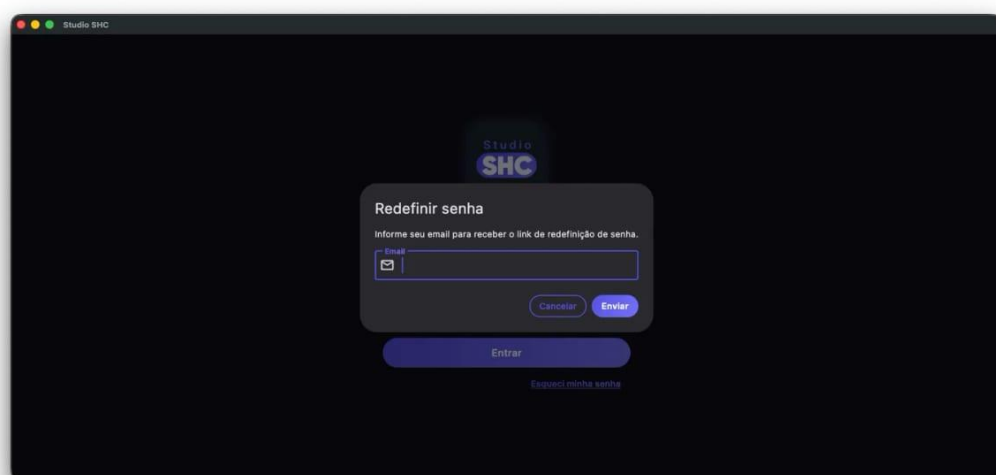
O sistema envia um e-mail para você criar uma nova senha e voltar a acessar sua conta.

Como recuperar sua senha

- 1 Na tela de [Login](#), clique em **Esqueci minha senha**.



- 2 A janela **Redefinir senha** abre.
Nessa janela, informe o e-mail usado na sua conta do Studio SHC.



- 3 O campo de e-mail pode aparecer já preenchido, se você digitou o e-mail na tela de login.
- 4 Confira se o e-mail está correto.
- 5 Clique em **Enviar**.
Se quiser fechar a janela sem enviar o pedido, clique em **Cancelar**.

- 6 Se o e-mail estiver correto, o sistema mostra uma mensagem avisando que o e-mail de redefinição foi enviado.
- 7 Abra sua caixa de entrada e procure pelo e-mail de redefinição de senha.



Se não encontrar o e-mail na caixa principal, verifique também as pastas **spam**, **lixo eletrônico** ou **promoções**.

- 8 Abra o e-mail recebido e siga as instruções para criar uma nova senha.
- 9 Volte ao Studio SHC e entre normalmente com a nova senha.

Caso não receba o e-mail

Se o e-mail de recuperação não chegar, verifique:

Situação	O que fazer
O e-mail foi digitado errado	Volte e informe o e-mail correto
O e-mail caiu no spam	Verifique a pasta de spam ou lixo eletrônico
O e-mail ainda não chegou	Aguarde alguns minutos e confira novamente
O link expirou	Repita o processo para receber um novo e-mail
O e-mail não possui conta cadastrada	Confira se usou o mesmo e-mail cadastrado no sistema

Mensagens que podem aparecer

Durante a recuperação de senha, o sistema pode mostrar algumas mensagens:

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Email inválido	O e-mail digitado não está em um formato válido	Verifique se o e-mail foi digitado corretamente
Usuário não encontrado	Não existe conta cadastrada com esse e-mail	Confira o e-mail usado no cadastro
Muitas tentativas. Tente novamente mais tarde	Foram feitas muitas tentativas em pouco tempo	Aguarde alguns minutos antes de tentar novamente
Erro ao enviar email de redefinição	Ocorreu uma falha ao enviar o e-mail	Tente novamente ou entre em contato com o suporte

Dicas úteis

- Digite o mesmo e-mail usado no cadastro da sua conta.
- Verifique se não há espaços antes ou depois do e-mail.
- O link enviado por e-mail tem validade limitada.
- Se o link expirar, basta repetir o processo de recuperação.
- Alterar a senha não remove automaticamente o acesso em outros dispositivos onde sua conta já esteja conectada.

Perfil do usuário

Na tela de **Perfil**, você pode alterar sua foto e o nome que aparece no Studio SHC.

O e-mail da conta é apenas exibido nessa tela e não pode ser alterado por aqui.

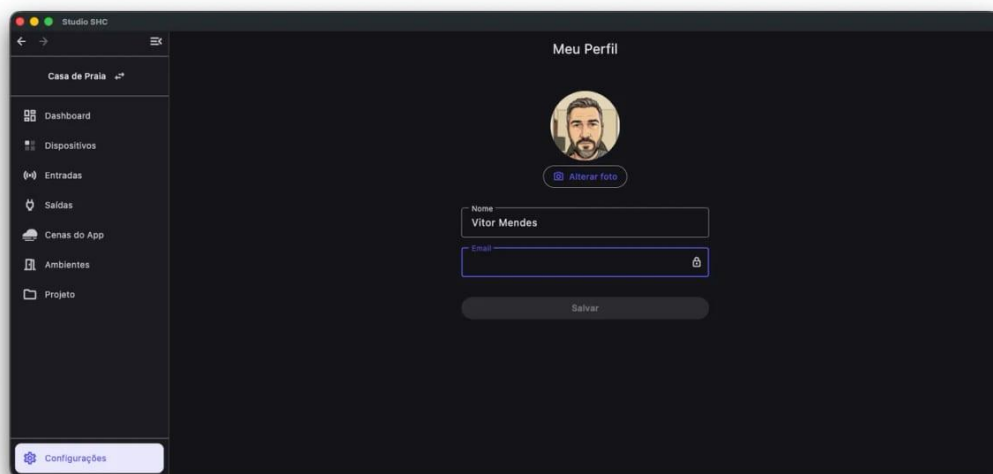
Como acessar

Você pode acessar seu perfil pela **barra lateral** em qualquer versão do Studio SHC:

- Abra a **barra lateral**.
- Clique em **Configurações > Meu Perfil**.

No **computador**, você também pode acessar pelo **menu superior**:

- Clique em **Usuário > Meu perfil**.



Como trocar a foto

- 1 Acesse a tela de **Perfil**.
- 2 Clique em **Alterar foto**, na parte superior da tela.
- 3 Escolha uma imagem do seu aparelho.
A imagem é enviada e aparece no seu perfil.

Como trocar o nome

- 1 Acesse a tela de **Perfil**.
- 2 Clique no campo **Nome**.
- 3 Digite o novo nome que deseja usar.
- 4 Clique em **Salvar**.
O novo nome passa a aparecer no Studio SHC.

Informações importantes

- Sua foto de perfil pode aparecer para outros usuários em projetos compartilhados.
- O e-mail da conta não pode ser alterado nessa tela.
- Para alterar o e-mail da conta, entre em contato com o suporte.
- Para trocar sua senha, use a opção [Esqueci minha senha](#).

Projetos

Lista de projetos

Depois de fazer login, você vê a tela **Projetos**.

Cada projeto representa uma instalação. Pode ser uma casa, um escritório, um apartamento ou outro local onde os dispositivos estão configurados.

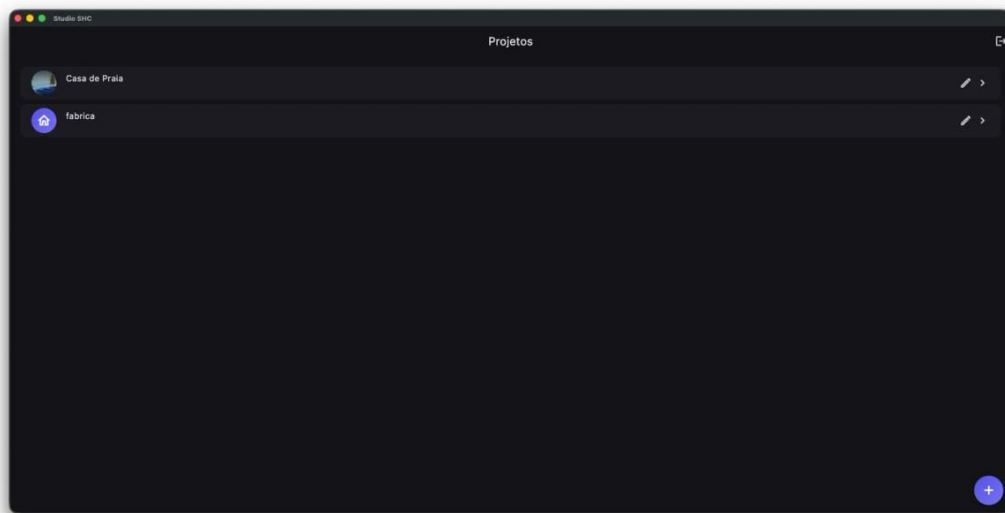
Nessa tela, você pode acessar seus projetos, editar informações ou criar um novo projeto.

O que aparece na tela

Na tela **Projetos**, você encontra:

- O título **Projetos** no topo da tela.
- O botão de **Sair** no canto superior direito.
- Os projetos que você criou.
- Os projetos compartilhados com você.
- O botão **+**, usado para criar um novo projeto.

Cada projeto aparece em um card (um quadro na lista) com as principais informações, como nome, descrição e imagem.



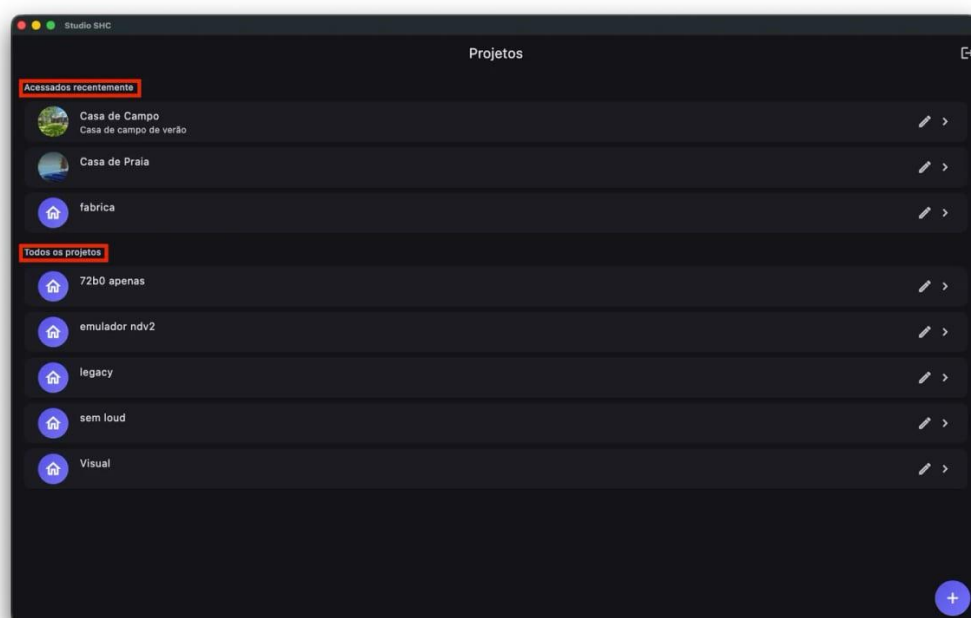
Dentro do card você encontra:

Item	O que mostra
Círculo à esquerda	Imagem do projeto, a cor escolhida ou um ícone de casa, quando não há imagem
Título	Nome do projeto
Subtítulo	Descrição do projeto
Ícone de lápis	Abre as configurações do projeto sem entrar nele
Seta >	Indica que o card pode ser clicado

Como a lista é organizada

A lista de projetos é dividida em duas seções:

- **Acessados recentemente:** os últimos projetos que você abriu neste aparelho, no máximo 3, do mais recente para o mais antigo.
- **Todos os projetos:** os demais projetos, em ordem alfabética pelo nome.

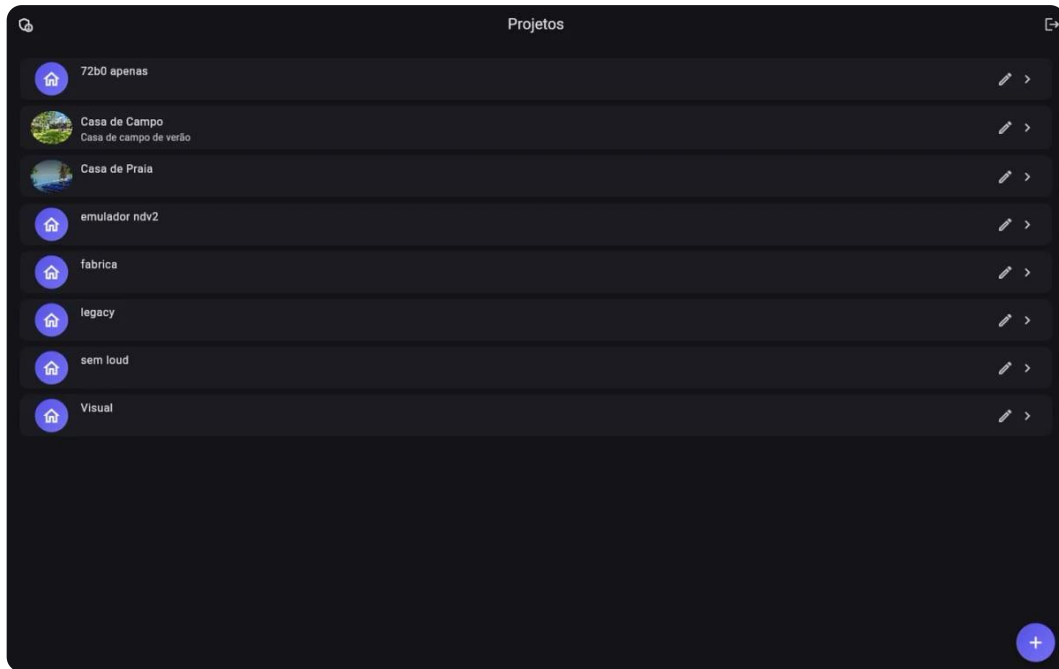


Alguns pontos importantes sobre essa divisão:

- A lista de recentes fica guardada **no próprio aparelho**. Se você usa o mesmo projeto no tablet e no computador, cada aparelho tem a sua própria lista de recentes.
- Um projeto entra na lista no momento em que você o abre. Ele vai para o topo. Se ele já estava na lista, apenas sobe de posição.
- Ao abrir um quarto projeto diferente, o mais antigo sai da seção de recentes e volta a aparecer em **Todos os projetos**.
- Um projeto recente pode deixar de existir para você: ele foi excluído, foi desativado ou o compartilhamento foi removido. Nesses casos, ele simplesmente deixa de aparecer.

📘 Observação

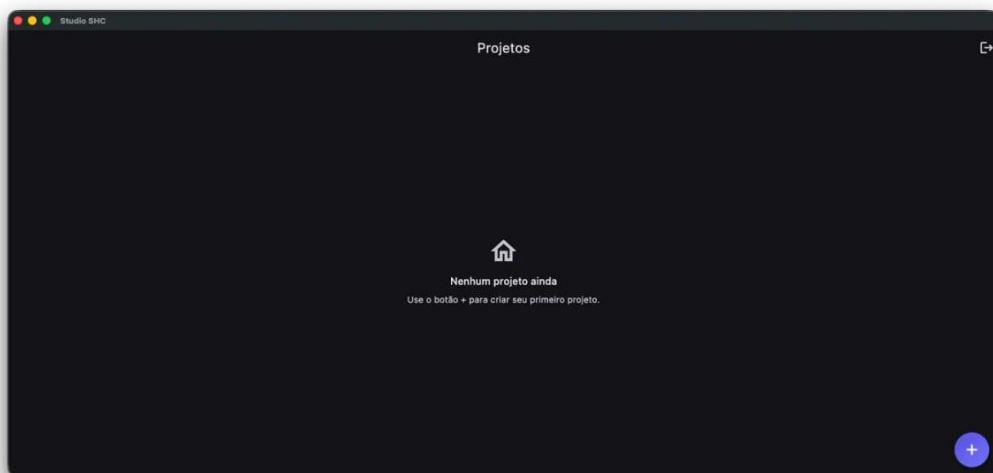
Os cabeçalhos só aparecem depois do primeiro acesso. Na primeira vez que você usa o Studio SHC naquele aparelho, ainda não há nenhum registro de acesso recente. Por isso, a lista aparece corrida, em ordem alfabética, sem títulos de seção.



Quando não há nenhum projeto

Se a sua conta ainda não tem nenhum projeto, a tela mostra:

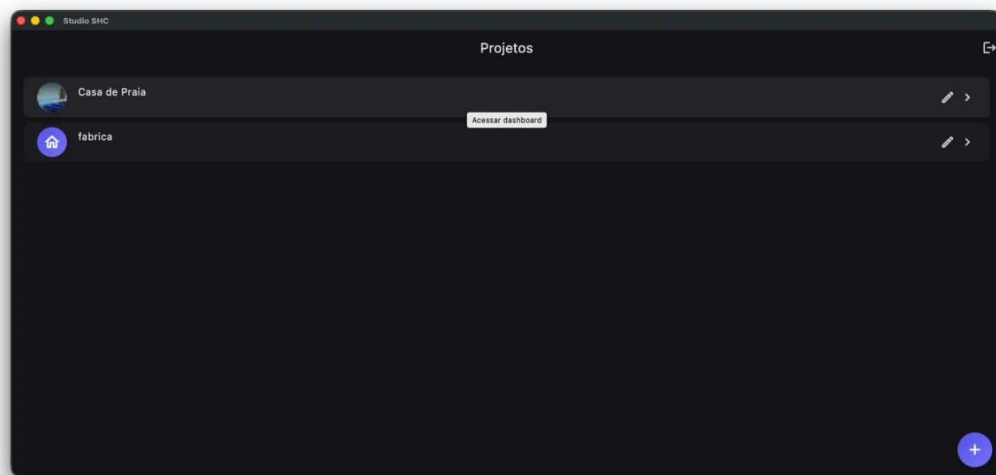
- Um ícone de casa.
- A mensagem **Nenhum projeto ainda**.
- A orientação Use o botão + para criar seu primeiro projeto.



Para o passo a passo completo, veja [Criar projeto](#).

Como acessar um projeto

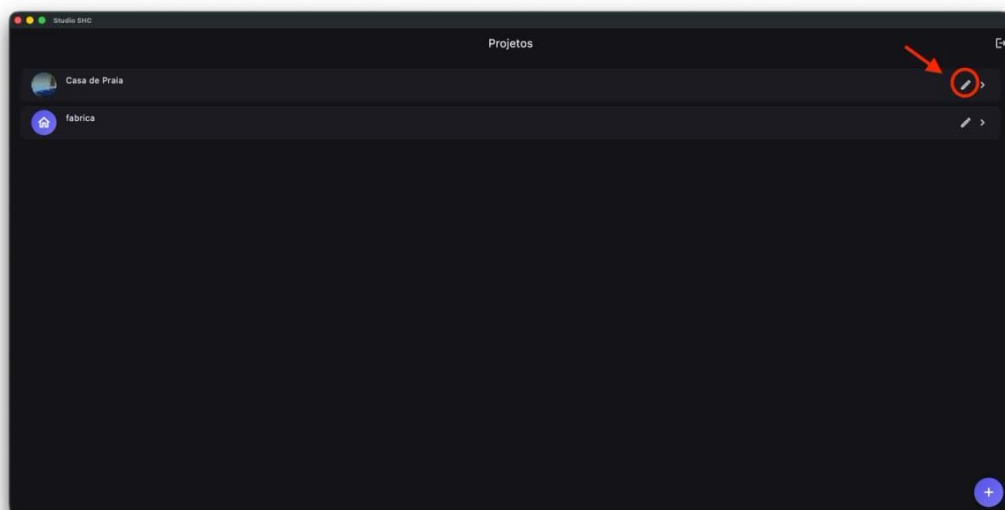
- 1 Encontre na lista o projeto que deseja abrir.
- 2 Clique no card do projeto.
Evite clicar no ícone de lápis. Ele serve para editar o projeto.



O Studio SHC abre a tela inicial desse projeto.

Como editar um projeto pela lista

- 1 Encontre o projeto que deseja editar.
- 2 Clique no ícone de lápis dentro do card.



O Studio SHC abre a tela de edição do projeto.

Para mais detalhes, veja [Editar projeto](#).

Como sair da conta

- 1 Clique no ícone de Sair, no canto superior direito da tela.

- 2 Se o Studio SHC pedir, confirme a saída.

No tablet, o Studio SHC mostra este aviso:

Sair da conta

Deseja realmente sair?

Botões: **Cancelar** e **Sair**

No computador e no navegador, a saída acontece imediatamente, sem confirmação.

Como sair do app no tablet

No tablet, o botão ou gesto de voltar não fecha o Studio SHC direto. Antes de sair, aparece este aviso:

Sair do app?

Deseja realmente sair do aplicativo?

- Toque em **Sair** para fechar o app.
- Toque em **Cancelar** para continuar na tela de projetos.

No iPad, esse mesmo aviso aparece ao arrastar da borda esquerda da tela para a direita.

Dicas úteis

- Para criar seu primeiro projeto, veja [Criar projeto](#).
- Os projetos que você usa todo dia ficam na seção **Acessados recentemente**, no topo da tela.
- A lista de recentes é por aparelho. O tablet e o computador podem mostrar recentes diferentes.
- Se os cabeçalhos de seção não aparecerem, é porque nenhum projeto foi aberto ainda naquele aparelho.
- Para alternar entre projetos, use a opção **Trocar projeto** dentro do sistema.
- A opção **Trocar projeto** fica disponível na barra lateral.
- No computador, também é possível trocar de projeto pelo **menu superior**, em **Projetos > Selecionar Projetos**.
- Projetos compartilhados aparecem na mesma lista que os seus projetos.

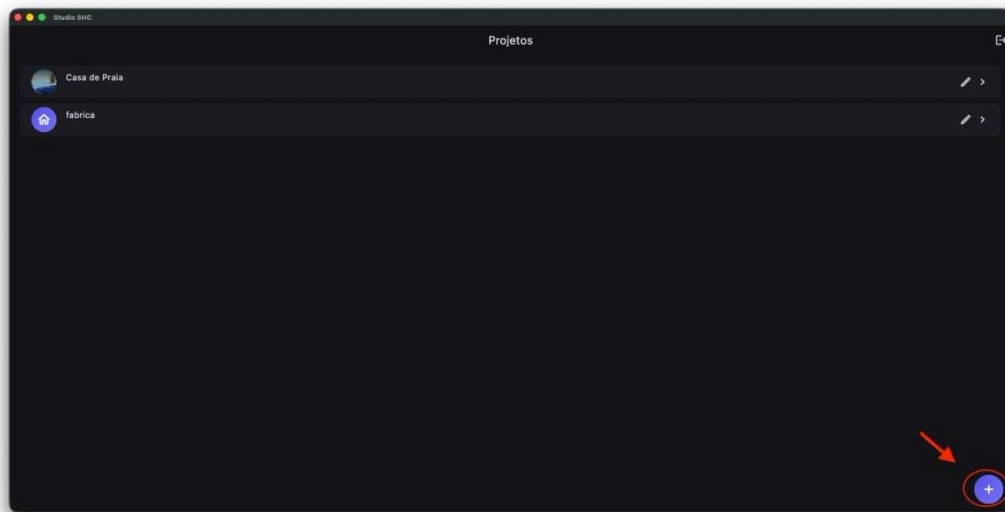
Criar projeto

Um **projeto** reúne tudo o que faz parte de uma instalação, como dispositivos, ambientes, entradas, saídas e cenas.

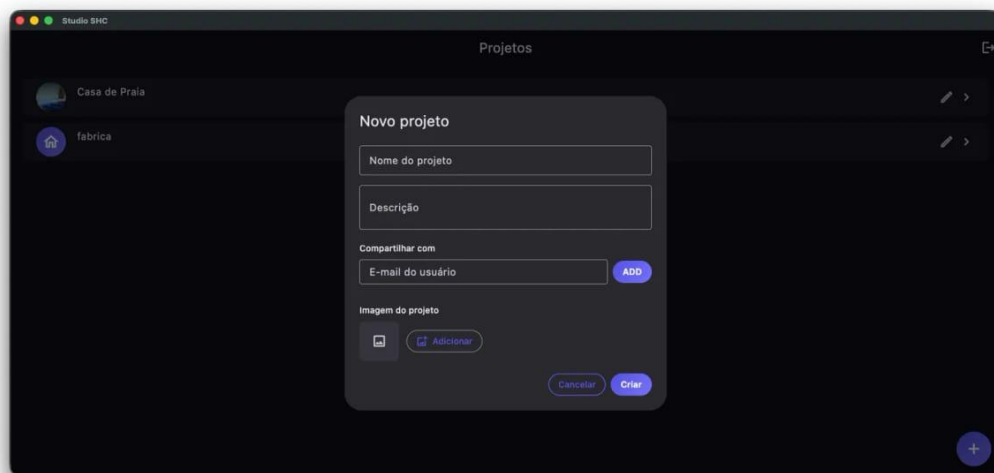
Você pode criar projetos diferentes para locais diferentes, como uma casa, um escritório, um apartamento ou uma sala comercial.

Como criar um projeto

- 1 Na tela de [Lista de projetos](#), clique no botão **+**, no canto inferior direito.

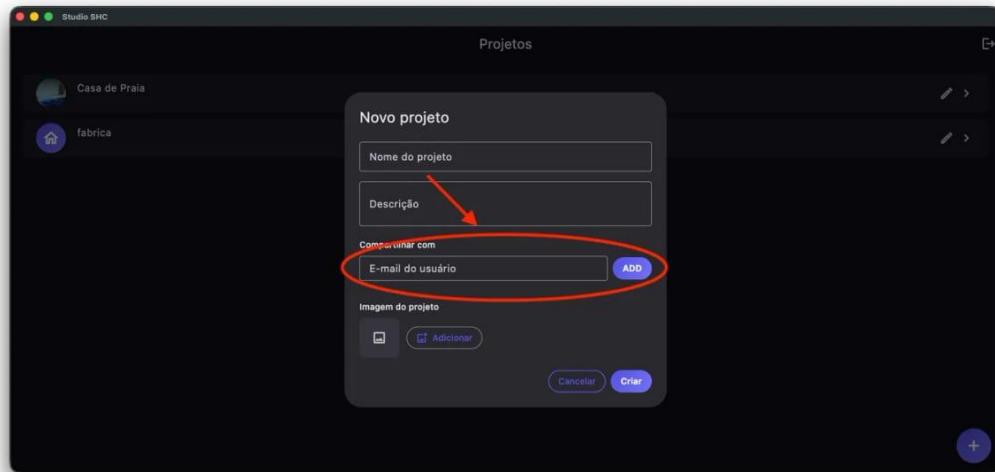


A janela **Novo projeto** abre. Nela, você preenche as informações do projeto.

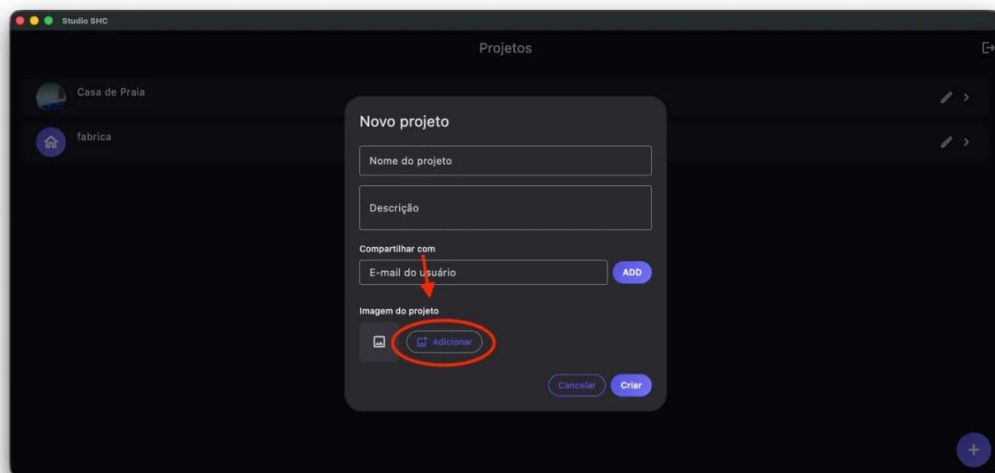


- 2 Preencha o campo **Nome do projeto**.
Esse campo é obrigatório.
Use um nome fácil de identificar, como **Casa**, **Escritório**, **Apartamento** ou **Residência João**.
- 3 Se quiser, preencha o campo **Descrição**.
A descrição é opcional. Ela serve para adicionar uma informação curta sobre o projeto.
- 4 Se quiser compartilhar o projeto com outra pessoa, digite o e-mail dela no campo **Compartilhar com**.

- 5 Clique no botão **ADD**, ao lado do campo.



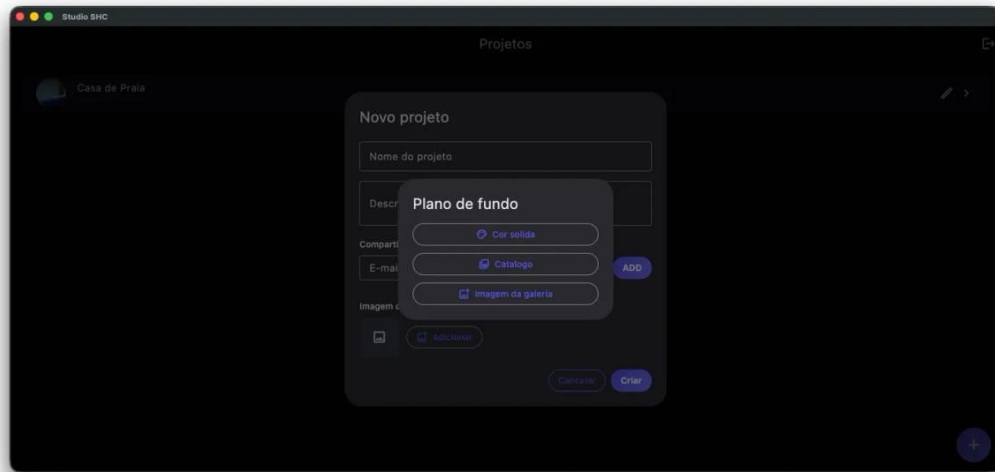
- 6 Se quiser escolher uma imagem ou cor para o projeto, clique em **Adicionar**, ao lado da imagem do projeto.



- 7 Escolha o tipo de imagem que deseja usar.

Você pode escolher entre:

- **Cor sólida:** permite escolher uma cor para identificar o projeto.
- **Catálogo:** permite escolher uma imagem pronta do sistema.
- **Imagem da galeria:** permite escolher uma imagem do seu aparelho.



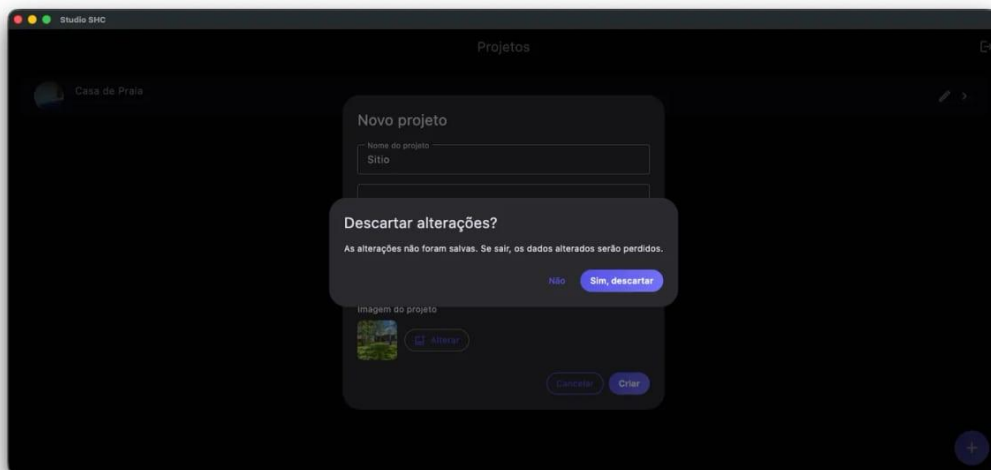
- 8 Depois de preencher as informações desejadas, clique em **Criar**.
- 9 Aguarde o sistema salvar o projeto.
Quando o projeto é criado, a janela fecha e o novo projeto aparece na lista.
- 10 Clique no card do projeto para acessá-lo.

Se desistir de criar o projeto

Se você começar a preencher os dados e depois clicar em **Cancelar** ou tentar fechar a janela, o sistema pergunta se você quer descartar as alterações.

- Clique em **Não** para continuar editando.
- Clique em **Sim, descartar** para fechar sem salvar.

Se você não preencheu nada, a janela fecha sem pedir confirmação.



Dicas úteis

- Use nomes claros para diferenciar seus projetos, como **Casa**, **Escritório**, **Apartamento 101** ou **Sala Comercial**.
- A imagem ou cor escolhida aparece no card do projeto e ajuda a identificar o projeto mais rapidamente.

- A descrição é útil quando você tem muitos projetos ou quando compartilha o projeto com outras pessoas.
- As pessoas adicionadas em **Compartilhar com** poderão ver o projeto na lista delas depois que você clicar em **Criar**.
- Você pode alterar essas informações depois pela tela [Editar projeto](#) ou pela aba **Projeto** dentro do projeto.

Editar projeto

Na tela **Projeto**, você pode alterar as informações de um projeto já criado.

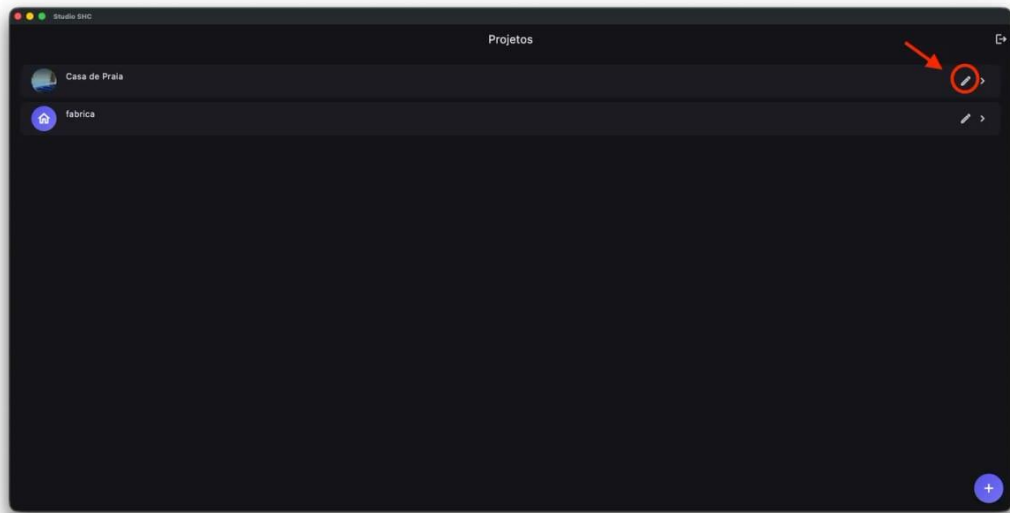
Você pode mudar o nome, a descrição, a imagem, os usuários compartilhados e as licenças do projeto.

Como acessar a edição do projeto

Você pode abrir a tela de edição de duas formas.

Pela lista de projetos

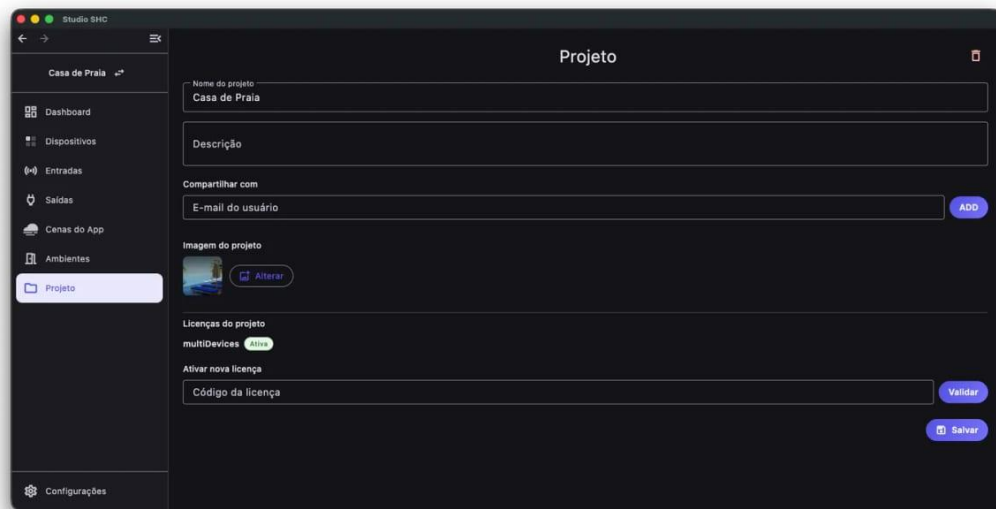
- 1 Na tela de [Lista de projetos](#), encontre o projeto que deseja editar.
- 2 Clique no ícone de lápis dentro do card do projeto.



A tela **Projeto** abre com as informações atuais do projeto.

Pela barra lateral

- 1 Acesse o projeto que deseja editar.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Projeto**.



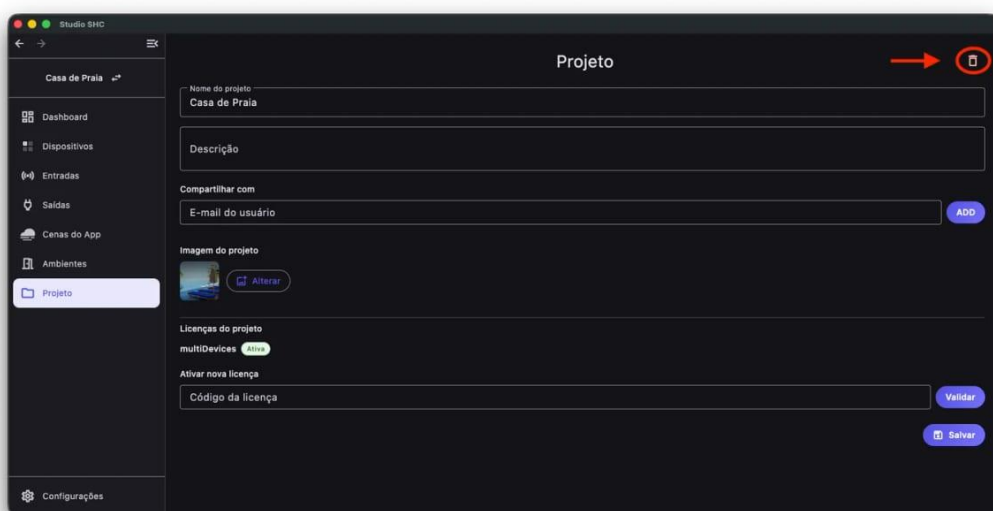
A tela Projeto abre.

O que você encontra na tela Projeto

Na tela Projeto, você vê:

- **Nome do projeto:** campo para alterar o nome do projeto.
- **Descrição:** campo para adicionar ou alterar uma breve descrição.
- **Compartilhar com:** área para adicionar ou remover pessoas do projeto.
- **Imagem do projeto:** opção para alterar a cor ou imagem exibida no card do projeto.
- **Licenças:** área para visualizar ou adicionar licenças do projeto.
- **Salvar:** botão usado para gravar as alterações.

Também existe um ícone de lixeira no topo da tela. Ele serve para remover o projeto.



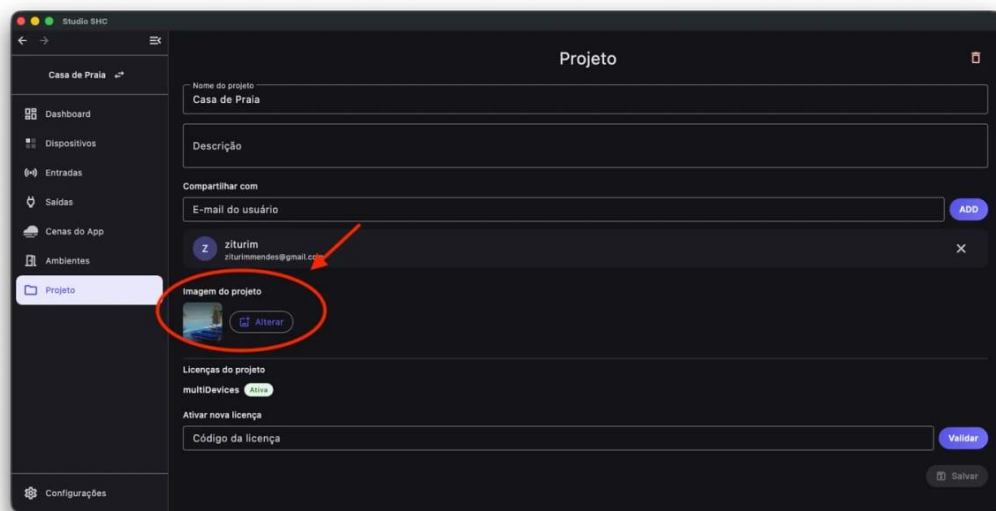
Como alterar as informações do projeto

- 1 Acesse a tela Projeto.

- 2 Altere as informações desejadas.
Você pode mudar o nome, a descrição, a imagem, os usuários compartilhados ou as licenças.
- 3 Clique em **Salvar**.
- 4 Aguarde o sistema terminar de salvar.
Depois de salvar, as novas informações continuam aparecendo na tela.

Como alterar a imagem ou cor do projeto

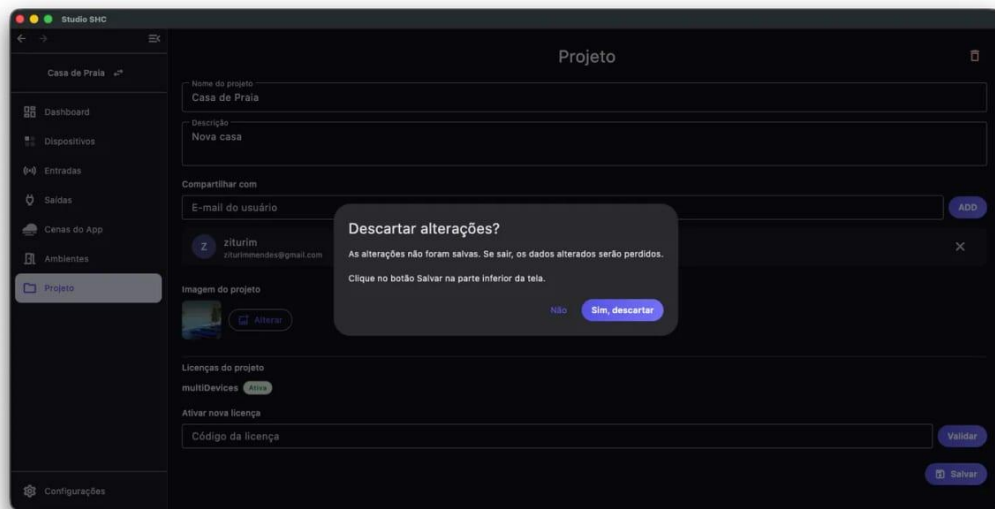
- 1 Na tela **Projeto**, encontre a área **Imagem do projeto**.
- 2 Clique em **Adicionar** ou **Alterar**, ao lado da imagem atual.



- 3 Escolha uma das opções disponíveis:
 - **Cor sólida:** permite escolher uma cor para o projeto.
 - **Catálogo:** permite escolher uma imagem pronta do sistema.
 - **Imagem da galeria:** permite escolher uma imagem do seu aparelho.
- 4 Escolha a imagem ou a cor.
- 5 Clique em **Salvar** para confirmar a alteração no projeto.

Alterações não salvas

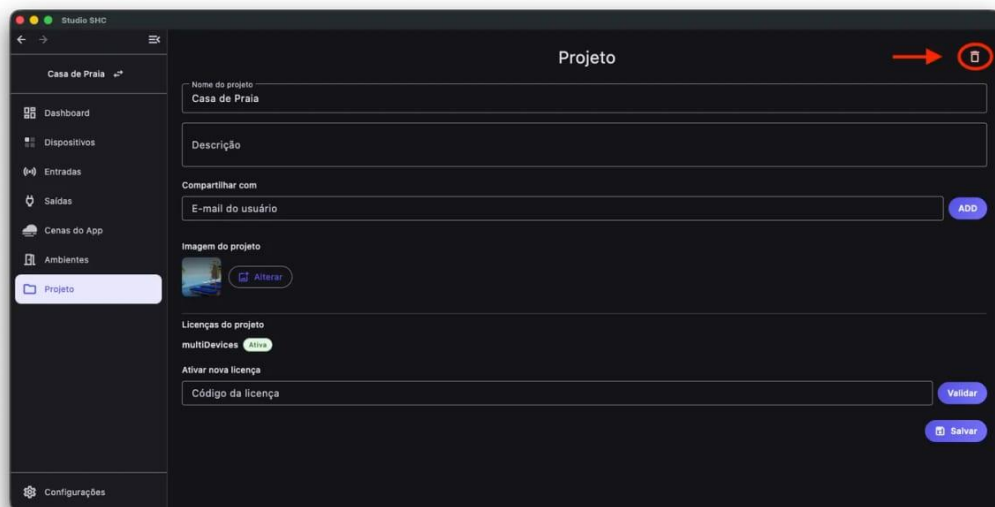
Se você alterar alguma informação e tentar sair da tela sem salvar, o sistema pode perguntar se você quer descartar as alterações.



- Clique em **Não** para voltar para a tela e continuar editando.
- Clique em **Sim, descartar** para sair sem salvar as alterações.

Excluir projeto

Para remover um projeto, use o ícone de lixeira no topo da tela.



Para mais detalhes, veja [Deletar projeto](#).

Dicas úteis

- Clique em **Salvar** sempre que terminar uma alteração.
- O botão **Salvar** só fica disponível quando existe alguma alteração para gravar.
- A imagem ou cor do projeto aparece no card da lista de projetos.
- A área **Compartilhar com** permite adicionar pessoas ao projeto.
- A área **Licenças** permite visualizar ou adicionar licenças ao projeto.
- Para mais detalhes sobre compartilhamento, veja [Compartilhar projeto](#).

- Para mais detalhes sobre licenças, veja [Licenças](#).

Compartilhar projeto

Você pode compartilhar um projeto com outros usuários do Studio SHC.

Quando você adiciona uma pessoa ao projeto, ela passa a ver o projeto na lista dela. Ela também pode acessar os dispositivos, ambientes e cenas configurados.

⚠ Atenção

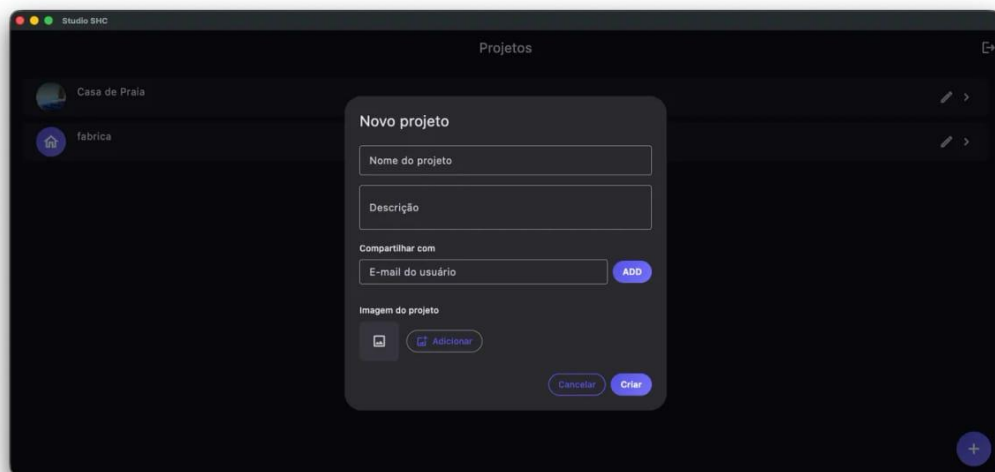
Use essa opção apenas com pessoas que devem ter acesso ao projeto.

Onde compartilhar um projeto

A área **Compartilhar com** aparece em dois momentos:

- Ao [criar um projeto](#).
- Ao [editar um projeto](#).

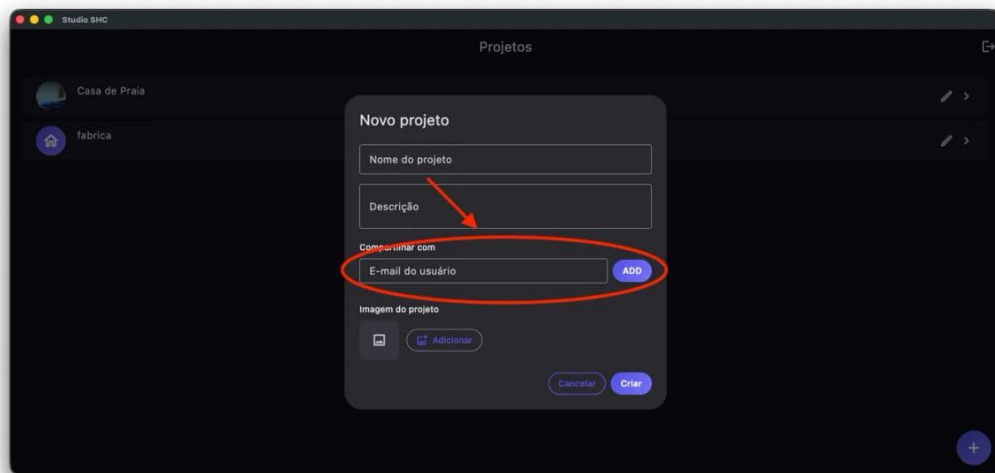
O funcionamento é o mesmo nos dois casos.



Como adicionar um usuário

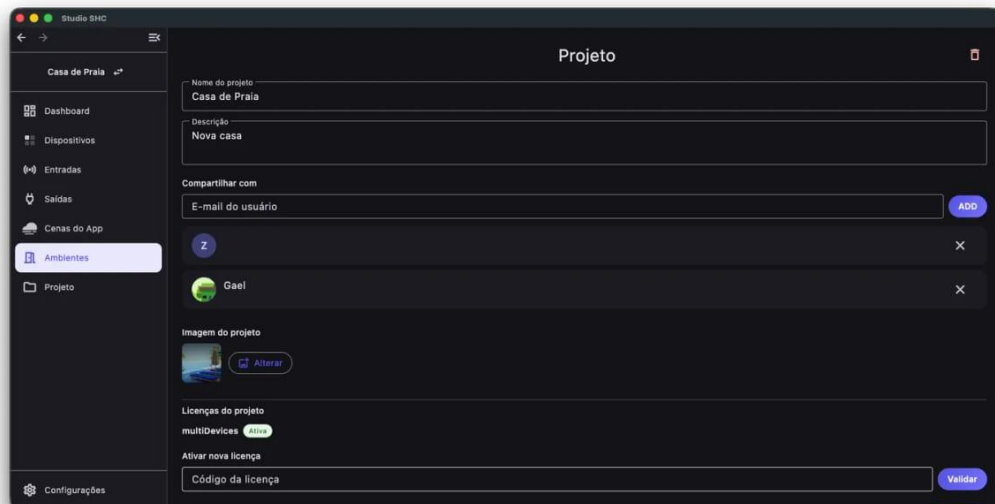
- 1 Abra a tela de criação ou edição do projeto.
- 2 Localize a área **Compartilhar com**.
- 3 No campo **E-mail do usuário**, digite o e-mail da pessoa que você deseja adicionar.
- 4 Clique no botão **ADD**, ao lado do campo.

Você também pode pressionar **Enter** no teclado.



5 Aguarde o sistema procurar o usuário.

Se o usuário for encontrado, ele aparece em um card abaixo do campo. O card mostra a foto ou as iniciais do usuário, o nome e o e-mail.



6 Salve a alteração.

- Se estiver criando um projeto, clique em **Criar**.
- Se estiver editando um projeto, clique em **Salvar**.

A pessoa só tem acesso ao projeto depois que você salvar ou criar o projeto.

Caso não consiga adicionar o usuário

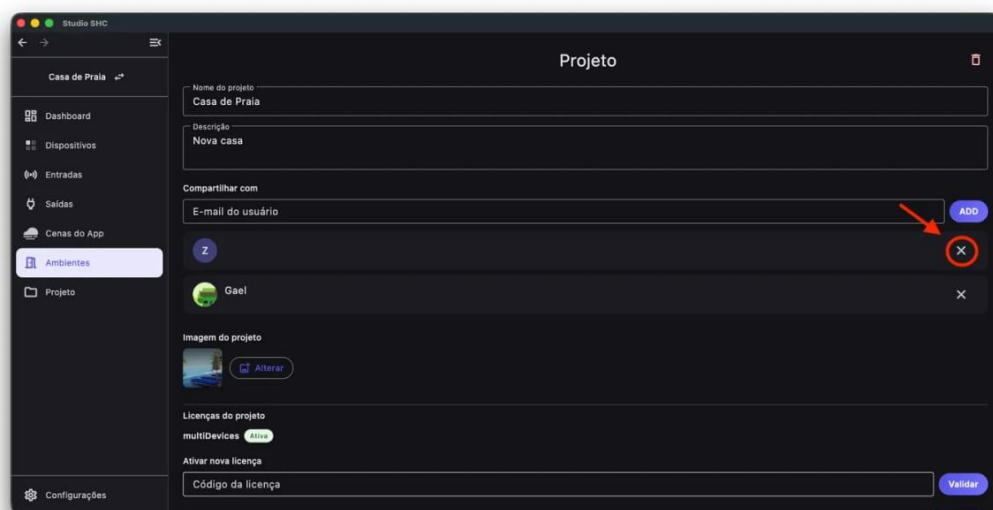
Se houver algum problema, o sistema mostra uma mensagem na tela.

Veja os casos mais comuns:

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Email é obrigatório	O campo de e-mail está vazio	Digite o e-mail do usuário
Email inválido	O e-mail digitado não está em um formato válido	Confira se o e-mail foi digitado corretamente
Usuário já adicionado	Esse usuário já está na lista de compartilhamento	Não é necessário adicionar novamente
Usuário não encontrado	O e-mail informado não pertence a uma conta do Studio SHC	Confira o e-mail ou peça para a pessoa criar uma conta
Erro ao buscar usuário	O sistema não conseguiu concluir a busca	Tente novamente

Como remover um usuário

- 1 Abra a tela de edição do projeto.
- 2 Na lista de usuários compartilhados, encontre a pessoa que deseja remover.
- 3 Clique no ícone X no card do usuário.



- 4 A janela **Remover usuário** pede confirmação.
Clique em **Sim** para confirmar.
Para cancelar, clique em **Não**.
O card do usuário sai da lista.
- 5 Clique em **Salvar**.
A pessoa só perde o acesso depois que você salvar.

Dicas úteis

- Compartilhe o projeto apenas com pessoas de confiança.
- Usuários compartilhados podem acessar e controlar o projeto.
- Para remover o acesso de alguém, retire o usuário da lista e clique em **Salvar**.

- Se você recebeu acesso a um projeto compartilhado, você mesmo pode sair dele. Veja [Deletar projeto](#).
- Apenas o dono do projeto pode excluir o projeto.
- Para excluir um projeto, veja [Deletar projeto](#).

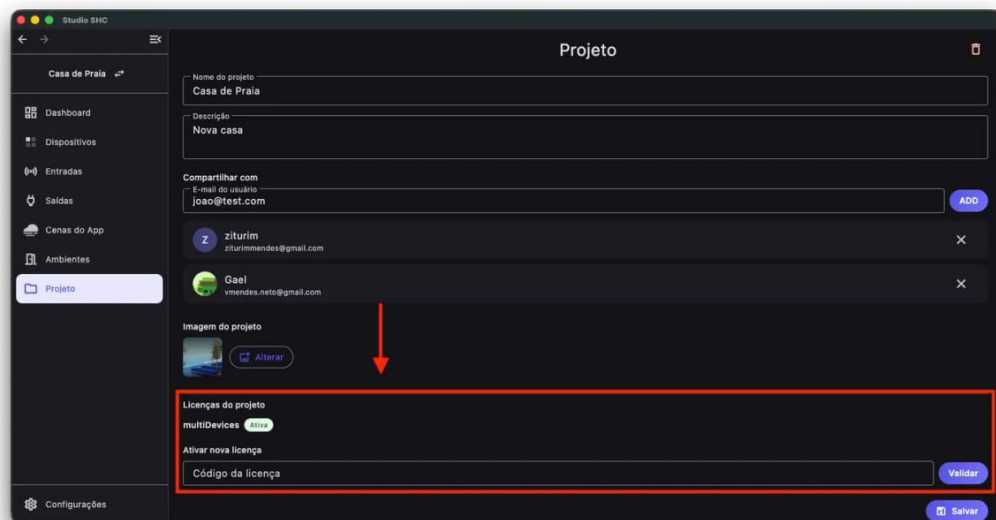
Licenças

As licenças liberam recursos específicos dentro de um projeto do Studio SHC.

Cada projeto pode ter uma ou mais licenças ativas. Para ativar uma licença, você precisa informar um **código de licença**. A Smart Home Control ou um revendedor autorizado fornece esse código.

Onde ver as licenças do projeto

- 1 Entre no projeto desejado.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Projeto**.
- 4 Role a tela até encontrar a seção **Licenças do projeto**.



- 5 Veja as licenças cadastradas no projeto.
Cada licença aparece com um identificador e um status:

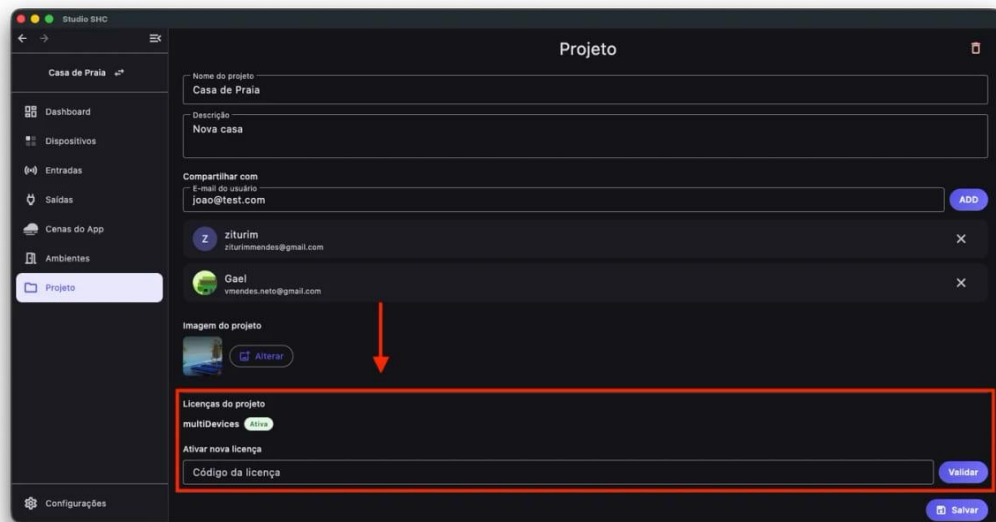
- **Ativa:** a licença está liberada para uso.
- **Inativa:** a licença não está liberada no momento.

Se o projeto ainda não tiver nenhuma licença, o sistema mostra a mensagem:

Este projeto não possui licenças.

Como ativar uma nova licença

- 1 Na seção **Licenças do projeto**, encontre a área **Ativar nova licença**.
- 2 Digite ou cole o código no campo **Código da licença**.

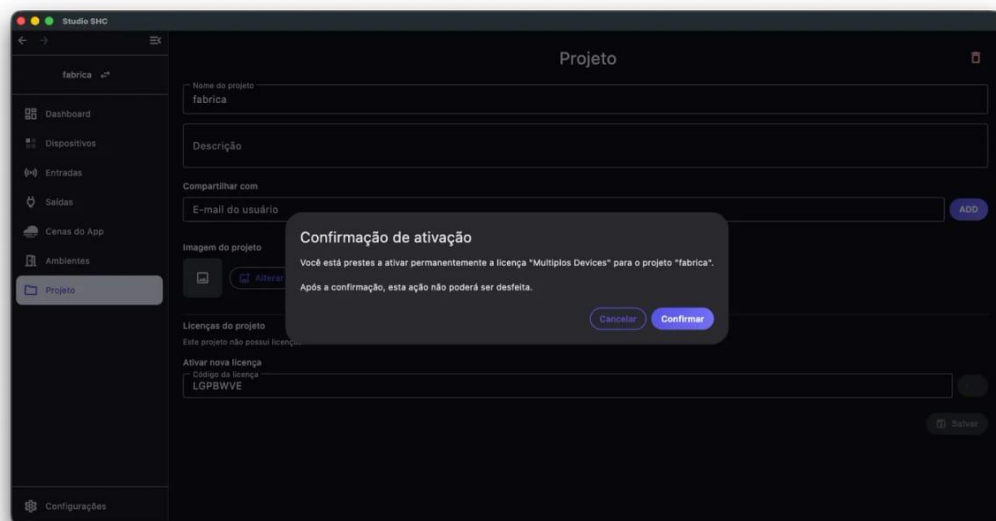


3 Clique em **Validar**.

Você também pode pressionar **Enter** no teclado.

4 Aguarde o sistema verificar o código.

Se o código for válido, o sistema mostra uma confirmação antes de ativar a licença.



5 Leia a mensagem com atenção.

⚠ Atenção

A ativação da licença é permanente para este projeto.

6 Clique em **Confirmar** para ativar a licença.

Para desistir, clique em **Cancelar**.

A licença aparece na lista com o status **Ativa**. O sistema também mostra uma mensagem avisando que a licença foi ativada.

Atenção antes de confirmar

⚠ Atenção

Depois que uma licença é ativada em um projeto, ela não pode ser desativada pela tela do Studio SHC.

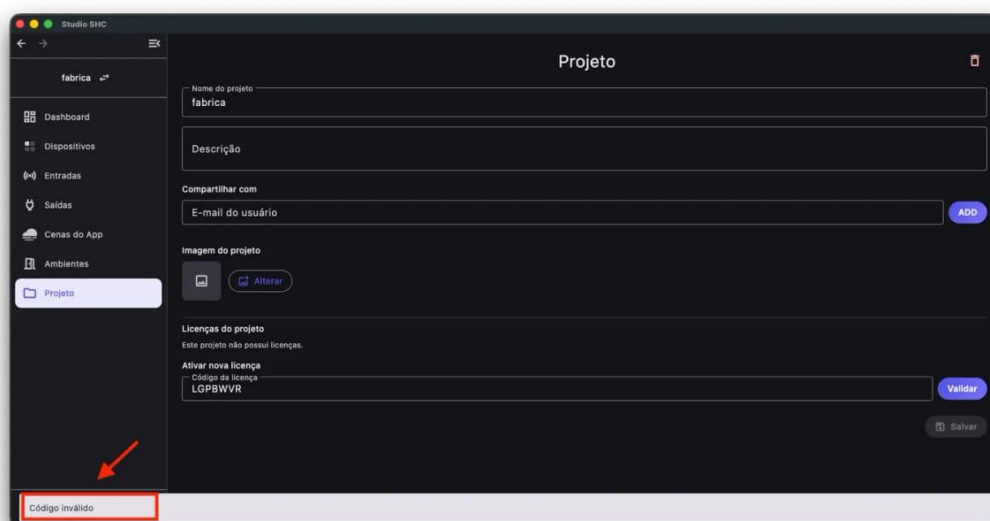
Por isso, antes de confirmar, verifique se você está ativando a licença no projeto correto.

Caso não consiga ativar a licença

Se houver algum problema, o sistema mostra uma mensagem na tela.

Veja os casos mais comuns:

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Digite um código válido	O campo está vazio ou o código informado não pôde ser lido	Digite ou cole novamente o código da licença
Código inválido	O código informado não foi encontrado	Verifique se digitou o código corretamente
Código já foi utilizado	Esse código já foi ativado em outro projeto	Confira se está usando o código correto
Código expirado	O prazo de validade do código terminou	Entre em contato com o suporte ou revendedor
Código inválido (sem tipo de licença)	O código existe, mas está sem o tipo de licença no cadastro	Entre em contato com o suporte
Este projeto já possui esta licença ativa	Esse tipo de licença já está ativo neste projeto	Não é necessário ativar novamente
Erro ao validar código	O sistema não conseguiu verificar o código no momento	Tente novamente



Preciso clicar em Salvar depois de ativar?

Não.

A licença é salva automaticamente depois que você confirma a ativação.

Isso é diferente de outras alterações da tela **Projeto**, como nome, descrição, imagem ou compartilhamento.

Essas precisam do botão **Salvar**.

Desativar uma licença

A tela do Studio SHC não possui botão para desativar uma licença.

Dicas úteis

- Confira se está no projeto correto antes de ativar a licença.
- Cada código de licença só pode ser usado uma vez.
- Você pode colar o código mesmo que ele esteja com espaços, letras minúsculas ou traços.
- Se a confirmação aparecer e você clicar em **Cancelar**, a licença não é ativada.
- Se tiver dúvida sobre qual licença usar, entre em contato com a Smart Home Control ou com o revendedor autorizado.

Deletar projeto

Remover um projeto pode ter dois resultados diferentes. Depende do seu acesso ao projeto.

Se você for o **dono do projeto**, o projeto é excluído permanentemente.

Se o projeto foi **compartilhado com você**, ao remover o projeto você apenas sai do compartilhamento. Nesse caso, o projeto continua existindo para o dono e para os outros usuários que ainda têm acesso.

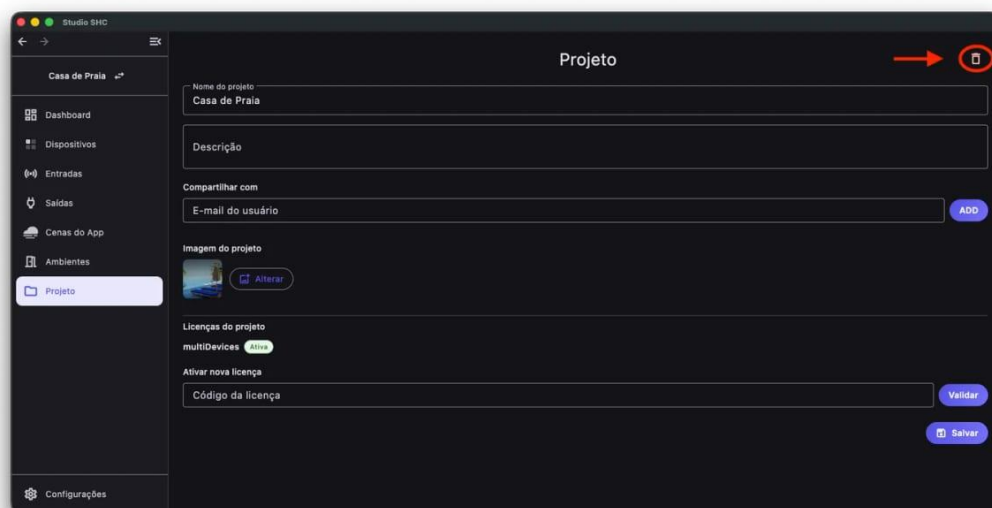
O que acontece em cada caso

Seu acesso ao projeto	O que acontece ao confirmar
Você é o dono	O projeto é excluído permanentemente
O projeto foi compartilhado com você	Seu usuário é removido do compartilhamento e o projeto sai da sua lista

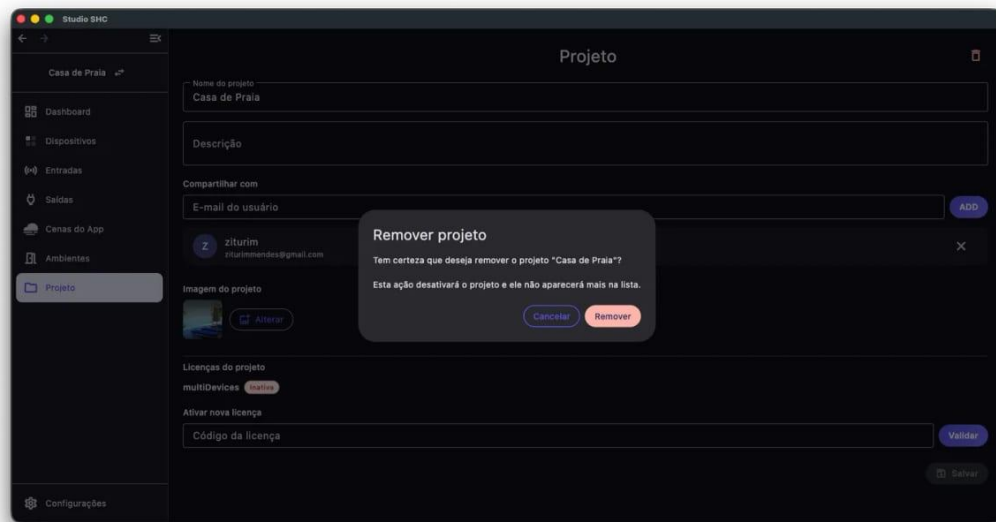
Como remover um projeto

- 1 Entre no projeto que deseja remover.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Projeto**.
- 4 No topo da tela **Projeto**, clique no ícone de lixeira.

Se o projeto foi compartilhado com você, no lugar da lixeira aparece o ícone de **sair** (uma seta saindo), com a dica **Sair do projeto**.



- 5 Leia com atenção a mensagem de confirmação que aparece.
 - Se você é o dono, a janela se chama **Remover projeto**.
 - Se o projeto foi compartilhado com você, a janela se chama **Sair do projeto**.



- 6 Clique em **Remover** (dono) ou em **Sair** (projeto compartilhado com você) para confirmar. Para desistir, clique em **Cancelar**.
- Depois da remoção, o Studio SHC volta para a [Lista de projetos](#). O projeto não aparece mais na sua lista.

Se você for o dono do projeto

Quando o dono remove o projeto, a exclusão é permanente.

Ao excluir o projeto, são removidos do Studio SHC:

- Os ambientes criados nesse projeto.
- As cenas do app criadas nesse projeto.
- Os compartilhamentos com outros usuários.
- As licenças ativadas nesse projeto.
- O vínculo dos dispositivos com esse projeto.

📘 Observação

Os dispositivos físicos não são apagados.

Eles continuam existindo e podem manter suas configurações internas, como Wi-Fi, botões e cenas gravadas no próprio dispositivo. O que é removido é o vínculo deles com o projeto no Studio SHC.

Se o projeto foi compartilhado com você

Quando você sai de um projeto compartilhado, o projeto não é excluído. Você não precisa pedir nada ao dono.

Nesse caso, apenas o seu usuário é removido do compartilhamento. Depois disso:

- O projeto sai da sua lista.
- Você perde o acesso ao projeto.
- O dono do projeto continua com acesso normalmente.
- Outros usuários compartilhados continuam com acesso, se houver.

- Os dispositivos, ambientes, cenas e licenças do projeto continuam existindo.
-

Atenção

Atenção

Se você for o dono do projeto, a exclusão não pode ser desfeita pelo Studio SHC.

Por isso, antes de remover um projeto seu, confirme se você realmente não precisa mais dos ambientes, cenas, compartilhamentos e demais informações desse projeto.

Dicas úteis

- Se você for o dono, remova o projeto apenas se tiver certeza de que não vai mais usá-lo.
- Se o projeto foi compartilhado com você, remover o projeto apenas retira o seu acesso.
- Se tiver dúvida, revise o projeto antes de confirmar a remoção.
- Para adicionar ou remover outros usuários de um projeto, veja [Compartilhar projeto](#).

Dashboard

Dashboard - visão geral

O Dashboard é a tela inicial do projeto.

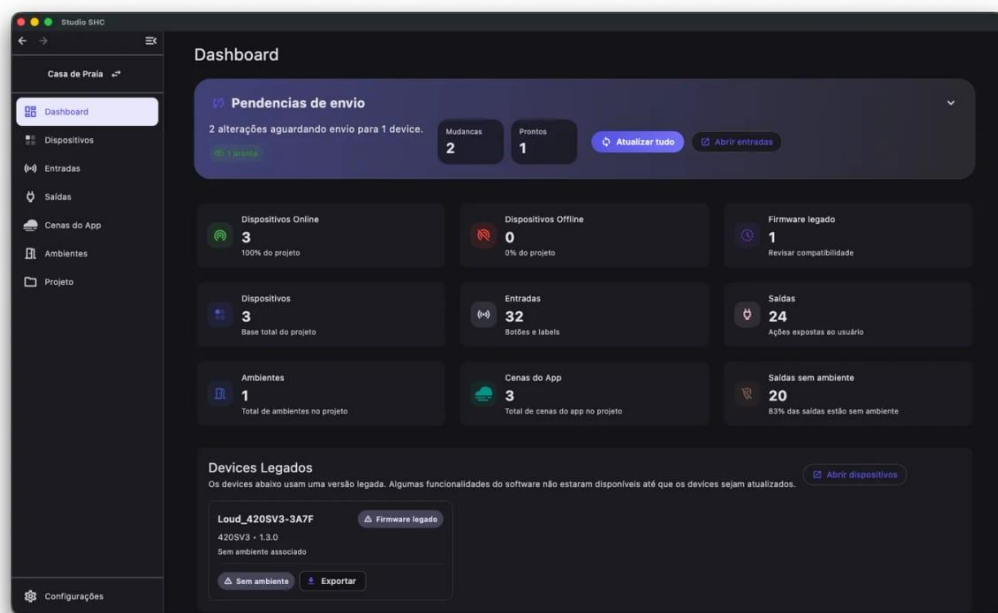
Ele mostra um resumo do projeto. Ele também reúne atalhos para as principais áreas do Studio SHC, como dispositivos, entradas, saídas, ambientes e cenas.

Como acessar

Você acessa o Dashboard automaticamente ao entrar em um projeto.

Para voltar ao Dashboard a qualquer momento:

- 1 Abra a **barra lateral**.
- 2 Clique em **Dashboard**.

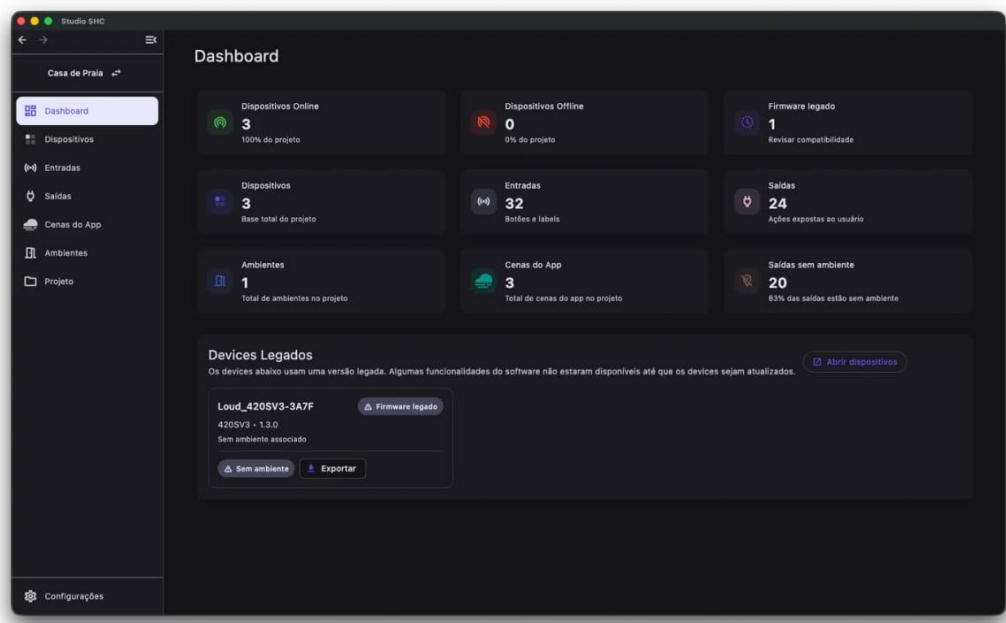


O que aparece no Dashboard

No Dashboard, você pode encontrar:

- Um resumo geral do projeto.
- Cards com a quantidade de dispositivos, entradas, saídas, ambientes e cenas.
- Informações sobre dispositivos online e offline.
- Aviso de firmware legado, quando houver dispositivos com versão antiga de firmware (o programa interno do dispositivo).
- Aviso de saídas sem ambiente, quando houver saídas ainda não organizadas.
- Avisos de mudanças pendentes, quando existirem.

- Atalhos para acessar outras telas do projeto.



Cards de informações

O Dashboard tem cards (quadros com um número e um título) que mostram números importantes do projeto.

Alguns exemplos são:

Card	O que mostra
Dispositivos Online	Quantidade de dispositivos conectados no momento
Dispositivos Offline	Quantidade de dispositivos sem comunicação no momento
Firmware legado	Quantidade de dispositivos que usam uma versão antiga de firmware
Dispositivos	Quantidade de dispositivos cadastrados no projeto
Entradas	Quantidade de entradas configuradas
Saídas	Quantidade de saídas configuradas
Ambientes	Quantidade de ambientes criados
Cenas do App	Quantidade de cenas criadas no app
Saídas sem ambiente	Quantidade de saídas que ainda não foram organizadas em um ambiente

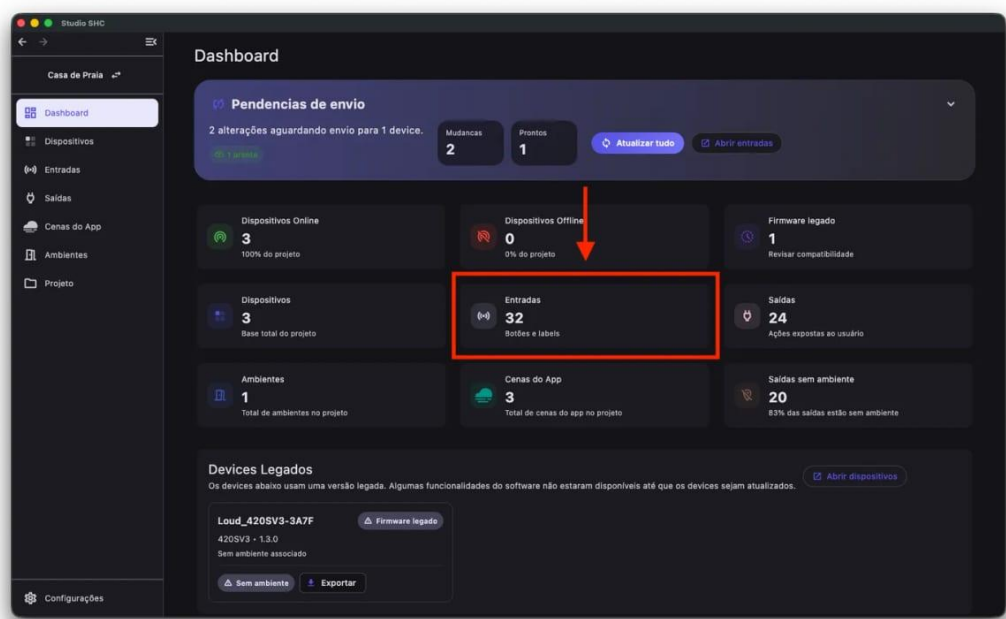
Alguns cards servem apenas para informação. Outros também funcionam como atalho para abrir a tela correspondente.

Usar os cards como atalhos

Alguns cards do Dashboard podem ser clicados.

Ao clicar em um desses cards, o Studio SHC abre a tela relacionada.

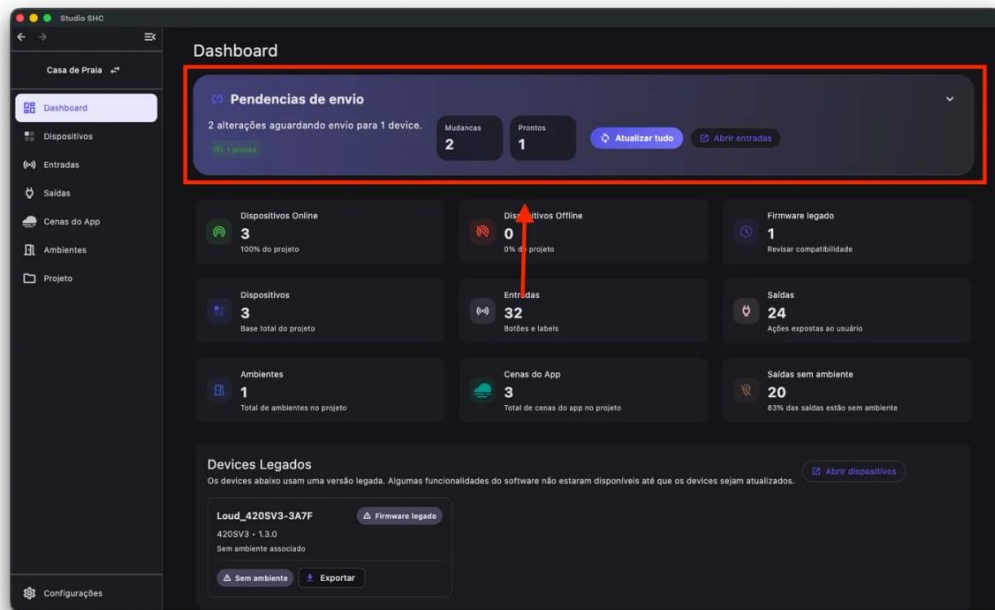
Card	Tela aberta
Dispositivos	Dispositivos
Entradas	Entradas
Saídas	Saídas
Ambientes	Ambientes
Cenas do App	Cenas do App
Saídas sem ambiente	Saídas
Firmware legado	Leva até a seção de dispositivos com firmware antigo no próprio Dashboard



Mudanças pendentes

Quando houver alterações que ainda precisam ser enviadas para os dispositivos, o Dashboard pode mostrar um aviso no topo da tela.

Esse aviso mostra que ainda existem mudanças esperando para ser enviadas aos dispositivos (sincronizadas).

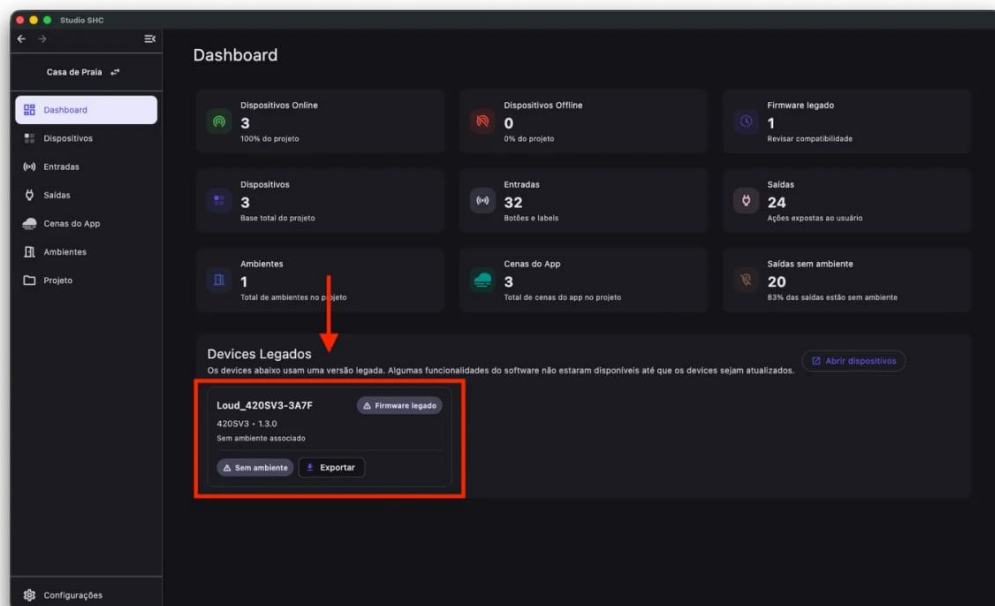


Para entender melhor essa função, veja [Atualizar tudo](#).

Dispositivos com firmware antigo

Se algum dispositivo do projeto estiver com firmware antigo, o Dashboard pode mostrar uma área de aviso sobre esses dispositivos.

Essa área ajuda a identificar quais dispositivos precisam de atenção.



Quando essa área aparecer, você pode abrir a tela de dispositivos para ver mais detalhes.

Informações em tempo real

Algumas informações do Dashboard podem mudar automaticamente conforme os dispositivos se comunicam com o sistema.

Por exemplo:

- Um dispositivo pode aparecer como **online** quando está respondendo normalmente.
 - Um dispositivo pode aparecer como **offline** quando o sistema não consegue se comunicar com ele.
 - Avisos podem aparecer ou desaparecer conforme a situação do projeto muda.
-

Dicas úteis

- Use o Dashboard para ter uma visão rápida do projeto.
- Clique nos cards para acessar rapidamente outras áreas do sistema.
- Verifique o card **Saídas sem ambiente** para identificar saídas que ainda precisam ser organizadas.
- Se aparecer um aviso de mudanças pendentes, use a opção **Atualizar tudo** para sincronizar as alterações.
- Se aparecer um aviso de firmware antigo, abra a área de dispositivos e verifique quais precisam de atualização para maior compatibilidade com o Studio SHC.

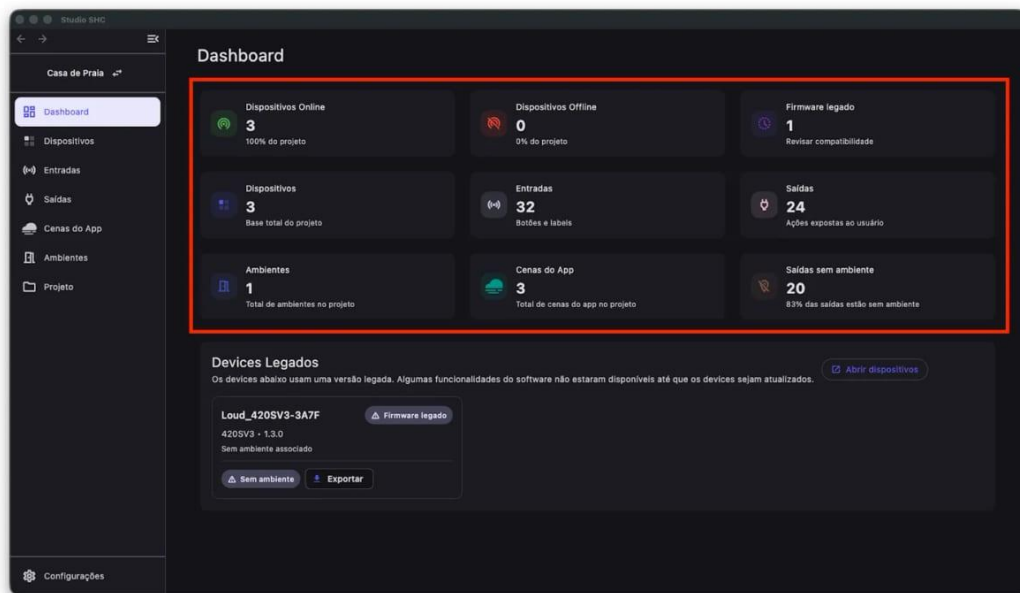
Métricas

As métricas aparecem no Dashboard e mostram um resumo rápido do projeto.

Com elas, você acompanha a quantidade de dispositivos, entradas, saídas, ambientes e cenas. Você também vê informações importantes, como dispositivos online, dispositivos offline, firmware legado (versão antiga do programa interno do dispositivo) e saídas sem ambiente.

Onde ficam as métricas

As métricas aparecem na parte superior do [Dashboard](#).



O que cada card mostra

Card	O que mostra
Dispositivos Online	Quantidade de dispositivos conectados e respondendo normalmente
Dispositivos Offline	Quantidade de dispositivos sem comunicação no momento
Firmware legado	Quantidade de dispositivos que usam uma versão antiga de firmware
Dispositivos	Quantidade total de dispositivos cadastrados no projeto
Entradas	Quantidade de botões, pulsadores ou entradas configuradas
Saídas	Quantidade de saídas configuradas, como relés, dimmers e persianas
Ambientes	Quantidade de ambientes criados no projeto
Cenas do App	Quantidade de cenas criadas no app
Saídas sem ambiente	Quantidade de saídas que ainda não foram associadas a um ambiente
Descrições pendentes	Quantidade de dispositivos cujas descrições ainda estão sendo carregadas ou falharam ao carregar

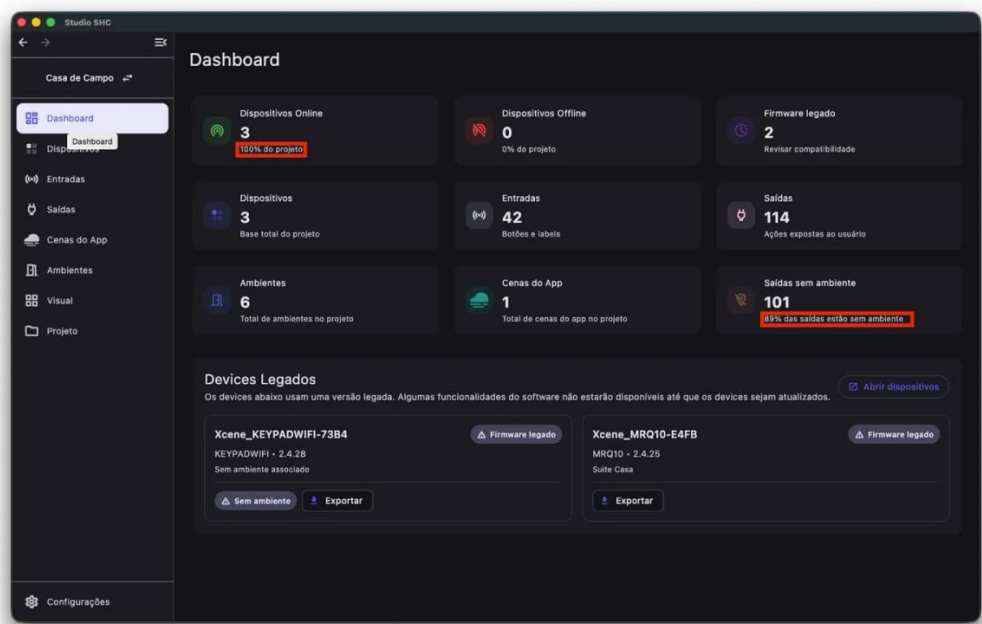
Observação

O card **Descrições pendentes** aparece apenas enquanto existir alguma descrição carregando ou com falha. Quando tudo termina de carregar, ele desaparece da grade.

Linha de apoio de cada card

Além do número, cada card mostra uma linha curta que explica o valor exibido.

Card	Linha de apoio
Dispositivos Online	Sem devices, quando o projeto não tem nenhum dispositivo, ou N% do projeto
Dispositivos Offline	0% do projeto ou N% do projeto
Firmware legado	Base atualizada, quando não há nenhum, ou Revisar compatibilidade
Dispositivos	Base total do projeto
Entradas	Botões e labels
Saídas	Ações expostas ao usuário
Ambientes	Total de ambientes no projeto ou N vazios
Cenas do App	Nenhuma cena criada ou Total de cenas do app no projeto
Saídas sem ambiente	Tudo organizado ou N% das saídas estão sem ambiente
Descrições pendentes	Sincronização de descrições em andamento ou N com falha



Cards que também servem como atalhos

Alguns cards podem ser clicados para abrir a tela correspondente.

Card	Tela aberta
Dispositivos	Dispositivos
Entradas	Entradas
Saídas	Saídas
Ambientes	Ambientes
Cenas do App	Cenas do App
Saídas sem ambiente	Saídas
Firmware legado	Leva até a seção de dispositivos com firmware legado no próprio Dashboard

Dispositivos online e offline

Os cards **Dispositivos Online** e **Dispositivos Offline** mostram a situação atual dos dispositivos do projeto.

- **Dispositivos Online** são os dispositivos que estão conectados e respondendo normalmente.
- **Dispositivos Offline** são os dispositivos com os quais o sistema não conseguiu se comunicar no momento.

Essas informações ajudam a identificar rapidamente se algum dispositivo precisa de atenção.

Firmware legado

O card **Firmware legado** aparece quando existem dispositivos usando uma versão antiga de firmware.

Quando esse card indicar algum dispositivo, revise a seção **Devices Legados**, mais abaixo no Dashboard.

Nessa seção, você vê quais dispositivos precisam de atenção.

Saídas sem ambiente

O card **Saídas sem ambiente** mostra quantas saídas ainda não foram associadas a nenhum ambiente.

Isso ajuda a organizar melhor o projeto.

Por exemplo, se uma saída pertence à sala, ao quarto ou à cozinha, o ideal é vinculá-la ao ambiente correto.

Descrições pendentes

O card **Descrições pendentes** mostra quantos dispositivos ainda estão carregando as suas descrições. A descrição é a lista de ações e parâmetros (ajustes) que cada equipamento oferece.

A linha de apoio indica em que ponto o processo está:

- **Sincronização de descrições em andamento:** o Studio SHC ainda está recebendo as informações dos dispositivos. É normal logo depois de entrar no projeto.
- **N com falha:** algum dispositivo não respondeu. As informações dele ficaram incompletas.

Esse card não serve como atalho. Quando houver falha:

- 1 Abra o dispositivo indicado.
- 2 Use a opção **Recarregar**.

Para mais detalhes, veja [Recarregar descrições](#).

Dicas úteis

- Use as métricas para entender rapidamente a situação do projeto.
- Clique nos cards para acessar mais rápido as telas relacionadas.
- Verifique os dispositivos offline caso algum equipamento não esteja respondendo.
- Se aparecer **Firmware legado**, revise os dispositivos indicados na seção de dispositivos legados.
- Se aparecer **Saídas sem ambiente**, organize essas saídas dentro dos ambientes corretos.
- Se aparecer **Descrições pendentes** com falha, recarregue as descrições do dispositivo indicado.
- Leia a linha de apoio abaixo do número. Ela costuma explicar o valor melhor que o próprio número.
- Se o projeto ainda estiver vazio, algumas métricas podem aparecer zeradas.

Devices Legados

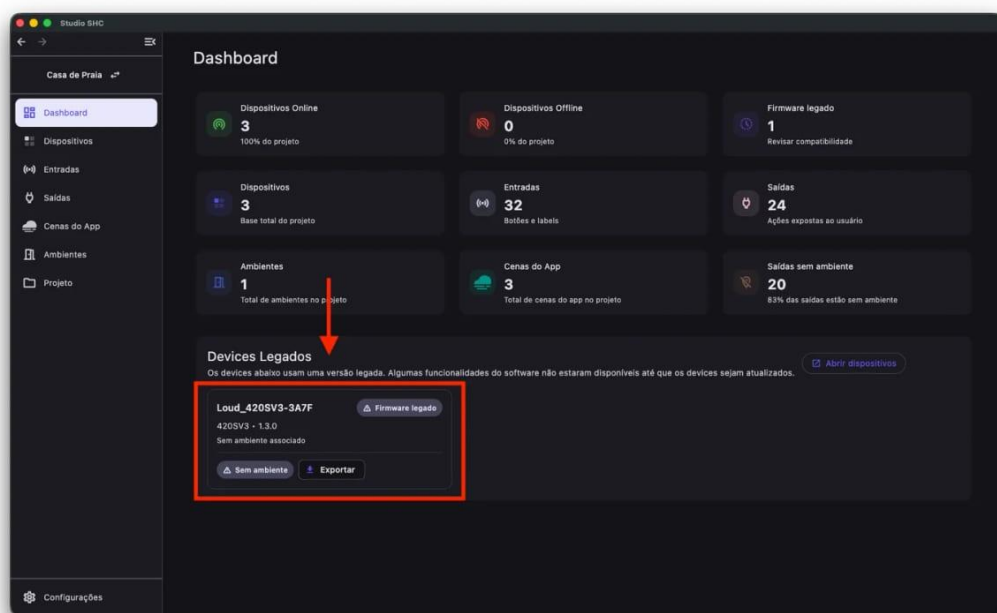
A seção **Devices Legados** aparece no Dashboard quando o projeto tem dispositivos com uma versão antiga de firmware (o programa interno do dispositivo).

Essa área mostra quais dispositivos precisam de atenção para funcionar melhor com o Studio SHC.

Quando essa seção aparece

A seção **Devices Legados** aparece somente quando existe pelo menos um dispositivo com firmware antigo no projeto.

Se todos os dispositivos estiverem atualizados, essa seção não aparece no Dashboard.



O que aparece na seção

Na seção **Devices Legados**, você vê:

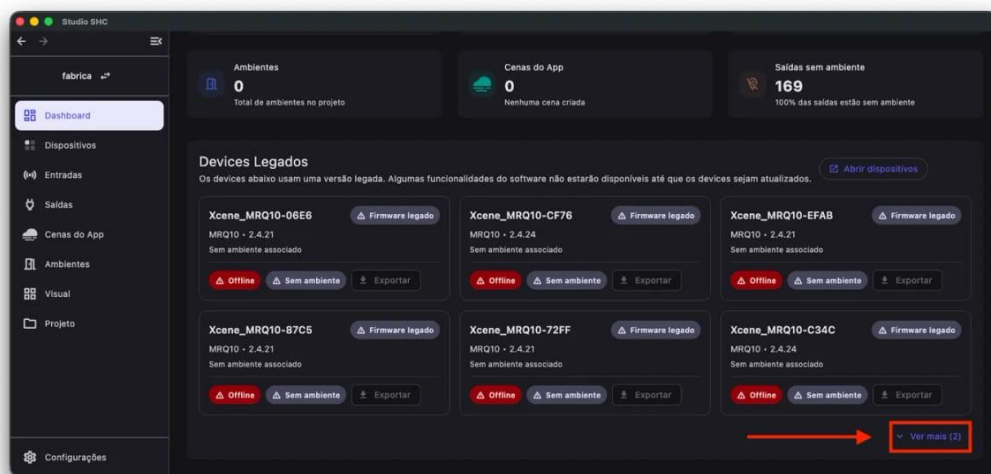
- O título **Devices Legados**.
- Uma mensagem explicando que alguns dispositivos usam uma versão antiga.
- O botão **Abrir dispositivos**, no canto superior direito.
- Um card para cada dispositivo que precisa de atenção.
- O botão **Ver mais**, no canto inferior direito, quando houver mais dispositivos do que os exibidos.

Cada card representa um dispositivo com firmware antigo.

Ver mais dispositivos

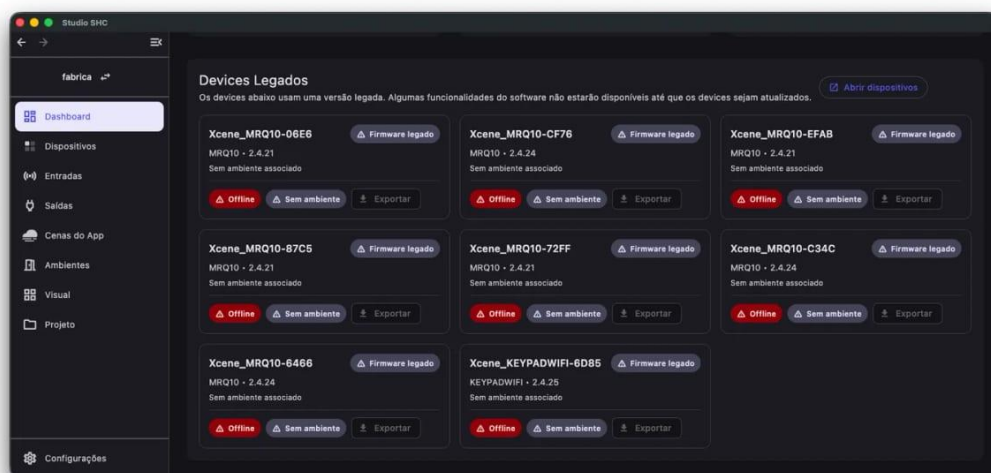
A seção mostra **6 dispositivos por vez**. Quando o projeto tem mais dispositivos com firmware antigo, aparece o botão **Ver mais**, no canto inferior direito. Ao lado do nome do botão, entre parênteses, aparece a quantidade que ainda falta.

- 1 Role o Dashboard até o fim da seção **Devices Legados**.
- 2 Clique em **Ver mais**.



Mais 6 dispositivos aparecem na lista.

- 3 Repita quantas vezes for necessário.
Quando todos os dispositivos estiverem visíveis, o botão desaparece.



Se o projeto tiver 6 dispositivos com firmware antigo ou menos, o botão **Ver mais** não aparece.

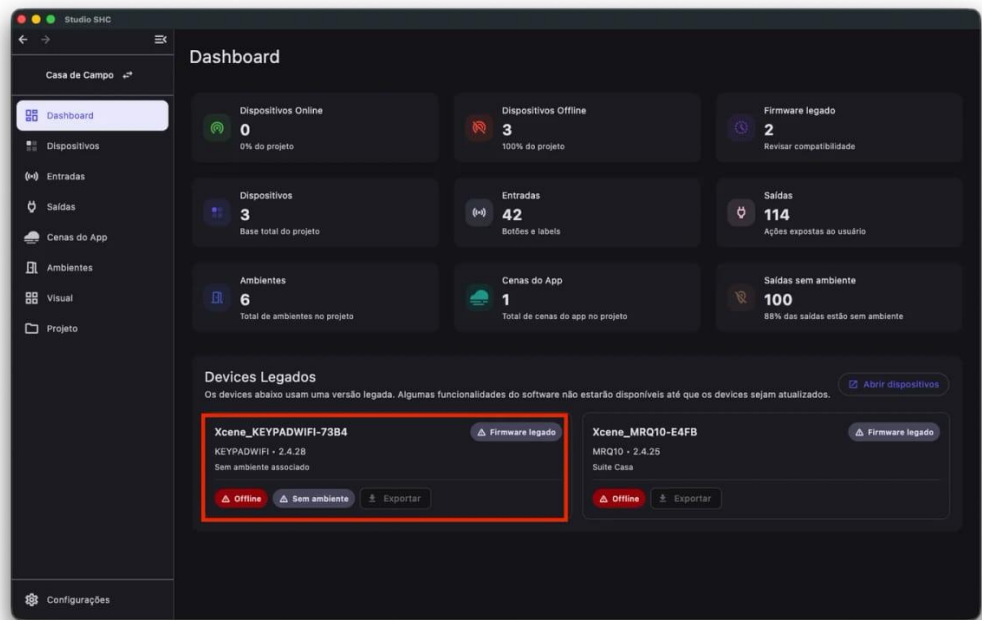
O que aparece em cada card

Cada dispositivo com firmware antigo aparece em um card.

O card pode mostrar:

- Nome do dispositivo.

- Modelo do dispositivo.
- Versão atual do firmware.
- Ambiente associado, quando houver, ou o aviso **Sem ambiente associado**.
- Avisos relacionados ao dispositivo.
- Botão **Exportar**, quando disponível.
- Botão **Migrar**, quando disponível.



Avisos que podem aparecer no card

Além do aviso de firmware antigo, o card pode mostrar outras informações importantes sobre o dispositivo.

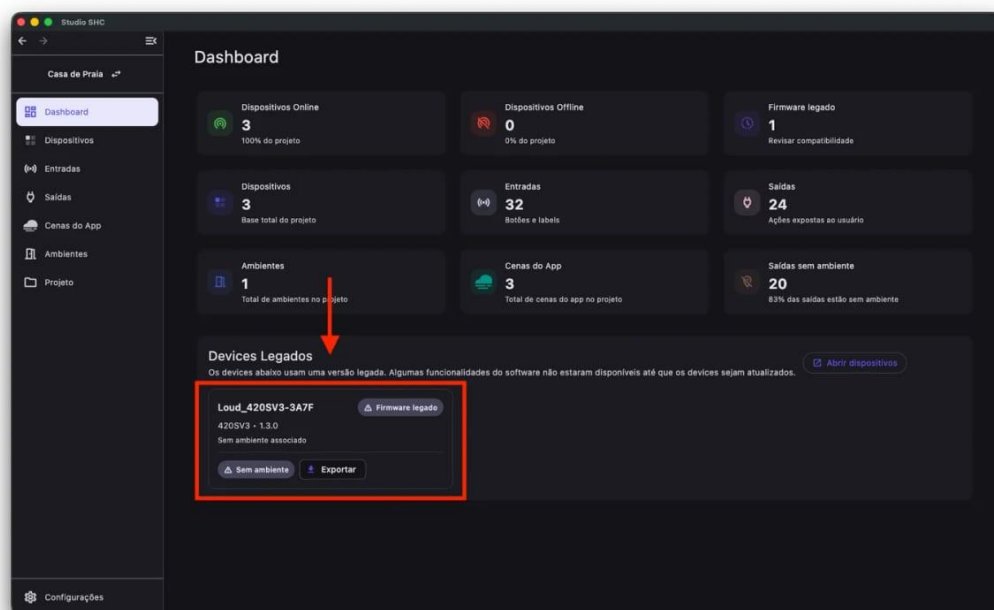
Alguns exemplos são:

Aviso	O que significa
Firmware legado	O dispositivo usa uma versão antiga de firmware
Offline	O dispositivo não está se comunicando no momento
Sem ambiente	O dispositivo ainda não está associado a um ambiente
Falha ao carregar descrições	O sistema não conseguiu carregar todas as informações do dispositivo
N pendências prontas	O dispositivo tem alterações aguardando envio e está pronto para recebê-las

Esses avisos ajudam a entender por que o dispositivo precisa de atenção.

Abrir detalhes do dispositivo

- 1 No Dashboard, encontre a seção **Devices Legados**.
- 2 Clique no card do dispositivo que deseja verificar.



O Studio SHC abre a tela de detalhes desse dispositivo.

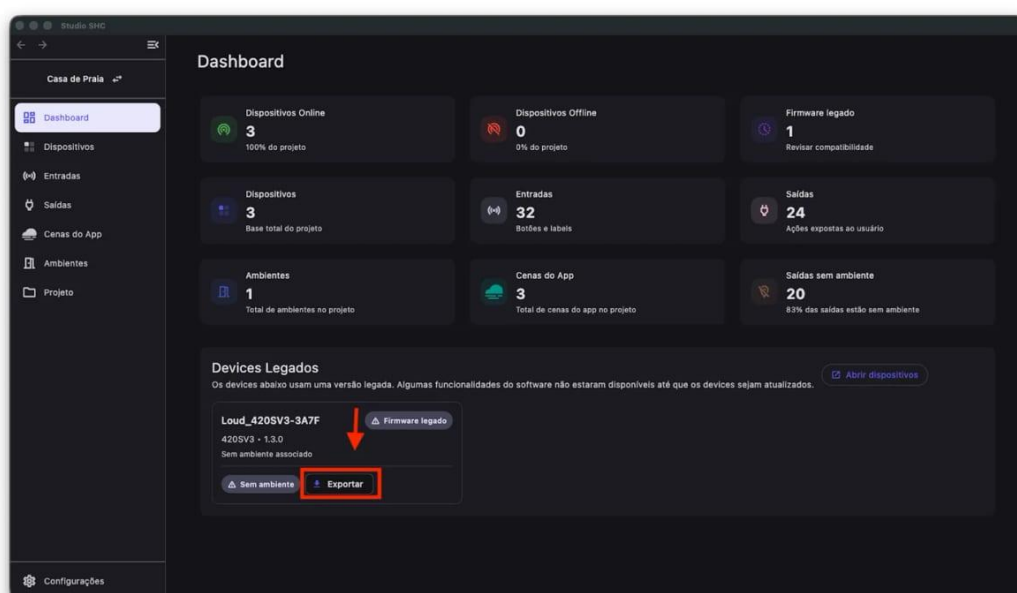
Na tela de detalhes, você pode consultar mais informações sobre o dispositivo e verificar as opções disponíveis.

Exportar cenas e configurações do dispositivo

Alguns cards podem mostrar o botão **Exportar**.

Esse botão é usado para exportar informações do dispositivo.

- 1 No Dashboard, encontre a seção **Devices Legados**.
- 2 Localize o card do dispositivo desejado.
- 3 Clique em **Exportar**, se o botão estiver disponível.



- 4 Siga as instruções exibidas na tela.

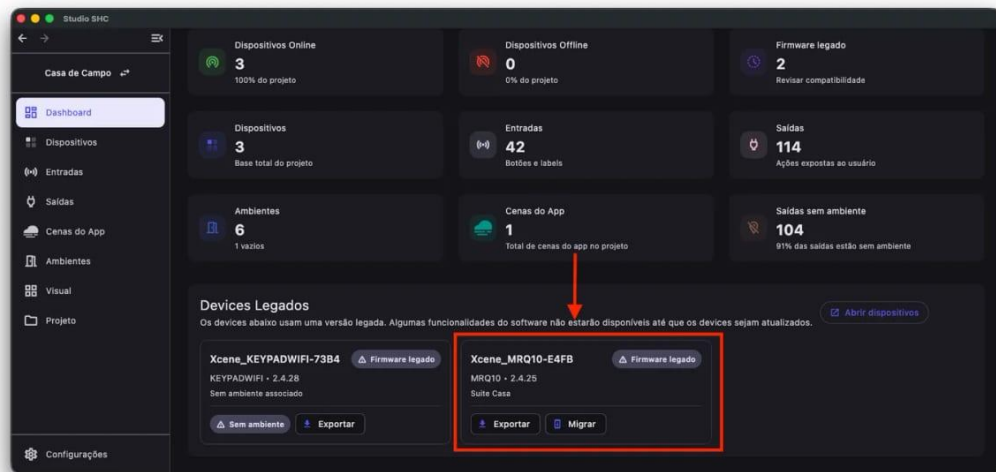
Se o dispositivo estiver offline (sem comunicação), a opção de exportar pode ficar indisponível.

Migrar o firmware do dispositivo

Alguns cards também mostram o botão **Migrar**.

Esse botão só aparece quando existe um firmware de migração publicado para aquele modelo. Se o modelo não tem migração disponível, o botão não é exibido.

- 1 No Dashboard, encontre a seção **Devices Legados**.
- 2 Localize o card do dispositivo desejado.
- 3 Clique em **Migrar**.



O Studio SHC abre a tela **Migração de Firmware**.

Se o dispositivo estiver offline, o botão fica desabilitado e mostra o aviso **Device offline**.

Para o passo a passo completo, veja [Migração de firmware](#).

Dicas úteis

- Use essa seção para identificar dispositivos que precisam de atualização ou revisão.
- Se aparecer **Firmware legado**, clique no card do dispositivo para abrir os detalhes.
- Se o dispositivo estiver **offline**, confira se ele está ligado e conectado à rede.
- Se aparecer **Sem ambiente**, associe o dispositivo ao ambiente correto.
- O botão **Exportar**, quando disponível, serve para exportar informações do dispositivo.
- A seção mostra 6 dispositivos por vez. Use **Ver mais** para mostrar os demais, 6 a cada clique.
- O botão **Migrar** só aparece quando existe um firmware de migração publicado para aquele modelo.
- Os botões **Exportar** e **Migrar** exigem o dispositivo online. Com o dispositivo offline, eles ficam desabilitados.

Atualizar tudo

A função **Atualizar tudo** envia, de uma só vez, as alterações pendentes para os dispositivos do projeto.

Ela aparece no Dashboard quando existem mudanças que ainda precisam ser enviadas aos dispositivos (sincronizadas).

Onde fica o botão

O botão **Atualizar tudo** aparece em três lugares. Todos abrem a mesma janela.

Lugar	Quando aparece
Menu lateral do projeto, logo acima de Configurações	Sempre. Sem pendências, fica desativado, com a dica Nenhuma alteração pendente para enviar
Card de pendências do Dashboard	Só quando há alterações pendentes
Cabeçalho das telas Entradas e Saídas	Só quando há alterações pendentes

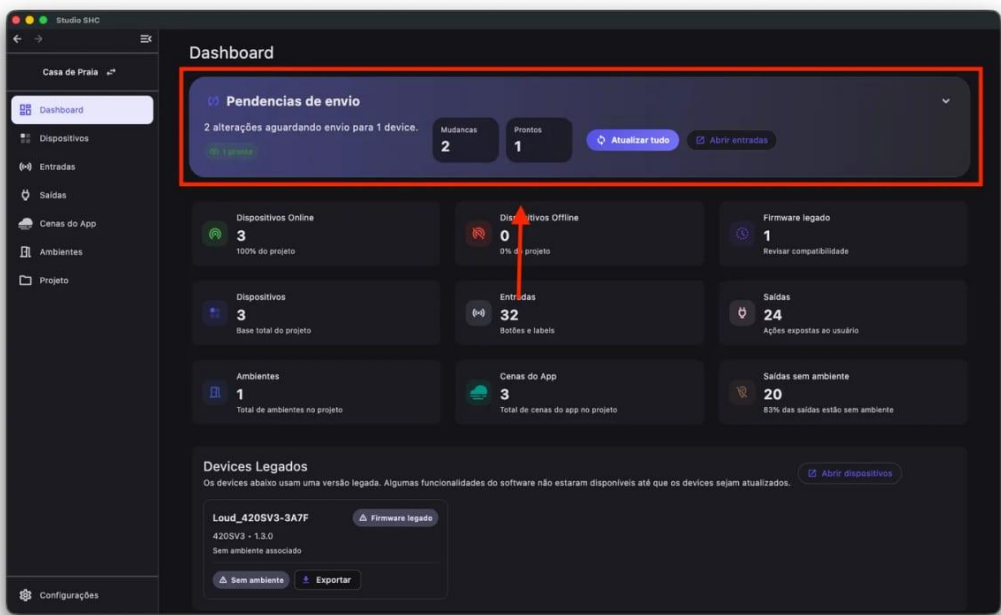
No menu lateral e nos cabeçalhos, o botão mostra entre parênteses quantas alterações estão pendentes, por exemplo **Atualizar tudo (3)**.

Só o dono do projeto vê esse botão. Quem recebeu o projeto compartilhado não envia alterações aos dispositivos.

Quando a opção aparece

Quando houver alterações pendentes, o Dashboard mostra um card de aviso acima das métricas.

Esse card informa que existem mudanças aguardando envio para os dispositivos.



Se não houver alterações pendentes, esse card não aparece.

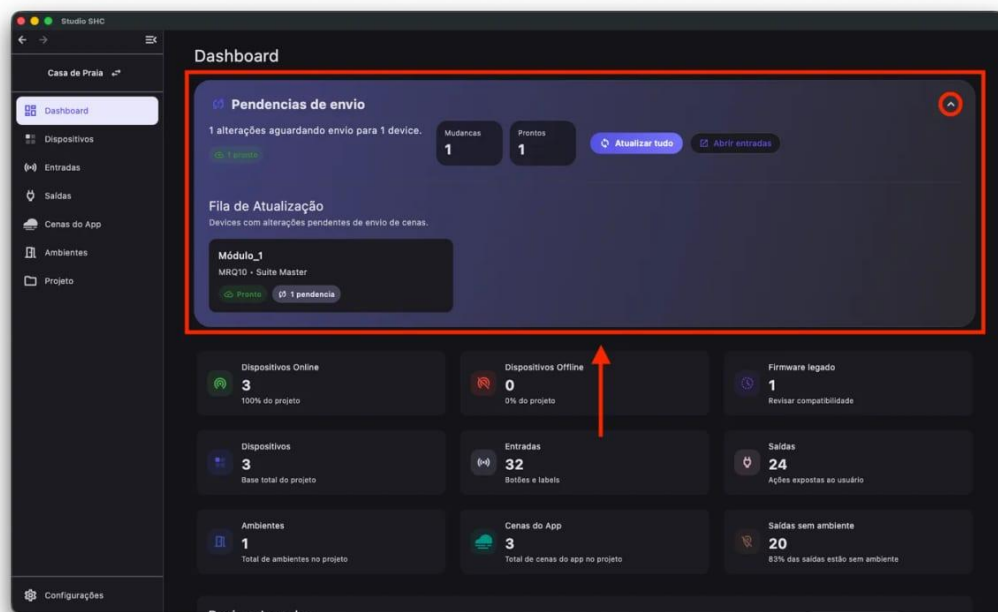
O que aparece no card

No card de pendências, você pode ver:

- Quantas alterações estão aguardando envio.
- Quantos dispositivos estão prontos para receber as alterações.
- Quantos dispositivos ainda não podem ser atualizados.
- O botão **Atualizar tudo**.
- A fila de atualização, quando o card estiver expandido.

Ver detalhes das pendências

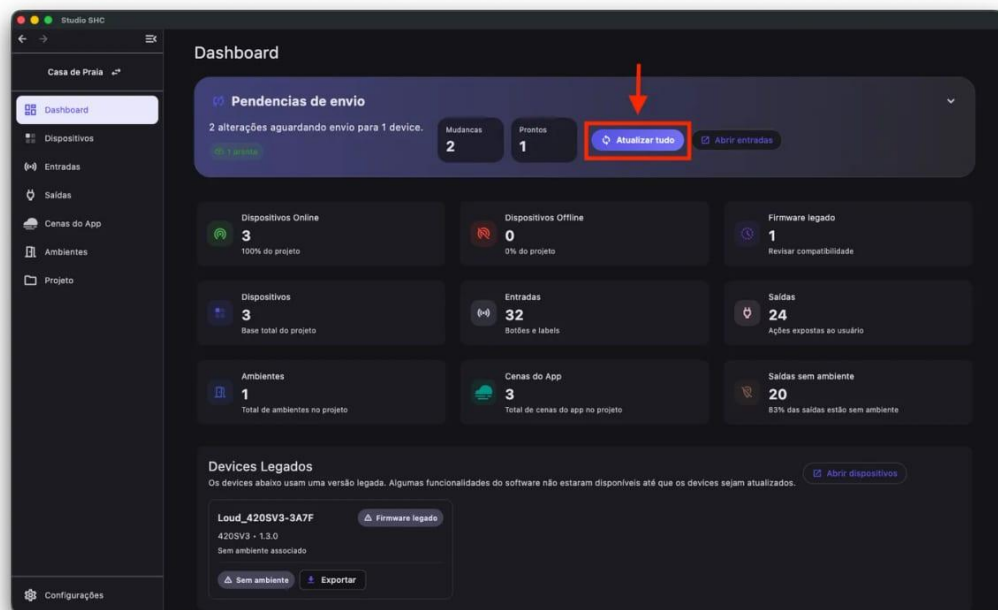
- 1 No Dashboard, localize o card de pendências de envio.
- 2 Se o card estiver recolhido, clique no cabeçalho dele para expandir as informações.



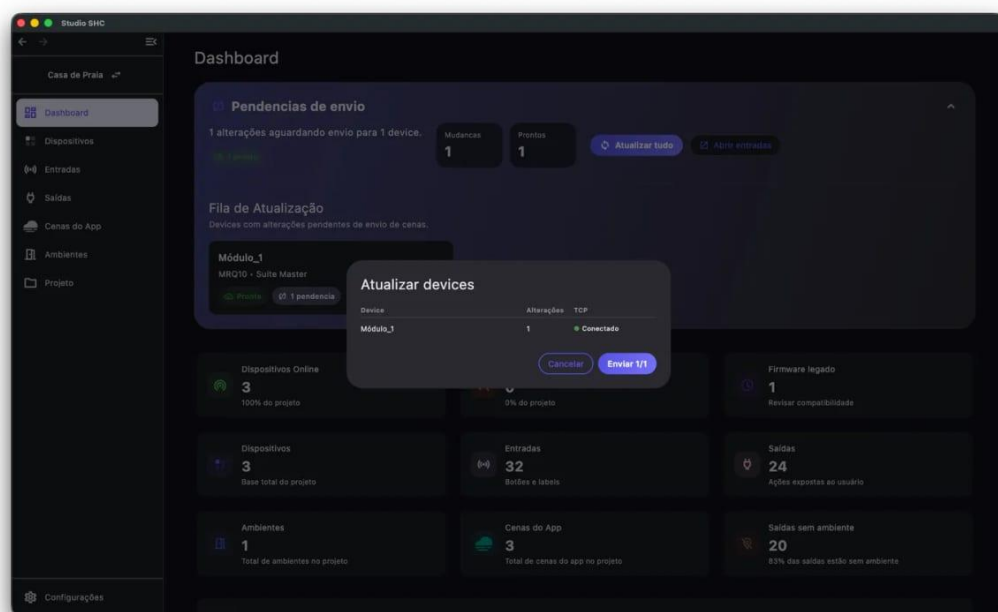
- 3 Veja quais dispositivos possuem alterações pendentes.
Essa visualização ajuda a conferir quais dispositivos serão atualizados antes de iniciar o envio.

Como atualizar tudo

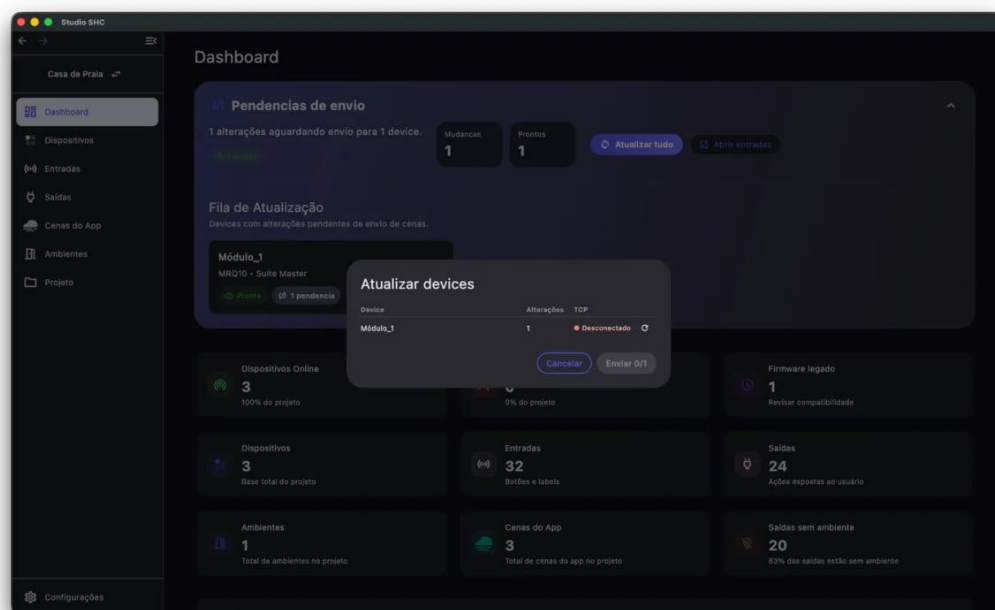
- 1 No Dashboard, localize o card de pendências de envio.
- 2 Clique em **Atualizar tudo**.



A janela Atualizar devices abre. Nela, o Studio SHC mostra os dispositivos que têm alterações pendentes.

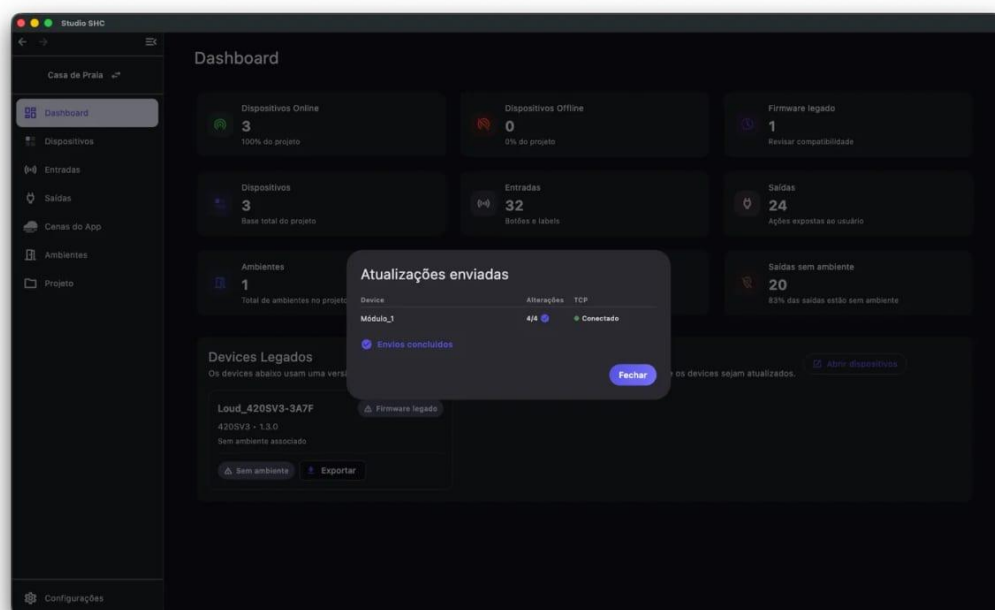


- 3 Verifique o status de conexão de cada dispositivo.
Se o dispositivo aparecer como **Desconectado**, o envio ainda não pode ser feito para ele.
- 4 Se necessário, clique no botão de conectar, ao lado do status **Desconectado**.



- 5 Aguarde a tentativa de conexão.

Quando a conexão for feita com sucesso, o status muda para **Conectado** e o botão de conectar desaparece.



- 6 Clique em **Enviar** para iniciar a atualização.

O botão pode mostrar quantos dispositivos estão prontos em relação ao total de dispositivos com pendências.

- 7 Aguarde o envio terminar.

Durante o processo, a janela mostra o andamento da atualização de cada dispositivo.

Quando o envio terminar, o sistema mostra que as atualizações foram enviadas.

- 8 Se a janela não fechar sozinha, clique em **Fechar**.

Dispositivos prontos e bloqueados

Nem todos os dispositivos podem estar prontos para receber as alterações no momento do envio.

Situação	O que significa
Pronto	O dispositivo pode receber as alterações
Bloqueado	O dispositivo não pode ser atualizado no momento
Desconectado	O dispositivo ainda precisa conectar antes do envio
Conectado	O dispositivo está pronto para receber as alterações

Um dispositivo pode ficar bloqueado ou desconectado quando está offline (sem comunicação), fora da rede ou quando o sistema não consegue se comunicar com ele.

Se nenhum dispositivo estiver pronto, o botão **Enviar** pode ficar desabilitado.

Resultado da atualização

Depois que a atualização terminar, cada dispositivo pode mostrar um resultado.

Resultado	O que significa
Sucesso	As alterações foram enviadas para o dispositivo
Falha ou aviso	O sistema não conseguiu concluir o envio para aquele dispositivo
Dispositivo offline	O dispositivo não estava disponível para receber a atualização

Se algum dispositivo não for atualizado:

- 1 Feche a janela.
- 2 Verifique se o dispositivo está ligado e conectado à rede.
- 3 Tente novamente.

Atualizar um dispositivo específico

A opção **Atualizar tudo** é indicada para enviar alterações para vários dispositivos de uma vez.

Para atualizar ou verificar apenas um dispositivo específico, acesse a tela de [Detalhes do dispositivo](#).

Dicas úteis

- O card de pendências só aparece quando existem alterações aguardando envio.
- Antes de enviar, confira se os dispositivos necessários estão conectados.
- Se um dispositivo estiver **Desconectado**, tente conectar pelo botão ao lado do status.
- Se um dispositivo estiver **Bloqueado**, ele não recebe as alterações naquele momento.
- Use **Atualizar tudo** quando quiser sincronizar várias alterações de uma vez.

Dispositivos

Lista de dispositivos

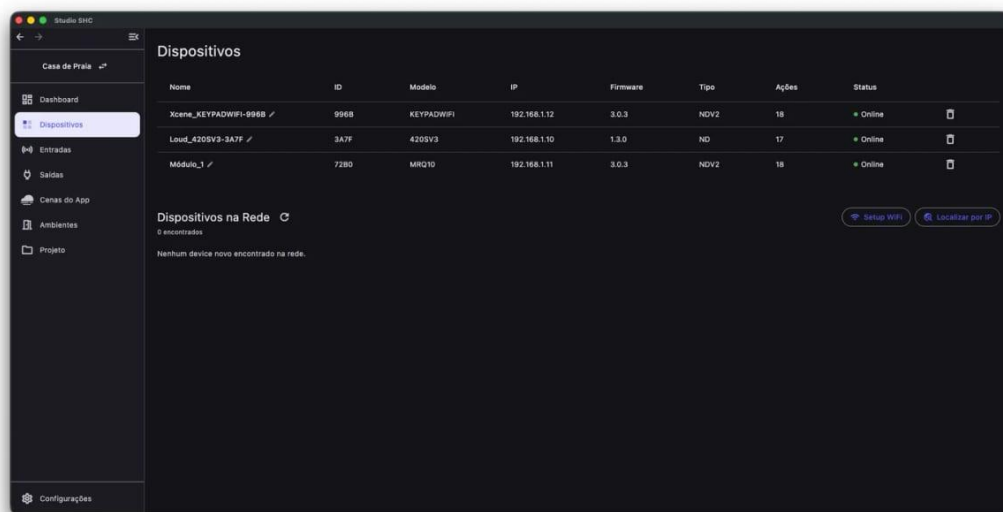
A tela **Dispositivos** mostra os equipamentos vinculados ao projeto atual.

Nessa tela, você pode:

- consultar os dispositivos do projeto;
- verificar se estão online ou offline;
- editar o nome de exibição;
- abrir os detalhes de cada dispositivo.

Como acessar

- 1 Entre no projeto desejado.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Dispositivos**.
- 4 A tela **Dispositivos** será aberta.



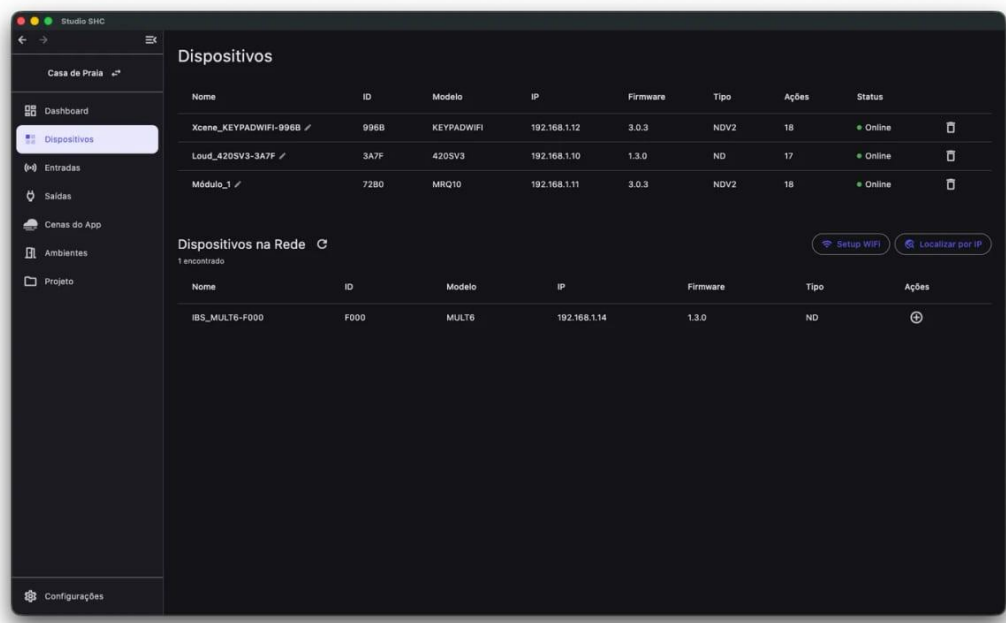
O que aparece na tela

A tela possui duas áreas principais:

Área	O que mostra
Dispositivos	Lista dos dispositivos que já fazem parte do projeto
Dispositivos na rede	Lista de dispositivos encontrados na rede que ainda podem ser adicionados ao projeto

A área **Dispositivos** mostra os equipamentos já vinculados ao projeto.

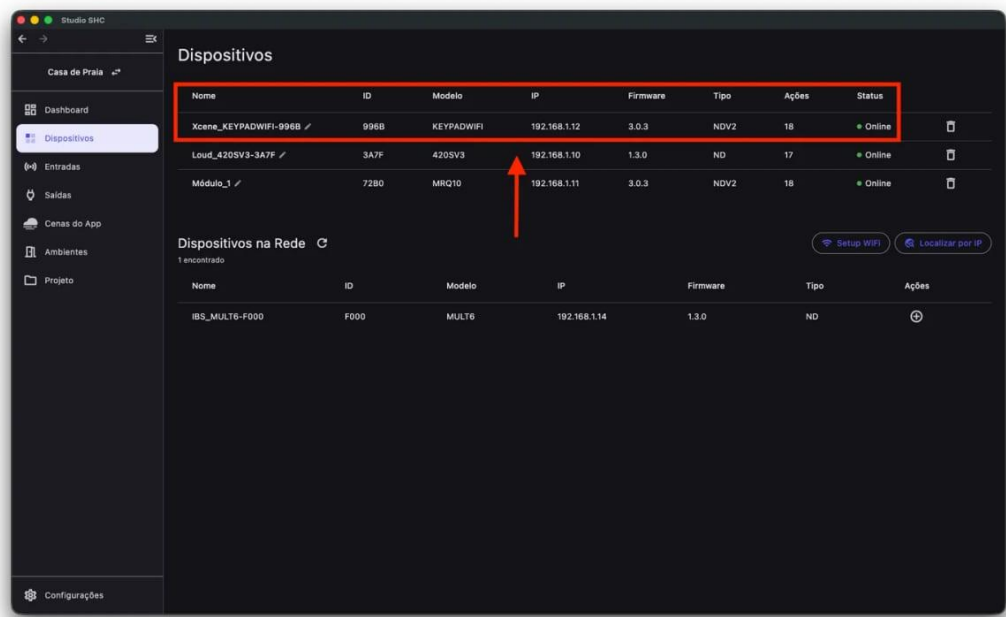
A área **Dispositivos na rede** ajuda a localizar novos dispositivos disponíveis para adicionar.



Informações da lista de dispositivos

Na lista de dispositivos, você pode ver informações como:

Informação	O que significa
Nome	Nome de exibição do dispositivo
ID	Identificação do dispositivo
Modelo	Modelo do equipamento
IP	Endereço do dispositivo na rede
Firmware	Versão do programa interno instalada no dispositivo
Tipo	Tipo do dispositivo
Ações	Quantidade de ações disponíveis no dispositivo
Status	Indica se o dispositivo está online ou offline



Status do dispositivo

O status mostra se o dispositivo está se comunicando com o Studio SHC.

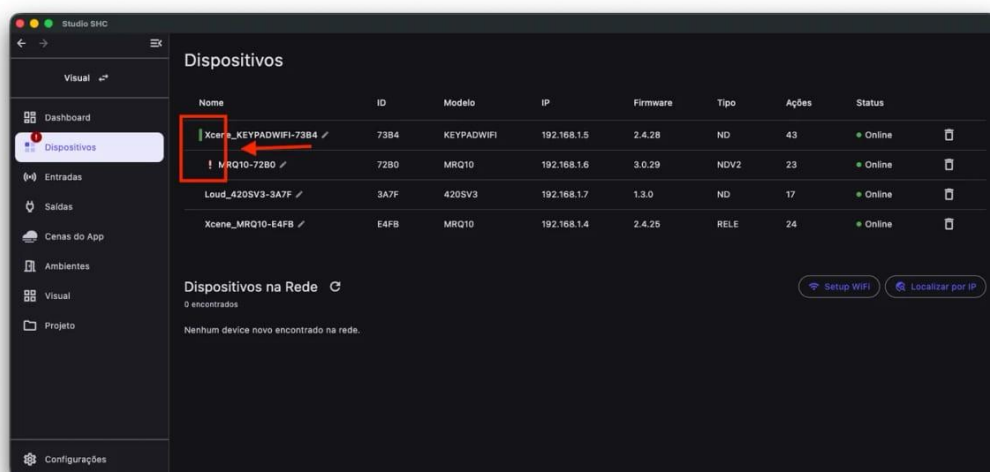
Status	O que significa
Online	O dispositivo está respondendo normalmente
Offline	O sistema não conseguiu se comunicar com o dispositivo no momento

Essas informações podem mudar automaticamente conforme os dispositivos entram ou saem da rede.

Marcadores na coluna Nome

Além do nome, a coluna **Nome** pode exibir dois marcadores que ajudam no dia a dia da instalação.

Marcador	O que indica	O que fazer
Barra vertical verde à esquerda do nome	O último botão físico pressionado veio desse dispositivo. A dica é Último botão pressionado neste dispositivo	Nada. Serve para confirmar, no ato, de qual equipamento veio o acionamento
Exclamação vermelha antes do nome	O dispositivo tem dados diferentes dos salvos na Nuvem. A dica é Dados divergentes – toque para resolver	Toque no marcador para abrir a decisão já filtrada nesse dispositivo



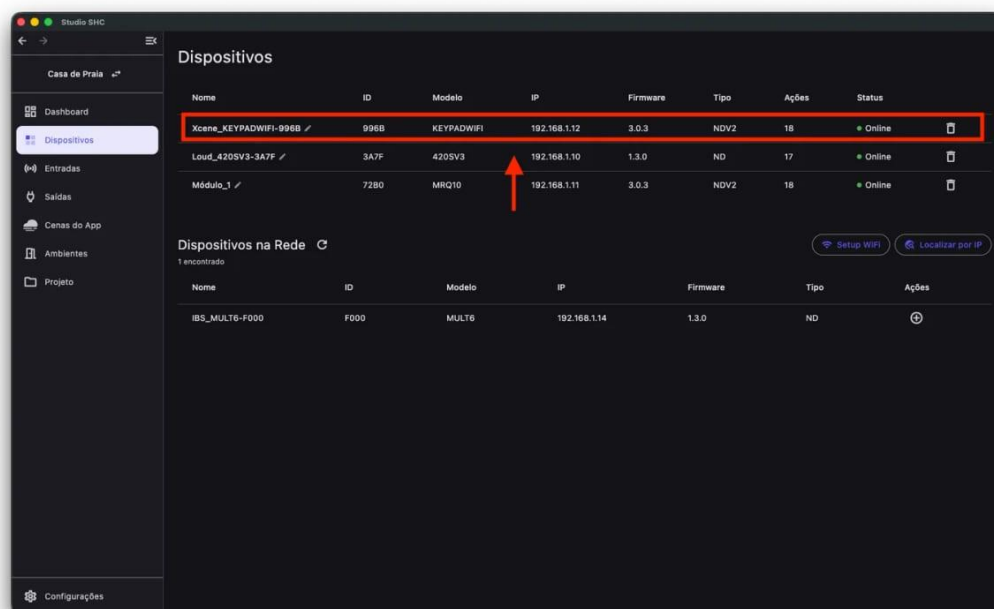
Quando a linha não é a do último acionamento, o espaço da barra continua reservado. Assim, as colunas não se deslocam quando o destaque muda de linha.

Para entender a divergência e as opções de resolução, veja [Dados divergentes](#).

Abrir os detalhes de um dispositivo

- 1 Na lista de dispositivos, encontre o dispositivo que deseja consultar.
- 2 Clique na linha do dispositivo.

Evite clicar diretamente no campo de nome ou no ícone de lixeira. Essas opções têm outras funções.



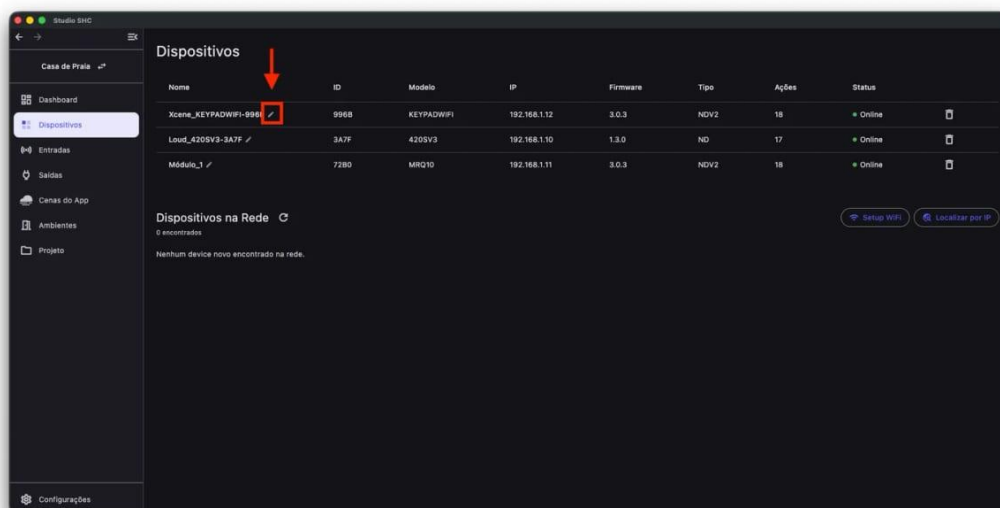
- 3 O Studio SHC abrirá a tela de [Detalhes do dispositivo](#).

Editar o nome do dispositivo pela lista

Você pode alterar o nome de exibição do dispositivo sem abrir a tela de detalhes.

- 1 Na lista de dispositivos, encontre o dispositivo desejado.

- 2 Clique no ícone do lápis na frente do campo **Nome**.



- 3 Digite o novo nome.

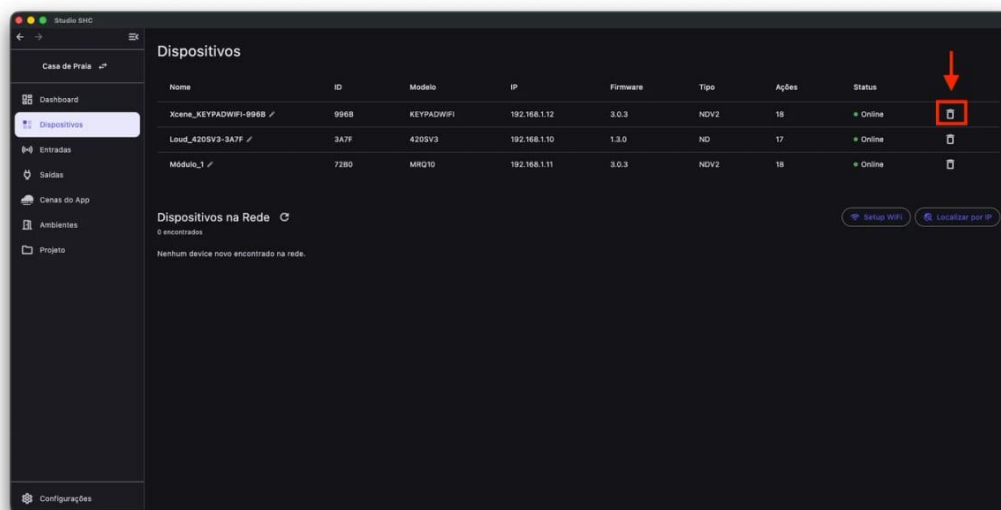
- 4 Confirme a alteração.

O novo nome é salvo e passa a aparecer na lista.

Remover um dispositivo do projeto

Na lista de dispositivos, também pode aparecer um ícone de lixeira na linha do dispositivo.

Esse ícone é usado para remover o dispositivo do projeto.



Para entender melhor essa ação, veja [Remover dispositivo do projeto](#).

Dicas úteis

- Use a tela **Dispositivos** para verificar rapidamente quais equipamentos estão online ou offline.
- Clique na linha de um dispositivo para abrir seus detalhes.
- A barra verde à esquerda do nome mostra de qual equipamento veio o último botão pressionado.

- A exclamação vermelha antes do nome indica [dados divergentes](#). Toque nela para resolver.
- Edite o nome do dispositivo para facilitar a identificação no projeto.
- Em tabelas maiores, talvez seja necessário rolar para o lado para ver todas as informações.
- Para adicionar um dispositivo novo, use a seção [Dispositivos na rede](#) ou o assistente de [Setup Wi-Fi](#).

Dispositivos descobertos na rede

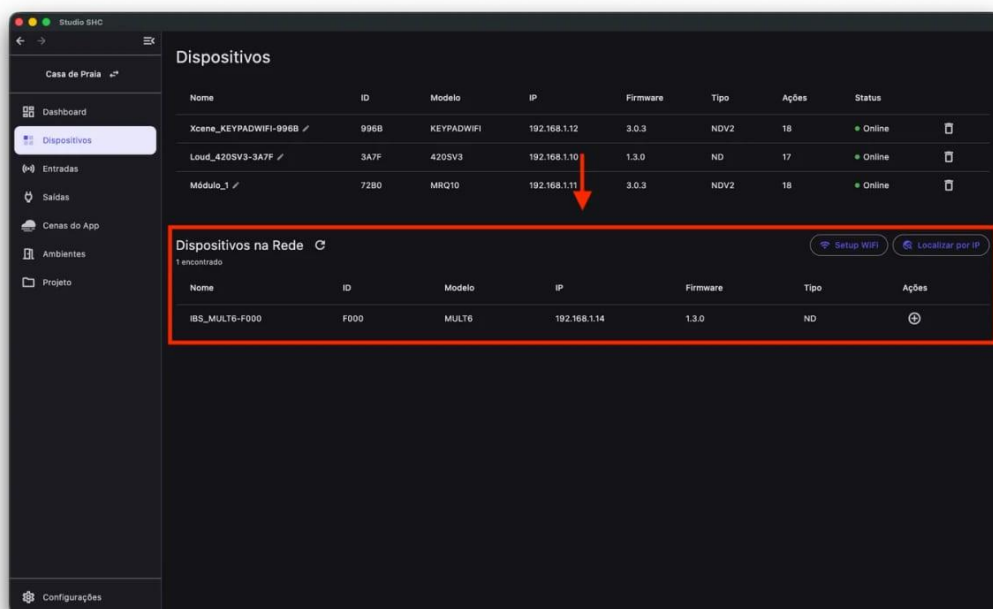
A seção **Dispositivos na rede** aparece na tela **Dispositivos**.

Ela mostra equipamentos encontrados na mesma rede do Studio SHC que ainda não fazem parte do projeto atual.

Essa seção é usada para localizar novos dispositivos e adicioná-los ao projeto.

Onde encontrar

- 1 Acesse o projeto desejado.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Dispositivos**.
- 4 Role a tela até a seção **Dispositivos na rede**.



Como os dispositivos aparecem na lista

O Studio SHC procura automaticamente dispositivos disponíveis na rede.

Quando um dispositivo compatível é encontrado, ele aparece na seção **Dispositivos na rede**.

Você não precisa iniciar a busca manualmente na maioria dos casos. A lista é atualizada conforme os dispositivos são encontrados.

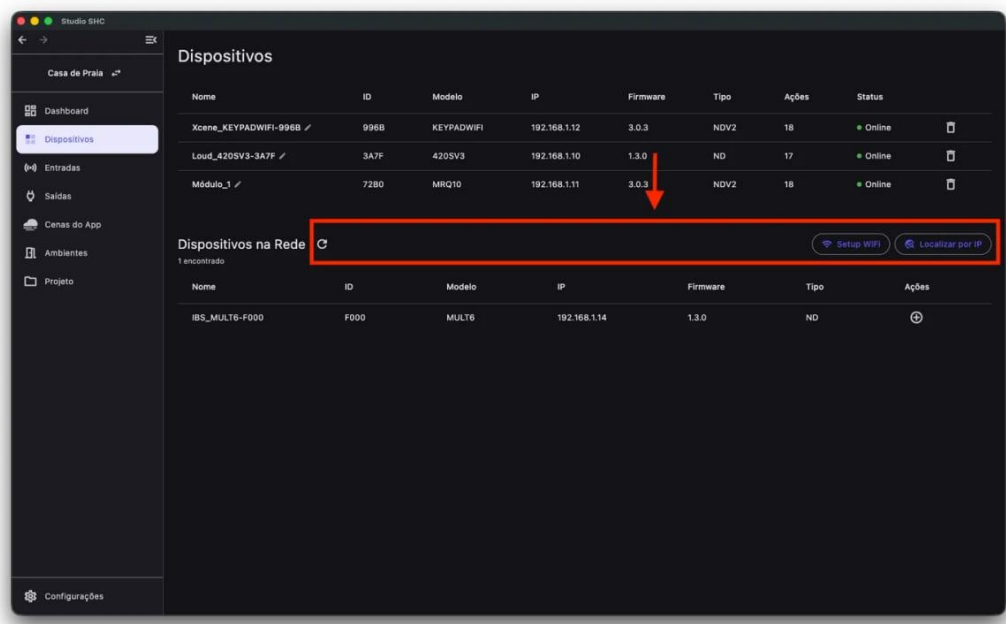
Se nenhum dispositivo for encontrado, o sistema mostrará a mensagem:

Nenhum device novo encontrado na rede.

O que aparece na seção

Na seção **Dispositivos na rede**, você pode encontrar:

- O título **Dispositivos na rede**.
- A quantidade de dispositivos encontrados.
- Um botão para atualizar a busca.
- O botão **Setup Wi-Fi**.
- O botão **Localizar por IP**.
- A tabela com os dispositivos encontrados.

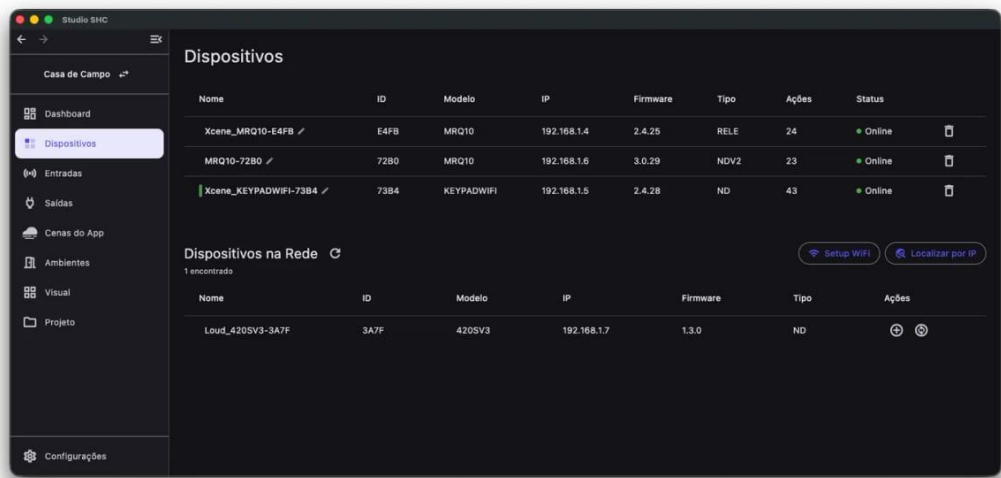


Informações da tabela

Cada dispositivo encontrado pode mostrar informações como:

Informação	O que significa
Nome	Nome informado pelo dispositivo
ID	Identificação do dispositivo
Modelo	Modelo do equipamento
IP	Endereço do dispositivo na rede
Firmware	Versão instalada no dispositivo
Tipo	Tipo do dispositivo
Ações	Botões disponíveis para aquele dispositivo

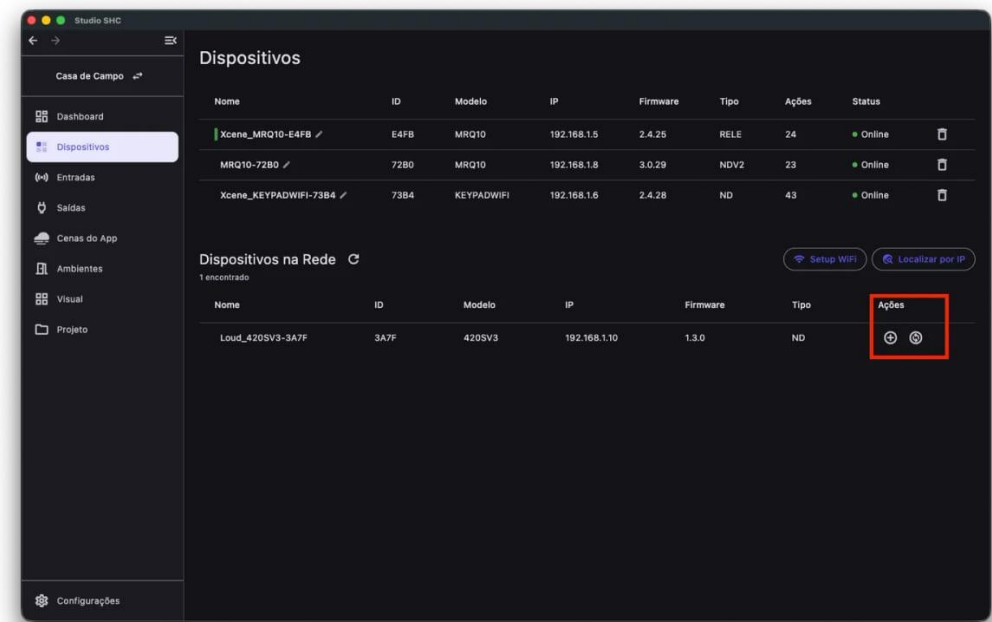
Na coluna **Nome**, uma barra vertical **verde** pode aparecer à esquerda do nome. Ela indica que o último botão físico pressionado veio daquele equipamento. Isso vale mesmo que ele ainda não faça parte do projeto. A dica é **Último botão pressionado neste dispositivo**.



Botões da coluna Ações

Cada linha da tabela pode mostrar os seguintes botões:

Botão	Para que serve
+	Adiciona o dispositivo ao projeto. A dica é Adicionar ao projeto
Ícone de Wi-Fi	Abre o assistente de configuração de rede, quando o equipamento ainda está em modo de configuração (ainda sem rede Wi-Fi definida). A dica é Setup WiFi
Ícone de troca	Altera o identificador do equipamento na rede. A dica é Trocar ID

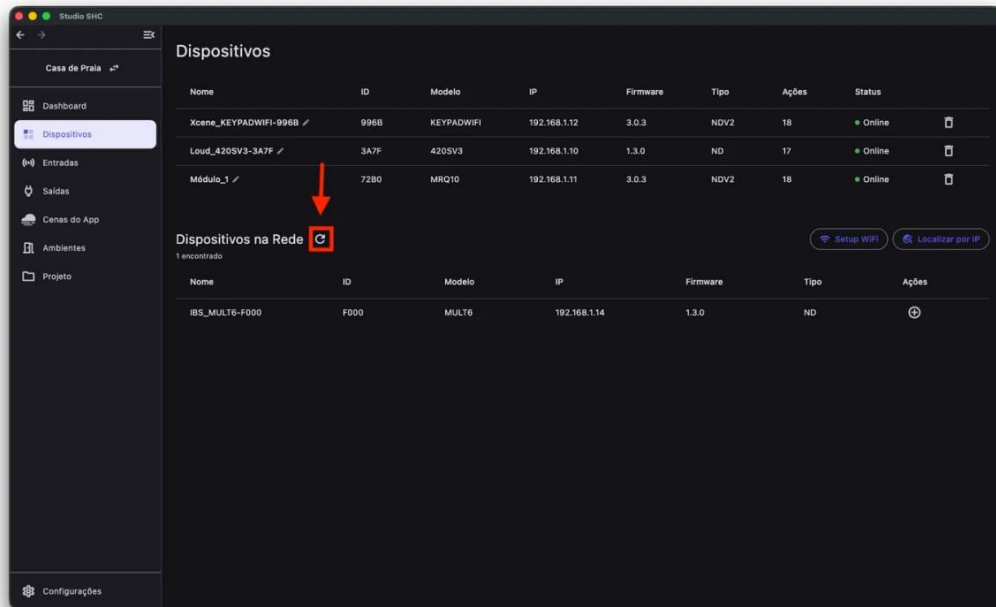


Para o passo a passo da troca de identificador, veja [Trocar ID do dispositivo](#).

Atualizar a busca

Se você acabou de ligar um dispositivo e ele ainda não apareceu na lista, tente atualizar a busca.

- 1 Na seção **Dispositivos na rede**, clique no ícone de **atualizar** ao lado do título.



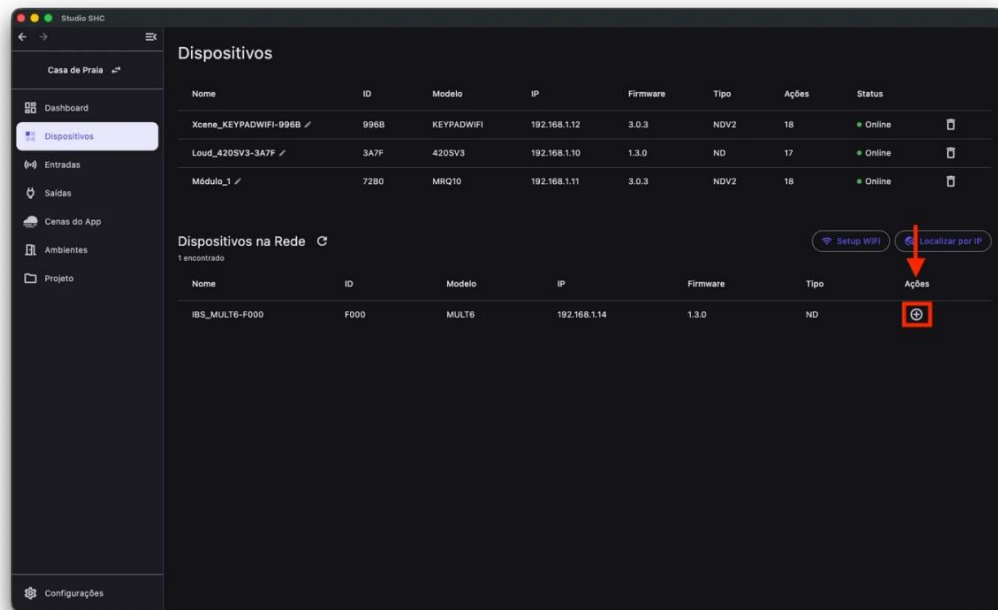
- 2 Aguarde alguns instantes.
- 3 Quando a busca terminar, o sistema mostra a mensagem **Reenviada descoberta na rede**.
- 4 Verifique se o dispositivo apareceu na lista.

O botão limpa a lista e refaz a busca. A busca é feita de duas formas: por difusão na rede (uma mensagem enviada a todos os equipamentos da rede de uma vez) e consultando diretamente os endereços já conhecidos.

Se você usa o Studio SHC por **VPN** (conexão remota com a rede do local), a busca por difusão não chega aos equipamentos. Nesse caso, use primeiro **Localizar por IP** para descobrir os endereços. Depois disso, o botão de atualizar passa a alcançá-los.

Adicionar um dispositivo ao projeto

- 1 Na seção **Dispositivos na rede**, encontre o dispositivo que deseja adicionar.
- 2 Clique no botão **+** na coluna **Ações**.



- 3 Aguarde o Studio SHC adicionar o dispositivo ao projeto.
- 4 Depois de adicionado, o dispositivo sai da seção **Dispositivos na rede** e aparece na lista principal de **Dispositivos**.
- 5 O sistema mostrará uma mensagem informando que o dispositivo foi adicionado.

Se ocorrer algum problema, o sistema mostrará uma mensagem de erro na tela.

Quando aparece o botão de Wi-Fi

Em alguns casos, o dispositivo pode aparecer na lista ainda sem Wi-Fi configurado.

Quando isso acontecer, em vez do botão +, irá aparecer um botão com ícone de Wi-Fi.

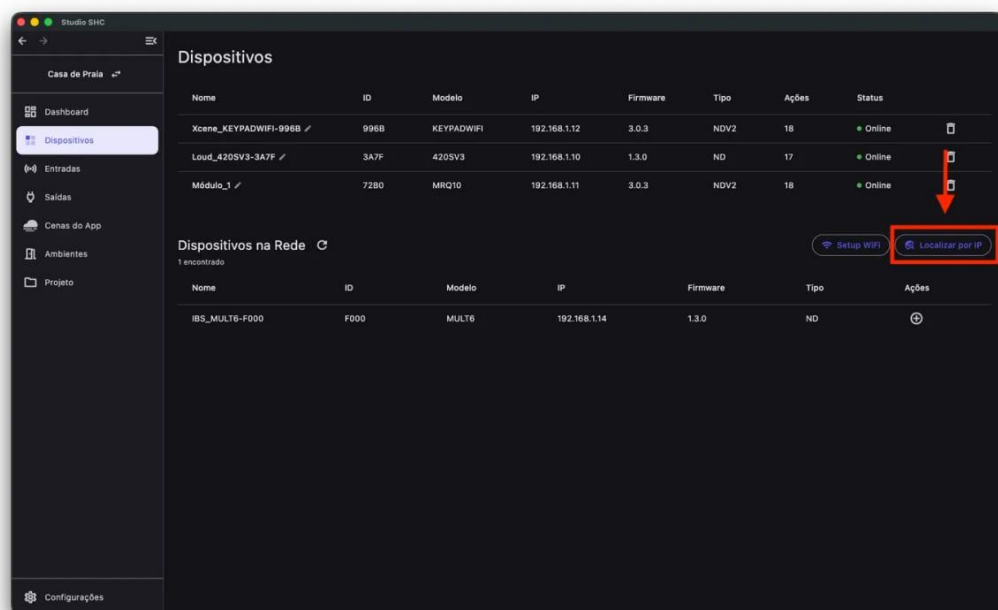
Esse botão abre o assistente de configuração de rede do dispositivo.

- 1 Na seção **Dispositivos na rede**, encontre o dispositivo com o ícone de Wi-Fi.
- 2 Clique no ícone de Wi-Fi.
- 3 O Studio SHC abrirá o assistente de [Setup Wi-Fi](#).
- 4 Siga as instruções para conectar o dispositivo à rede.

Localizar por IP

Se o dispositivo não aparecer automaticamente na lista, você pode tentar localizá-lo pelo endereço IP.

- 1 Na seção **Dispositivos na rede**, clique em **Localizar por IP**.



- 2 O Studio SHC abrirá a tela de [Scanner de IP](#).
- 3 Informe o IP do dispositivo ou uma faixa de IPs.
- 4 Siga as instruções da tela.

Essa opção é útil quando o dispositivo está na rede, mas não aparece automaticamente na busca.

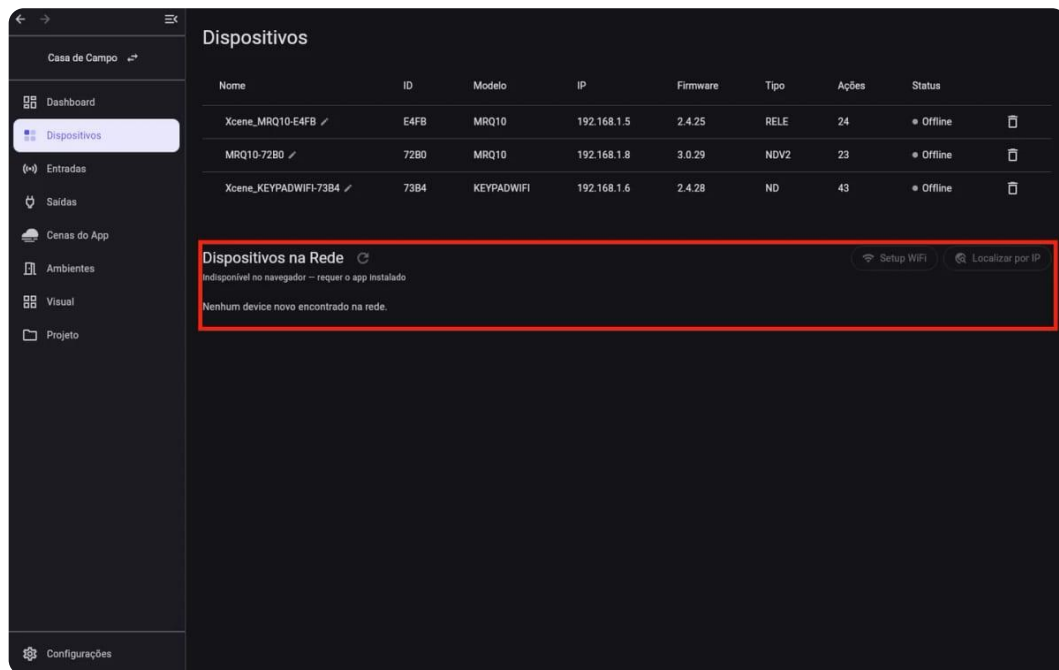
No navegador

No navegador, o Studio SHC não consegue falar com os equipamentos pela rede local.

Por isso, nessa seção a linha de contagem é substituída pelo aviso **Indisponível no navegador — requer o app instalado**.

As ações que dependem da rede local ficam desativadas, com a dica **Requer o app instalado (acesso à rede local)**.

Isso vale para o botão de atualizar a busca, para **Setup Wi-Fi**, para **Localizar por IP** e para o botão **Trocar ID**.



Se nenhum dispositivo aparecer

Se a lista estiver vazia, verifique:

- Se o dispositivo está ligado.
- Se o dispositivo está conectado à mesma rede do computador ou tablet.
- Se o Studio SHC está usando a rede correta.
- Se o dispositivo ainda precisa passar pelo [Setup Wi-Fi](#).
- Se é necessário localizar o dispositivo manualmente pelo [Scanner de IP](#).

Depois dessas verificações, clique no botão de atualizar busca novamente.

Dicas úteis

- A seção **Dispositivos na rede** serve para encontrar dispositivos que ainda não estão no projeto atual.
- Use o botão **+** para adicionar um dispositivo encontrado ao projeto.
- Use **Setup Wi-Fi** quando o dispositivo ainda não estiver configurado na rede.
- Use **Localizar por IP** quando o dispositivo não aparecer automaticamente.
- Use o ícone de **troca** para resolver conflitos de identificador. Veja [Trocar ID do dispositivo](#).
- Ao atualizar a busca, confira a mensagem **Reenviada descoberta na rede**. antes de concluir que o equipamento não está na rede.
- Trabalhando por VPN, use **Localizar por IP** antes de atualizar a busca.
- Depois de adicionar um dispositivo, ele passa a aparecer na lista principal de **Dispositivos**.
- No navegador, esta seção fica indisponível. Use o aplicativo instalado.

Trocar ID do dispositivo

O botão **Trocar ID** altera o identificador com que um equipamento responde na rede local.

O ID é o código de 4 caracteres que o Studio SHC usa para conversar com cada equipamento.

Ao trocá-lo, o dispositivo passa a atender por um novo identificador.

A troca é feita a partir da tabela **Dispositivos na rede**, dentro da tela **Dispositivos**.

Quando usar

Use **Trocar ID** quando:

- Dois equipamentos da mesma instalação estão respondendo pelo mesmo ID.
- Você precisa reservar um ID específico para um equipamento antes de adicioná-lo ao projeto.
- O ID de fábrica do equipamento conflita com outro já usado na rede.

Para trocar o módulo físico mantendo as configurações do projeto, o caminho é outro. Veja [Substituir dispositivo](#).

Antes de começar

Antes de trocar o ID, verifique:

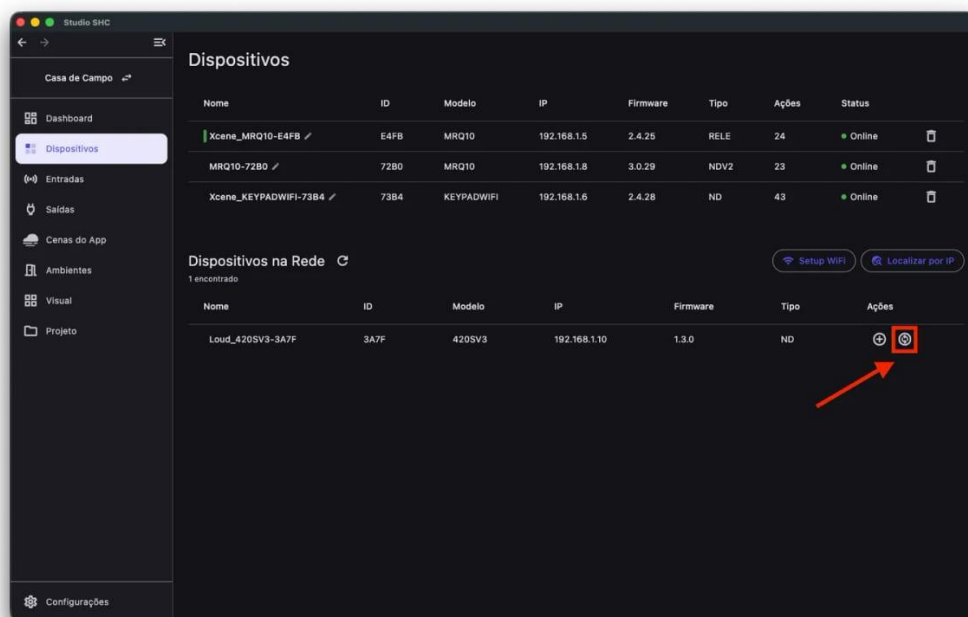
- O equipamento está ligado e conectado à mesma rede do computador ou tablet.
- O equipamento aparece na tabela **Dispositivos na rede**.
- Você sabe qual será o novo ID.
- Você tem certeza de que o novo ID não está em uso por outro equipamento.
- Você poderá desligar e ligar o equipamento logo depois do envio.

Atenção

O novo ID só entra em vigor depois que o equipamento for reiniciado. Até lá, ele continua respondendo pelo ID antigo.

Como acessar

- 1 Entre no projeto desejado.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Dispositivos**.
- 4 Role a tela até a seção **Dispositivos na rede**.
- 5 Na linha do equipamento, na coluna **Ações**, clique no ícone de **troca**.



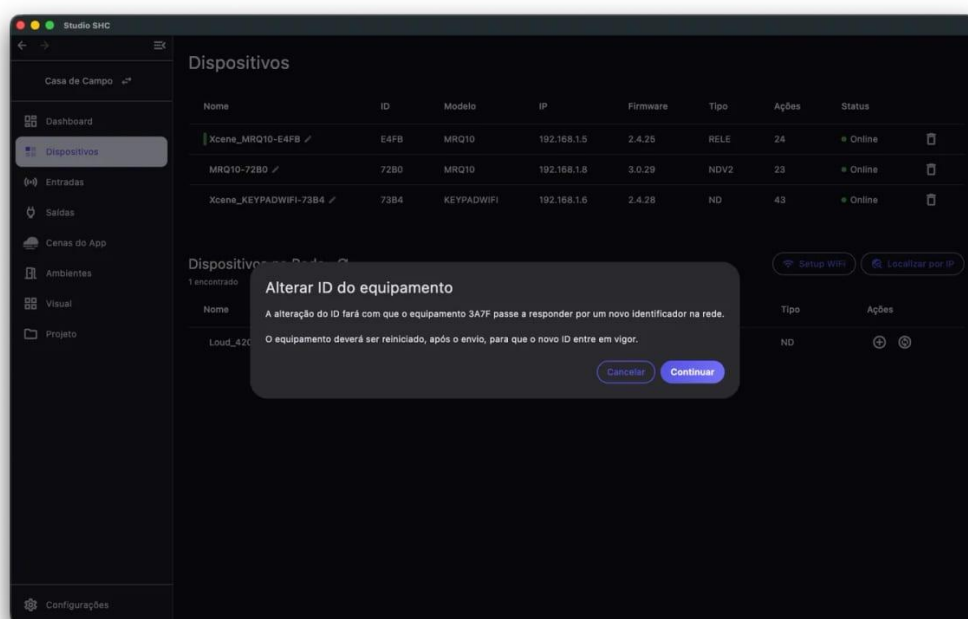
O ícone de troca aparece em todas as linhas da tabela **Dispositivos na rede**.

Passo 1 – Ler o aviso de risco

Ao clicar no ícone de troca, o Studio SHC abre o aviso **Alterar ID do equipamento**.

A mensagem informa que o equipamento passará a responder por um novo identificador na rede. Após o envio, ele deverá ser reiniciado para que o novo ID entre em vigor.

- 1 Leia o aviso com atenção.
- 2 Clique em **Continuar** para seguir.
- 3 Para desistir, clique em **Cancelar**.



Passo 2 – Informar o novo ID

Depois de continuar, abre a janela **Trocar ID do dispositivo**.

Nela aparecem:

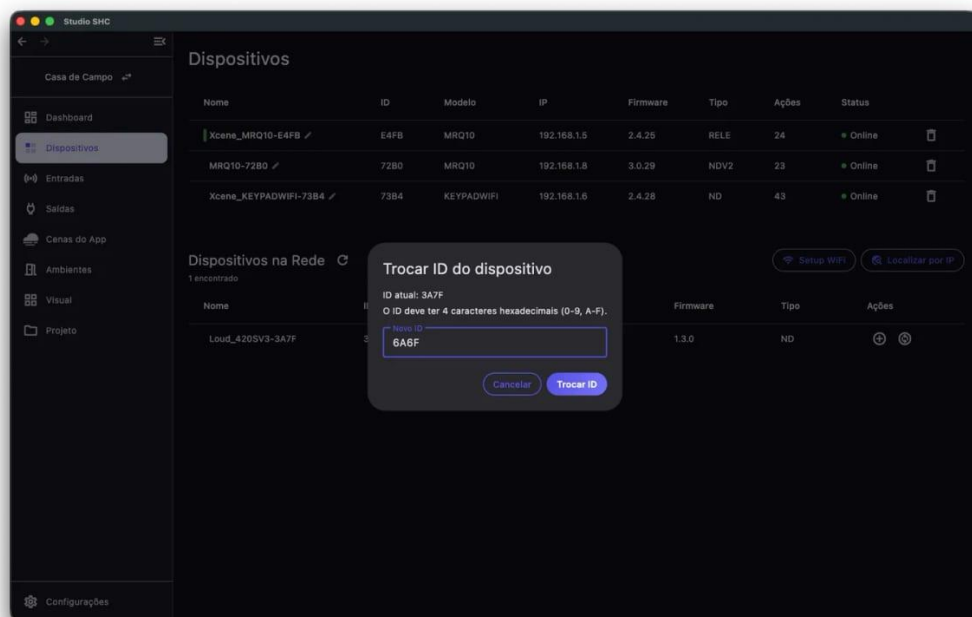
- A linha **ID atual**, com o identificador que o equipamento usa hoje.
- A orientação de que o ID deve ter 4 caracteres hexadecimais (0-9, A-F), ou seja, só números de 0 a 9 e letras de A a F.
- O campo **Novo ID**, com o exemplo Ex: 6A6F.

Para preencher:

- 1 Clique no campo **Novo ID**.
- 2 Digite os 4 caracteres do novo identificador.

Somente os caracteres de 0 a 9 e de A a F são aceitos. Letras minúsculas viram maiúsculas automaticamente. Os demais caracteres são ignorados enquanto você digita.

- 3 Clique em **Trocar ID**.
- 4 Para desistir, clique em **Cancelar**.



O botão **Trocar ID** só fica disponível quando o valor digitado é válido.

Regras do campo Novo ID

Situação	Mensagem exibida
O ID digitado não tem 4 caracteres	Insira 4 caracteres válidos
Você digitou 0000	O ID 0000 é reservado.
O ID digitado é igual ao atual	O novo ID deve ser diferente do atual.

Enquanto houver alguma dessas mensagens, o botão **Trocar ID** continua desativado.

Passo 3 — Envio e confirmação

Enquanto o Studio SHC envia o comando, o ícone da linha vira um indicador de carregamento.

Quando o equipamento confirma, aparece a janela **ID enviado com sucesso**. Ela informa que o dispositivo recebeu o novo ID e que você deve desligar e ligar o equipamento.

Depois do reinício, ele deixa de responder pelo ID antigo e passa a responder pelo novo.

- 1 Leia a mensagem.
- 2 Clique em **Entendi**.
- 3 Desligue o equipamento.
- 4 Ligue o equipamento novamente.

Ao fechar a confirmação, o Studio SHC refaz a busca na rede automaticamente. Assim, a tabela mostra a situação nova.

Se algo der errado

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
O dispositivo XXXX não confirmou a troca de ID. Verifique se ele está ligado e acessível na rede.	O comando saiu, mas o equipamento não respondeu	Confira se ele está ligado e na mesma rede. Atualize a busca e tente novamente
Erro ao enviar o novo ID: seguido da descrição da falha	O envio falhou por um problema técnico	Verifique a rede e tente novamente. Se persistir, use Localizar por IP para confirmar que o equipamento está acessível

Se o equipamento continuar respondendo pelo ID antigo, confira se ele foi realmente desligado e ligado depois do envio.

Se o botão estiver desativado

No navegador, o botão de troca aparece **desativado**, com a dica **Requer o app instalado (acesso à rede local)**.

A troca de ID depende da comunicação direta com o equipamento pela rede local. Isso só acontece no aplicativo instalado no tablet ou no computador.

Atenção

⚠️ Atenção

Não mantenha dois equipamentos ligados na mesma rede com o mesmo ID.

Antes de reutilizar um ID que já pertenceu a outro equipamento, confirme que o equipamento antigo está desligado ou já respondendo por outro identificador.

A troca de ID é feita a partir da tabela **Dispositivos na rede**. Essa tabela lista os equipamentos encontrados na rede que ainda não fazem parte do projeto.

Para trocar o módulo físico de um equipamento que já está no projeto, use [Substituir dispositivo](#).

Dicas úteis

- Use **Trocar ID** para resolver conflitos de identificador entre equipamentos na mesma rede.
- Anote o ID antigo e o novo antes de confirmar o envio.
- Depois do envio, sempre desligue e ligue o equipamento.
- Se o equipamento não aparecer na tabela, use [Localizar por IP](#) antes de tentar a troca.
- Para trocar o módulo físico mantendo as configurações, use [Substituir dispositivo](#).
- No navegador, a troca de ID não está disponível. Use o aplicativo instalado.

Detalhes do dispositivo

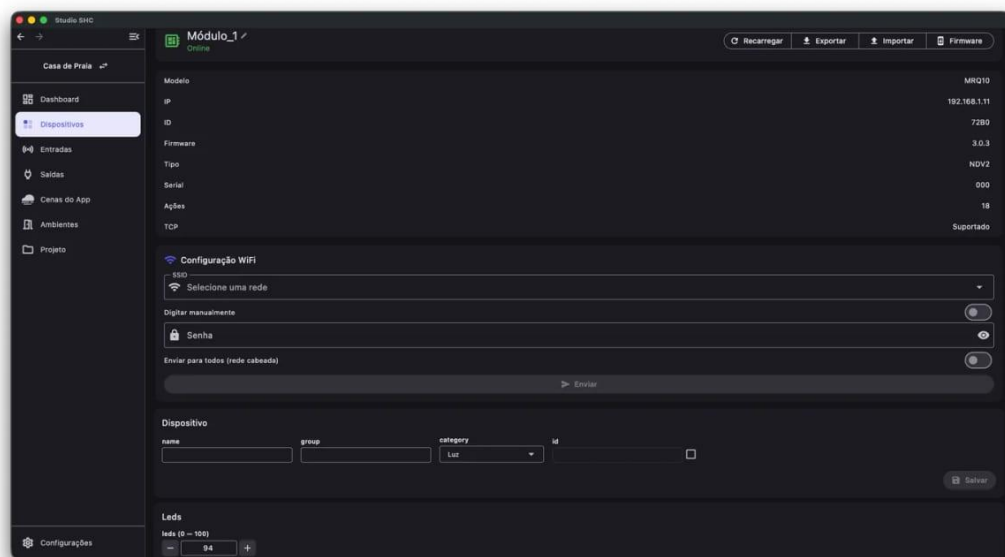
A tela **Detalhes do dispositivo** mostra as principais informações de um equipamento do projeto.

Nessa tela, você pode:

- consultar dados do dispositivo;
- alterar o nome;
- recarregar informações;
- importar e exportar cenas;
- atualizar o firmware (o programa interno do equipamento);
- ver as configurações do equipamento.

Como abrir

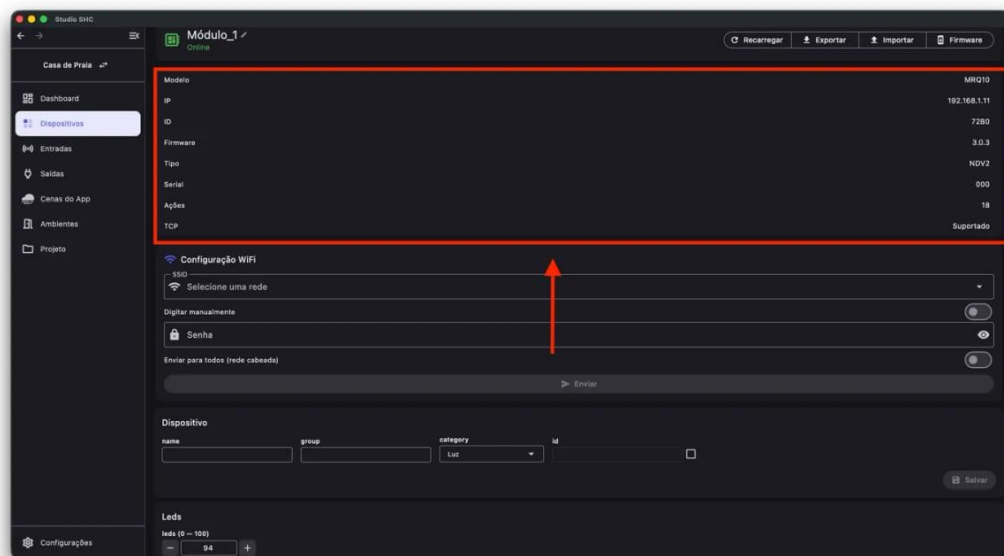
- 1 Acesse a tela [Dispositivos](#).
- 2 Encontre o dispositivo desejado na lista.
- 3 Clique na linha do dispositivo.
Evite clicar diretamente no campo de nome ou no ícone de lixeira. Essas opções têm outras funções.
- 4 A tela **Detalhes do dispositivo** será aberta.



Informações exibidas

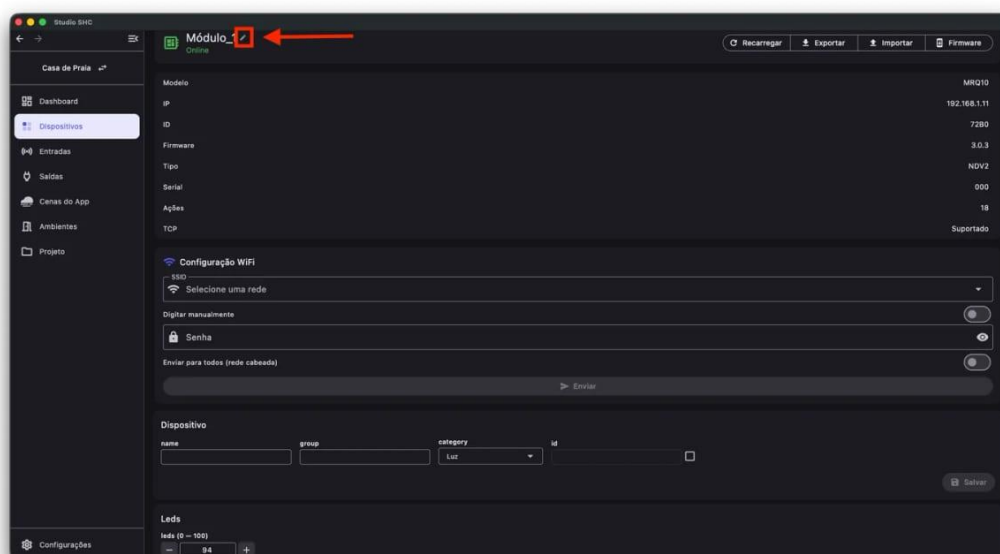
No topo da tela, você verá as principais informações do dispositivo:

Informação	O que significa
Nome	Nome de exibição do dispositivo
Modelo	Modelo do equipamento
IP	Endereço atual do dispositivo na rede
MAC	Identificação física do dispositivo (código único de fábrica da placa de rede)
Firmware	Versão instalada no dispositivo
Status	Indica se o dispositivo está online ou offline



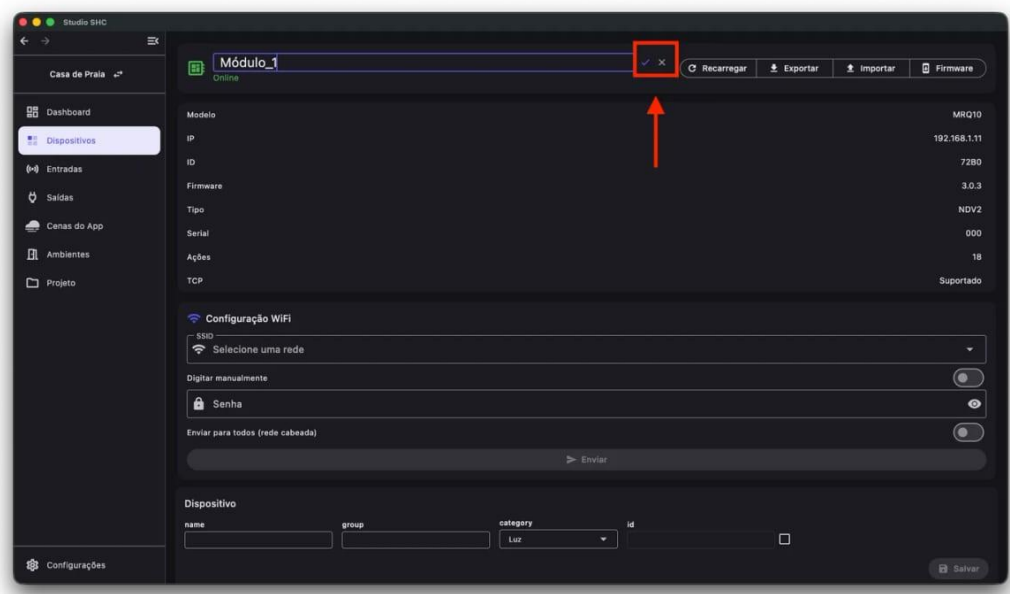
Editar o nome do dispositivo

- 1 Clique no ícone de lápis ao lado do nome do dispositivo.



- 2 Digite o novo nome.
- 3 Para salvar, clique no ícone de **confirmar**.

Para cancelar a edição, clique no ícone X.

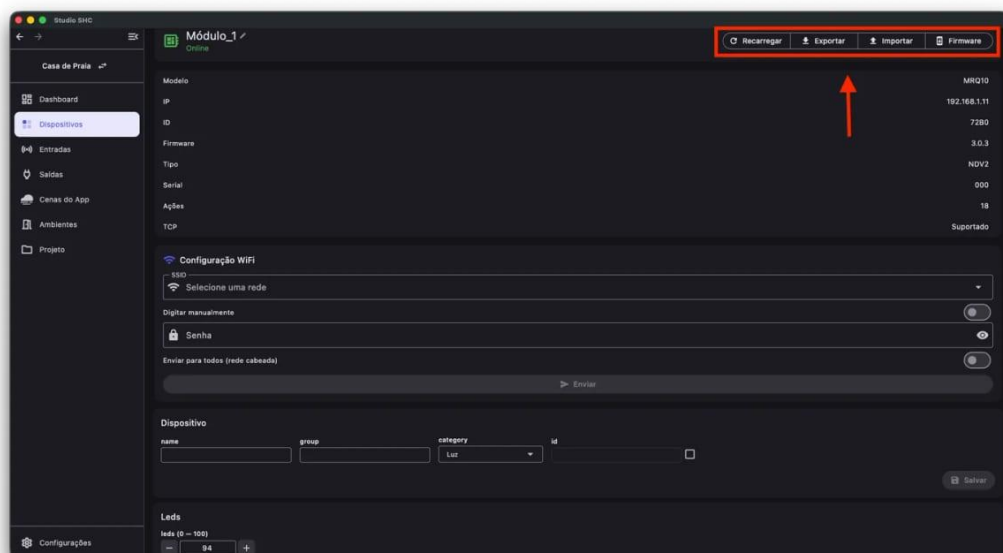


Ações disponíveis

A tela de detalhes pode mostrar botões de ação para o dispositivo.

As opções disponíveis podem variar conforme o modelo, status do dispositivo e recursos liberados.

Ação	Para que serve
Resolver	Aparece com uma exclamação vermelha, na primeira posição, quando o dispositivo tem dados diferentes dos salvos na Nuvem
Conectar	Tenta reconectar com o dispositivo quando ele está offline
Recarregar	Busca novamente as informações e ações disponíveis no dispositivo
Exportar	Exporta informações ou cenas do dispositivo
Importar	Importa informações ou cenas para o dispositivo
Firmware	Abre a tela de atualização de firmware



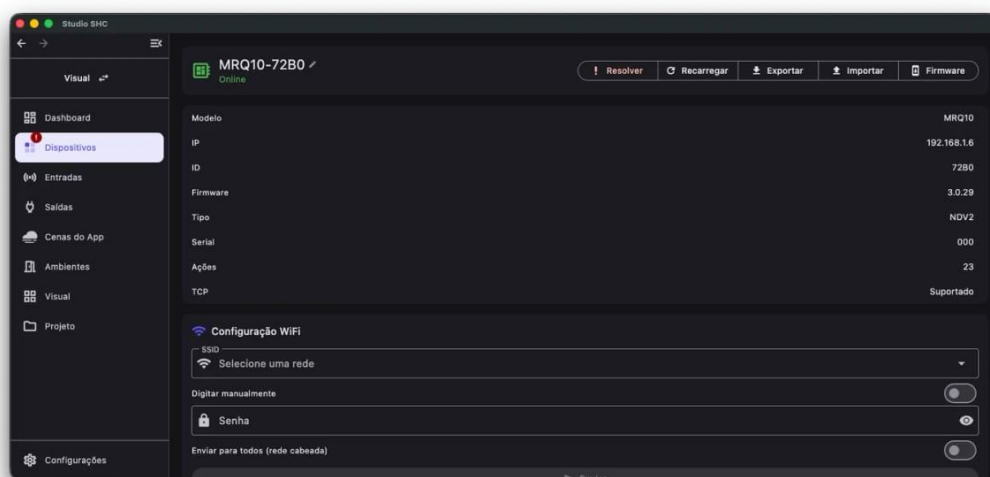
Se o dispositivo estiver offline, algumas ações podem ficar indisponíveis até que ele volte a se comunicar com o Studio SHC.

Resolver dados divergentes

O segmento **Resolver** só aparece quando o Studio SHC detecta que o conteúdo guardado dentro do equipamento é diferente do que está salvo na Nuvem.

Ele fica na primeira posição da barra de ações, com uma exclamação vermelha. A dica é **Dados divergentes entre dispositivo e Nuvem**.

Ao clicar, abre a janela de decisão já filtrada nesse dispositivo, com as opções **Manter dados do Dispositivo** e **Manter dados da Nuvem**.



Para entender o que cada opção faz, veja [Dados divergentes](#).

Dispositivo legado e offline

Quando o dispositivo é de firmware legado (geração antiga de firmware) e está offline, parte da tela fica bloqueada. Isso acontece porque essas ações precisam falar com o equipamento.

Ação	Comportamento
Exportar, Importar e Firmware	Ficam desativados, com a dica Dispositivo na versão legacy, não funciona offline. Reconecte para editar.
Conectar	Continua disponível. É por ele que você tenta restabelecer a comunicação
Recarregar	Já depende de o dispositivo estar online

Os blocos de configuração mais abaixo também ficam bloqueados nessa situação. Veja [Configurações do dispositivo](#).

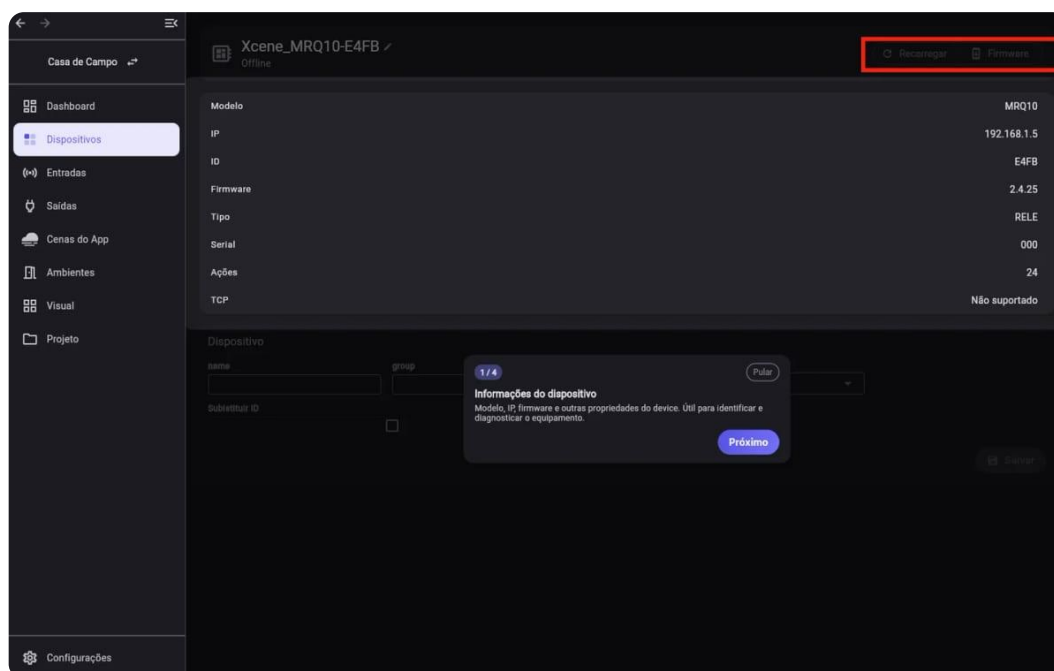
Para sair desse estado:

- 1 Confira se o equipamento está ligado e na mesma rede.
- 2 Use **Conectar**.

No navegador

No navegador, o Studio SHC não fala com os equipamentos pela rede local.

Nessa situação, o botão **Conectar** fica **oculto**. Os botões **Exportar**, **Importar** e **Firmware** ficam **desativados**, com a dica **Requer o app instalado (acesso à rede local)**.



Recarregar informações do dispositivo

Use a opção **Recarregar** quando as informações do dispositivo não aparecerem corretamente. Use também quando alguma ação estiver faltando.

Para mais detalhes, veja [Recarregar descrições](#).

Importar e exportar cenas

As opções **Importar** e **Exportar** são usadas para trabalhar com cenas ou informações do dispositivo.

Para ver o passo a passo completo, consulte [Importar e exportar cenas](#).

Atualizar firmware

Use a opção **Firmware** para acessar a tela de atualização do dispositivo.

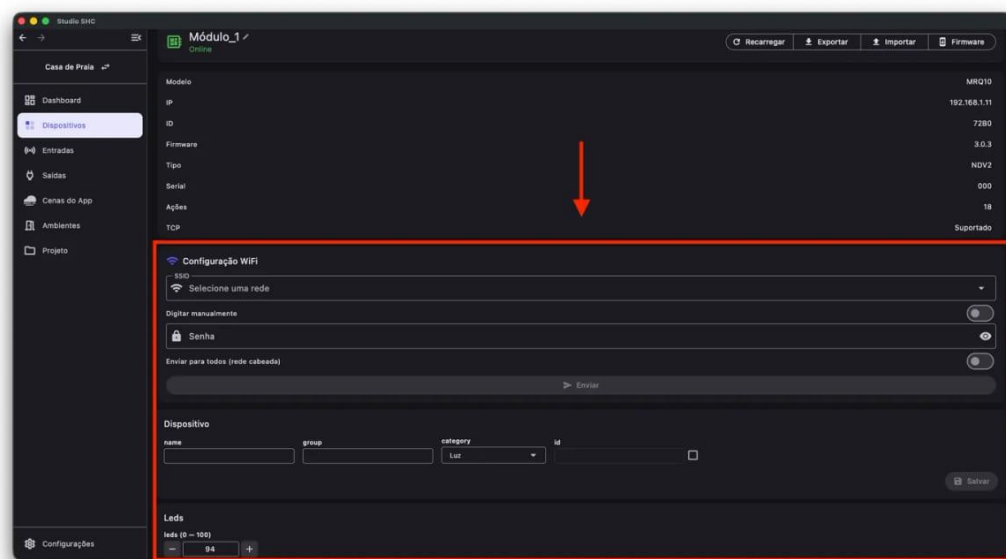
Para mais detalhes, veja [Atualizar firmware](#).

Configurações do dispositivo

Mais abaixo na tela, podem aparecer cartões com configurações internas do dispositivo.

Essas configurações podem incluir informações como:

- Configurações gerais.
- Configurações de Wi-Fi.
- LEDs.
- Bluetooth.
- Outras opções disponíveis para o modelo do equipamento.



Para mais detalhes, veja [Configurações do dispositivo](#).

Configurar Wi-Fi

Dependendo do modelo, a configuração de Wi-Fi aparece como uma opção própria na tela de detalhes ou nas configurações do dispositivo.

Use essa opção quando precisar conectar ou alterar a rede Wi-Fi do equipamento.

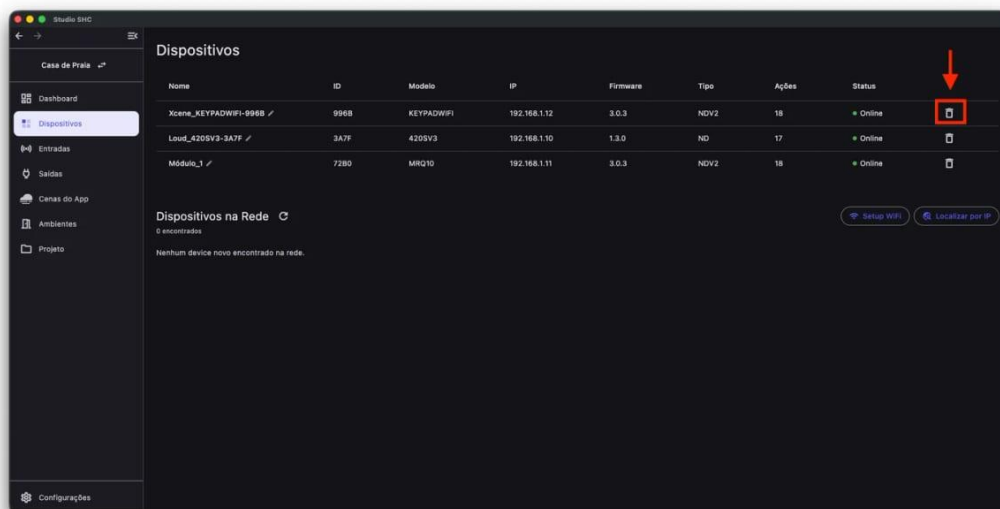
Para o passo a passo completo, veja [Setup Wi-Fi](#).

Remover do projeto

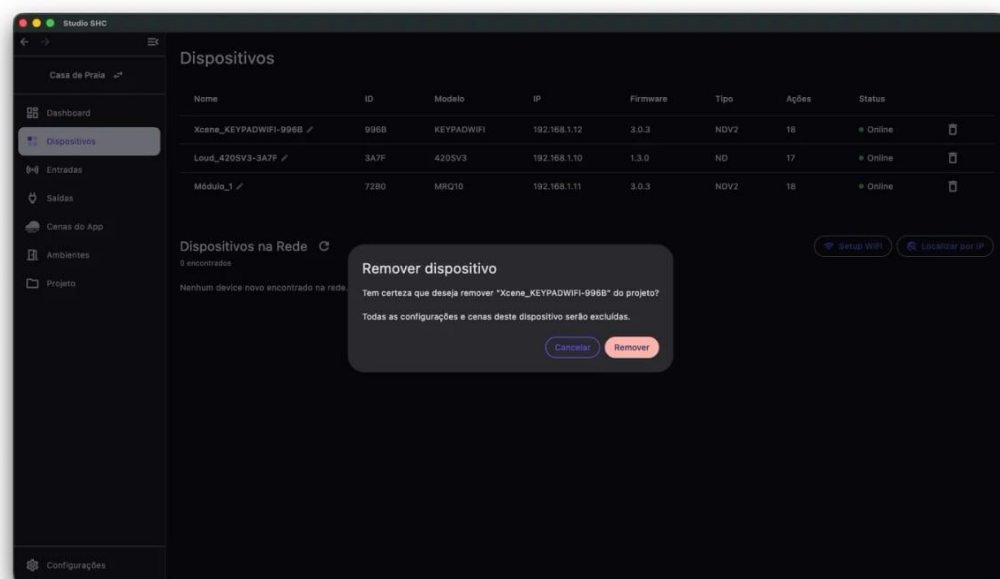
A remoção do dispositivo não é feita diretamente pela tela de detalhes.

Para remover um dispositivo do projeto:

- 1 Volte para a tela [Dispositivos](#).
- 2 Encontre o dispositivo na lista.
- 3 Clique no ícone de lixeira na linha do dispositivo.



- 4 Confirme a remoção na mensagem exibida pelo sistema.



Depois de removido, o dispositivo sai da lista do projeto.

O equipamento físico não é apagado. Ele continua existindo e pode manter suas configurações internas. O que é removido é o vínculo dele com o projeto no Studio SHC.

Dicas úteis

- Se o dispositivo estiver offline, confira se ele está ligado e conectado à rede.
- Algumas ações só ficam disponíveis quando o dispositivo está online.
- O endereço IP pode mudar dependendo da rede.

- Use nomes claros para identificar melhor cada dispositivo no projeto.
- Se aparecer o segmento **Resolver**, trate a divergência antes de editar o dispositivo. Veja [Dados divergentes](#).
- Em um dispositivo legado e offline, só **Conectar** continua disponível.
- No navegador, as ações que falam com o equipamento ficam indisponíveis. Use o aplicativo instalado.
- Para localizar um dispositivo manualmente, veja [Scanner de IP](#).

Recarregar descrições

A opção **Recarregar** atualiza as informações que o Studio SHC conhece sobre o dispositivo.

Use essa função quando o sistema não mostrar corretamente as entradas, saídas, botões ou outras ações disponíveis no equipamento.

📘 Observação

Essa ação não altera a configuração do dispositivo. Ela apenas busca novamente as informações e atualiza o que aparece no Studio SHC.

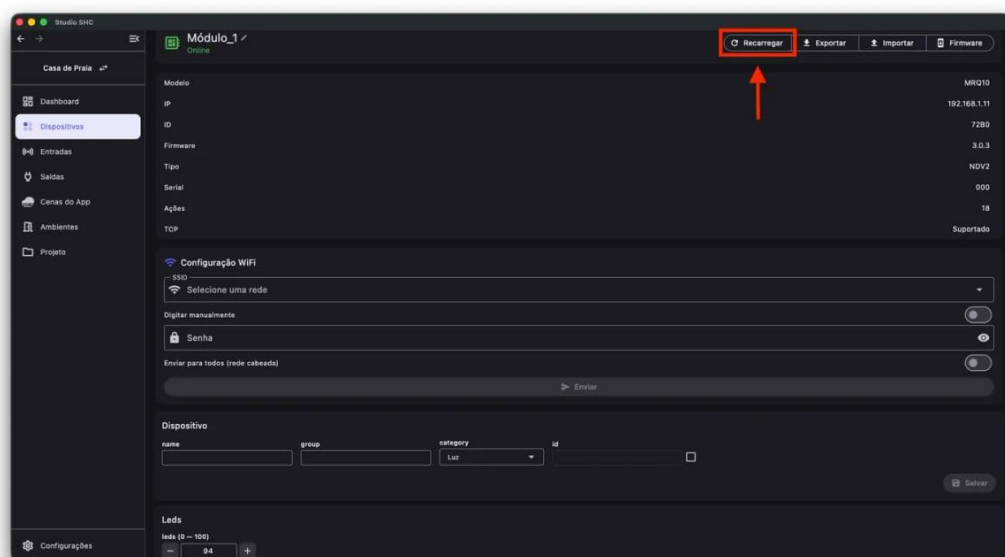
Quando usar

Use a opção **Recarregar** quando:

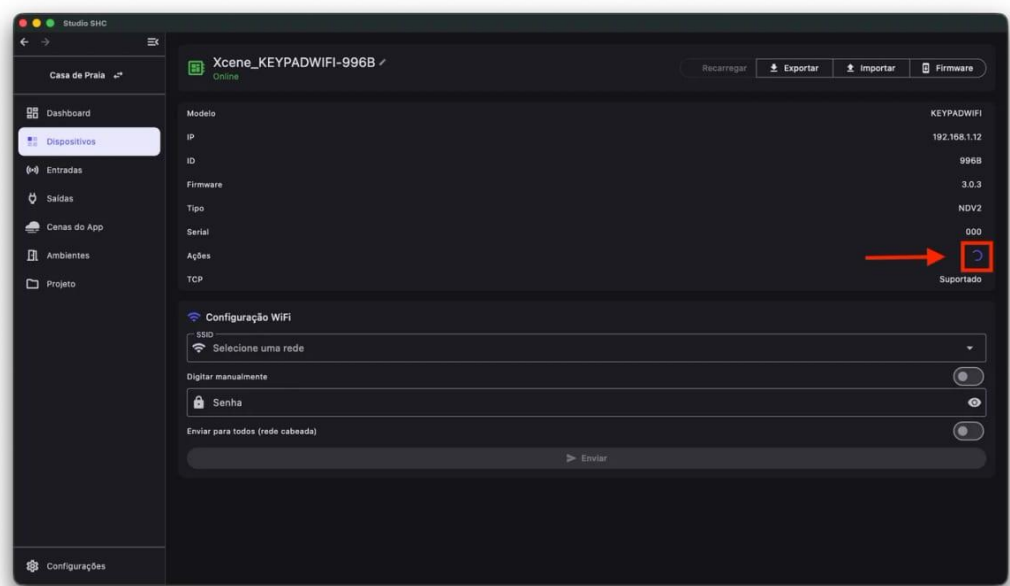
- Alguma entrada ou saída do dispositivo não aparecer no Studio SHC.
- O dispositivo foi atualizado recentemente.
- O firmware (programa interno) do dispositivo foi alterado.
- O dispositivo possui botões, relés (chaves que ligam e desligam cargas), persianas ou outras ações que não estão aparecendo corretamente.
- As informações do dispositivo parecem incompletas ou desatualizadas.
- O campo **Ações** mostrar um número parcial, como 6/18.
- O botão **Recarregar** aparecer em vermelho.

Como recarregar as informações

- 1 Acesse a tela [Dispositivos](#).
- 2 Clique na linha do dispositivo que deseja verificar.
- 3 Na tela **Detalhes do dispositivo**, localize o botão **Recarregar**.



- 4
- Clique em **Recarregar**.
- 5
- Aguarde enquanto o Studio SHC busca novamente as informações do dispositivo.



- 6
- Quando o processo terminar, confira o campo **Ações**.
Ele mostra quantas ações foram carregadas em relação ao total disponível no dispositivo.
Por exemplo, **6/18** significa que 6 ações foram carregadas de um total de 18.
- 7
- Depois disso, confira se as entradas, saídas ou ações do dispositivo aparecem corretamente no sistema.

Entendendo o campo Ações

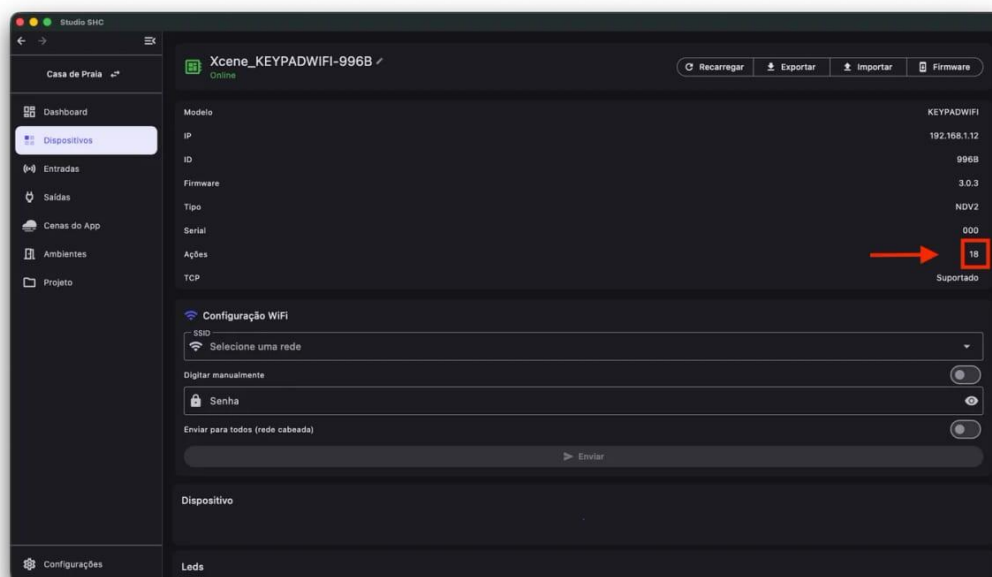
Na tela **Detalhes do dispositivo**, o campo **Ações** mostra quantas ações do dispositivo foram carregadas pelo Studio SHC.

O valor aparece no formato:

carregadas / total

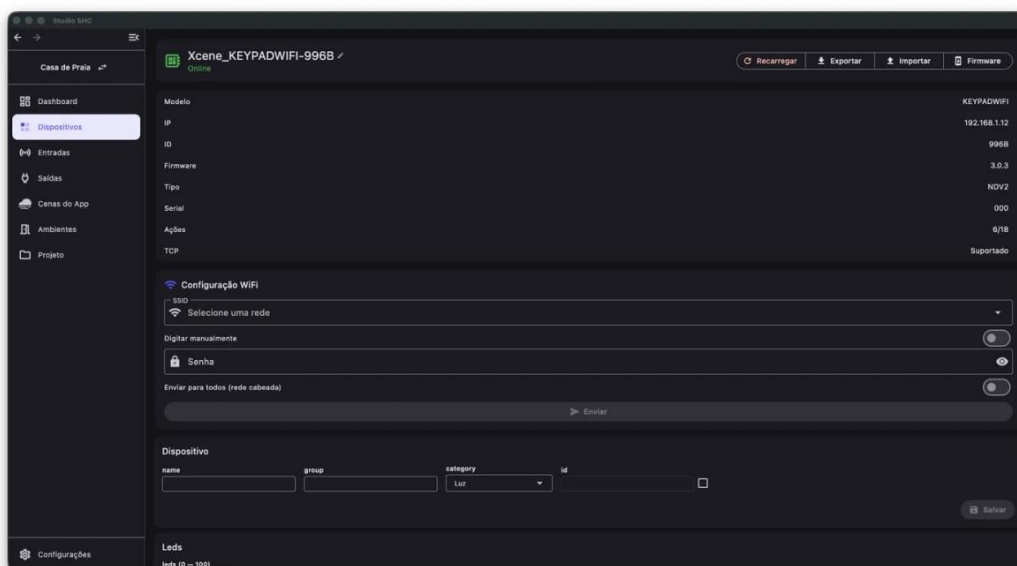
Por exemplo:

Exemplo	O que significa
6/18	O Studio SHC carregou 6 ações de um total de 18
18	Todas as ações do dispositivo foram carregadas



Se o número da esquerda for menor que o número da direita, nem todas as ações foram carregadas.

Nesse caso, o botão **Recarregar** pode aparecer em vermelho para indicar que ainda existem ações pendentes.



Quanto tempo demora

O tempo varia conforme o modelo do dispositivo e a quantidade de informações que ele precisa enviar.

Normalmente, o processo leva alguns segundos.

Se o dispositivo tiver muitas entradas, saídas ou configurações, a atualização pode demorar um pouco mais.

Se não conseguir recarregar

Se ocorrer algum erro ou se o botão **Recarregar** continuar aparecendo em vermelho, verifique:

- Se o dispositivo está ligado.

- Se o dispositivo está online no Studio SHC.
- Se o computador ou tablet está na mesma rede do dispositivo.
- Se a rede está funcionando corretamente.
- Se o dispositivo responde normalmente na tela de detalhes.

Depois dessas verificações, tente recarregar novamente.

Dicas úteis

- Recarregar não muda a configuração do dispositivo.
- A função serve apenas para atualizar as informações exibidas no Studio SHC.
- Se o dispositivo estiver offline, a opção pode ficar indisponível.
- O campo **Ações** mostra quantas ações foram carregadas em relação ao total do dispositivo.
- Se aparecer algo como **6/18**, ainda existem ações que não foram carregadas.
- Quando todas as ações forem carregadas, o campo deve mostrar o total completo, como **18**.
- Se o botão **Recarregar** aparecer em vermelho, tente recarregar novamente.
- Depois de atualizar o firmware, é recomendado recarregar as informações do dispositivo.
- Se o problema continuar, veja [Atualizar firmware](#).

Dados divergentes (dispositivo × Nuvem)

A divergência de dados acontece quando o que está guardado dentro do equipamento é diferente do que está salvo na Nuvem.

Quando isso é detectado, o Studio SHC **não interrompe o seu trabalho**. Ele apenas sinaliza o dispositivo e espera você clicar em **Resolver** quando quiser tratar o assunto.

Esta página explica o que a divergência significa, onde ela aparece e o que cada opção de resolução faz.

Como funciona

Ao entrar em um projeto, o Studio SHC pede a cada equipamento moderno um resumo das configurações e cenas que ele tem guardadas. Depois, compara esse resumo com o que está na Nuvem.

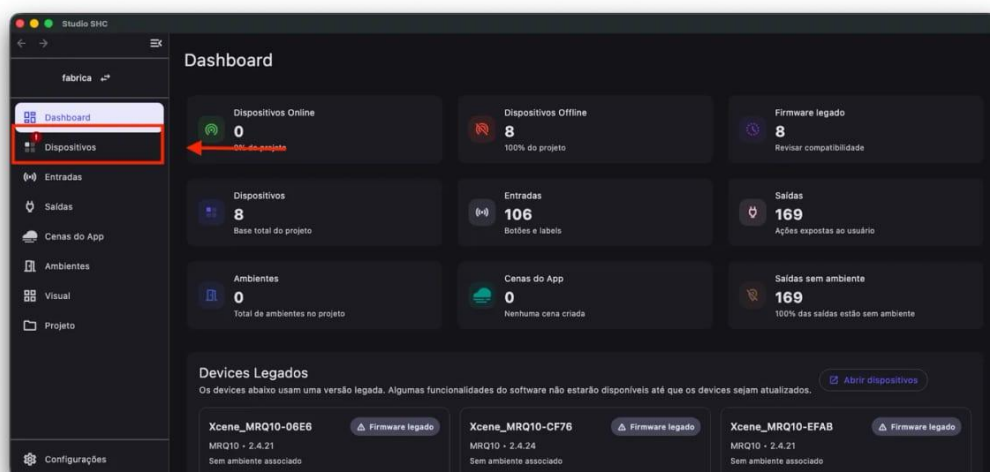
Situação	O que o sistema faz
Os dois lados estão iguais	Nada. Está sincronizado
A Nuvem está na frente, porque alguém editou pelo Studio SHC	Cria automaticamente uma pendência na fila de Atualizar tudo
O equipamento está na frente, porque alguém alterou direto nele ou o Studio SHC estava offline	Marca como divergente e sinaliza na tela

Essa verificação vale apenas para equipamentos modernos. Equipamentos de firmware legado (geração antiga do programa interno do equipamento) não respondem a ela e nunca aparecem como divergentes.

Onde a divergência aparece

O aviso aparece em quatro lugares diferentes, sempre apontando para o mesmo assunto.

Sinal	Onde aparece	O que acontece ao tocar
Selo vermelho de exclamação sobre o ícone	Item Dispositivos do menu lateral	Abre a tela Dispositivos . O selo só some quando a divergência for resolvida
Marcador de exclamação vermelha antes do nome	Tela Dispositivos , coluna Nome	Abre a janela de decisão já filtrada nesse dispositivo. A dica é Dados divergentes — toque para resolver
Botão Resolver , em vermelho, à direita do nome	Cabeçalho dos itens recolhíveis das telas Entradas e Saídas	Abre a janela de decisão. A dica é Este dispositivo tem dados diferentes dos salvos na Nuvem. Resolva para editar.
Segmento Resolver , primeiro da barra de ações	Tela Detalhes do dispositivo	Abre a janela de decisão. A dica é Dados divergentes entre dispositivo e Nuvem



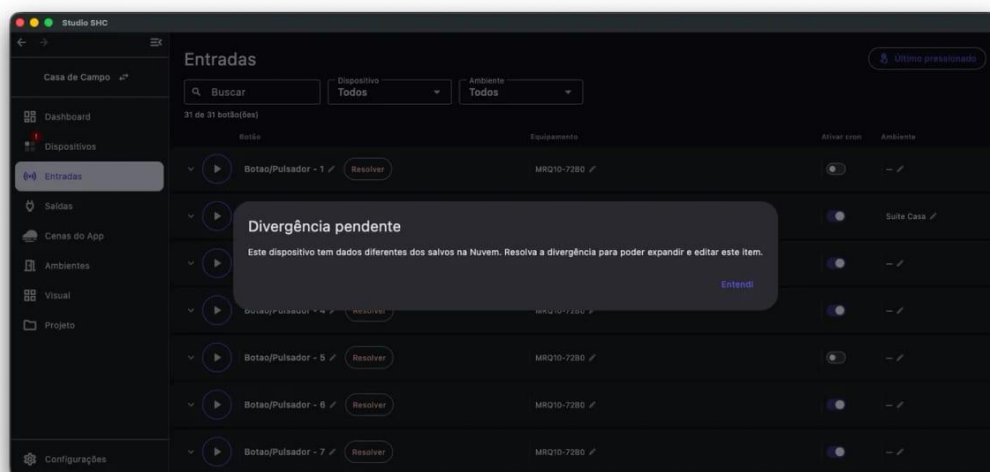
Item travado enquanto houver divergência

Enquanto o botão **Resolver** estiver visível no cabeçalho de um item das telas **Entradas** ou **Saídas**, aquele item **não** expande.

Ao tocar no cabeçalho, o Studio SHC abre apenas um aviso explicando o motivo:

- Título: **Divergência pendente**
- Texto: Este dispositivo tem dados diferentes dos salvos na Nuvem. Resolva a divergência para poder expandir e editar este item.
- Botão: **Entendi**

No computador, o cursor do mouse sobre o cabeçalho vira o símbolo de proibido.



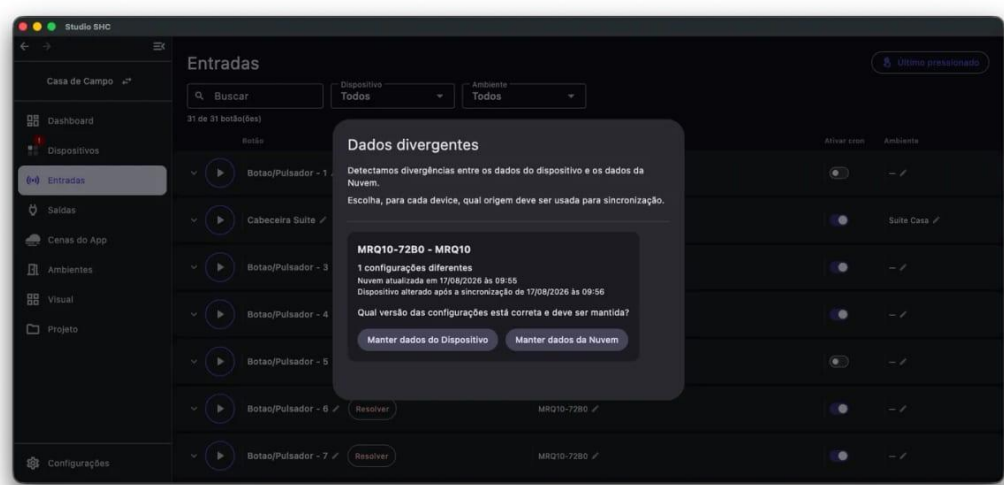
A janela Dados divergentes

A janela abre somente pelo clique em **Resolver**, em qualquer um dos quatro lugares acima. Ela **não** pode ser fechada tocando fora enquanto nada der errado.

No topo aparecem o título **Dados divergentes** e dois textos de apoio: **Detectamos divergências entre os dados do dispositivo e os dados da Nuvem.** e **Escolha, para cada device, qual origem deve ser usada para sincronização.**

Abaixo, um cartão por dispositivo, com:

Linha	O que mostra
Título	Nome do dispositivo e modelo
Contagem	Quantas configurações estão diferentes
Data da Nuvem	Nuvem atualizada em com data e hora, ou Data da Nuvem indisponível
Data do dispositivo	Dispositivo alterado após a sincronização de com data e hora, ou Dispositivo alterado fora do app (sem registro de sincronização)
Pergunta	Qual versão das configurações está correta e deve ser mantida?
Botões	Manter dados do Dispositivo e Manter dados da Nuvem



Sobre a data do dispositivo: o equipamento devolve apenas um resumo dos dados. Ele não informa quando os dados mudaram. A referência possível é a data da última sincronização confirmada. Ou seja, o conteúdo atual do equipamento foi alterado depois dela.

Depois que todos os dispositivos listados forem resolvidos, a janela fecha sozinha.

Manter dados do Dispositivo

Escolha esta opção quando a configuração correta é a que está dentro do equipamento. Por exemplo, quando alguém ajustou as cenas direto nele.

O Studio SHC pede ao equipamento todo o conteúdo que ele tem guardado e **sobrescreve a Nuvem** com esses dados.

Enquanto processa, o botão vira um indicador de carregamento e o outro fica desativado.

Manter dados da Nuvem

Escolha esta opção quando a configuração correta é a que está no projeto. Por exemplo, quando você editou cenas pelo Studio SHC e o equipamento ficou para trás.

O Studio SHC envia para o equipamento o que está salvo na Nuvem.

Em alguns casos esse botão **não aparece**. Isso acontece quando as configurações divergentes simplesmente não existem na Nuvem. Enviar não faria efeito, e a divergência voltaria.

Nesse caso, o cartão mostra a frase **A Nuvem não possui essas configurações — só é possível manter os dados do dispositivo**. A única saída é trazer os dados do equipamento.

Efeito no Atualizar tudo

Enquanto um conjunto de dados estiver marcado como divergente, as pendências dele **saem da fila** do [Atualizar tudo](#).

Isso é proposital. Enviar naquele momento sobrescreveria o que foi alterado direto no equipamento.

Para enviar mesmo assim, clique em **Resolver** e depois em **Manter dados da Nuvem**.

Módulo recém-substituído

Quando o dispositivo foi marcado como substituído pela tela de [Substituir dispositivo](#), a divergência é resolvida sozinha. O Studio SHC mantém os dados da Nuvem, sem abrir nenhuma janela.

Esse é o comportamento esperado. O equipamento novo deve receber a configuração do projeto, não pedir decisão.

Se algo der errado

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
O dispositivo não respondeu à solicitação de dados. Verifique a conexão e tente novamente.	Nenhum item veio do equipamento ao usar Manter dados do Dispositivo	Confira se ele está ligado e na mesma rede, clique em OK e tente novamente
Sincronização parcial: com a contagem de itens recebidos	Só parte dos dados chegou	Clique em OK e depois em Manter dados do Dispositivo novamente para reprocessar os itens restantes
Falha ao atualizar o dispositivo com os dados da Nuvem. Pendências criadas em “Atualizar tudo”.	O envio para o equipamento não foi concluído	O envio virou pendência. Refaça pelo Atualizar tudo

O aviso de falha ao trazer os dados aparece com o título **Falha ao atualizar o banco** e o botão **OK**.

Depois de uma falha, a janela principal passa a exibir o botão **Fechar**, para você sair e tentar mais tarde.

Menos avisos indevidos

O Studio SHC passou a guardar, junto do registro de sincronização, uma impressão digital do que o equipamento recebeu (um código curto que identifica aqueles dados). Ele usa essa informação primeiro na comparação.

Isso reduziu muito os avisos de divergência indevidos.

Equipamentos sincronizados antes dessa melhoria continuam funcionando pelo método anterior. Eles migram sozinhos assim que o Studio SHC confere e conclui que estão em dia, sem exigir nenhuma ação sua.

Dicas úteis

- A divergência nunca abre uma pergunta sozinha. Ela fica sinalizada até você clicar em **Resolver**.
- O selo vermelho no item **Dispositivos** do menu só some quando a divergência for resolvida.
- Um item de **Entradas** ou **Saídas** com o botão **Resolver** não expande até a divergência ser tratada.
- Antes de escolher, leia as duas datas do cartão para saber qual lado é o mais recente.
- Se as pendências sumiram do **Atualizar tudo**, verifique se há divergência pendente naquele dispositivo.
- Equipamentos de firmware legado não participam dessa verificação e nunca aparecem como divergentes.

Configurações do dispositivo

A tela de **Detalhes do dispositivo** pode mostrar diferentes blocos de configuração, dependendo do modelo do equipamento.

Essas configurações são exibidas automaticamente pelo Studio SHC com base nos recursos que o dispositivo possui.

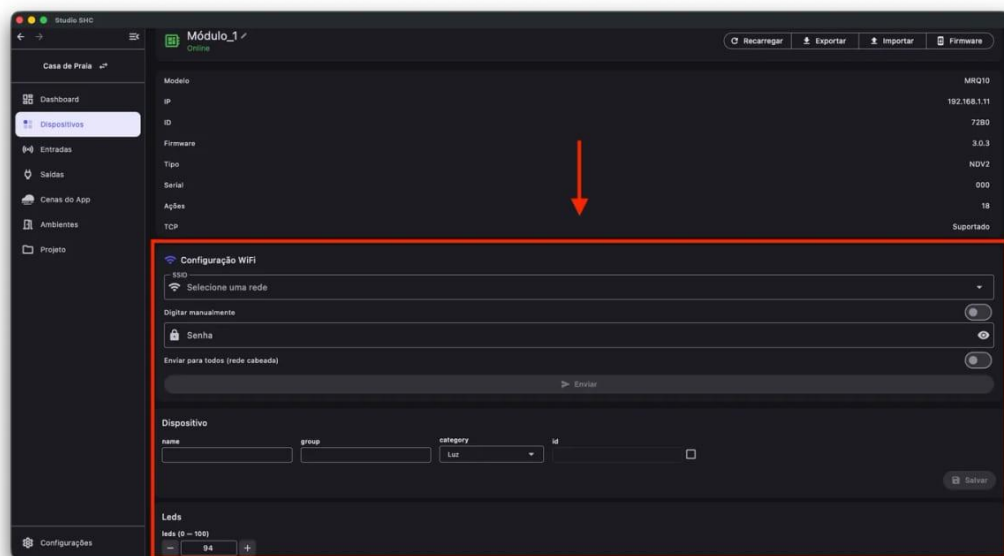
Por isso, alguns dispositivos podem mostrar opções como **Dispositivo**, **Leds**, **Bluetooth**, **Inputs**, **Zona**, **Device** ou outras seções.

Outros modelos podem mostrar menos opções.

Onde aparecem

As configurações aparecem na tela [Detalhes do dispositivo](#), abaixo das informações de Wi-Fi do equipamento.

Cada bloco reúne um grupo de campos relacionados a uma parte do dispositivo.



Por que os blocos mudam

Os blocos de configuração não são iguais para todos os dispositivos.

Eles dependem do modelo, do firmware (o programa interno do equipamento) e dos recursos disponíveis no equipamento.

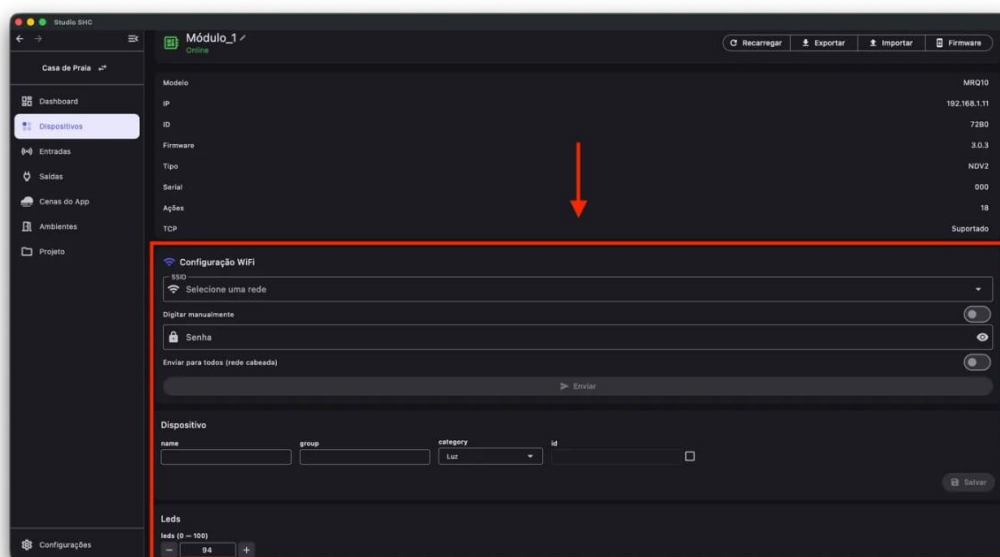
Por exemplo:

Tipo de bloco	O que pode configurar
Dispositivo	Informações gerais do equipamento
Leds	Brilho, cores ou ajustes dos LEDs
Bluetooth	Nome ou senha Bluetooth, quando disponível
Inputs	Entradas físicas do dispositivo
Zona	Configurações de zonas de áudio ou controle
Device	Modo de uso, saída ou comportamento do equipamento
Configuração Wi-Fi	Rede Wi-Fi usada pelo dispositivo

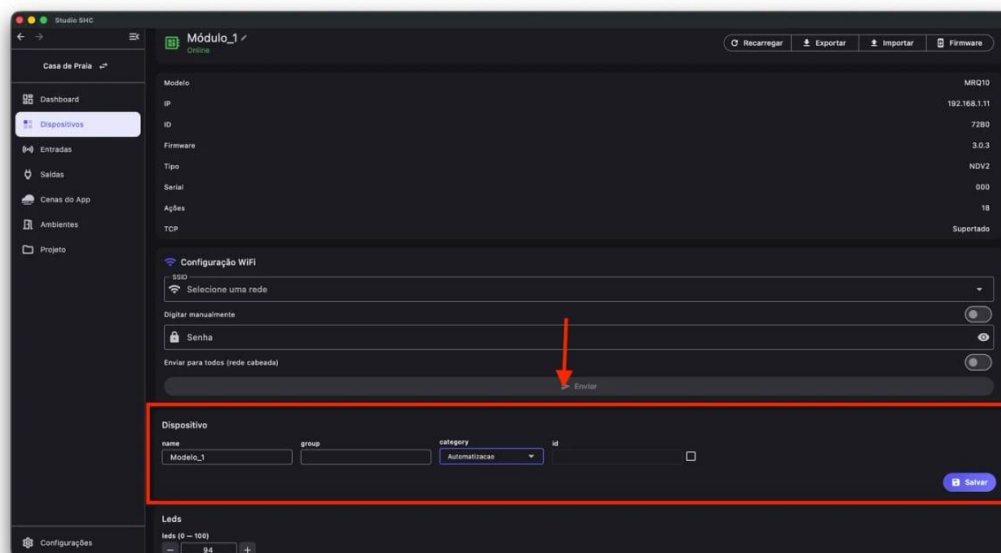
A tela mostra apenas as opções disponíveis para o dispositivo que está sendo acessado.

Como editar uma configuração

- 1 Acesse a tela [Detalhes do dispositivo](#).
- 2 Role a tela até encontrar o bloco de configuração desejado.



- 3 Altere os campos desejados.
Os campos podem aparecer como texto, número, seletor, botão de ativar/desativar ou lista de opções.
- 4 Depois de alterar algum campo, o botão **Salvar** ficará disponível no próprio bloco.
- 5 Clique em **Salvar** para gravar a alteração no Studio SHC.



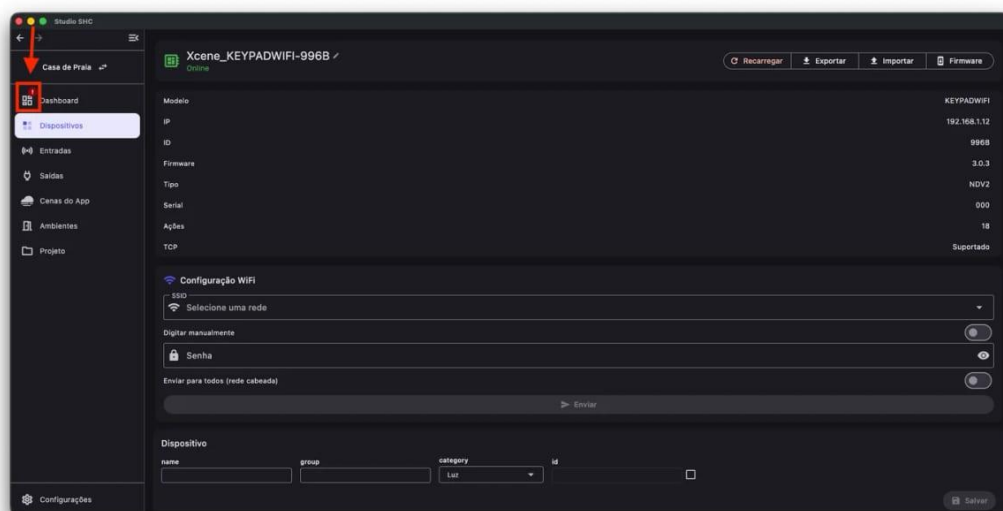
- 6 Aguarde o sistema concluir o salvamento.
- 7 Depois de salvar, a alteração ficará pendente de envio para o dispositivo.
O Dashboard mostrará o aviso de **Pendências de envio** com a opção **Atualizar tudo**.
- 8 Use a opção **Atualizar tudo** para enviar as alterações salvas para o dispositivo.

Importante sobre o botão Salvar

O botão **Salvar** grava a alteração no Studio SHC. Isso não significa que o dispositivo já recebeu a nova configuração.

Depois de salvar, é necessário enviar as alterações para o dispositivo.

Esse envio é feito pelo aviso de **Pendências de envio**, usando a opção **Atualizar tudo**.



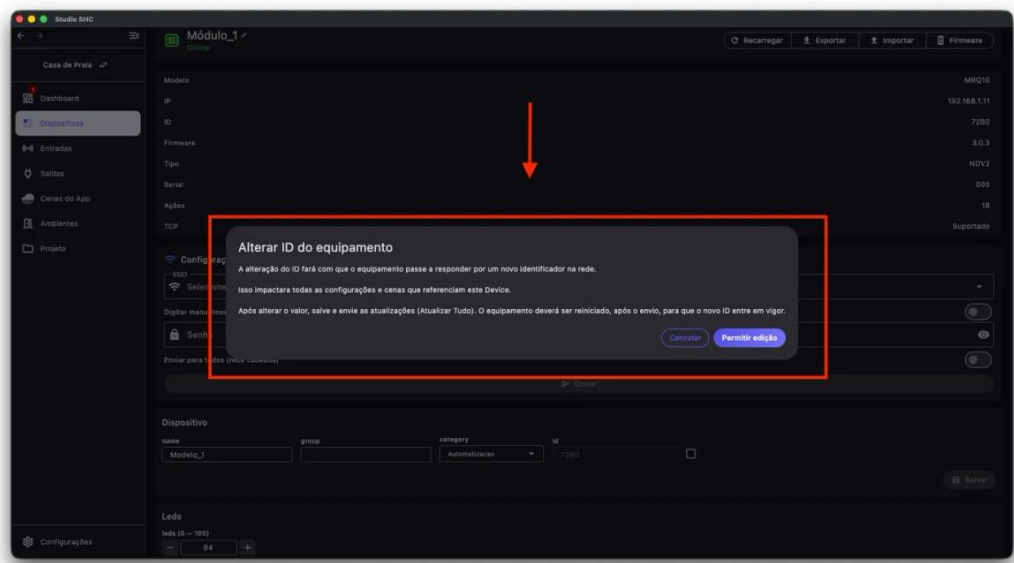
Campos bloqueados ou protegidos

Alguns campos podem aparecer bloqueados ou exigir confirmação antes de serem alterados.

Isso acontece porque certos dados identificam o dispositivo ou afetam diretamente seu funcionamento.

⚠ Atenção

Altere esses campos apenas se tiver certeza do que está fazendo.

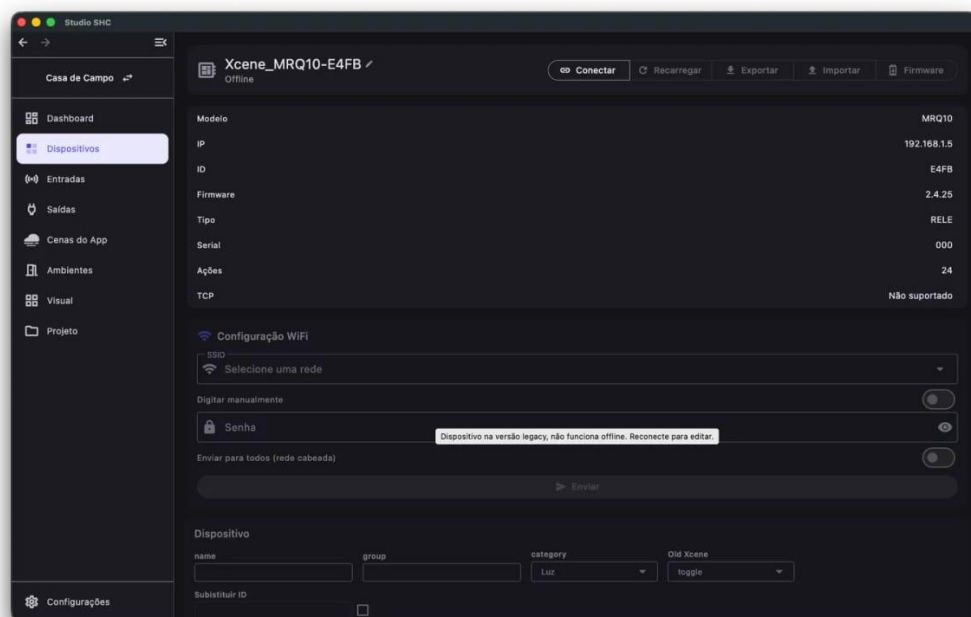


Quando os blocos ficam bloqueados

Quando o dispositivo é de firmware legado (geração antiga de firmware) e está offline, os blocos de configuração ficam **esmaecidos** e **sem interação**.

Isso vale tanto para o bloco **Configuração WiFi** quanto para todos os demais blocos de configuração do equipamento.

Onde você está	O que acontece
Computador	Ao passar o cursor sobre o bloco, aparece a dica Dispositivo na versão legacy, não funciona offline. Reconecte para editar.
Tablet	Ao tocar no bloco, abre o aviso Dispositivo offline , com o mesmo texto e o botão Entendi



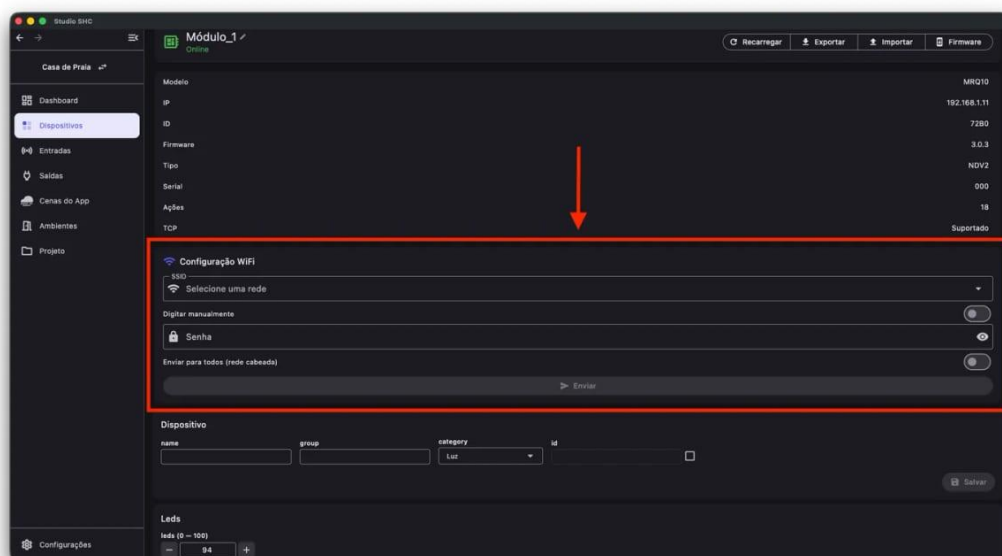
Para voltar a editar:

- 1 Confira se o equipamento está ligado e conectado à mesma rede.
- 2 Na barra de ações da tela [Detalhes do dispositivo](#), use **Conectar**.
- 3 Quando o dispositivo voltar a ficar online, os blocos ficam editáveis novamente.

Configuração Wi-Fi

A configuração de Wi-Fi aparece em um bloco próprio chamado **Configuração Wi-Fi**.

Use esse bloco quando precisar selecionar uma rede, digitar a senha ou enviar as configurações de rede para o dispositivo.



Para o passo a passo completo, veja [Setup Wi-Fi](#).

Entradas e botões

Alguns dispositivos podem mostrar campos relacionados a entradas físicas, como **Inputs**.

Esses campos indicam configurações internas do dispositivo.

Para configurar o uso das entradas dentro do projeto, como botões, pulsadores (botões que só ficam ligados enquanto você aperta) e ações, use a tela [Entradas](#).

Dicas úteis

- As configurações exibidas podem mudar de um dispositivo para outro.
- Nem todos os dispositivos terão os mesmos blocos ou campos.
- Altere apenas os campos que você conhece.
- Depois de editar um bloco, clique em **Salvar** naquele próprio bloco.
- Depois de salvar, envie a alteração para o dispositivo usando [Atualizar tudo](#).
- Se o botão **Salvar** estiver desativado, provavelmente não há alterações para gravar.
- Se os blocos estiverem esmaecidos, verifique se o dispositivo é legado e está offline. Reconnecte para voltar a editar.
- Se ocorrer erro ao salvar, verifique se o dispositivo está online e conectado à mesma rede.
- Para alterar a rede Wi-Fi do dispositivo, use o bloco **Configuração WiFi** ou veja [Setup Wi-Fi](#).

Importar e exportar cenas

Na tela de [Detalhes do dispositivo](#), os botões **Exportar** e **Importar** permitem salvar ou restaurar cenas e configurações de um dispositivo usando um arquivo.

Essa função é útil para criar backup (cópia de segurança), restaurar informações ou copiar configurações entre dispositivos compatíveis.

Importante

Os botões **Exportar** e **Importar** trabalham com as informações salvas no Studio SHC e com um arquivo local.

Importar grava as informações apenas na Nuvem. O equipamento continua com o conteúdo antigo até o envio ser concluído.

O próprio processo de importação tenta enviar as informações ao equipamento em seguida.

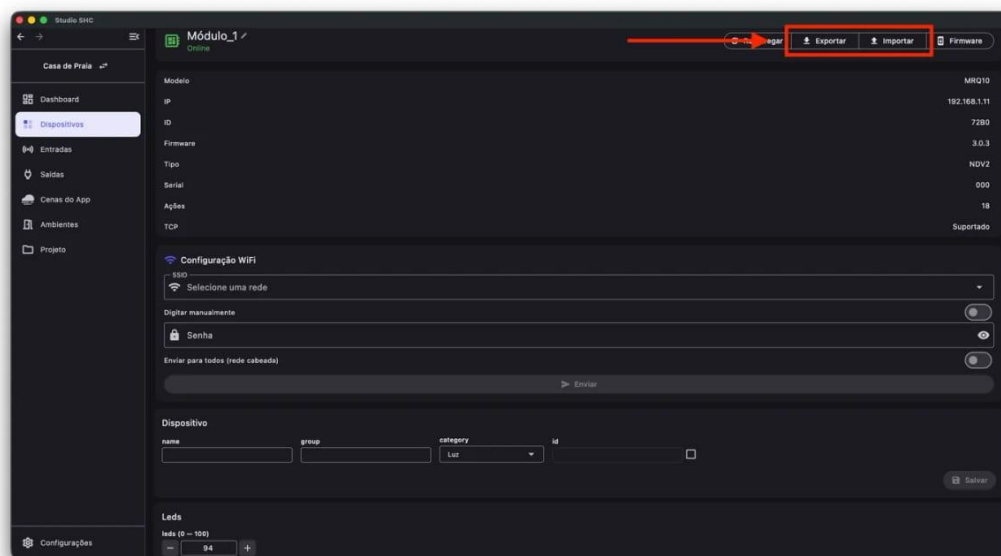
Se esse envio falhar, ou se o equipamento estiver offline, o conteúdo **fica pendente** e aparece em [Atualizar tudo](#).

❗ Observação

Importar altera apenas a Nuvem. O equipamento só recebe a alteração depois do **Atualizar tudo**. Até lá, o dispositivo fica com pendência.

Onde encontrar

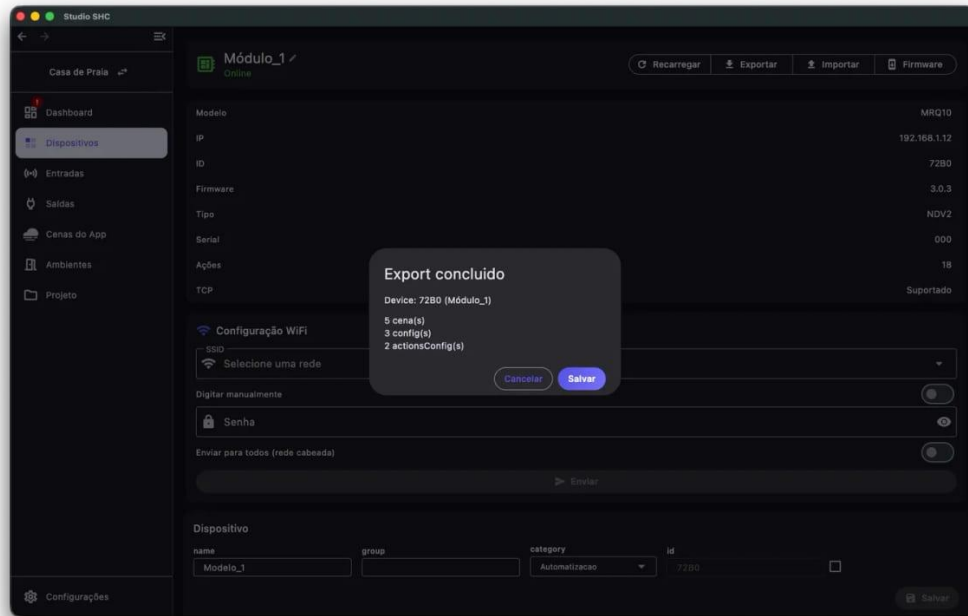
- 1 Acesse a tela [Dispositivos](#).
- 2 Clique na linha do dispositivo desejado.
- 3 Na tela **Detalhes do dispositivo**, localize os botões **Exportar** e **Importar** no topo da tela.



Exportar cenas e configurações

Use **Exportar** quando quiser salvar uma cópia das cenas e configurações do dispositivo em um arquivo.

- 1 Na tela **Detalhes do dispositivo**, clique em **Exportar**.
- 2 O Studio SHC abrirá uma janela de exportação.



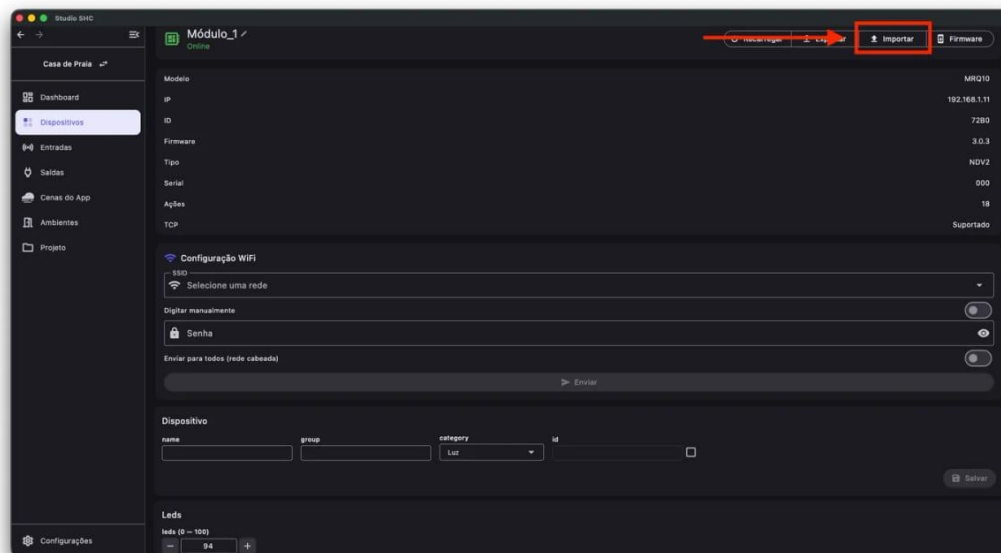
- 3 Aguarde o sistema coletar as informações.
- 4 Quando a coleta terminar, confira o resumo exibido na tela.
- 5 Clique em **Salvar**.
- 6 Escolha onde deseja salvar o arquivo no computador ou tablet.

O arquivo fica salvo no local escolhido. Você pode usá-lo depois para restaurar ou copiar a configuração.

Importar cenas e configurações

Use **Importar** quando quiser carregar no Studio SHC um arquivo exportado anteriormente.

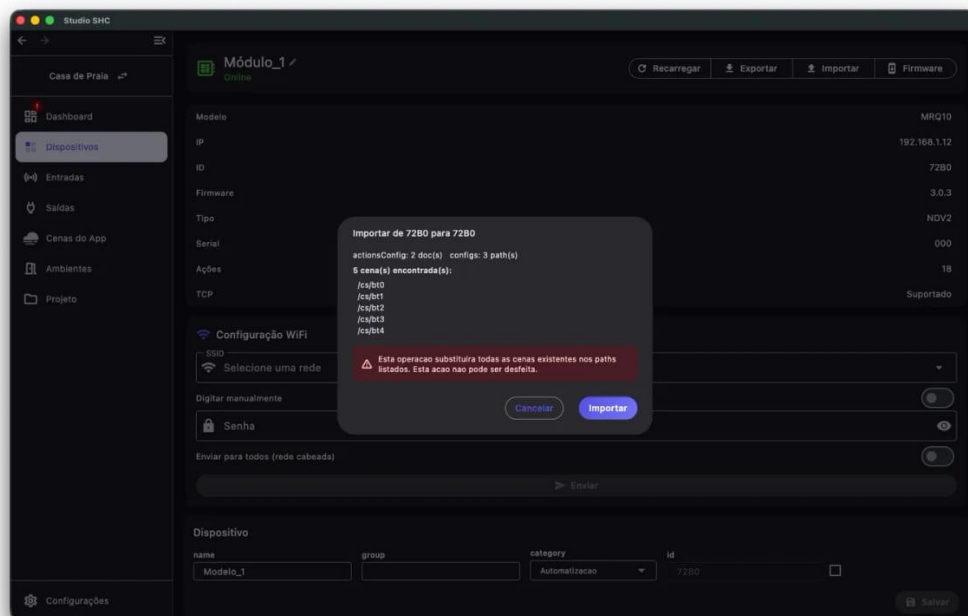
- 1 Na tela **Detalhes do dispositivo**, clique em **Importar**.



2 Escolha o arquivo de importação.

3 Confira as informações exibidas antes de confirmar.

O Studio SHC pode mostrar um aviso quando o arquivo pertence a outro dispositivo.



4 Clique em **Confirmar** para iniciar a importação.

5 Aguarde o sistema concluir o processo.

6 Ao final, confira o resumo da importação.

O resumo aparece como **Importação concluída**. Ele informa quantos itens foram importados, quantos foram enviados ao equipamento e quantos ficaram com falha.

7 Se algum item não foi enviado, use **Atualizar tudo** para enviar as alterações ao dispositivo.

⚠ Atenção

Leia o resumo com atenção:

- **importados** significa gravados na Nuvem;
- **enviados** significa que o equipamento realmente recebeu.

Se o número de importados for maior que o de enviados, restou pendência.

Quando usar

Você pode usar importar e exportar em situações como:

Situação	O que fazer
Criar um backup antes de alterar cenas	Use Exportar para salvar uma cópia
Restaurar uma configuração anterior	Use Importar com um arquivo salvo anteriormente
Copiar configuração entre dispositivos compatíveis	Exporte de um dispositivo e importe em outro
Guardar uma versão de segurança	Exporte e salve o arquivo em uma pasta de backup

Diferença entre Exportar, Importar, Recarregar e Atualizar tudo

Ação	Quando usar
Exportar	Para salvar cenas e configurações em um arquivo
Importar	Para carregar cenas e configurações a partir de um arquivo
Recarregar	Para buscar novamente as informações que o dispositivo possui
Atualizar tudo	Para enviar alterações pendentes do Studio SHC para os dispositivos

Dicas úteis

- Exporte um backup antes de fazer grandes alterações nas cenas ou configurações.
- Guarde o arquivo exportado em um local seguro.
- Use arquivos exportados pelo próprio Studio SHC.
- Antes de importar, confira se o arquivo corresponde ao dispositivo correto ou a um modelo compatível.
- Importar altera apenas a Nuvem. O equipamento só recebe a alteração depois do envio.
- Depois de importar, verifique se apareceu alguma pendência de envio no Dashboard.
- Se houver pendências, use [Atualizar tudo](#).
- Com o equipamento offline, a importação sempre deixa pendência. Reconecte e envie depois.

Setup Wi-Fi

O botão **Setup Wi-Fi** fica na tela **Dispositivos**, dentro da seção **Dispositivos na rede**.

Ele é usado para configurar um dispositivo novo, ou um dispositivo que ainda não está conectado à rede do projeto.

Nesse processo, o dispositivo fica em modo AP (o dispositivo cria uma rede Wi-Fi própria). O computador ou tablet precisa se conectar temporariamente a essa rede. Assim, o Studio SHC consegue enviar o nome e a senha da rede correta para o dispositivo.

Depois disso, o dispositivo sai do modo AP e tenta entrar na rede escolhida.

Quando usar o Setup Wi-Fi

Use o **Setup Wi-Fi** quando:

- O dispositivo ainda não está conectado à rede do projeto.
- O dispositivo é novo.
- O dispositivo está em modo AP.
- O dispositivo aparece na seção **Dispositivos na rede** com o ícone de Wi-Fi.
- Você precisa enviar a rede e a senha Wi-Fi para um dispositivo que ainda não está acessível na rede.

Não use o **Setup Wi-Fi** para trocar a rede de um dispositivo que já está conectado e aparece na tela de detalhes.

Para isso, use o bloco **Configuração WiFi** dentro da tela [Detalhes do dispositivo](#).

Diferença entre Setup Wi-Fi e Configuração WiFi

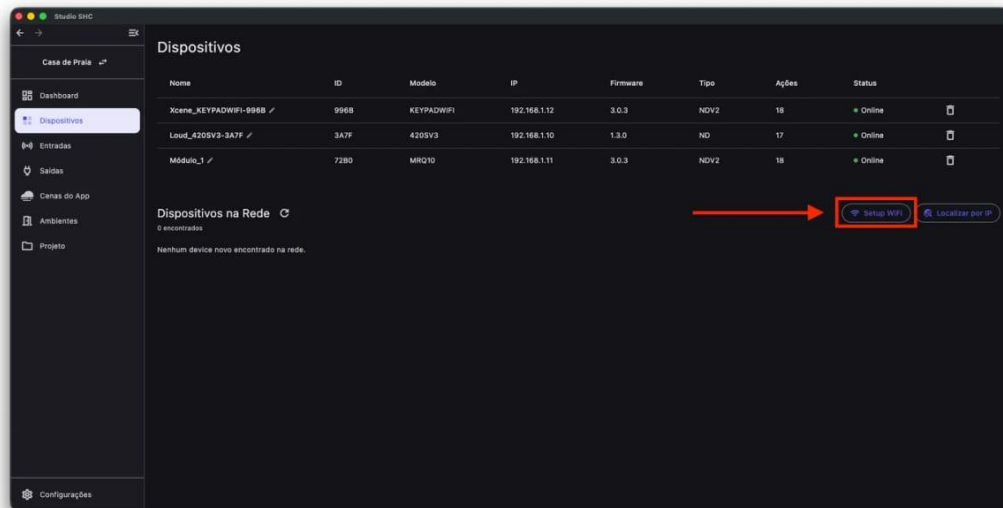
Opção	Onde fica	Quando usar
Setup Wi-Fi	Tela Dispositivos , seção Dispositivos na rede	Para configurar um dispositivo novo ou fora da rede
Configuração WiFi	Tela Detalhes do dispositivo	Para trocar a rede de um dispositivo que já está conectado ao projeto

No **Setup Wi-Fi**, o computador ou tablet precisa se conectar primeiro à rede criada pelo próprio dispositivo.

Na **Configuração WiFi**, o dispositivo já está na rede. Por isso, o Studio SHC envia a nova configuração diretamente para ele.

Como abrir o Setup Wi-Fi

- 1 Acesse a tela [Dispositivos](#).
- 2 Role até a seção **Dispositivos na rede**.
- 3 Clique no botão **Setup Wi-Fi**.



Quando um dispositivo aparecer em modo AP, você também pode abrir o Setup Wi-Fi pelo ícone de Wi-Fi na coluna **Ações**.

No **computador**, você também pode acessar pelo **menu superior**:

- Clique em **Dispositivo > Add dispositivo na rede**.

Antes de começar

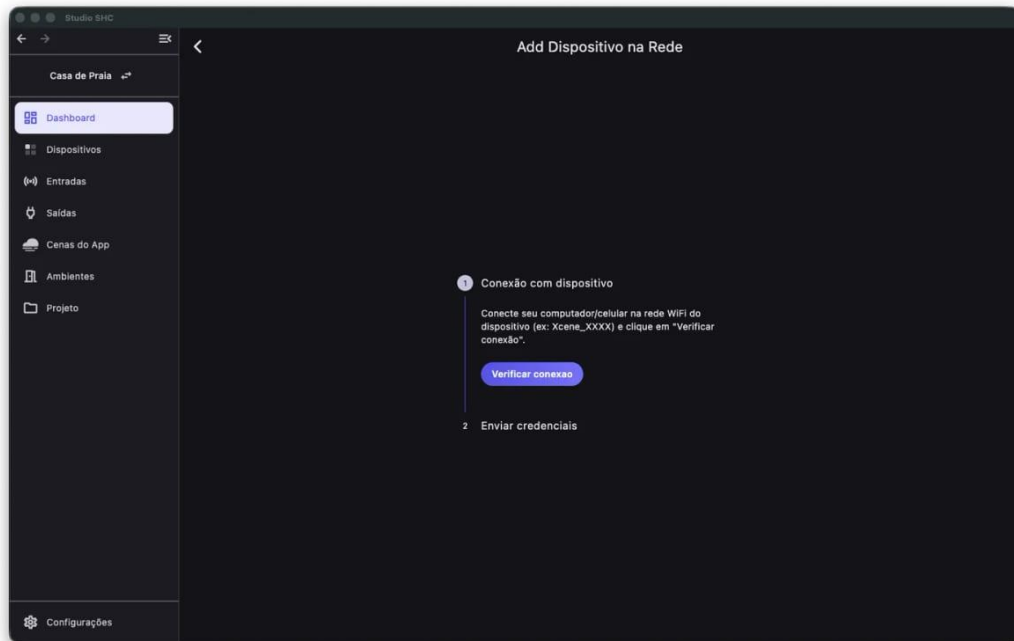
Antes de usar o assistente, verifique:

- O dispositivo está ligado.
- O dispositivo está em modo de configuração.
- O computador ou tablet consegue ver a rede Wi-Fi criada pelo dispositivo.
- Você sabe o nome e a senha da rede Wi-Fi onde o dispositivo será conectado.

A rede criada pelo dispositivo geralmente aparece com um nome parecido com **Xcene_XXXX**.

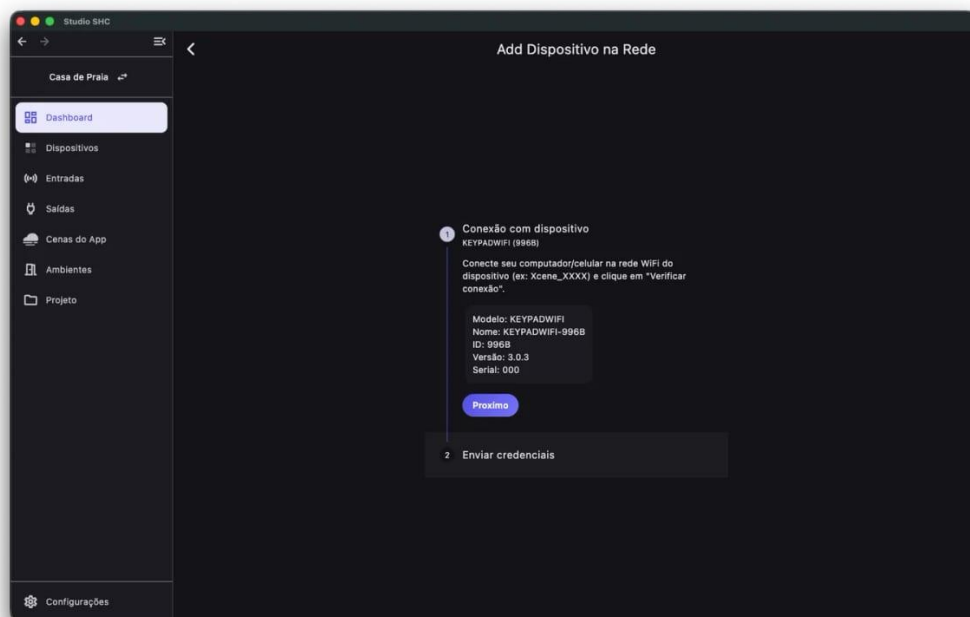
Passo 1 — Conectar ao Wi-Fi do dispositivo

- 1 No computador ou tablet, abra as configurações de Wi-Fi do sistema.
- 2 Conecte-se à rede Wi-Fi criada pelo dispositivo.
Essa rede pode aparecer com um nome parecido com **Xcene_XXXX**.
- 3 Volte para o Studio SHC.
- 4 Clique em **Verificar conexão**.



5 O Studio SHC verificará se o computador ou tablet está conectado ao Wi-Fi do dispositivo.

6 Se a conexão for confirmada, o sistema mostrará as informações do dispositivo.



7 Clique em **Próximo** para continuar.

Se a conexão não for confirmada, confira se o computador ou tablet está realmente conectado à rede Wi-Fi criada pelo dispositivo.

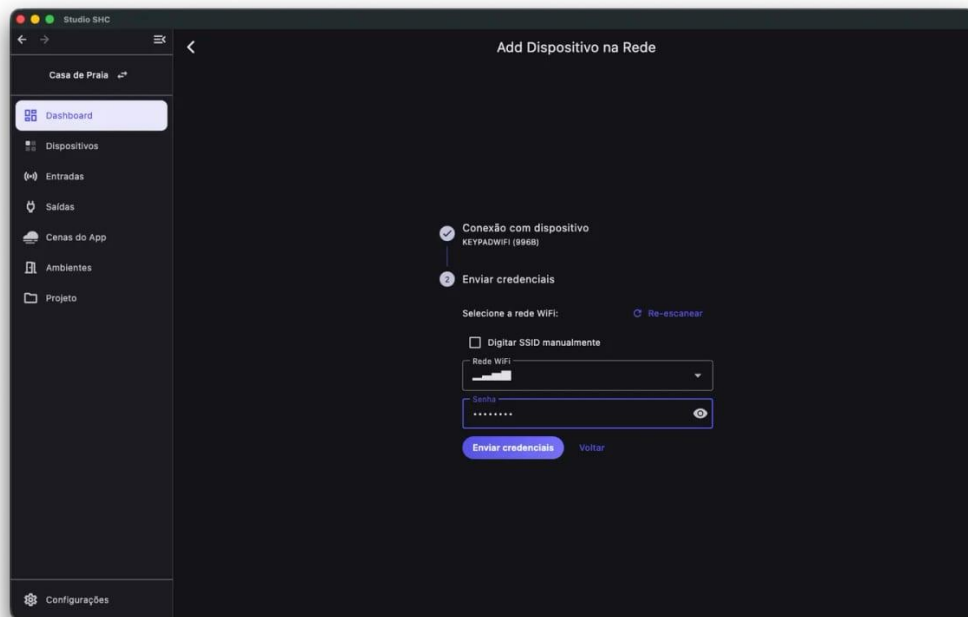
Passo 2 — Enviar a rede correta para o dispositivo

Depois que a conexão com o dispositivo for confirmada, informe a rede Wi-Fi onde ele deverá funcionar.

1 Selecione a rede Wi-Fi desejada na lista.

2 Digite a senha da rede.

- 3 Se a rede não aparecer, ative **Digitar manualmente**.
- 4 Informe o nome da rede.
- 5 Clique em **Enviar credenciais**.



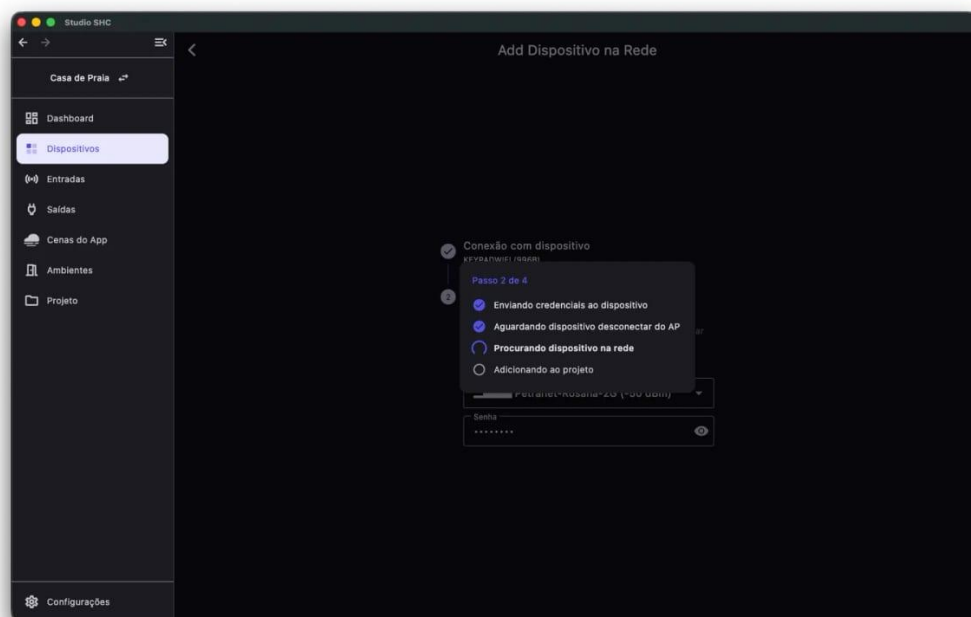
O Studio SHC envia para o dispositivo o nome e a senha da rede escolhida (as credenciais).

O que acontece depois do envio

Após clicar em **Enviar credenciais**, o dispositivo sai do modo AP e tenta se conectar à rede Wi-Fi informada.

Durante esse processo, o Studio SHC pode mostrar etapas como:

- Enviando credenciais ao dispositivo.
- Aguardando o dispositivo desconectar do AP.
- Procurando o dispositivo na rede.
- Adicionando ao projeto, quando necessário.



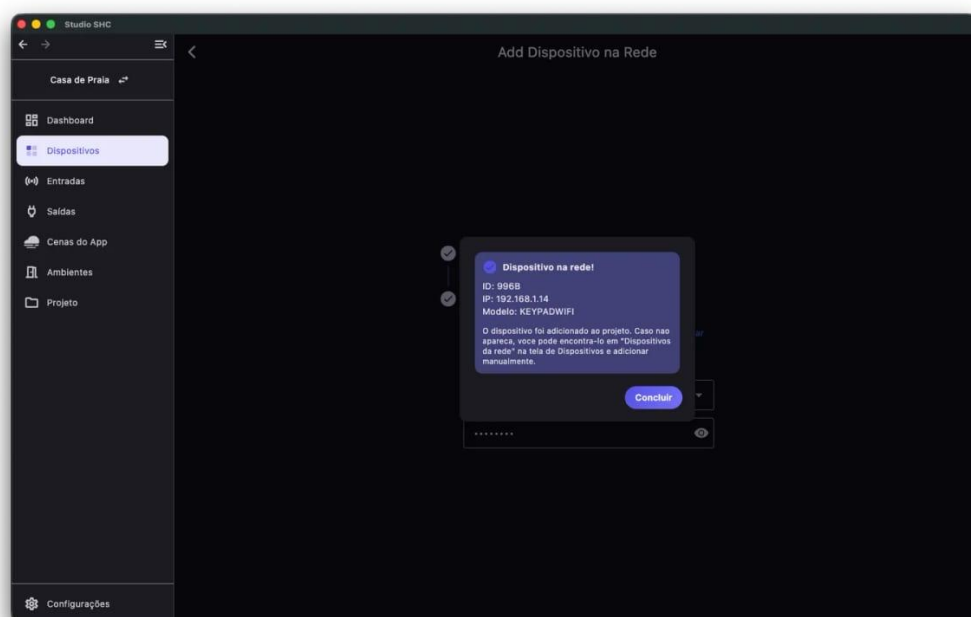
Quando o processo terminar, o dispositivo deverá aparecer conectado à rede do projeto.

Depois de enviar as credenciais

Depois que o dispositivo sair do modo AP, o computador ou tablet pode precisar voltar para a rede Wi-Fi principal.

Se o dispositivo não aparecer no projeto após alguns instantes, confira se:

- O dispositivo entrou na rede correta.
- O computador ou tablet voltou para a rede principal.
- O dispositivo está próximo do roteador.
- A senha da rede foi digitada corretamente.



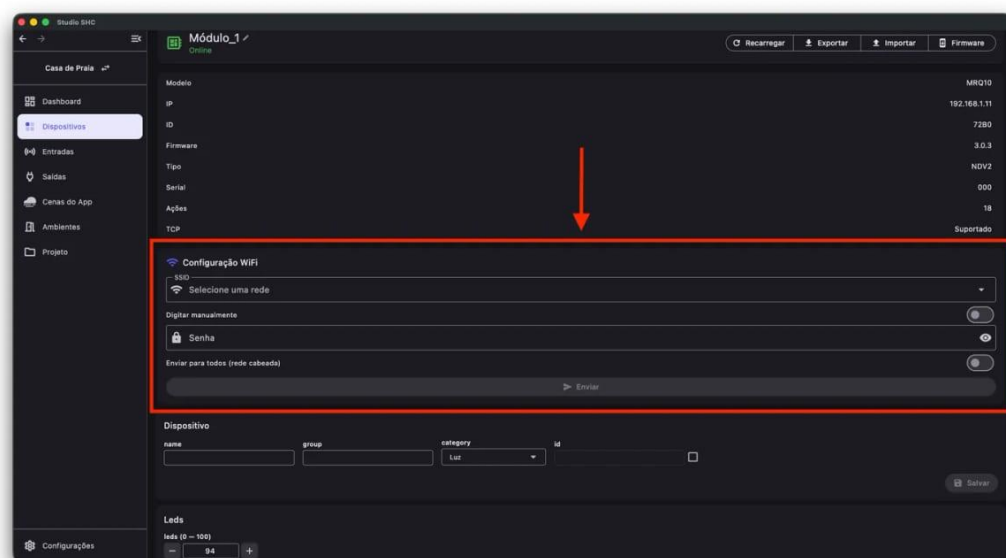
Se algo der errado

Situação	O que fazer
O Studio SHC não confirma a conexão	Verifique se o computador ou tablet está conectado à rede Wi-Fi criada pelo dispositivo
A rede do dispositivo não aparece	Confira se o dispositivo está em modo de configuração
A rede principal não aparece na lista	Use a opção Digitar manualmente
A senha foi digitada incorretamente	Refaça o processo informando a senha correta
O dispositivo não aparece no projeto	Verifique se ele conectou na mesma rede usada pelo computador ou tablet
O processo não avança	Aguarde alguns instantes, confira a rede e tente novamente

Trocar Wi-Fi de um dispositivo já conectado

Se o dispositivo já está conectado à rede e aparece no projeto, não use o botão **Setup Wi-Fi**.

Nesse caso, acesse a tela [Detalhes do dispositivo](#) e use o bloco **Configuração Wi-Fi**.



Esse bloco é usado para trocar a rede de um dispositivo que já está acessível pelo Studio SHC.

Dicas úteis

- O **Setup Wi-Fi** é para dispositivos novos ou fora da rede.
- Durante o Setup Wi-Fi, conecte o computador ou tablet à rede criada pelo próprio dispositivo.
- Muitos dispositivos funcionam apenas em redes **2.4 GHz** (a faixa de Wi-Fi mais comum e de maior alcance).
- Confira a senha da rede antes de enviar.

- Depois do envio, aguarde o dispositivo sair do modo de configuração e entrar na rede escolhida.
- Para dispositivos que já estão online no projeto, use **Configuração WiFi** na tela de detalhes.

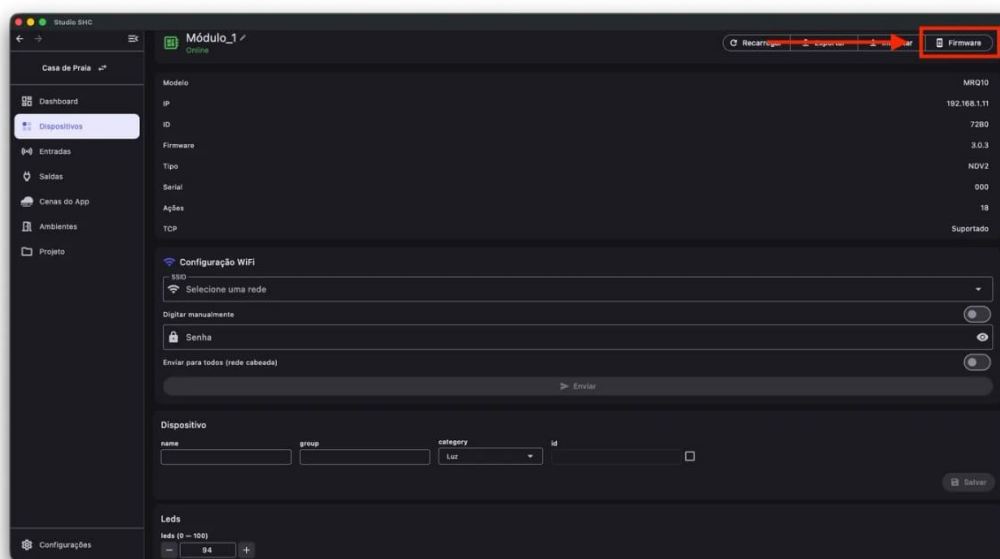
Atualizar firmware

O firmware é o software interno do dispositivo (o programa que faz o equipamento funcionar).

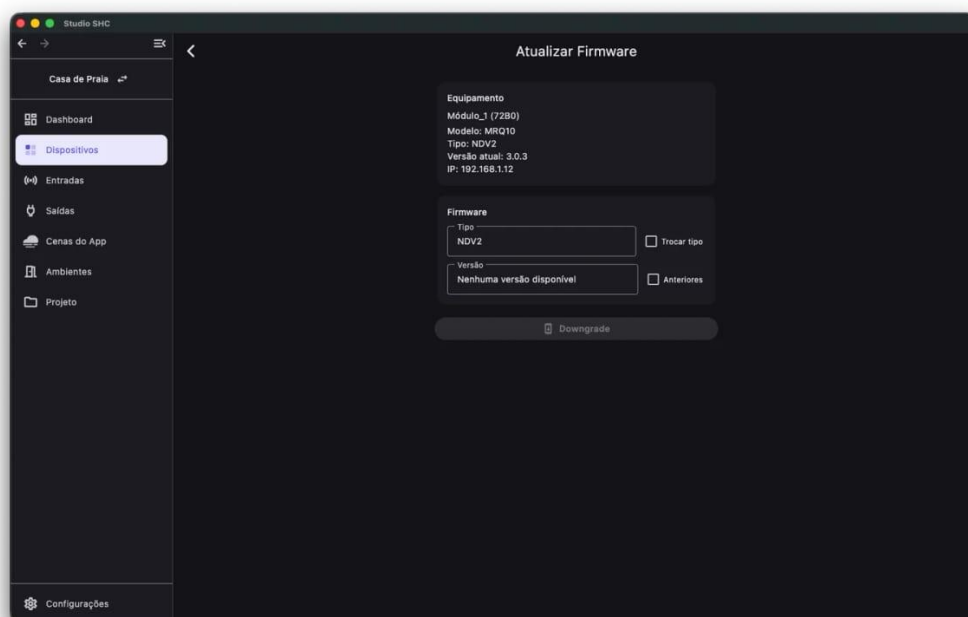
Atualizar o firmware pode corrigir problemas e melhorar a comunicação com o Studio SHC. Também pode liberar novos recursos, quando disponíveis.

Como abrir a tela de atualização

- 1 Acesse a tela [Dispositivos](#).
- 2 Clique na linha do dispositivo que deseja atualizar.
- 3 Na tela [Detalhes do dispositivo](#), clique no botão **Firmware**, no topo da tela.



- 4 A tela **Atualizar Firmware** será aberta.



Informações do equipamento

Na tela **Atualizar Firmware**, você verá as informações atuais do dispositivo.

Essas informações ajudam a confirmar se você está atualizando o equipamento correto.

A tela pode mostrar dados como:

Informação	O que significa
Nome	Nome do dispositivo no projeto
ID	Identificação do dispositivo
Modelo	Modelo do equipamento
Tipo	Tipo do dispositivo
Versão atual	Firmware instalado no momento
IP	Endereço atual do dispositivo na rede

Quais versões aparecem na lista

A lista de versões é filtrada pelo Studio SHC antes de chegar até você.

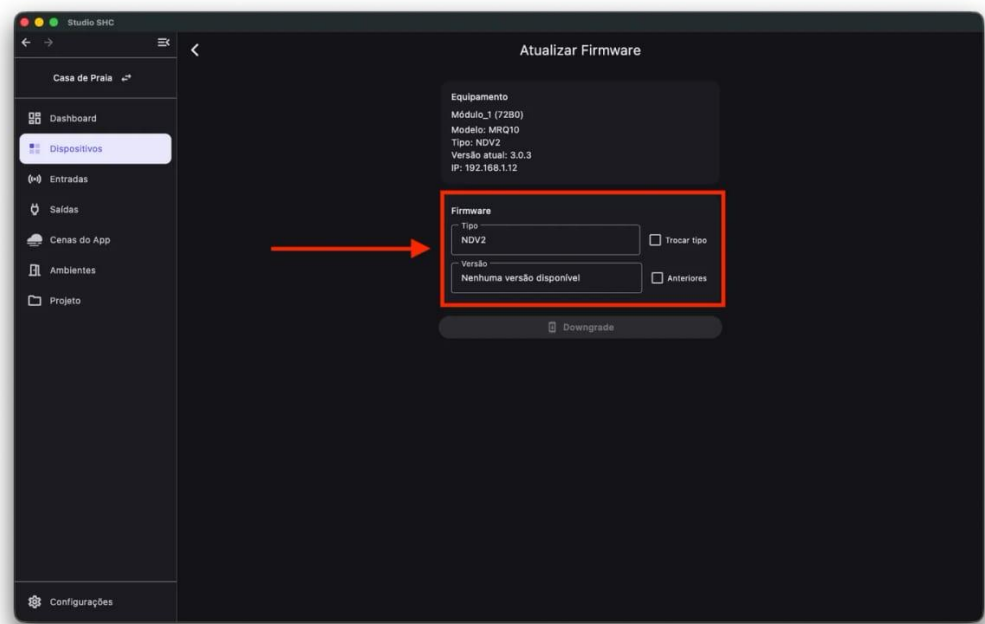
- Só aparecem versões do **modelo** do equipamento e da **família de firmware** correspondente. Um equipamento moderno não recebe mais versões da linha legada, e vice-versa.
- Versões em **rascunho** nunca aparecem.
- Versões **beta** ficam escondidas por padrão. Veja a seção sobre versões beta abaixo.

Isso evita que uma versão incompatível seja oferecida ao instalador em campo.

Escolher a versão do firmware

Na área **Firmware**, você escolhe qual versão deseja instalar.

- 1 Escolha a **versão** desejada.
- 2 Se precisar visualizar versões anteriores, marque a opção **Anteriores**.

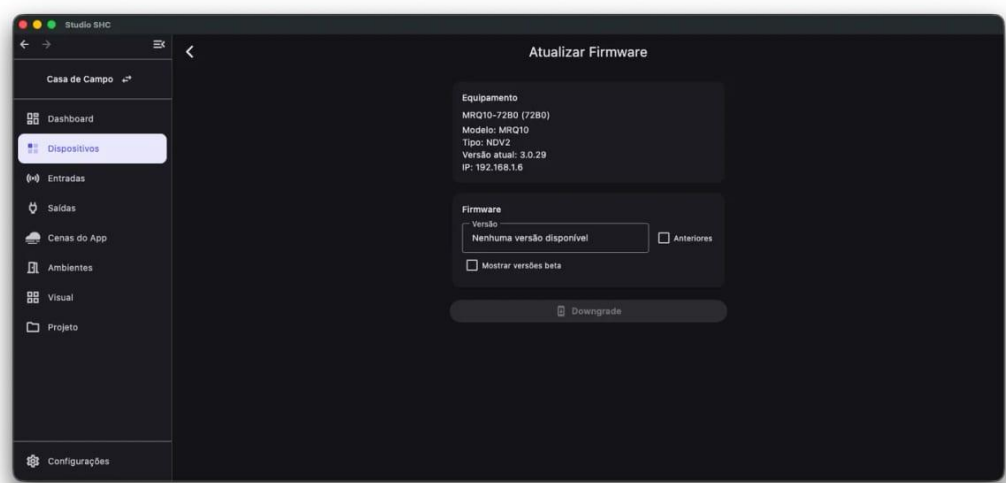


Normalmente, o Studio SHC já sugere a versão mais recente disponível para o dispositivo.

O que mais aparece nessa área depende da geração do equipamento:

Equipamento	O que aparece ao lado da versão
Moderno	A opção Mostrar versões beta
Legado	O campo Tipo e a opção Trocar tipo

Em equipamento moderno, o campo **Tipo** e a opção **Trocar tipo** não existem, porque essa família de firmware não tem esse tipo de escolha.



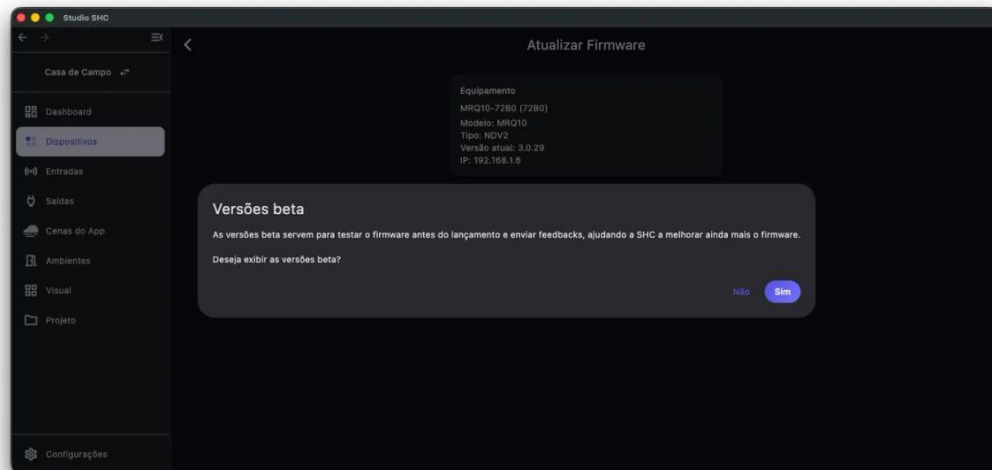
Versões beta

Versões beta são versões de teste, liberadas antes do lançamento oficial.

A opção **Mostrar versões beta** existe apenas em equipamentos modernos e vem **desmarcada**.

Ao marcá-la, o Studio SHC abre a janela **Versões beta**. A janela explica que as versões beta servem para testar o firmware antes do lançamento e enviar feedbacks (opiniões e relatos de problemas). Assim, você ajuda a SHC a melhorar ainda mais o firmware. Depois, a janela pergunta se você deseja exibir as versões beta.

- 1 Leia a mensagem.
- 2 Clique em **Sim** para exibir as versões beta na lista.
- 3 Clique em **Não** para manter apenas as versões finais.



Desmarcar a opção esconde as betas novamente, sem perguntar nada.

Quando o equipamento **já roda uma versão beta**, a tela abre com as betas visíveis e sem perguntar. Do contrário, a lista abriria vazia.

As versões beta aparecem com o rótulo - **BETA** ao lado do número, por exemplo **3.0.28 - BETA**. A versão instalada aparece também com (**atual**). No cartão de informações do equipamento, o campo aparece como **Versão atual: 3.0.29 - BETA**.

⚠ Atenção

Use versões beta apenas quando quiser participar dos testes. Em instalações entregues ao cliente, prefira as versões finais.

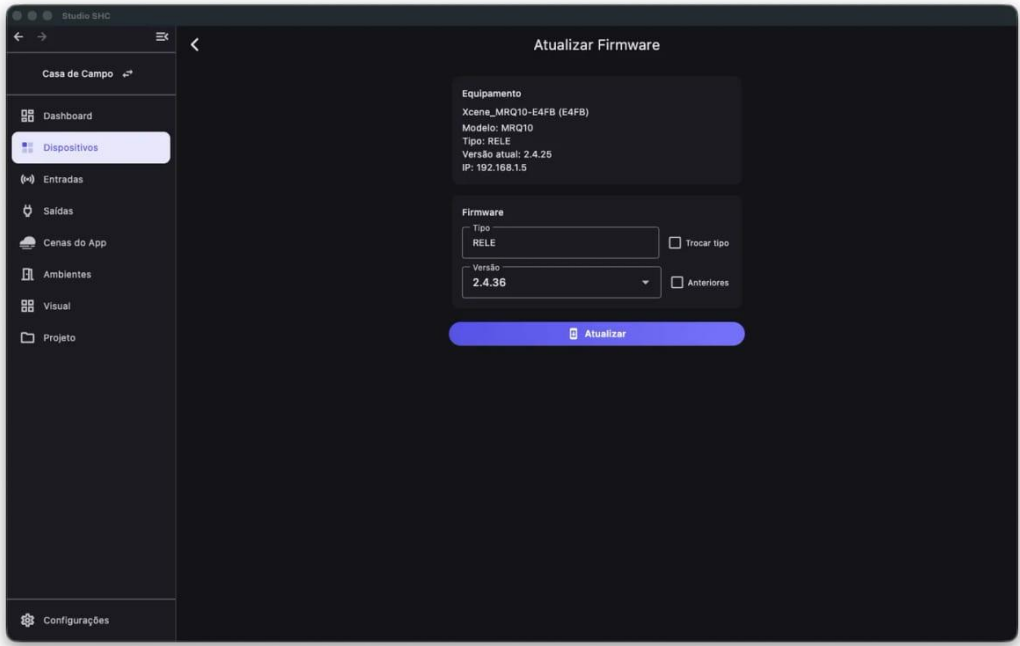
Tipo e Trocar tipo, no equipamento legado

Em equipamento legado, a lista continua trazendo o campo **Tipo**, que define a função do firmware, e a opção **Trocar tipo**.

Ao marcar **Trocar tipo**, o Studio SHC avisa que a alteração de tipo do equipamento irá mudar as suas funções. Depois, pergunta se você tem certeza de que deseja ver todos os tipos.

⚠ Atenção

Marque essa opção apenas quando realmente precisar mudar a função do equipamento. Trocar o tipo altera o comportamento dele no projeto.



Tipos de atualização

O botão principal pode mudar de nome conforme a versão escolhida.

Texto do botão	O que significa
Atualizar	Instala uma versão mais nova do firmware
Downgrade	Instala uma versão anterior (volta para uma versão mais antiga)
Regravar firmware	Instala novamente a mesma versão

Se o dispositivo estiver offline ou sem comunicação, o botão pode ficar desativado.

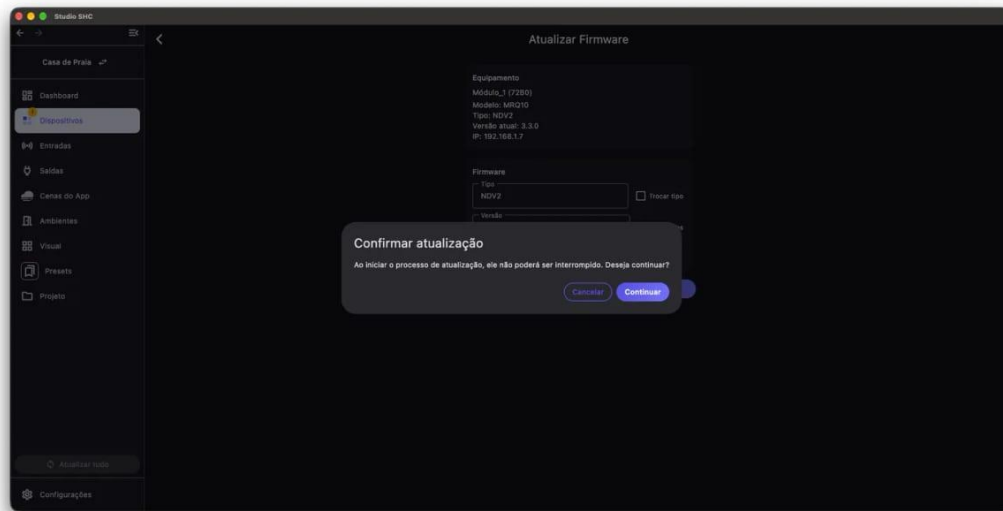
Nesse caso, verifique se o dispositivo está ligado e conectado à mesma rede do tablet ou computador.

Confirmar a atualização

Antes de iniciar, o Studio SHC abre a janela **Confirmar atualização**.

A janela avisa que, depois de iniciado, o processo de atualização não poderá ser interrompido. Depois, pergunta se você deseja continuar.

- 1 Leia a mensagem com atenção.



- 2 Clique em **Continuar** para iniciar.
- 3 Para desistir, clique em **Cancelar**.

Durante a atualização

Depois de confirmar, o Studio SHC mostrará o andamento da atualização.

Durante o processo, podem aparecer etapas como:

- Baixando o firmware.
- Enviando o firmware para o dispositivo.
- Aguardando o dispositivo reiniciar.

Mantenha o Studio SHC aberto até o processo terminar.

⚠ Atenção

Não desligue o dispositivo nem o desconecte da rede durante a atualização.

Depois que terminar

Quando a atualização for concluída, o dispositivo pode reiniciar automaticamente.

Depois disso, o Studio SHC volta para a tela de detalhes do dispositivo ou atualiza as informações exibidas.

Após atualizar, use [Recarregar descrições](#). Uma nova versão de firmware pode alterar as ações disponíveis no dispositivo.

Se ocorrer algum erro

Situação	O que verificar
Falha ao baixar o firmware	Verifique a conexão com a internet
Falha ao enviar para o dispositivo	Verifique se o dispositivo está online e na mesma rede
Dispositivo offline	Confirme se o dispositivo está ligado e conectado à rede
Versão incompatível	Verifique se a versão escolhida é compatível com o modelo
Dispositivo não voltou após reiniciar	Aguarde alguns minutos e verifique a conexão do dispositivo

Se o problema continuar, entre em contato com o suporte.

Dicas úteis

- Atualize o firmware apenas quando o dispositivo estiver online.
- Mantenha o Studio SHC aberto até o final do processo.
- Não desligue o dispositivo durante a atualização.
- Prefira fazer a atualização com uma conexão de rede estável.
- Depois da atualização, use [Recarregar descrições](#).
- Se tiver dúvida sobre qual versão escolher, use a versão sugerida pelo Studio SHC.
- A lista já mostra apenas versões compatíveis com o modelo e a família do equipamento.
- A opção **Mostrar versões beta** só existe em equipamento moderno e vem desmarcada.
- Versões beta aparecem com o rótulo - **BETA**. Em instalações entregues, prefira as versões finais.
- Em equipamento moderno não há campo **Tipo**. Se você o procurar e não encontrar, é o comportamento esperado.

Migração de firmware

A tela **Migração de Firmware** é usada para levar um equipamento de firmware legado para a nova geração de firmware.

Firmware é o programa interno do equipamento. Firmware legado é a geração antiga desse programa.

A migração é diferente da atualização comum. A atualização instala uma versão mais nova da mesma linha. A migração troca a base do equipamento por outra.

A tela só pode ser aberta quando existe uma migração publicada para o modelo daquele equipamento.

Quando usar

Use a migração quando:

- O equipamento aparece na seção **Devices Legados** do Dashboard.
- O cartão desse equipamento mostra a ação **Migrar**.
- Você quer liberar no equipamento os recursos que só funcionam na nova geração de firmware.

Se o cartão do equipamento não mostra a ação **Migrar**, ainda não existe migração publicada para aquele modelo.

Nesse caso, use a atualização normal em [Atualizar firmware](#).

Antes de começar

Antes de iniciar a migração, verifique:

- O equipamento está ligado e online.
- O equipamento está na mesma rede do computador ou tablet.
- Você tem em mãos o nome e a senha da rede Wi-Fi que o equipamento usará depois.
- Você poderá permanecer perto do equipamento até o fim do processo.

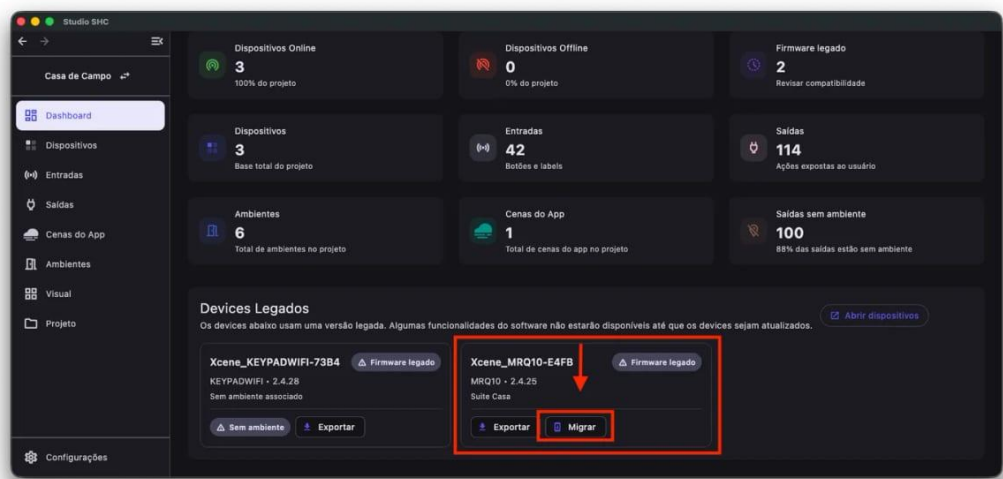
Atenção

A migração apaga as configurações de Wi-Fi do equipamento. Sem os dados da rede em mãos, ele ficará sem conexão até ser reconfigurado.

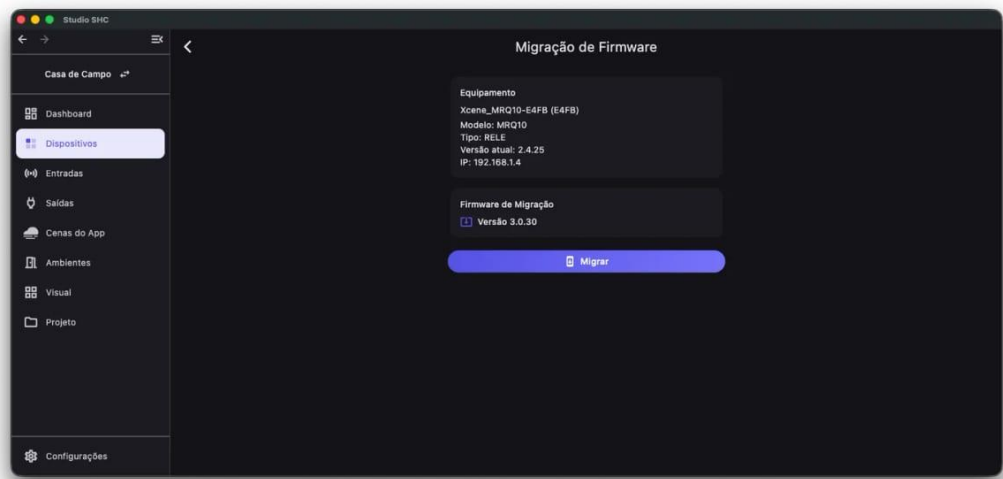
Como acessar

A migração é aberta a partir do Dashboard do projeto.

- 1 Entre no projeto desejado.
- 2 No **Dashboard**, role a tela até a seção **Devices Legados**.
- 3 Localize o cartão do equipamento que deseja migrar.
- 4 Clique na ação **Migrar**.



5 A tela Migração de Firmware será aberta.



A ação **Migrar** só aparece quando existe uma migração publicada para o modelo.

Com o equipamento offline, ela fica desativada, com a dica **Device offline**.

Para entender a seção do Dashboard, veja [Devices Legados](#).

O que aparece na tela

Bloco	O que mostra
Cartão de informações	Nome, ID, modelo, tipo, Versão atual e IP do equipamento
Cartão Firmware de Migração	A versão de migração encontrada para aquele modelo
Botão Migrar	Inicia o processo

Enquanto o Studio SHC procura a migração do modelo, o cartão mostra **Buscando firmware de migração....**

Situações em que não é possível migrar

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Nenhuma migração publicada disponível para este modelo.	Não existe migração publicada para o modelo do equipamento	Nada a fazer nesta tela. Use a atualização de firmware normal
Erro ao buscar migração: seguido da descrição da falha	O Studio SHC não conseguiu consultar a migração disponível	Verifique a conexão com a internet e abra a tela novamente
Device offline — IP não disponível.	O equipamento não tem endereço conhecido na rede	Confira se ele está ligado e conectado. Se necessário, use Localizar por IP

A mensagem sobre a ausência de migração aparece em um cartão vermelho, no lugar do cartão **Firmware de Migração**.

Fazer a migração

- 1 Confira no cartão de informações se o equipamento é realmente o que você quer migrar.
- 2 Confira a versão indicada no cartão **Firmware de Migração**.
- 3 Clique em **Migrar**.
- 4 Aguarde o processo terminar.

Atenção

Não desligue o equipamento nem feche o Studio SHC durante a migração. Assim como na atualização de firmware, mantenha a rede estável durante todo o envio.

Depois da migração

Quando a migração termina com sucesso, o Studio SHC mostra o aviso **Migração concluída!**.

O aviso explica que a migração remove as configurações de WiFi do dispositivo. Ele criará um ponto de acesso próprio (uma rede Wi-Fi criada pelo próprio equipamento) para reconfiguração.

Em seguida, o aviso pede que você se conecte ao WiFi do dispositivo e configure a rede.

Você tem dois caminhos:

Botão	O que faz
Configurar WiFi	Leva direto ao assistente de configuração de rede do equipamento
Fechar	Fecha o aviso, deixando a reconfiguração para depois

O equipamento só volta a se comunicar com o projeto depois de reconectado à rede. Para o passo a passo, veja [Setup Wi-Fi](#).

Depois de reconectar, use [Recarregar descrições](#). A nova geração de firmware pode alterar as ações disponíveis no equipamento.

No navegador

No navegador, a tela inteira é substituída por um aviso:

- Indisponível no navegador
- Requer o app instalado (acesso à rede local)

A migração conversa diretamente com o equipamento pela rede local. Isso só acontece no aplicativo instalado no tablet ou no computador.

Atenção

A migração troca a base do firmware do equipamento e apaga as configurações de rede dele.

Atenção

Não inicie a migração se você não puder reconfigurar o Wi-Fi logo em seguida. Isso vale principalmente em instalações onde o equipamento fica em local de difícil acesso.

Dica

Antes de migrar, considere exportar as cenas do equipamento pelo botão **Exportar**. Ele está disponível no cartão do dispositivo legado e na tela de [Detalhes do dispositivo](#).

Dicas úteis

- A ação **Migrar** só aparece quando existe migração publicada para o modelo do equipamento.
- Só é possível migrar com o equipamento online.
- Tenha o nome e a senha da rede Wi-Fi em mãos antes de iniciar.
- Depois da migração, o equipamento cria um ponto de acesso próprio e espera a reconfiguração.
- Use **Configurar WiFi** no aviso final para ir direto ao [Setup Wi-Fi](#).
- Depois de reconectar, use [Recarregar descrições](#) para atualizar as ações disponíveis.
- No navegador a tela não funciona. Use o aplicativo instalado.

Substituir dispositivo

A tela **Substituir dispositivo** é usada quando um dispositivo físico precisa ser trocado por outro. Você não perde as configurações que já estavam feitas no projeto.

Em vez de configurar tudo novamente, o Studio SHC faz o **dispositivo novo assumir o ID do dispositivo antigo**. O ID é a identificação do dispositivo no projeto.

Assim, as configurações que estavam ligadas ao dispositivo antigo continuam sendo usadas no equipamento novo. Por exemplo: cenas, nomes, ambientes e ações configuradas.

Quando usar

Use a substituição quando:

- Um dispositivo parou de funcionar.
- Um dispositivo queimou ou foi danificado.
- Você precisa trocar um equipamento físico por outro.
- Você quer manter as configurações que já existiam.
- O dispositivo novo é do **mesmo tipo e modelo** do antigo.

A substituição evita que você precise refazer toda a configuração do dispositivo no projeto.

Como funciona

De forma resumida, o processo funciona assim:

- 1 Você escolhe o **dispositivo antigo**, que será substituído.
- 2 Você escolhe o **dispositivo novo**, que assumirá o lugar do antigo.
- 3 O Studio SHC envia para o dispositivo novo o **ID do dispositivo antigo**.
- 4 Você desliga o dispositivo novo.
- 5 Você liga o dispositivo novo de novo.
- 6 O dispositivo novo passa a responder pelo ID do antigo.
- 7 As configurações salvas na nuvem são aplicadas ao dispositivo novo.

Depois disso, o dispositivo novo passa a funcionar no projeto como se fosse o dispositivo antigo.

Antes de começar

Antes de iniciar a substituição, verifique:

- O dispositivo novo está ligado.
- O dispositivo novo está conectado à mesma rede do computador ou tablet.
- O dispositivo novo é do mesmo tipo e modelo do dispositivo antigo.
- Você sabe qual é o dispositivo antigo que será substituído.
- O dispositivo antigo está desligado, danificado ou realmente fora de uso.

⚠ Atenção

Não deixe o dispositivo antigo e o novo ligados ao mesmo tempo usando o mesmo ID. Isso pode causar conflito na rede.

Como acessar

O caminho para abrir a tela muda conforme a plataforma.

No desktop

No computador, abra pelo menu superior:

- 1 Clique em **Dispositivo**.
- 2 Clique em **Substituir dispositivo**.

No tablet

No tablet, abra pela tela de configurações:

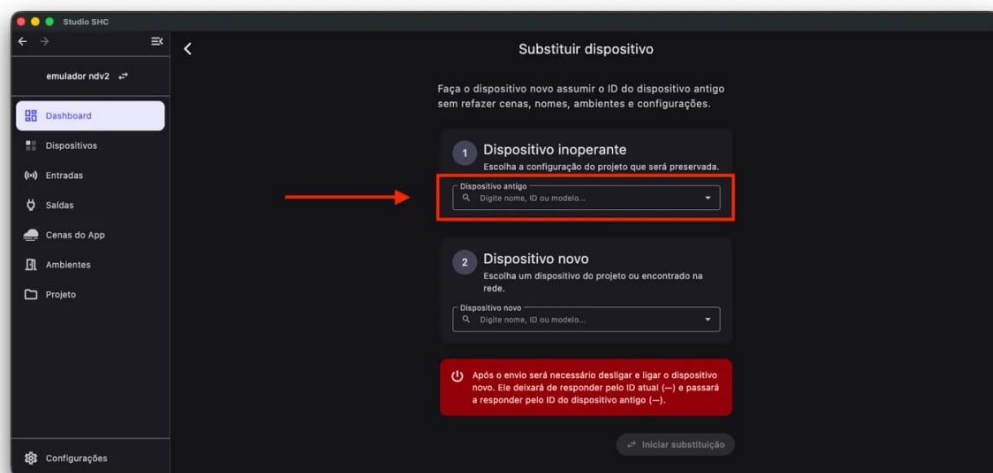
- 1 Abra a **barra lateral**.
- 2 Clique em **Configurações**.
- 3 Clique em **Substituir dispositivo**.

Passo 1 — Escolher o dispositivo antigo

No primeiro bloco, selecione o dispositivo que será substituído.

Esse é o dispositivo que já existe no projeto e possui as configurações que você deseja manter.

- 1 Clique no campo de busca do **dispositivo antigo**.
- 2 Procure pelo nome, ID ou modelo.
- 3 Selecione o dispositivo correto na lista.



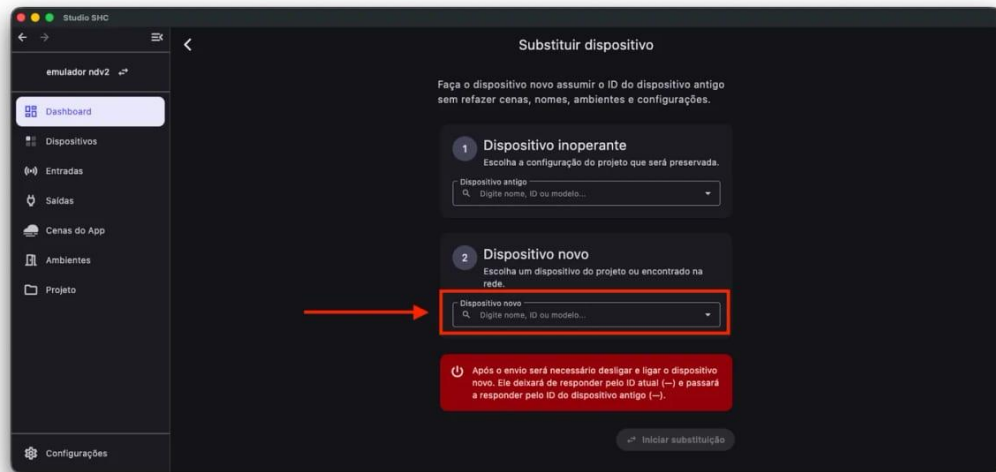
Depois de selecionar, confira se o dispositivo escolhido é realmente o equipamento que será substituído.

Passo 2 – Escolher o dispositivo novo

No segundo bloco, selecione o dispositivo novo.

Esse dispositivo será configurado para assumir o ID do dispositivo antigo.

- 1 Clique no campo de busca do **dispositivo novo**.
- 2 Procure pelo nome, ID ou modelo.
- 3 Selecione o dispositivo correto na lista.



A lista do dispositivo novo mostra apenas equipamentos compatíveis com o dispositivo antigo selecionado.

Por isso, o dispositivo novo precisa ser do mesmo tipo e modelo.

Origem do dispositivo

Ao escolher o dispositivo novo, ele pode aparecer com uma origem diferente.

Origem	O que significa
No projeto	O dispositivo já está cadastrado no projeto
Na rede	O dispositivo foi encontrado na rede local

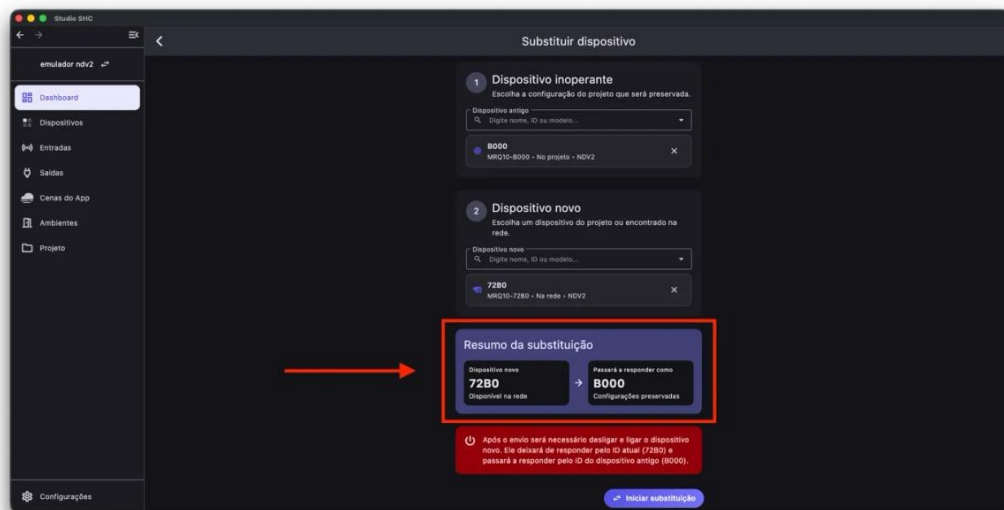
Se o dispositivo novo não aparecer, verifique:

- se ele está ligado;
- se está conectado à mesma rede;
- se é compatível com o dispositivo antigo.

Conferir o resumo

Depois de escolher o dispositivo antigo e o dispositivo novo, o Studio SHC mostra um resumo da substituição.

Esse resumo informa que o dispositivo novo passará a responder pelo ID do dispositivo antigo.

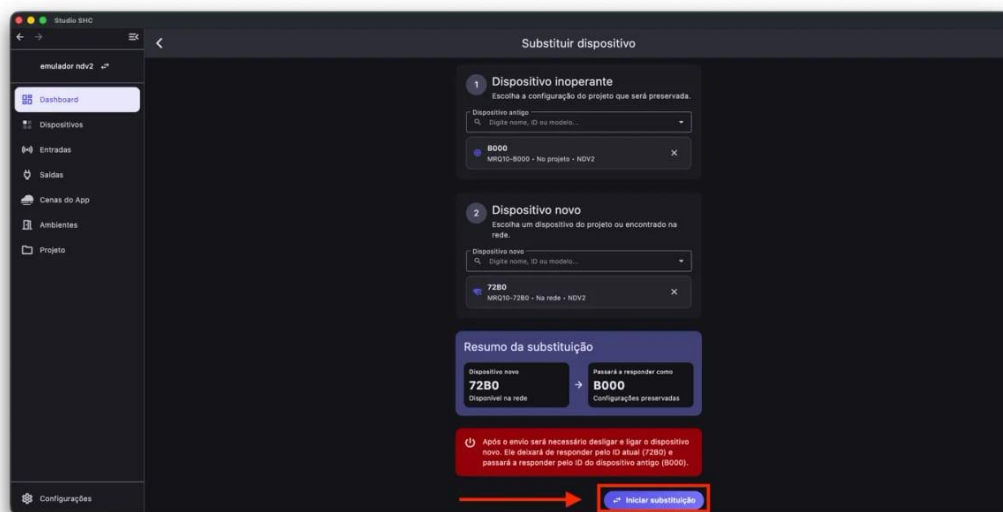


⚠ Atenção

Leia o resumo com atenção antes de continuar.

Iniciar a substituição

- 1 Clique em Iniciar substituição.



- 2 O Studio SHC mostrará uma mensagem de confirmação.
- 3 Leia o aviso com atenção.
- 4 Confirme que o dispositivo antigo está desligado, inoperante ou fora de uso.
- 5 Clique em **Substituir** para continuar.
- 6 Para desistir, clique em **Cancelar**.

Durante o envio, aguarde até o processo terminar.

Reiniciar o dispositivo novo

Quando o envio terminar com sucesso, o Studio SHC informará que o ID foi enviado.

Depois disso:

- 1 Desligue o dispositivo novo.
- 2 Ligue o dispositivo novo novamente.

Esse reinício é necessário para que o dispositivo novo passe a usar o ID do dispositivo antigo.

O que acontece depois

Depois que o dispositivo novo reiniciar, ele passa a responder pelo ID do dispositivo antigo.

O Studio SHC usa as informações salvas na nuvem para restaurar as configurações relacionadas a esse ID.

Isso inclui, quando aplicável:

- Nome do dispositivo.
- Entradas.
- Saídas.
- Ambientes.
- Cenas.
- Configurações vinculadas ao projeto.

Esse processo acontece sozinho. Você não precisa tocar em nenhum botão.

Ao perceber que os dados do dispositivo novo são diferentes dos da Nuvem, o Studio SHC mantém os dados da Nuvem e os envia ao dispositivo novo. A janela [Dados divergentes](#) não aparece para ele.

Às vezes o Studio SHC não consegue enviar as configurações para o dispositivo. Nesse caso, é criada uma pendência de envio. Para concluir, use [Atualizar tudo](#).

Por que precisa ser do mesmo tipo e modelo

A substituição só deve ser feita entre dispositivos compatíveis.

Isso é importante porque cada modelo pode ter entradas, saídas, recursos e configurações diferentes.

Se o dispositivo novo for diferente do antigo, as configurações salvas podem não funcionar corretamente.

Por isso, o Studio SHC filtra os dispositivos disponíveis. Ele permite a substituição apenas quando o novo equipamento é compatível com o antigo.

Se o botão estiver desativado

O botão **Iniciar substituição** só fica disponível quando as informações necessárias foram preenchidas corretamente.

Situação	O que fazer
Dispositivo antigo não selecionado	Escolha o dispositivo que será substituído
Dispositivo novo não selecionado	Escolha o dispositivo que assumirá o lugar do antigo
Nenhum dispositivo compatível aparece	Verifique se há um dispositivo do mesmo tipo e modelo na rede
Dispositivo novo não aparece	Confira se ele está ligado e na mesma rede
Dispositivos incompatíveis	Use um dispositivo novo do mesmo tipo e modelo do antigo

Se algo der errado

Situação	O que verificar
O dispositivo novo não recebeu o ID	Verifique se ele está ligado e conectado à mesma rede
O dispositivo novo não aparece na lista	Confira se ele é do mesmo tipo e modelo do antigo
A lista do dispositivo novo está vazia	Selecione primeiro o dispositivo antigo
O dispositivo não assumiu o ID antigo	Desligue e ligue o dispositivo novo novamente
As configurações não apareceram	Aguarde alguns instantes e reabra o projeto

Atenção

Atenção

Use a substituição apenas quando tiver certeza de que o dispositivo antigo não será mais usado no projeto.

Depois que o dispositivo novo assumir o ID do antigo, não mantenha os dois ligados na mesma rede com o mesmo ID. Isso pode causar conflito de comunicação e comportamento inesperado.

Dicas úteis

- Use essa função apenas para trocar um dispositivo por outro compatível.
- Antes de substituir, confirme qual é o dispositivo antigo e qual é o novo.
- O dispositivo novo deve estar ligado e na mesma rede do Studio SHC.
- Depois do envio, sempre desligue e ligue o dispositivo novo.
- As configurações são restauradas automaticamente pela nuvem.
- Não deixe o dispositivo antigo ligado na rede depois da substituição.
- Se a restauração não for enviada automaticamente, use **Atualizar tudo**.

Localizar por IP

A ferramenta **Localizar por IP** ajuda a encontrar dispositivos que estão na rede, mas não apareceram automaticamente na seção **Dispositivos na rede**.

O IP é o endereço de cada equipamento na rede, por exemplo **192.168.1.50**.

Você pode usar essa opção de duas formas:

- Buscar em toda a faixa de IPs da rede selecionada.
- Informar um IP específico ou um intervalo de IPs para procurar.

Durante a busca, o Studio SHC testa os IPs um por um. Ele verifica se algum deles responde como um dispositivo válido.

Os dispositivos encontrados aparecem na seção **Dispositivos na rede**. Depois disso, você pode adicioná-los ao projeto pelo botão **+**.

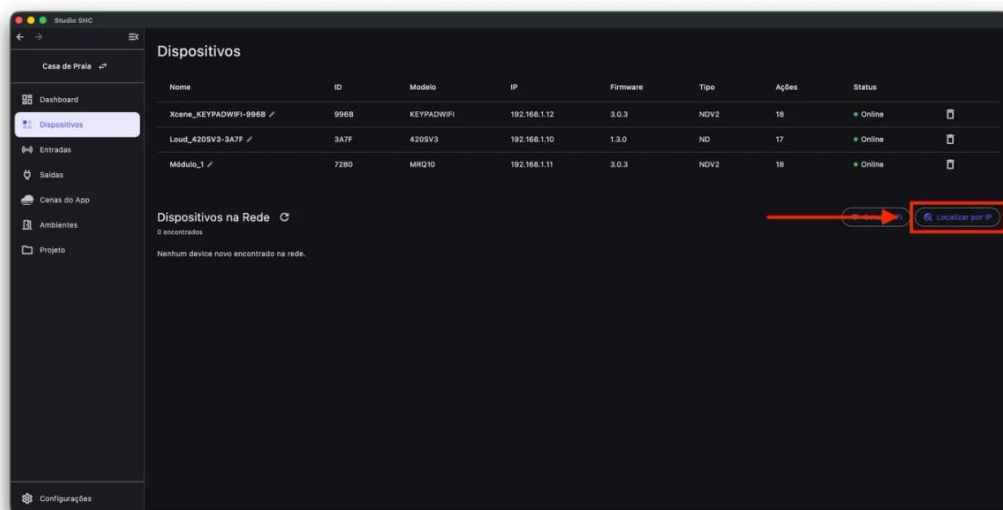
Quando usar

Use **Localizar por IP** quando:

- O dispositivo está ligado, mas não apareceu em **Dispositivos na rede**.
- Você sabe o IP do dispositivo.
- Você quer procurar em uma faixa específica de IPs.
- A busca automática não encontrou o equipamento.
- A rede possui alguma configuração que dificulta a descoberta automática.

Como abrir

- 1 Acesse a tela **Dispositivos**.
- 2 Role até a seção **Dispositivos na rede**.
- 3 Clique em **Localizar por IP**.



4 A janela Localizar via IP será aberta.

Escolher onde procurar

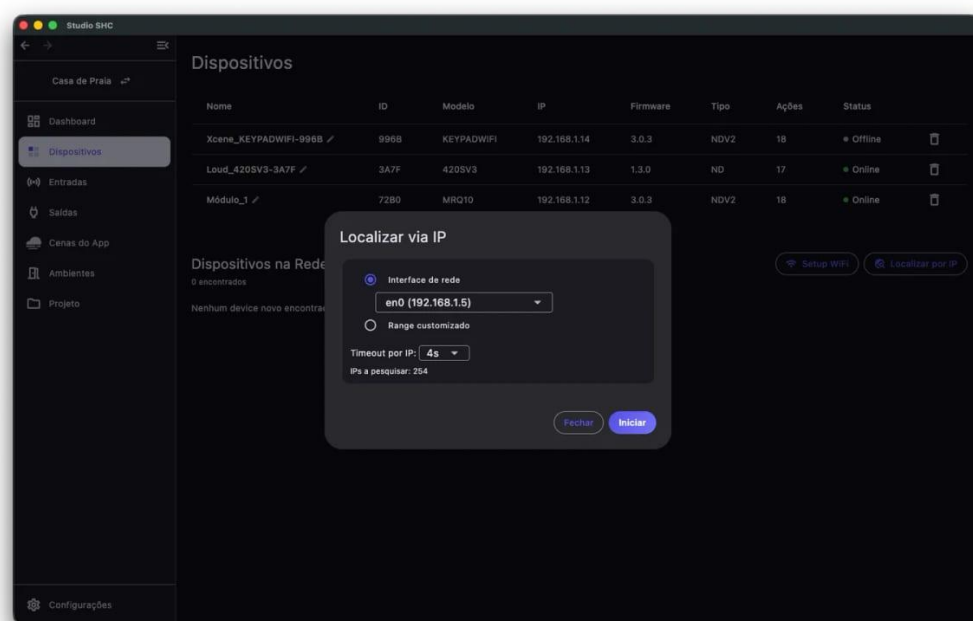
Na janela **Localizar via IP**, você pode escolher entre duas formas de busca.

Interface de rede

Use essa opção para procurar automaticamente na faixa de IPs da rede selecionada. A interface de rede é a conexão de rede do computador ou tablet, como o Wi-Fi ou o cabo.

Por exemplo, se a interface selecionada estiver na rede **192.168.1.x**, o Studio SHC pode pesquisar os IPs dessa faixa, como de **192.168.1.1** até **192.168.1.254**.

Nesse modo, você não precisa informar um IP manualmente.



Range customizado

Use essa opção quando quiser informar exatamente onde o Studio SHC deve procurar. “Range” quer dizer faixa de endereços.

Você pode digitar um IP específico ou uma faixa de IPs.

Exemplo de IP específico:

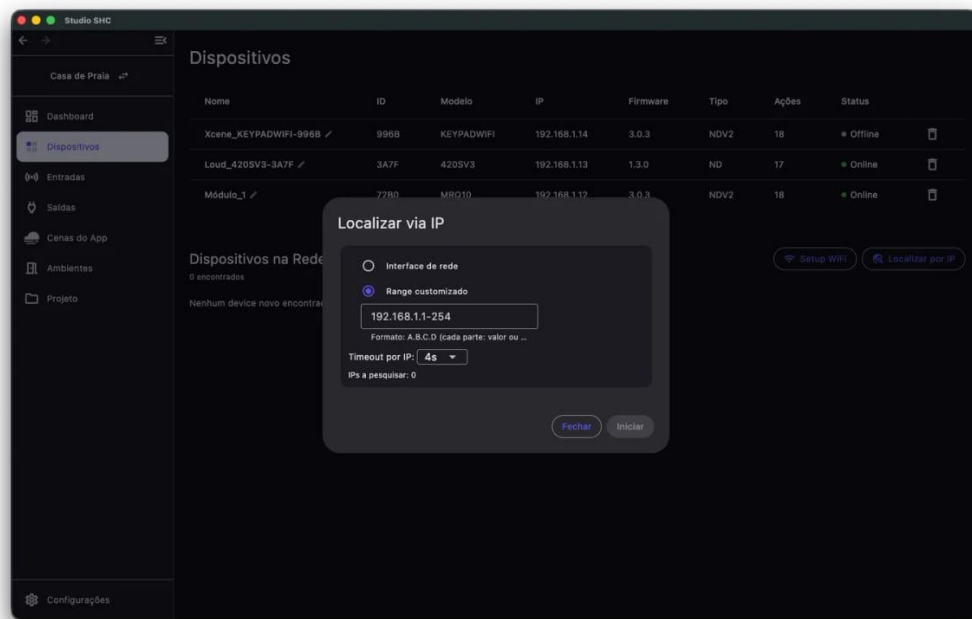
192.168.1.50

Esse exemplo procura apenas no IP **192.168.1.50**.

Exemplo de faixa de IPs:

192.168.1.1-254

Esse exemplo procura do IP **192.168.1.1** até **192.168.1.254**.



Se o campo estiver vazio ou inválido, o botão **Iniciar** pode ficar desativado.

Ajustar o tempo de busca

A opção **Timeout por IP** (tempo máximo de espera) define quanto tempo o Studio SHC deve esperar por resposta em cada IP testado.

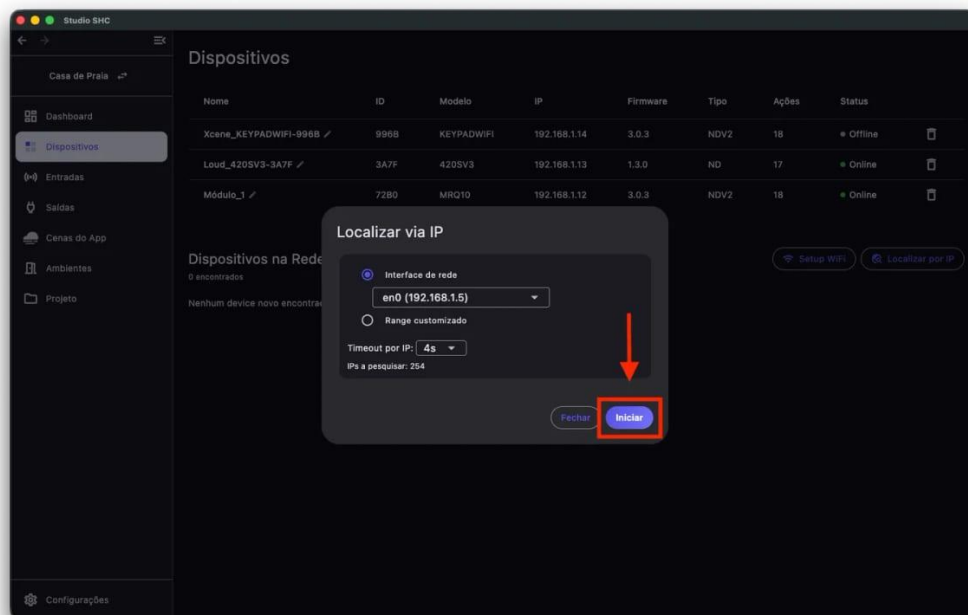
- Um tempo menor deixa a busca mais rápida. Porém, pode perder a resposta de um dispositivo.
- Um tempo maior pode ajudar em redes mais lentas. Porém, a busca demora mais.

A tela também mostra quantos IPs serão pesquisados.

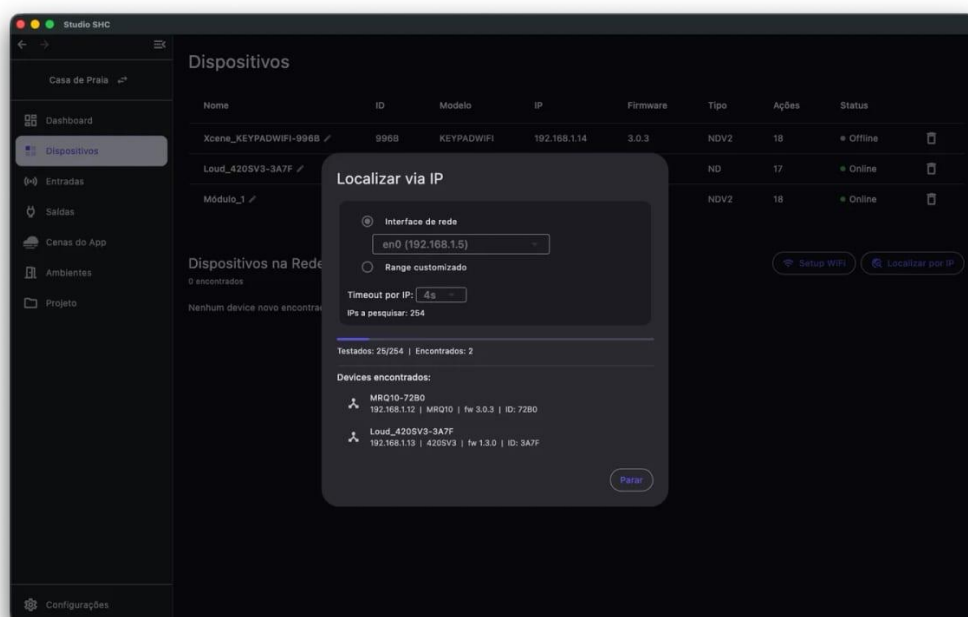
Por exemplo, se aparecer **IPs a pesquisar: 254**, significa que o Studio SHC vai testar 254 endereços da faixa selecionada.

Iniciar a busca

- 1 Escolha se deseja buscar pela **interface de rede** ou por **range customizado**.
- 2 Ajuste o **Timeout por IP**, se necessário.
- 3 Clique em **Iniciar**.



- 4 Aguarde o Studio SHC testar os IPs.
Durante a busca, o sistema testa IP por IP procurando uma resposta válida de dispositivo.
- 5 Quando encontrar um dispositivo compatível, ele aparecerá na lista de encontrados.



Parar a busca

Durante a busca, o botão **Iniciar** muda para **Parar**.

Clique em **Parar** se quiser cancelar a busca antes do fim.

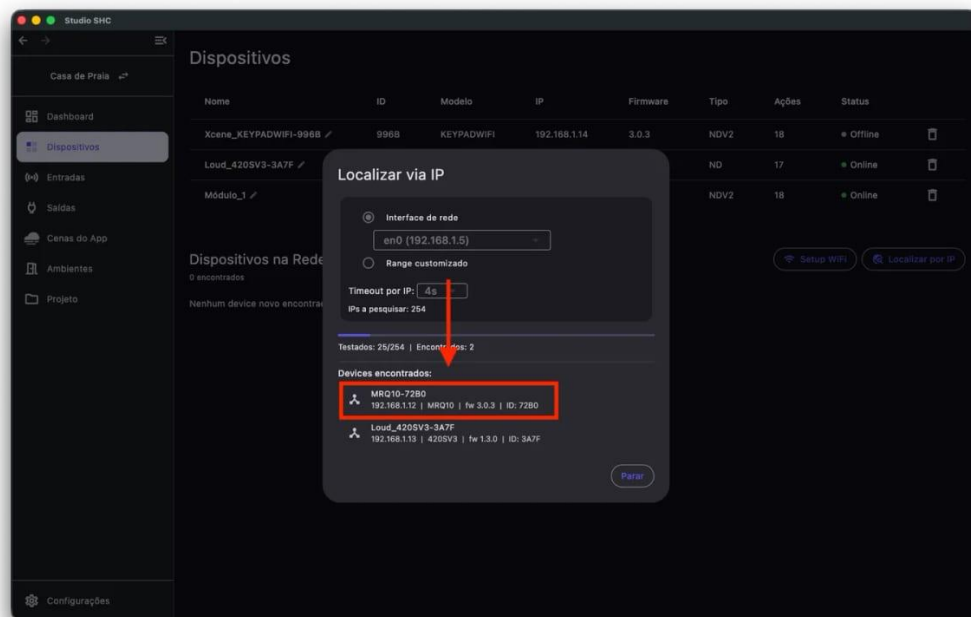
Depois que a busca termina ou é parada, você pode fechar a janela ou iniciar uma nova busca.

Dispositivos encontrados

Quando o Studio SHC encontra um dispositivo, ele aparece na lista da janela **Localizar via IP**.

A lista pode mostrar informações como:

- Nome ou identificação do dispositivo.
- IP encontrado.
- Modelo.
- Versão do firmware.
- ID do dispositivo.

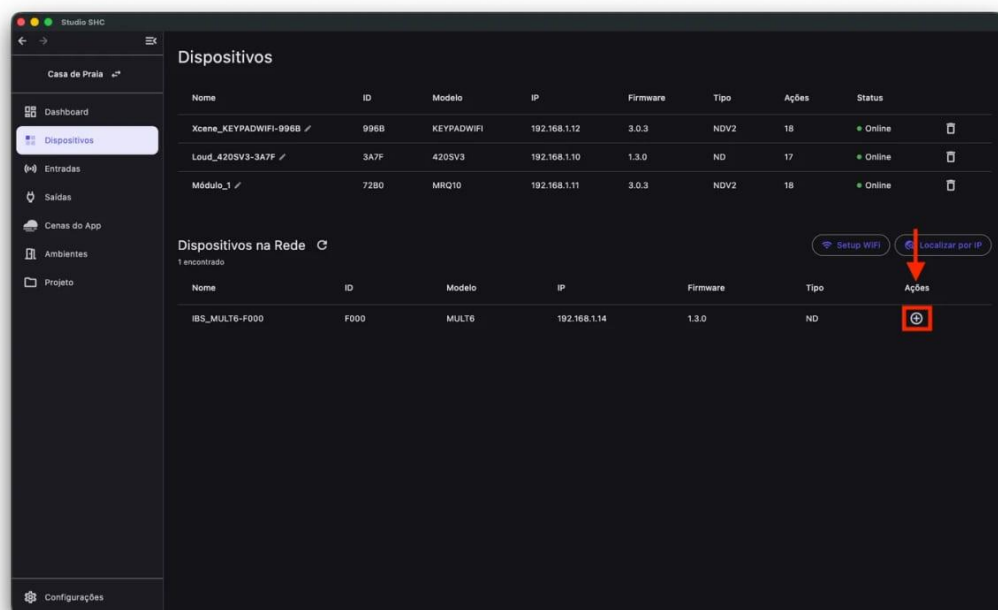


A lista da janela serve apenas para consulta.

Para adicionar o dispositivo ao projeto, feche a janela. Depois, use o botão + na seção [Dispositivos na rede](#).

Adicionar o dispositivo encontrado ao projeto

- 1 Feche a janela **Localizar via IP**.
- 2 Volte para a seção **Dispositivos na rede**.
- 3 Localize o dispositivo encontrado.
- 4 Clique no botão + na coluna **Ações**.



5 Aguarde o Studio SHC adicionar o dispositivo ao projeto.

Depois disso, o dispositivo aparecerá na lista principal de **Dispositivos**.

Se não encontrar o dispositivo

Se a busca não encontrar o dispositivo, verifique:

- Se o dispositivo está ligado.
- Se o dispositivo está conectado à rede.
- Se o computador ou tablet está na mesma rede ou consegue acessar a faixa de IP informada.
- Se o IP digitado está correto.
- Se a faixa de IP informada está correta.
- Se a rede permite comunicação entre o computador ou tablet e o dispositivo.

Depois das verificações, tente iniciar a busca novamente.

Dicas úteis

- Use **Interface de rede** quando quiser procurar na faixa completa da rede atual.
- Use **Range customizado** quando souber o IP ou uma faixa menor para procurar.
- Buscar em uma faixa menor costuma ser mais rápido.
- Se a rede estiver lenta, aumente o **Timeout por IP**.
- Depois que o dispositivo for encontrado, ele deve ser adicionado pela seção **Dispositivos na rede**.
- Para dispositivos novos que ainda não estão na rede, use [Setup Wi-Fi](#).

Entradas

Lista de entradas

A tela **Entradas** mostra os botões e pulsadores (botões que só ficam ligados enquanto você aperta) do projeto.

Cada entrada representa um comando físico do dispositivo. Por exemplo, um botão que você pressiona para acionar uma luz, persiana, cena ou outra função configurada.

Entrada e saída

No Studio SHC, é importante diferenciar:

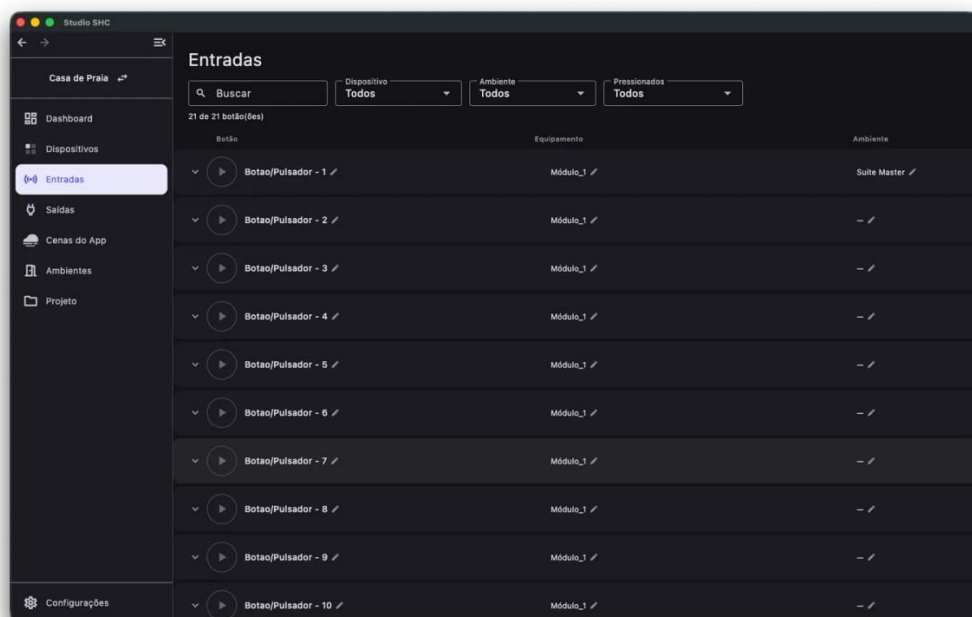
Tipo	O que significa
Entrada	É o ponto de origem do comando, como um botão ou pulsador
Saída	É o item que recebe o comando, como relé (liga e desliga um circuito), dimmer (ajusta a intensidade da luz), persiana ou outro controle

Por exemplo, ao pressionar um botão na parede, a **entrada** é o botão pressionado e a **saída** pode ser a luz que será ligada.

Para ver as saídas do projeto, acesse [Lista de saídas](#).

Como acessar

- 1 Entre no projeto desejado.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Entradas**.



O que aparece na tela

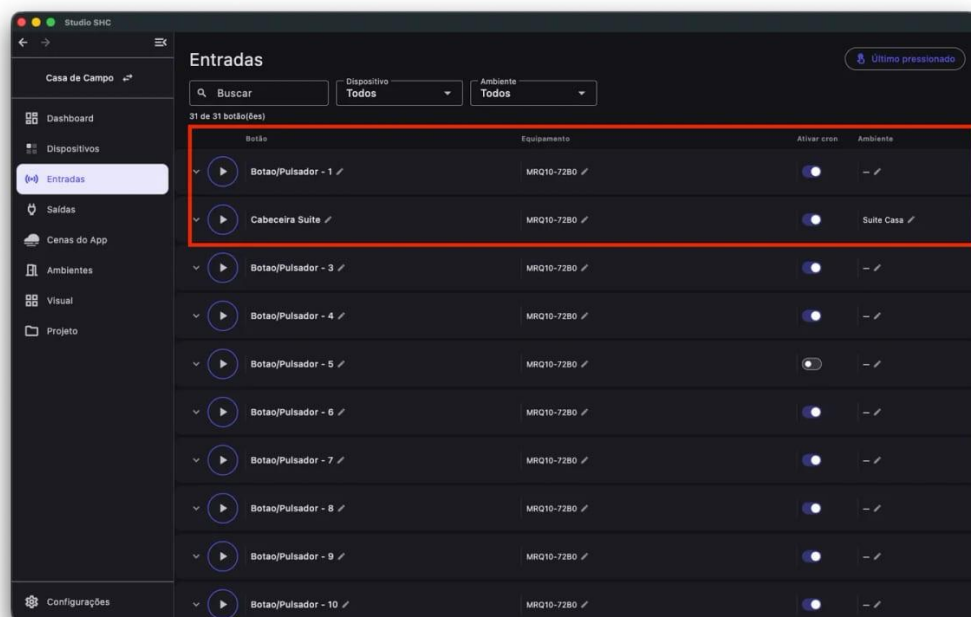
A tela mostra uma lista com as entradas disponíveis no projeto.

Acima da lista existe uma faixa com os rótulos das colunas. Cada linha representa uma entrada e pode mostrar:

Coluna	O que mostra
Botão	Nome da entrada e botão para testar as ações configuradas
Equipamento	Dispositivo onde essa entrada está localizada
Ativar cron	Chave que liga e desliga o agendamento do botão
Ambiente	Ambiente associado à entrada

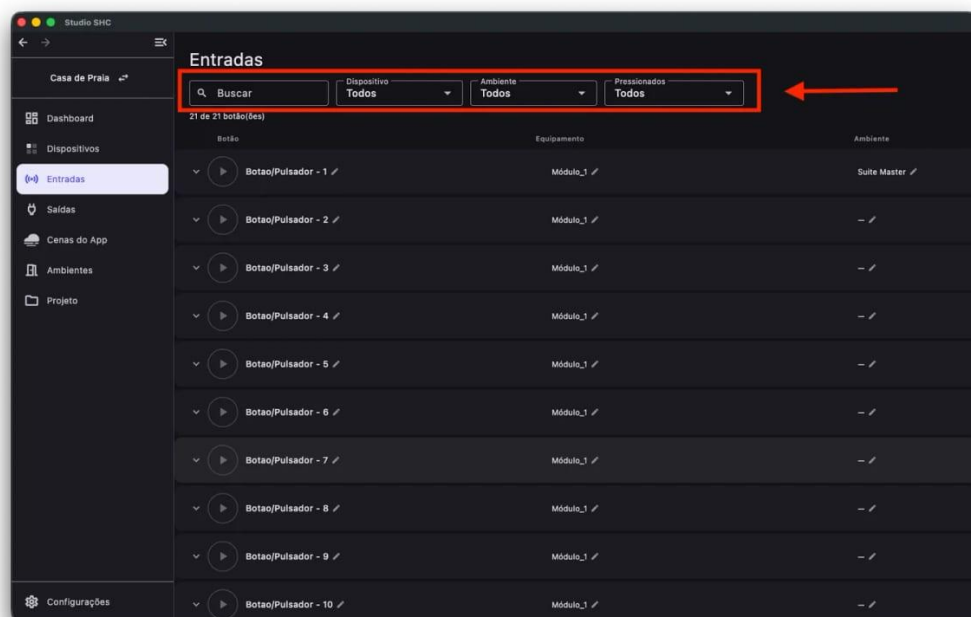
Cada linha também mostra itens sem rótulo: o **traço verde** do último pressionado, a **seta** de expandir, o botão de **play** (executa as ações do botão) e o **círculo azul** de alteração pendente.

As colunas são separadas por um **traço vertical fino**, alinhado com os rótulos do cabeçalho. Ele ajuda a ler a lista na horizontal sem confundir a que coluna cada informação pertence. Ele aparece tanto na linha recolhida quanto na expandida. O mesmo padrão vale na tela [Lista de saídas](#).



No topo da tela, também existe uma área de filtros para facilitar a busca por entradas específicas. Há também uma contagem no formato **N de M botão(ões)**. N é o total depois dos filtros. M é o total de botões do projeto.

Para mais detalhes, veja [Filtros e busca](#).



Em projetos grandes, a lista carrega 50 botões por vez. Ao chegar perto do fim, o Studio SHC carrega mais 50 automaticamente. Enquanto isso, mostra um círculo de progresso no rodapé.

Quando nenhum botão atende aos filtros escolhidos, a tela mostra **Nenhuma entrada encontrada**.

A tela guarda o que estava aberto. Ao sair e voltar, os filtros, a busca, as linhas expandidas, a aba escolhida em cada linha e a posição da rolagem são restaurados.

Encontrar um botão pelo pressionamento

Ao lado do título **Entradas** existe o botão **Último pressionado**.

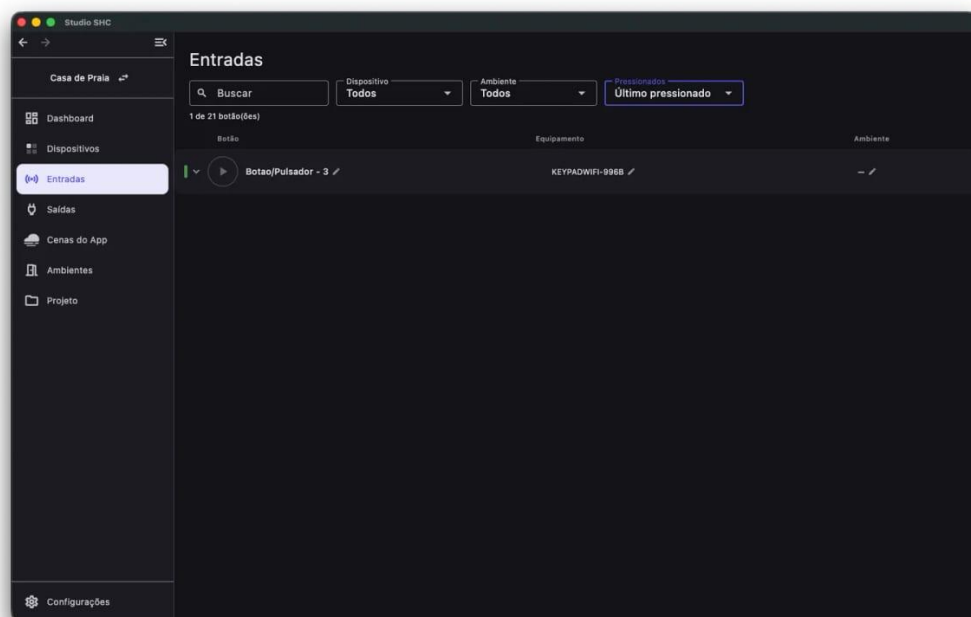
Use esse botão quando estiver em frente ao equipamento e precisar descobrir qual linha da lista corresponde à tecla que você tem na mão. O Studio SHC limpa os filtros, abre a linha do botão apertado e rola a tela até ela.

Para o passo a passo completo, veja [Último pressionado](#).

Entrada pressionada recentemente

Quando uma entrada é acionada, ela pode aparecer com um **traço verde vertical** no lado esquerdo da linha.

Esse traço aparece antes do ícone de expandir e indica que aquela entrada recebeu o último acionamento do projeto.



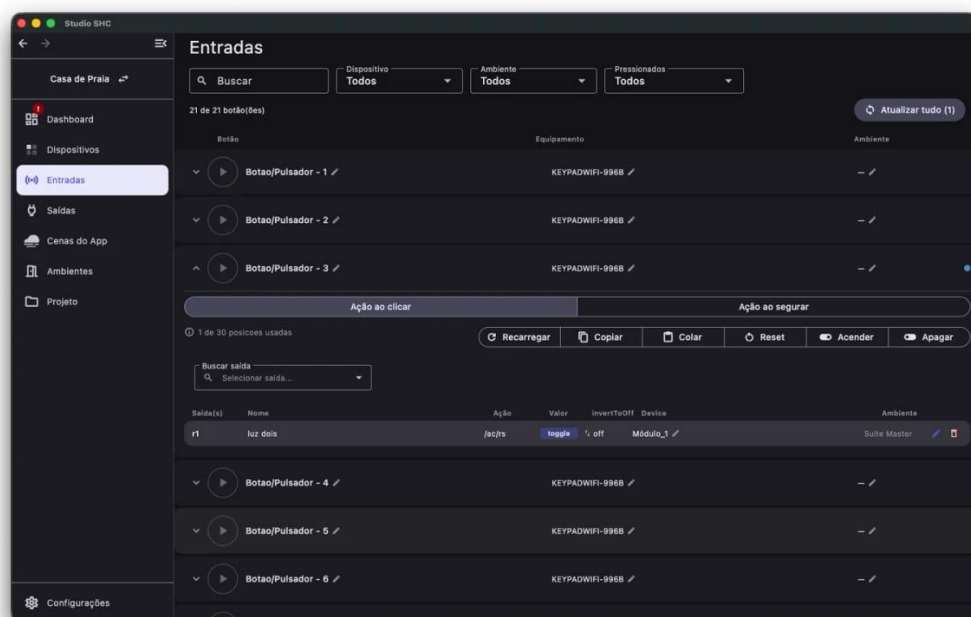
Só uma linha por vez fica com o traço aceso. Nas demais, ele continua ocupando o mesmo espaço, mas fica transparente. Assim, as colunas não se desalinham.

O traço apenas sinaliza. Ele não abre a linha nem rola a tela. Para que a lista abra e role até o botão pressionado, use **Último pressionado**.

Alterações pendentes na entrada

Quando uma entrada é alterada e essa mudança ainda precisa ser enviada ao dispositivo, a linha pode mostrar um círculo azul no lado direito.

Esse círculo indica que existe uma alteração pendente relacionada àquela entrada.



Quando isso acontece, o Studio SHC também pode mostrar o botão **Atualizar tudo**.

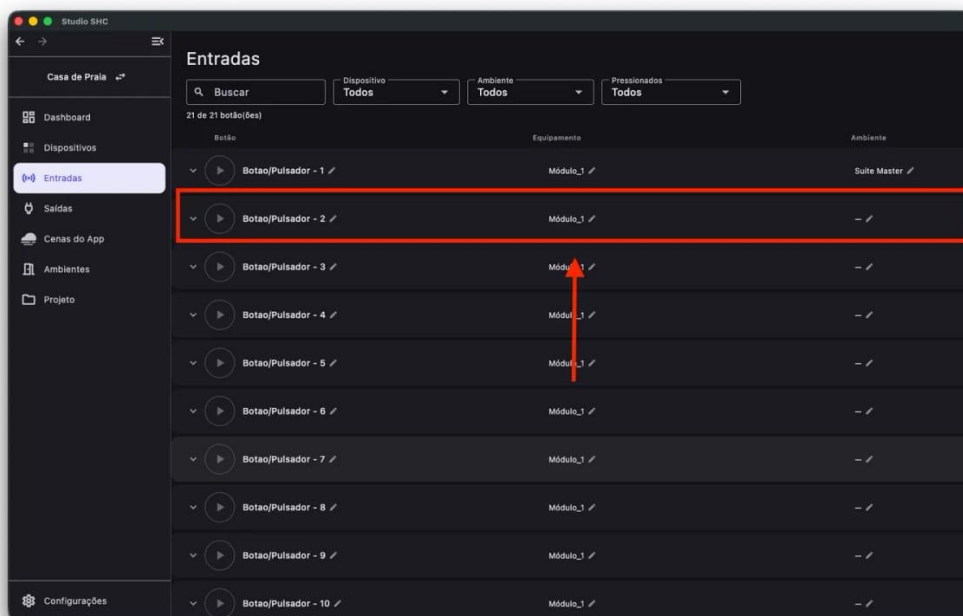
Use esse botão para enviar as alterações pendentes para os dispositivos.

Se a alteração de uma entrada afetar uma saída, o círculo azul também pode aparecer na saída relacionada. Assim, você consegue identificar tanto o botão alterado quanto a saída que será afetada.

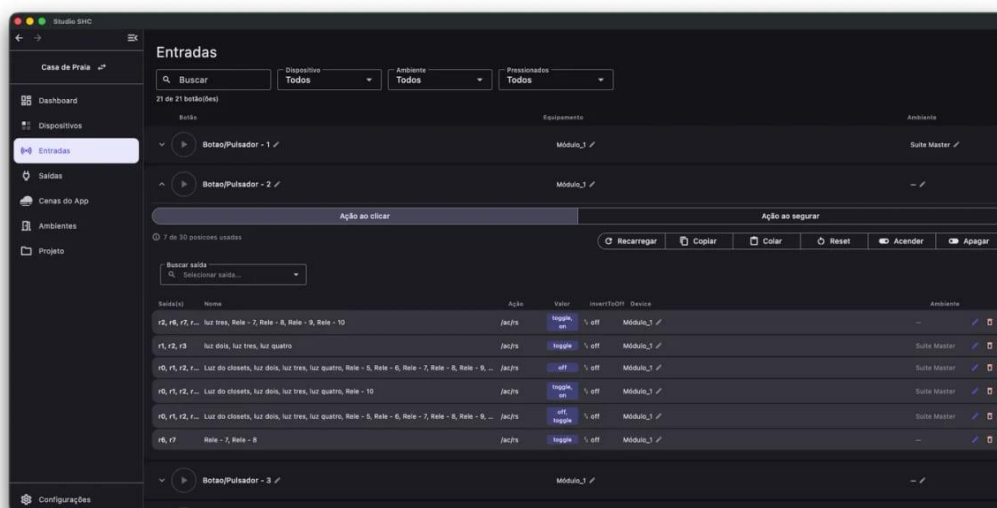
Para mais detalhes, veja [Atualizar tudo](#).

Expandir uma entrada

- 1 Localize a entrada desejada na lista.
- 2 Clique no cartão ou na linha da entrada.



- 3 A entrada será expandida e mostrará as ações configuradas.



Cada entrada tem **duas abas**, e apenas duas:

- **Ação ao clicar:** acontece quando o botão é pressionado rapidamente.
- **Ação ao segurar:** acontece quando o botão é mantido pressionado por mais tempo.

Para configurar o toque rápido, veja [Cenas de click](#).

Para configurar o toque longo, veja [Cenas de hold](#).

Quando o agendamento do botão está ligado, o cartão **Agendamento** aparece acima das abas. Veja [Agendamento do botão](#).

Ao expandir uma entrada, também aparecem opções para gerenciar e testar as ações daquele botão, como **Recarregar**, **Copiar**, **Colar**, **Reset**, **Acender** e **Apagar**.

Essas opções funcionam de acordo com a aba selecionada.

Para mais detalhes, veja [Opções do botão](#).

Enquanto uma ação de cena está sendo processada, uma camada com o texto **Aguarde...** cobre a linha.

Quando a entrada não expande

Em duas situações, clicar na linha não abre o conteúdo.

Equipamento em versão antiga e fora do ar. A faixa fica desabilitada e a explicação mostra **Dispositivo na versão legacy, não funciona offline. Reconecte para editar**.

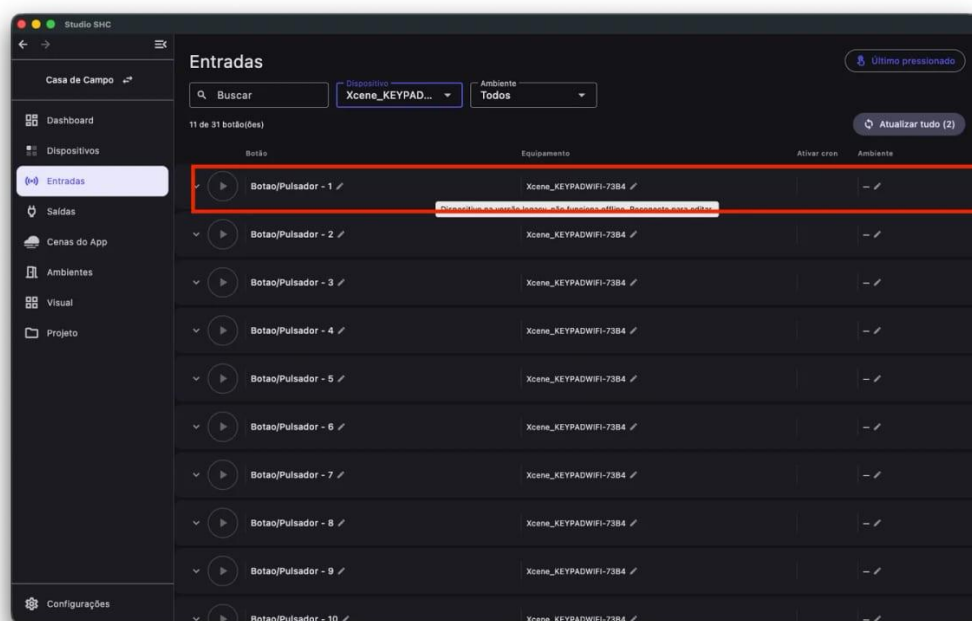
No tablet, tocar na linha abre este aviso:

Dispositivo offline

Dispositivo na versão legacy, não funciona offline. Reconecte para editar.

Botão: Entendi

Se a linha já estava aberta quando o equipamento ficou fora do ar, ela se fecha sozinha.



Equipamento com dados diferentes da nuvem. Quando o que está gravado no equipamento não confere com o que está salvo na nuvem, aparece um botão **Resolver**, em vermelho, ao lado do nome do botão. A linha não expande.

A dica do botão explica: **Este dispositivo tem dados diferentes dos salvos na Nuvem. Resolva para editar.**

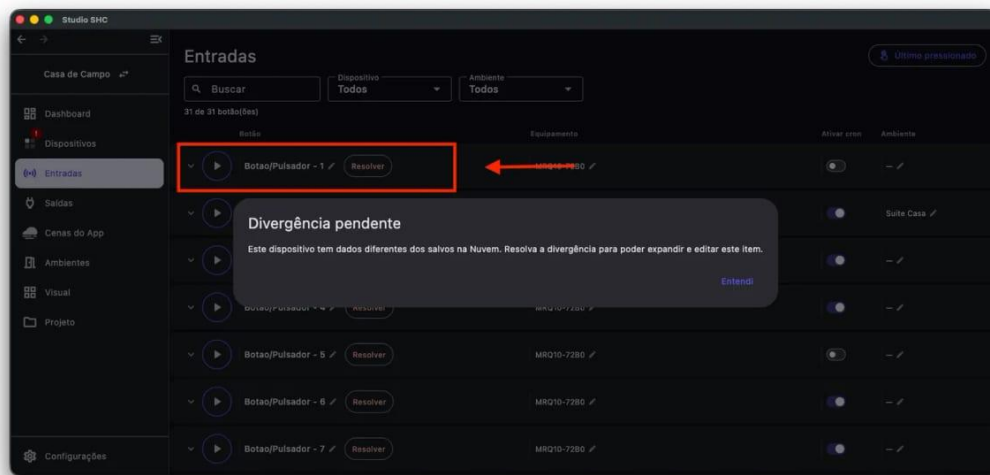
Tocar na faixa da linha abre apenas esta explicação:

Divergência pendente

Este dispositivo tem dados diferentes dos salvos na Nuvem. Resolva a divergência para poder expandir e editar este item.

Botão: Entendi

A decisão de qual versão manter é aberta somente pelo botão **Resolver**, e apenas para aquele equipamento. Para o passo a passo, veja [Dados divergentes](#).

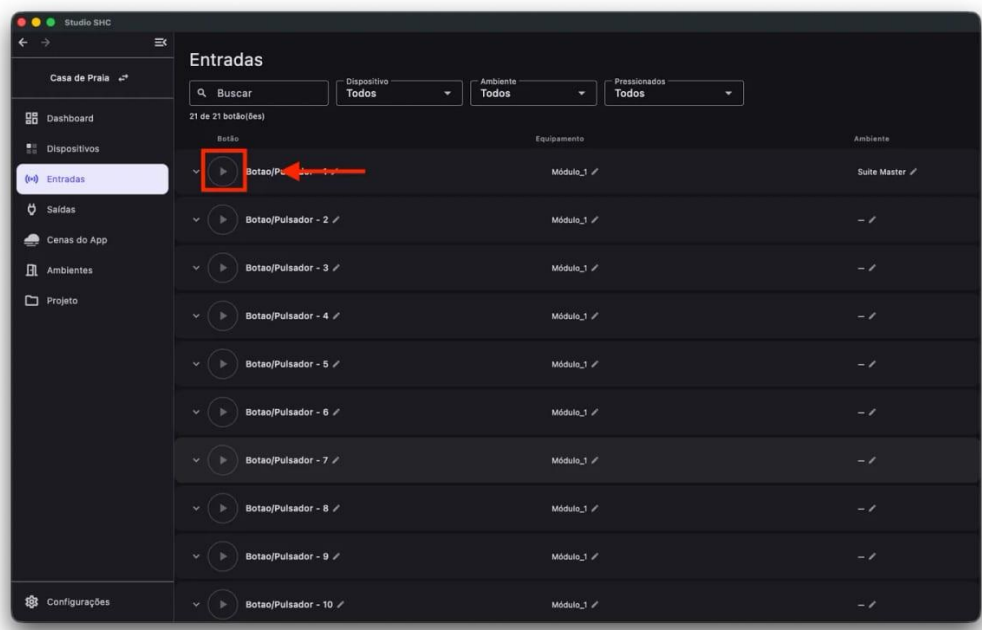


Testar uma entrada pelo botão de play

Cada entrada pode mostrar um botão com ícone de play.

Esse botão serve para testar as ações configuradas sem precisar pressionar fisicamente o botão no dispositivo.

- 1 Encontre a entrada que deseja testar.
- 2 Clique no botão de play.



3 O Studio SHC executará as ações configuradas para aquela entrada.

Use essa opção para conferir se a configuração está funcionando como esperado.

O botão de **play** respeita a aba aberta na linha. Com **Ação ao clicar** selecionada, ele executa as ações de clique. Com **Ação ao segurar**, executa as de segurar. Enquanto envia, o ícone vira um círculo girando.

Depois do disparo, o traço verde do último pressionado passa para essa linha.

Quando não é possível executar, o botão fica cinza e a dica explica o motivo:

Situação	Dica exibida
Equipamento não oferece execução de cenas	Device não suporta execução de cenas
Studio SHC usado pelo navegador, sem o aplicativo instalado	Requer o app instalado (acesso à rede local)
Equipamento fora do ar	Device offline
Tudo certo	Executar cenas

Enviar as alterações aos equipamentos

Quando existe alguma pendência no projeto, o cabeçalho da tela mostra o botão **Atualizar tudo**, com a contagem entre parênteses.

A contagem inclui tanto as alterações de cena quanto as de **agendamento**. Quando não há nada pendente, o botão some.

No navegador, sem o aplicativo instalado, o botão fica desabilitado, com a explicação **Requer o app instalado (acesso à rede local)**.

A mesma barra aparece na tela **Lista de saídas**, com a mesma contagem. As alterações feitas em qualquer uma das telas aparecem nas duas.

Para mais detalhes, veja **Atualizar tudo**.

Uso pelo navegador

O Studio SHC também pode ser aberto pelo navegador, sem instalar o aplicativo.

Nesse caso, as ações que dependem da rede local do projeto ficam desabilitadas, com a dica **Requer o app instalado (acesso à rede local)**.

Na tela **Entradas**, ficam indisponíveis:

- O botão **Último pressionado**.
- O botão de **play** de cada linha.
- O botão **Atualizar tudo**.

Editar nomes, ambientes e cenas continua funcionando, porque essas alterações são gravadas na nuvem.

Editar o nome da entrada

O nome da entrada pode ser alterado diretamente na lista.

- 1 Encontre a entrada desejada.
- 2 Clique no ícone de **lápiz** ao lado do nome.
- 3 Digite o novo nome.
- 4 Confirme a alteração.

Para o passo a passo completo, veja [Editar nome de entrada](#).

Editar o equipamento

A coluna **Equipamento** mostra o dispositivo onde aquela entrada está localizada.

Em alguns casos, o nome do equipamento também pode ser editado diretamente pela lista.

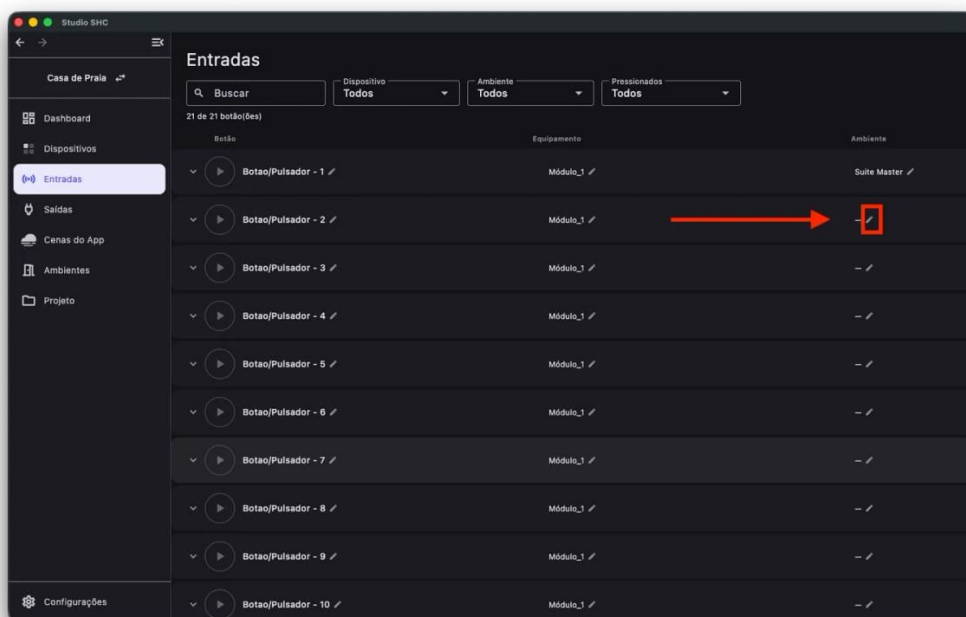
Essa alteração muda o nome do dispositivo no projeto. A mudança também aparece na tela [Dispositivos](#).

Editar o ambiente da entrada

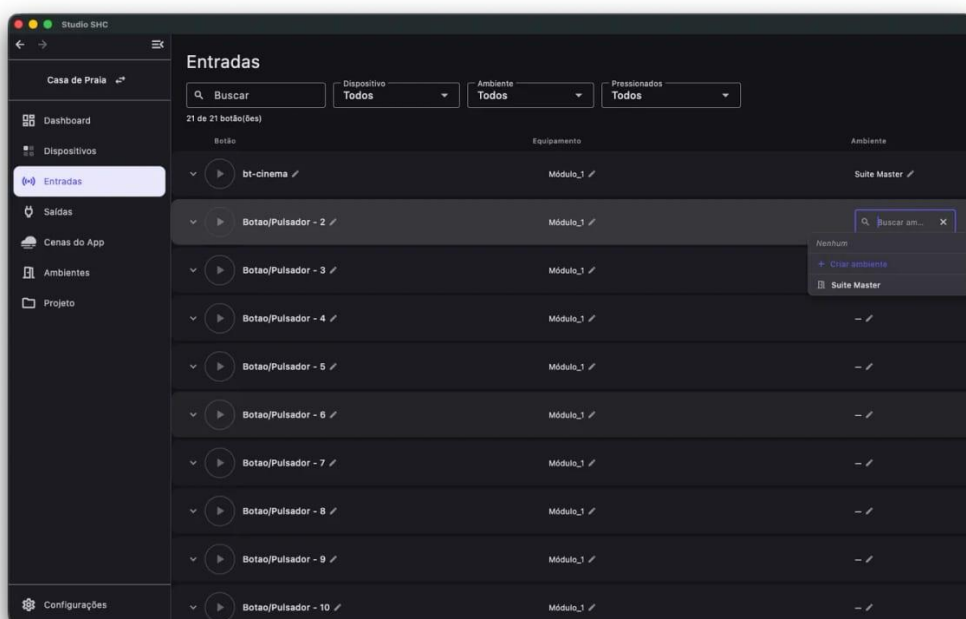
A coluna **Ambiente** mostra onde aquela entrada está localizada.

Use esse campo para indicar o ambiente físico do botão ou pulsador, como **Sala, Quarto, Cozinha** ou **Suíte Master**.

- 1 Encontre a entrada desejada.
- 2 Na coluna **Ambiente**, clique no ícone de **lápiz** ao lado do ambiente atual.



- 3 Escolha um ambiente existente na lista.
- 4 Se quiser deixar a entrada sem ambiente, selecione **Nenhum**, quando disponível.
- 5 Se o ambiente ainda não existir, use a opção **Criar ambiente**.



Depois de selecionar, o ambiente passa a aparecer na linha da entrada.

Para entender melhor como os ambientes funcionam, veja [Vincular dispositivos a ambientes](#).

Teclas fixas que compartilham o ambiente

Alguns modelos de equipamento têm um conjunto de teclas **fisicamente fixas**, todas no mesmo ponto da parede. Como estão no mesmo lugar, elas não podem pertencer a ambientes diferentes.

Nesses modelos, você pode trocar ou remover o ambiente de uma tecla fixa pela tela **Entradas**. Quando você faz isso, todas as demais teclas fixas do mesmo equipamento recebem o mesmo ambiente automaticamente, na mesma operação. Não há confirmação nem aviso.

Modelo	Teclas que compartilham o ambiente
KEYPADWIFI	As 8 primeiras teclas
KEYPADWIFI485	As 8 primeiras teclas
KEYPADWIFIV1	As 8 primeiras teclas

Alguns pontos importantes:

- A regra vale **somente na tela Entradas**. A tela **Saídas** não é afetada.
- Vale apenas para as teclas fixas. As teclas que podem ser instaladas separadamente no mesmo equipamento continuam com ambiente independente.
- Ou todas as teclas fixas mudam, ou nenhuma muda.
- A regra vale para qualquer versão do equipamento, porque depende do formato físico do produto.
- Modelos fora dessa lista mantêm o comportamento normal: um ambiente por botão.

Dicas úteis

- Use os filtros para encontrar entradas em projetos com muitos dispositivos.
- Use **Último pressionado** para descobrir qual linha corresponde à tecla que você tem na mão.
- Clique em uma entrada para expandir e ver suas ações.
- O traço verde vertical no início da linha indica a última entrada acionada.
- Use o botão de **play** para testar uma configuração sem tocar no botão físico.
- O círculo azul no lado direito da linha indica que aquela entrada tem alteração pendente para enviar ao dispositivo.
- Cada entrada tem duas abas: **Ação ao clicar** e **Ação ao segurar**.
- Se a linha não expandir, procure o botão **Resolver** ou confira se o equipamento está no ar.
- Alterações nas ações da entrada podem gerar pendências de envio para o dispositivo. Se aparecer o aviso no Dashboard, use [Atualizar tudo](#).

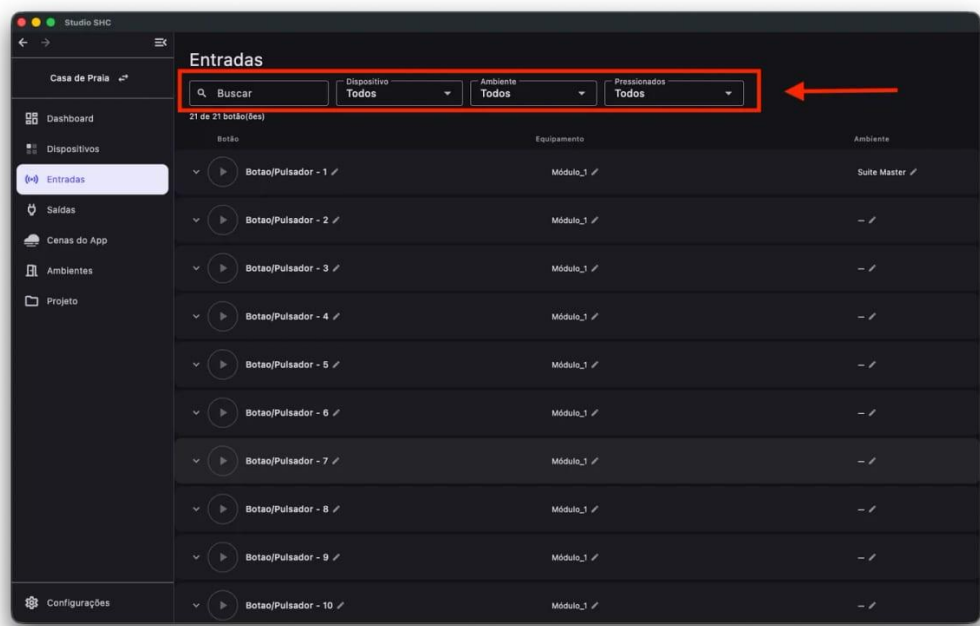
Filtros e busca

A tela [Entradas](#) tem filtros para você encontrar rapidamente um botão ou pulsador (botão que só fica ligado enquanto você aperta).

Eles são úteis principalmente em projetos com muitos dispositivos ou muitas entradas.

Onde ficam os filtros

Os filtros aparecem no topo da tela **Entradas**, acima da lista.



Filtros disponíveis

A barra pode mostrar os seguintes filtros:

Filtro	Para que serve
Buscar	Procura entradas pelo nome do botão ou pelo nome do equipamento
Dispositivo	Mostra entradas de um dispositivo específico
Ambiente	Mostra entradas vinculadas a um ambiente específico

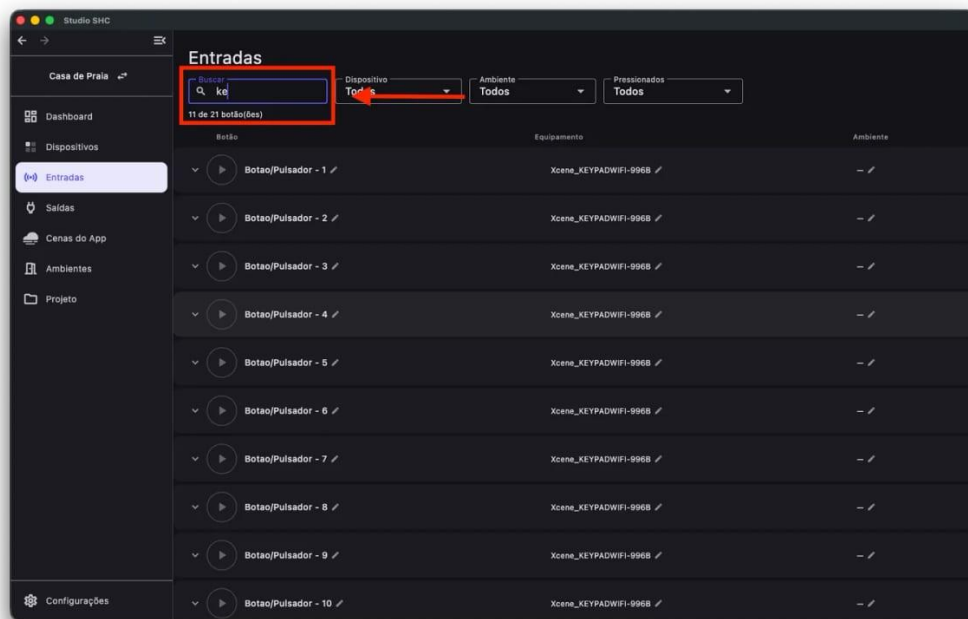
Abaixo dos filtros, a tela mostra a contagem **N de M botão(ões)**. N é o total depois dos filtros. M é o total de botões do projeto.

Para identificar fisicamente um botão, a tela **Entradas** não usa filtro. Use o botão **Último pressionado**, ao lado do título. Veja [Último pressionado](#).

Buscar por texto

- 1 Clique no campo **Buscar**.

- 2 Digite parte do nome da entrada, do botão ou do equipamento.
- 3 A lista será atualizada automaticamente.



Você não precisa pressionar **Enter** para aplicar a busca.

Filtrar por dispositivo

- 1 Clique no filtro **Dispositivo**.
- 2 Escolha o equipamento desejado.
- 3 A lista mostrará apenas as entradas daquele dispositivo.

Para voltar a mostrar todos, selecione **Todos**.

Filtrar por ambiente

- 1 Clique no filtro **Ambiente**.
- 2 Escolha o ambiente desejado.
- 3 A lista mostrará apenas as entradas associadas a esse ambiente.

Para remover o filtro, selecione **Todos**.

Combinar filtros

Você pode usar mais de um filtro ao mesmo tempo.

Por exemplo:

- Buscar por **luz**.
- Selecionar o dispositivo **Keypad Sala**.
- Selecionar o ambiente **Sala**.

Nesse caso, a lista mostrará apenas entradas que atendem a todos os filtros escolhidos.

Limpar filtros

Para voltar a ver todas as entradas:

- Apague o texto do campo **Buscar**.
- Selecione **Todos** nos filtros **Dispositivo** e **Ambiente**.

O botão **Último pressionado** também limpa sozinho a busca e os dois filtros quando encontra o botão apertado.

Dicas úteis

- Use **Buscar** quando souber parte do nome.
- Use **Dispositivo** quando quiser ver apenas as entradas de um equipamento.
- Use **Ambiente** quando quiser focar em um cômodo ou área.
- Para identificar fisicamente um botão, use **Último pressionado**, e não os filtros.
- Na tela **Saídas** existe também o filtro **Pressionados**, que continua disponível por lá. Veja [Filtros e busca das saídas](#).
- Os filtros ajudam a navegar melhor em projetos grandes.

Último pressionado

O botão **Último pressionado** serve para encontrar na lista o botão físico que você tem na mão.

Você clica no botão, vai até o equipamento e aperta a tecla. O Studio SHC abre a linha correspondente e rola a lista até ela.

É o recurso indicado para instalações com muitas teclas iguais. Ele ajuda quando não está claro qual linha da tela corresponde a qual botão da parede.

Quando usar

Use o **Último pressionado** nestas situações:

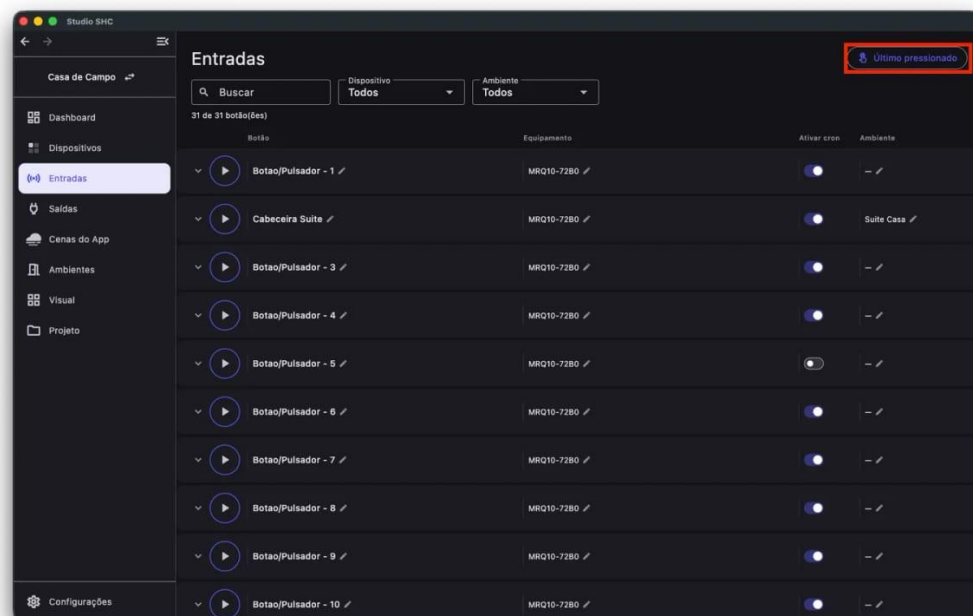
- Você está em frente ao equipamento e precisa descobrir qual entrada do projeto corresponde àquela tecla.
- O projeto tem muitos dispositivos e a lista é longa demais para procurar pelo nome.
- Você quer conferir se um botão recém-instalado está se comunicando com o Studio SHC.

Para procurar por nome, equipamento ou ambiente, use os [Filtros e busca](#).

Onde fica

O botão **Último pressionado** fica à direita do título **Entradas**, no topo da tela.

Ele tem contorno e um ícone de toque. Ele ocupa a mesma posição do botão **Localizar saída** da tela [Lista de saídas](#).



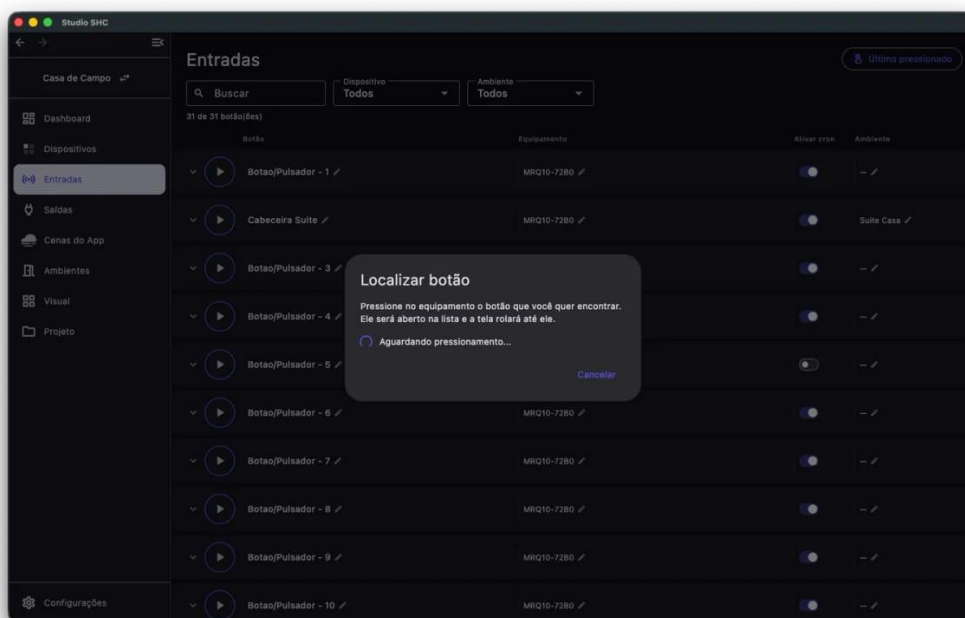
Como localizar um botão

- 1 Acesse a tela [Entradas](#).
- 2 Clique em **Último pressionado**.

- 3 O Studio SHC abre o diálogo (janela de mensagem) **Localizar botão**, com esta instrução:

Pressione no equipamento o botão que você quer encontrar. Ele será aberto na lista e a tela rolará até ele.

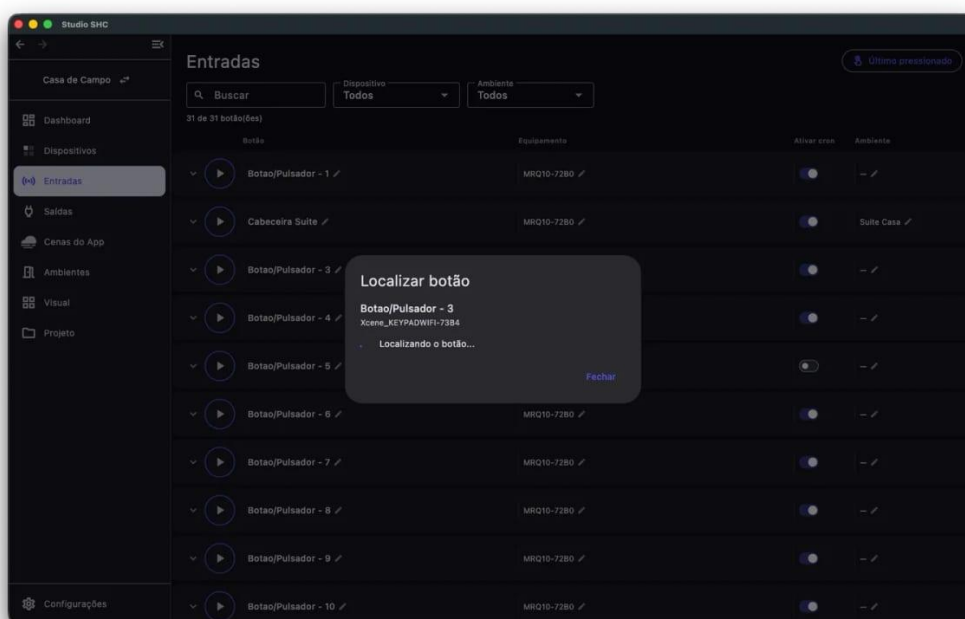
Abaixo da instrução aparece um círculo girando com o texto **Aguardando pressionamento....** No rodapé, aparece o botão **Cancelar**.



- 4 Vá até o equipamento e **aperte a tecla** que deseja encontrar.

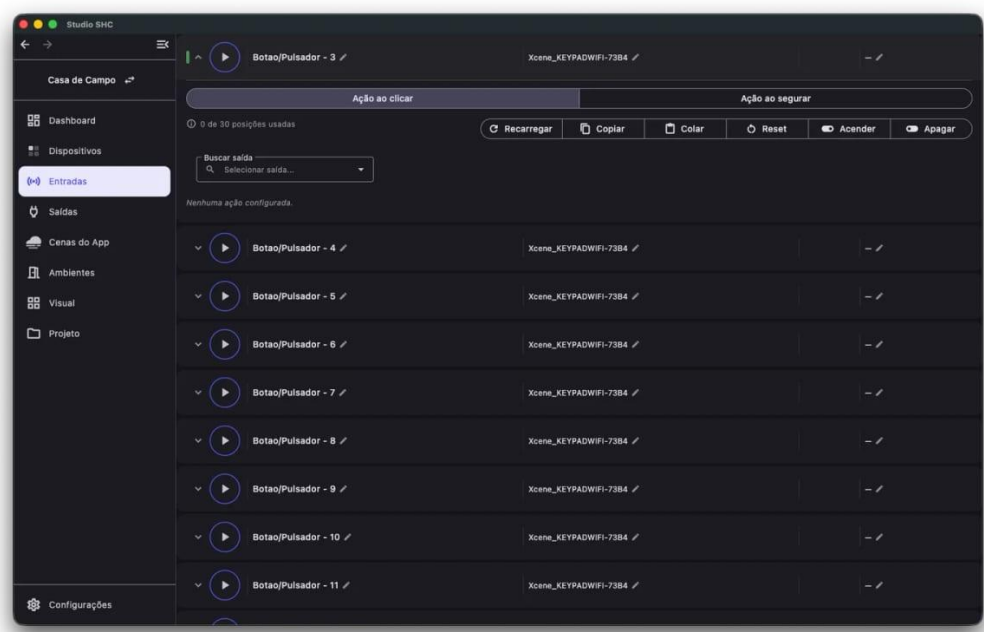
Funciona com o clique rápido, com o botão mantido pressionado e ao soltar.

- 5 Assim que o pressionamento chega, o diálogo mostra o **nome do botão** em destaque e o **nome do equipamento** logo abaixo. Também aparece um círculo girando com o texto **Localizando o botão....** O botão do rodapé passa a se chamar **Fechar**.



- 6 Quando a lista termina de navegar, o diálogo **fecha sozinho**.

A linha do botão fica aberta e visível na tela, com o marcador verde aceso.



O que o Studio SHC faz por você

Ao reconhecer o botão pressionado, o sistema executa estas etapas sozinho:

Etapas	O que acontece
Identificação	Reconhece qual botão do projeto foi apertado
Limpeza de filtros	Limpa os filtros de equipamento, de ambiente e a busca, caso estivessem escondendo a linha
Carregamento	Carrega mais páginas da lista, se o botão estiver além dos 50 primeiros
Abertura	Expande a linha daquele botão
Rolagem	Rola a tela até a linha
Encerramento	Fecha o diálogo quando a linha aparece

Regras importantes

- **O diálogo não fecha ao clicar fora.** Ele fecha apenas pelo botão do rodapé (**Cancelar** ou **Fechar**) ou sozinho, ao terminar de localizar. Isso é proposital. Durante a fase **Localizando o botão...**, a lista está rolando por baixo.
- **Só vale um pressionamento novo.** Uma tecla apertada antes de abrir o diálogo não é aproveitada. É preciso apertar de novo.
- **Depois de capturar, o alvo está decidido.** Novos pressionamentos durante a fase **Localizando o botão...** são ignorados.
- **Não há tempo-limite.** O diálogo espera indefinidamente até você apertar alguma tecla ou cancelar.
- **Este é o único caminho que move a tela.** Fora deste diálogo, apertar uma tecla no equipamento apenas acende o marcador verde na linha correspondente. A rolagem e as linhas abertas ficam exatamente onde estavam.

Se algo der errado

Situação	O que fazer
A mensagem O botão pressionado não faz parte deste projeto. Pressione um botão do projeto. aparece em vermelho	O pressionamento veio de um equipamento que não pertence ao projeto aberto. O diálogo continua esperando. Basta apertar um botão do projeto
O diálogo fecha sem rolar até nenhuma linha	O botão não foi encontrado na lista mesmo depois de limpar os filtros. Confira se o equipamento faz parte do projeto
Nada acontece ao apertar a tecla	Confira se o equipamento está ligado e conectado à mesma rede do tablet ou computador
O botão Último pressionado está cinza	Você está usando o Studio SHC pelo navegador, sem o aplicativo instalado. Veja Quando o botão fica desabilitado

A mensagem de botão fora do projeto traz também o identificador do equipamento e o endereço do botão, para ajudar a identificar de onde veio o pressionamento.

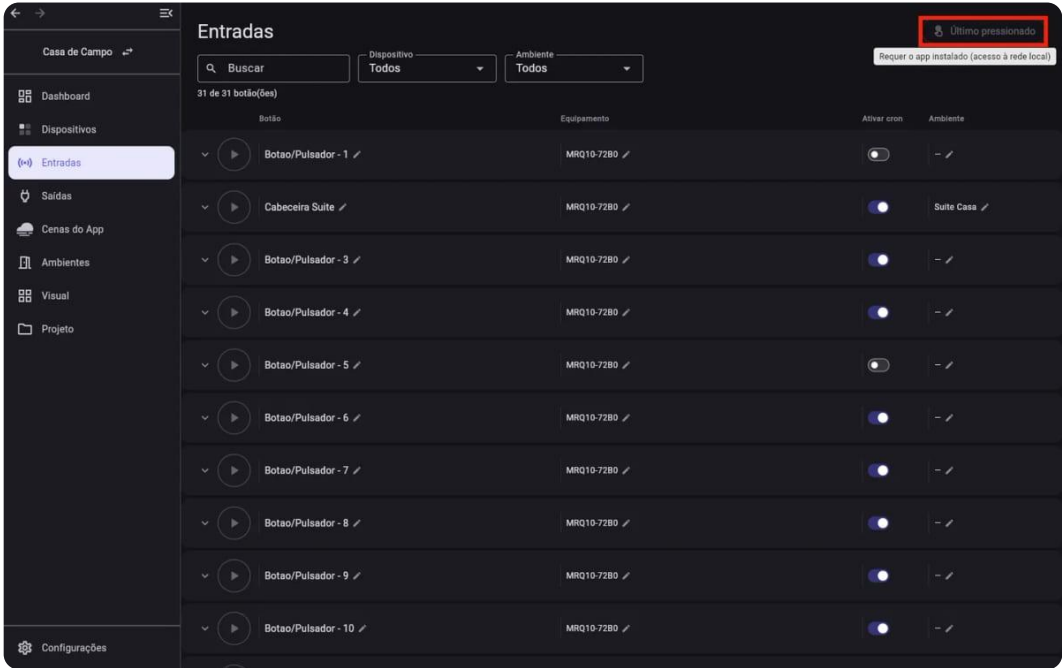
Quando o botão fica desabilitado

O botão **Último pressionado** fica cinza e não clicável quando o Studio SHC é usado pelo navegador, sem o aplicativo instalado.

Nesse caso, ao passar o mouse aparece a explicação **Requer o app instalado (acesso à rede local)**.

O motivo é simples. O aviso de pressionamento chega pela rede local do projeto, e o navegador não consegue recebê-lo. No aplicativo instalado no computador ou no tablet, a ação funciona normalmente.

Não há restrição por perfil de acesso nem por versão do equipamento. Qualquer dispositivo que avise o pressionamento é reconhecido.



O marcador verde

À esquerda de cada linha da lista existe uma **barrinha vertical verde**.

Ela acende na linha do último botão pressionado do projeto, seja um pressionamento físico, seja o disparo feito pelo botão de **play** da própria linha.

- Só uma linha por vez fica com o marcador aceso.
- Nas demais linhas, a barrinha continua ocupando o mesmo espaço, mas fica transparente. Assim, as colunas não se desalinham quando o destaque muda.
- O marcador apenas sinaliza. Ele não rola a tela nem abre nada.
- Pressionamentos repetidos do mesmo botão em sequência muito rápida contam como um só.

O mesmo marcador verde também aparece em outras duas telas:

- Na tela [Lista de dispositivos](#), na coluna do nome, acendendo no equipamento de onde veio o último pressionamento.
- Na tela [Lista de ambientes](#), no cabeçalho do equipamento e, ao expandir, no botão específico que foi pressionado.

Dicas úteis

- Use o **Último pressionado** sempre que precisar ligar uma tecla física a uma linha da lista.
- Deixe o diálogo aberto e caminhe até o equipamento. Ele espera o tempo que for preciso.
- Se apertar a tecla errada, feche o diálogo e comece de novo. Depois que a busca começa, o alvo já está decidido.
- Fora do diálogo, um pressionamento apenas acende o traço verde. A tela não se move sozinha.
- No navegador, sem o aplicativo instalado, o recurso não fica disponível.
- Para procurar pelo nome do botão, do equipamento ou do ambiente, use [Filtros e busca](#).

Cenas de click

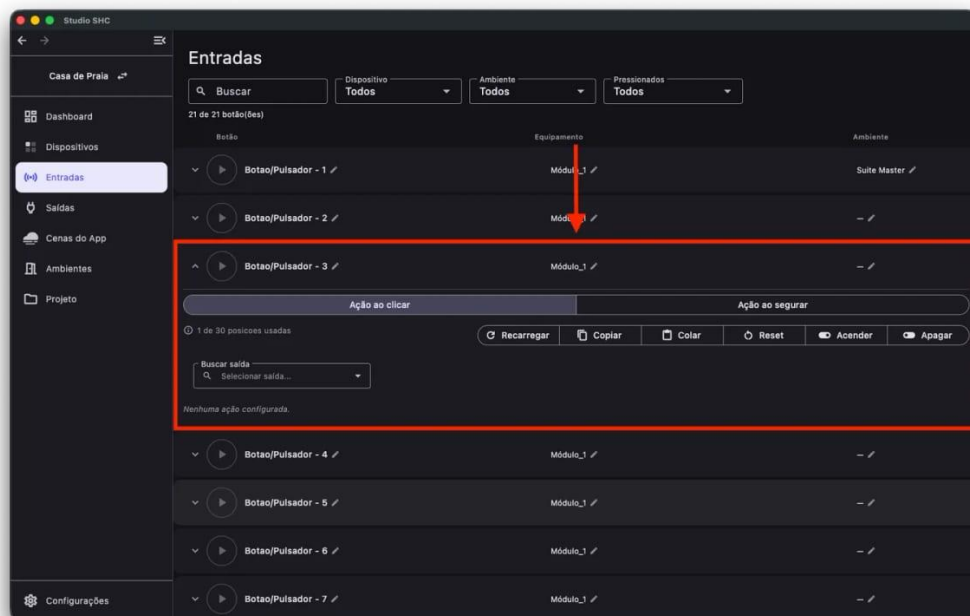
A cena de click define o que acontece quando o usuário pressiona rapidamente uma entrada.

Ela pode ligar uma luz, desligar um relé (chave que liga e desliga um circuito), alterar um dimmer (controle que ajusta a intensidade da luz), mover uma persiana ou executar outras ações disponíveis no projeto.

Para ações ao manter o botão pressionado, veja [Cenas de hold](#).

Como acessar

- 1 Acesse a tela [Entradas](#).
- 2 Localize a entrada que deseja configurar.
Use os [Filtros e busca](#), se necessário.
- 3 Clique na entrada para expandir.
- 4 Selecione a aba **Ação ao clicar**.



Opções da ação ao clicar

Dentro da aba **Ação ao clicar**, também aparecem opções como **Recarregar**, **Copiar**, **Colar**, **Reset**, **Acender** e **Apagar**.

Essas opções ajudam a atualizar, copiar, colar, limpar ou testar as ações configuradas para o clique do botão.

Para entender cada opção, veja [Opções do botão](#).

O que é uma ação

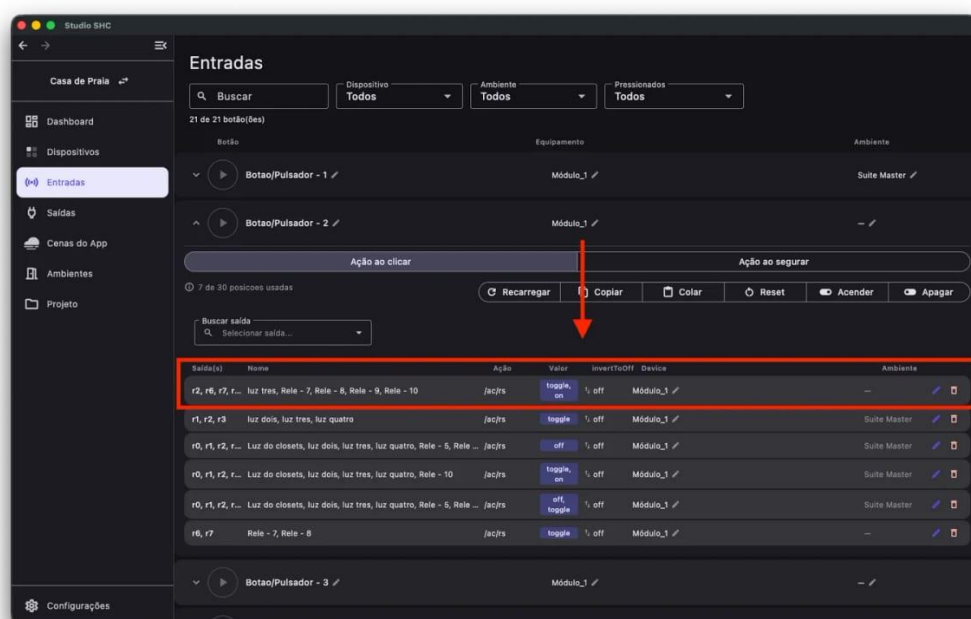
Uma ação define o que será feito quando o botão for clicado.

Exemplos:

- Ligar uma luz.
- Desligar um relé.
- Definir a intensidade de um dimmer.
- Subir ou descer uma persiana.
- Acionar mais de uma saída em sequência.

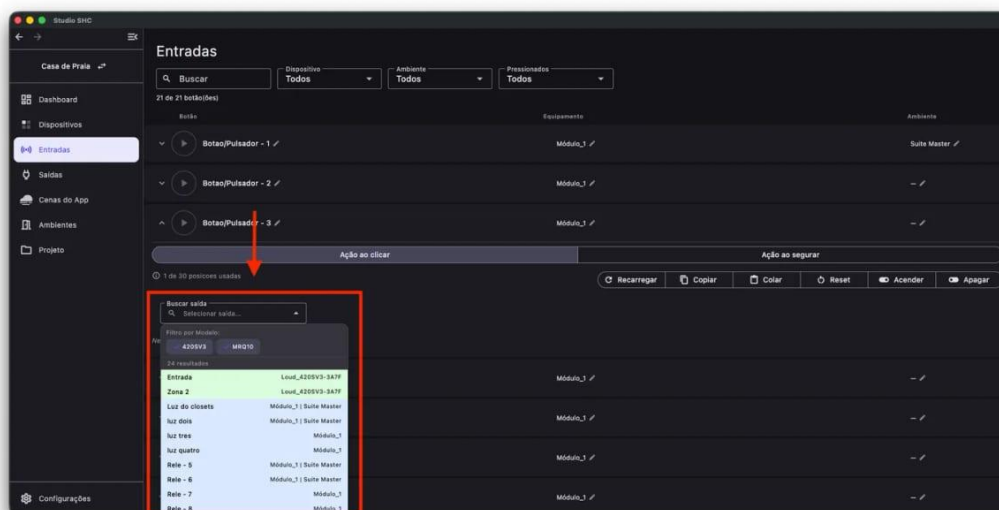
Cada ação normalmente mostra:

- O dispositivo ou saída que será controlado.
- O tipo de comando.
- O valor configurado, como ligar, desligar, percentual ou direção.
- Opções para editar, remover ou reordenar.



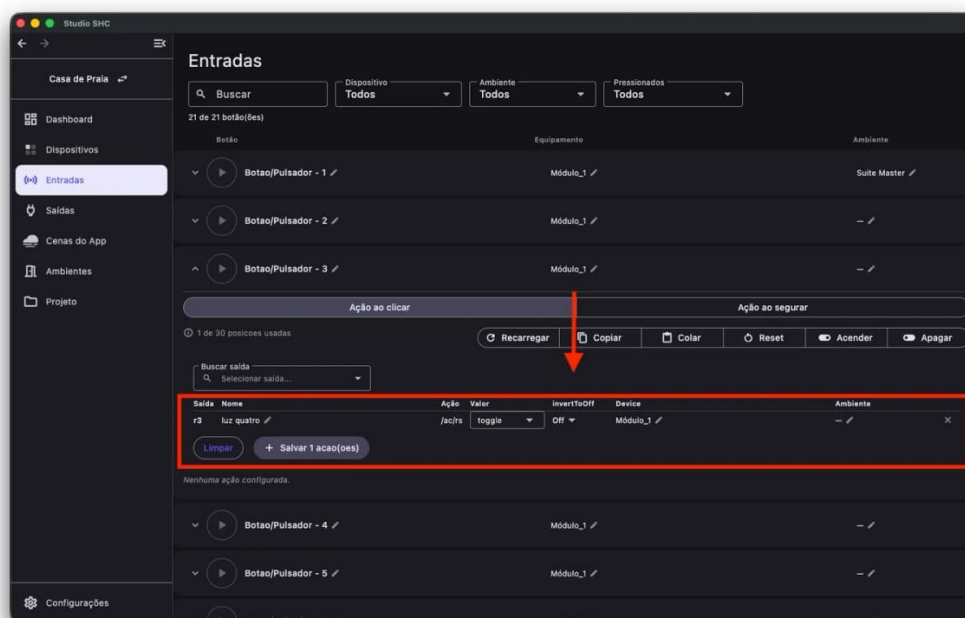
Adicionar uma ação

- 1 Na aba **Ação ao clicar**, clique em **Buscar saída**.



- 2 Procure a saída que deseja controlar.
Você pode buscar pelo nome da saída ou modelo do dispositivo.
- 3 Selecione a saída desejada.
- 4 Configure o valor da ação.
O tipo de configuração pode mudar conforme a saída escolhida.
Por exemplo:

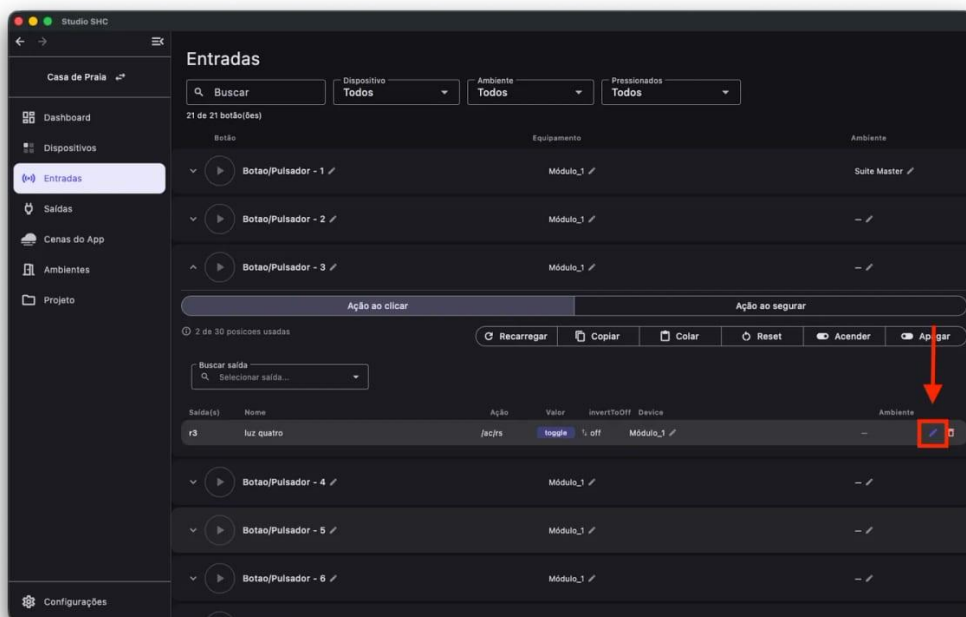
- Relé pode ter opções como ligar ou desligar.
- Dimmer pode ter controle de intensidade.
- Persiana pode ter opções de subir, descer ou parar.



- 5 Clique em **Salvar**.
- 6 Depois de salvar, a ação aparecerá na lista da cena de click.

Editar uma ação

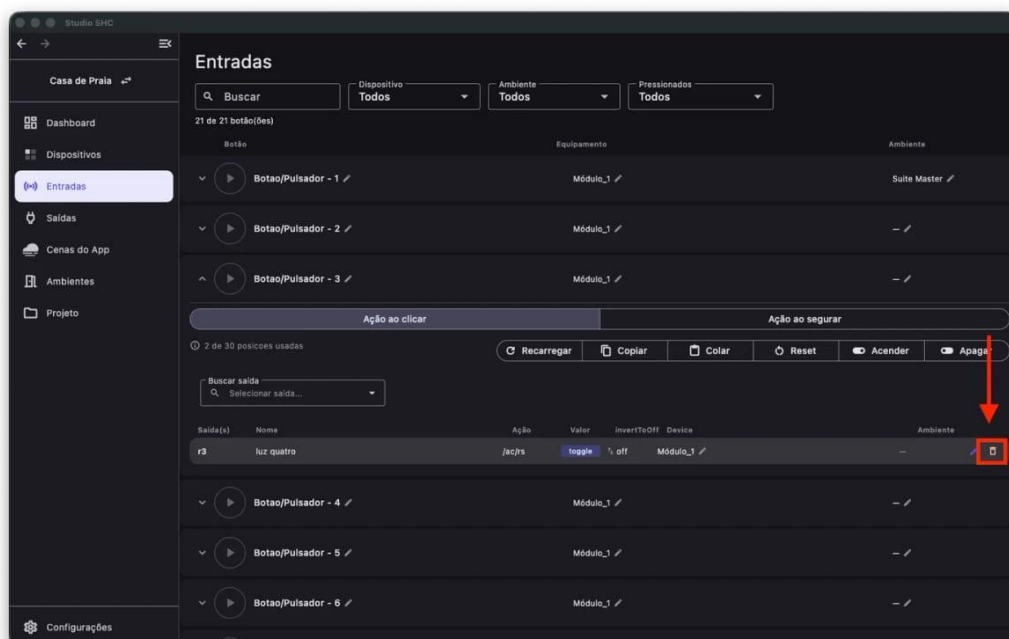
- 1 Na lista de ações, encontre a ação que deseja alterar.
- 2 Clique no ícone de lápis.



- 3 Altere os valores desejados.
- 4 Clique em Salvar.

Remover uma ação

- 1 Encontre a ação que deseja remover.
- 2 Clique no ícone de lixeira.



- 3 Confirme a remoção, se o sistema solicitar.

Se aparecer o aviso **Combinação inválida**

Ao salvar uma ação, o Studio SHC confere se algum valor escolhido é incompatível com as opções da saída.

Uma saída não pode ter, ao mesmo tempo, o valor **toggle** (alterna entre ligado e desligado) e a opção **invertToOff** ligada. Quando isso acontece, o Studio SHC interrompe o salvamento e mostra o aviso **Combinação inválida**, com este texto:

A saída abaixo está com o valor “toggle” (alternar) e o “invertToOff” ligado ao mesmo tempo.

Em seguida vem a lista das saídas com o problema, uma por linha, e a orientação:

Troque o valor (para “on” ou “off”) ou desligue o “invertToOff” dessas saídas e salve novamente.

Quando há mais de uma saída na lista, a primeira frase aparece no plural: **As saídas abaixo estão...**

Feche o aviso no botão **Entendi**. O formulário continua preenchido. Basta corrigir a saída indicada e clicar em **Salvar** de novo.

Enviar alterações ao dispositivo

Quando você adiciona, edita ou remove ações, a alteração fica salva no Studio SHC.

Para que o dispositivo físico receba a nova configuração, pode ser necessário usar [Atualizar tudo](#).

Se houver pendências, o Dashboard mostrará um aviso de envio.

Dicas úteis

- Use a cena de click para ações rápidas do dia a dia.
- A ordem das ações pode alterar a experiência de uso.
- Combine várias ações para criar comportamentos completos, como apagar luzes e fechar persianas.
- Evite criar ações desnecessárias para manter a configuração mais fácil de entender.
- Se o aviso **Combinação inválida** aparecer, troque o valor da saída ou desligue o **invertToOff** e salve novamente.
- Para ações enquanto o botão é mantido pressionado, use [Cenas de hold](#).

Cenas de hold

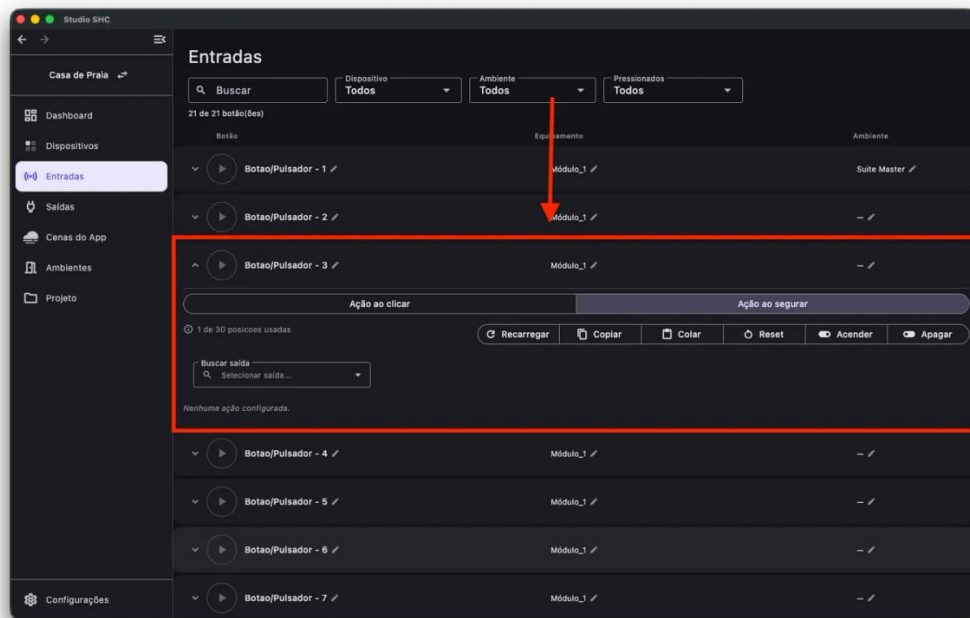
A cena de hold (hold quer dizer segurar) define o que acontece quando o usuário mantém uma entrada pressionada por mais tempo.

Ela é diferente da cena de click, que acontece em um toque rápido.

Para configurar o toque rápido, veja [Cenas de click](#).

Como acessar

- 1 Acesse a tela [Entradas](#).
- 2 Localize a entrada que deseja configurar.
- 3 Clique na entrada para expandir.
- 4 Selecione a aba **Ação ao segurar**.



Opções da ação ao segurar

Dentro da aba **Ação ao segurar**, também aparecem opções como **Recarregar**, **Copiar**, **Colar**, **Reset**, **Acender** e **Apagar**.

Essas opções funcionam apenas sobre as ações da aba selecionada.

Por exemplo, se você estiver em **Ação ao segurar** e clicar em **Copiar**, o Studio SHC copia apenas as ações de segurar.

Para entender cada opção, veja [Opções do botão](#).

Diferença entre clicar e segurar

Ação	Quando acontece	Exemplo de uso
Ação ao clicar	Quando o botão é pressionado rapidamente	Ligar ou desligar uma luz
Ação ao segurar	Quando o botão é mantido pressionado	Controlar dimmer (ajuste da intensidade da luz) ou persiana enquanto segura

As ações de click e hold são independentes.

Isso significa que o mesmo botão pode fazer uma coisa ao clicar e outra ao segurar.

Adicionar uma ação de hold

O processo é parecido com a configuração de click.

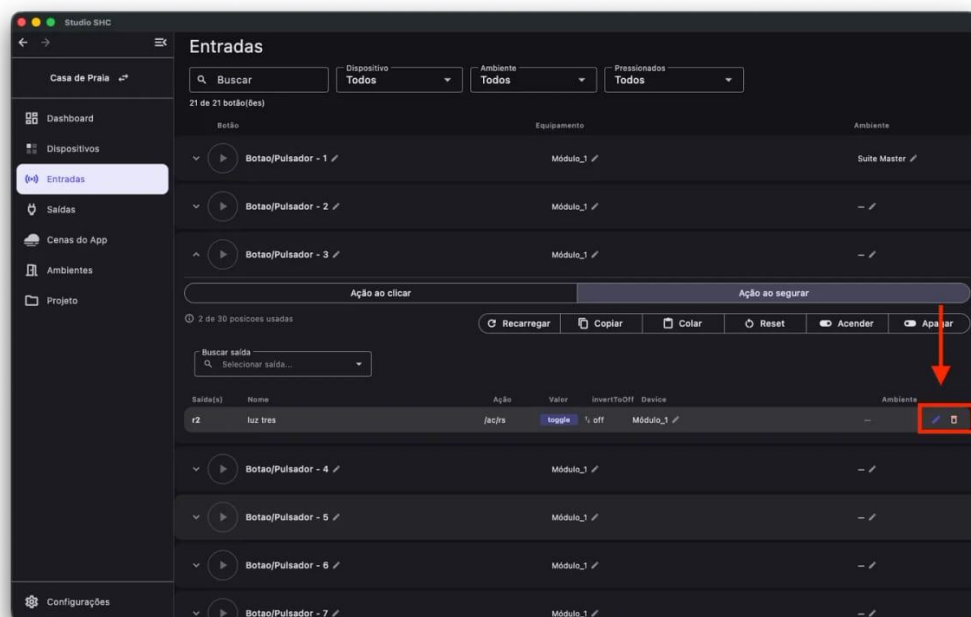
- 1 Na aba **Ação ao segurar**, clique em **Buscar saída**.
- 2 Procure a saída que deseja controlar.
- 3 Selecione a saída desejada.
- 4 Configure o valor da ação.
- 5 Clique em **Salvar**.

Editar, remover ou reordenar ações

As ações de hold também podem ser editadas ou removidas.

Use os ícones disponíveis em cada ação:

Ícone	Função
Lápis	Editar a ação
Lixeira	Remover a ação



Limite de ações

As ações de **click** e **hold** compartilham o mesmo limite por entrada.

Isso significa que as ações configuradas nas duas abas contam juntas.

Quando a entrada atingir o limite de ações, remova alguma ação antes de adicionar outra.

Se aparecer o aviso Combinação inválida

Ao salvar uma ação de hold, o Studio SHC confere se algum valor escolhido é incompatível com as opções da saída.

Uma saída não pode ter, ao mesmo tempo, o valor **toggle** (alterna entre ligado e desligado) e a opção **invertToOff** ligada. Quando isso acontece, o Studio SHC interrompe o salvamento e mostra o aviso **Combinação inválida**, com este texto:

A saída abaixo está com o valor “toggle” (alternar) e o “invertToOff” ligado ao mesmo tempo.

Em seguida vem a lista das saídas com o problema, uma por linha, e a orientação:

Troque o valor (para “on” ou “off”) ou desligue o “invertToOff” dessas saídas e salve novamente.

Quando há mais de uma saída na lista, a primeira frase aparece no plural: **As saídas abaixo estão...**

Feche o aviso no botão **Entendi**. O formulário continua preenchido. Basta corrigir a saída indicada e clicar em **Salvar** de novo.

Enviar alterações ao dispositivo

Quando você altera ações de hold, a alteração fica salva no Studio SHC.

Para que o dispositivo físico receba a nova configuração, pode ser necessário usar [Atualizar tudo](#).

Dicas úteis

- Use hold para controles que fazem sentido enquanto o botão está pressionado.
- Hold é útil para dimmer, persiana e controles contínuos (que mudam aos poucos enquanto você segura).
- Se o aviso **Combinação inválida** aparecer, troque o valor da saída ou desligue o **invertToOff** e salve novamente.
- Mantenha nomes e ações organizados para facilitar a manutenção do projeto.

Agendamento do botão

O **agendamento** faz o próprio equipamento disparar as cenas de um botão em um horário e nos dias da semana escolhidos.

É como se alguém apertasse a tecla naquele momento, sem ninguém estar por perto.

A configuração fica gravada no equipamento e continua funcionando mesmo com o Studio SHC fechado.

Para que serve

Use o agendamento quando um comando precisa acontecer sozinho, em horário fixo:

- Acender a iluminação da fachada todos os dias ao anoitecer.
- Apagar as luzes da área comum de segunda a sexta, no fim do expediente.
- Fechar as persianas do quarto nos fins de semana.

O agendamento dispara as **mesmas cenas já configuradas** no botão. Ele não cria ações novas. Para definir o que o botão faz, veja [Cenas de click](#) e [Cenas de hold](#).

Quando o agendamento aparece

A chave **Ativar cron** (cron é o nome técnico do agendamento por horário) e o cartão **Agendamento** só aparecem em equipamentos que informam ao Studio SHC que sabem agendar por botão.

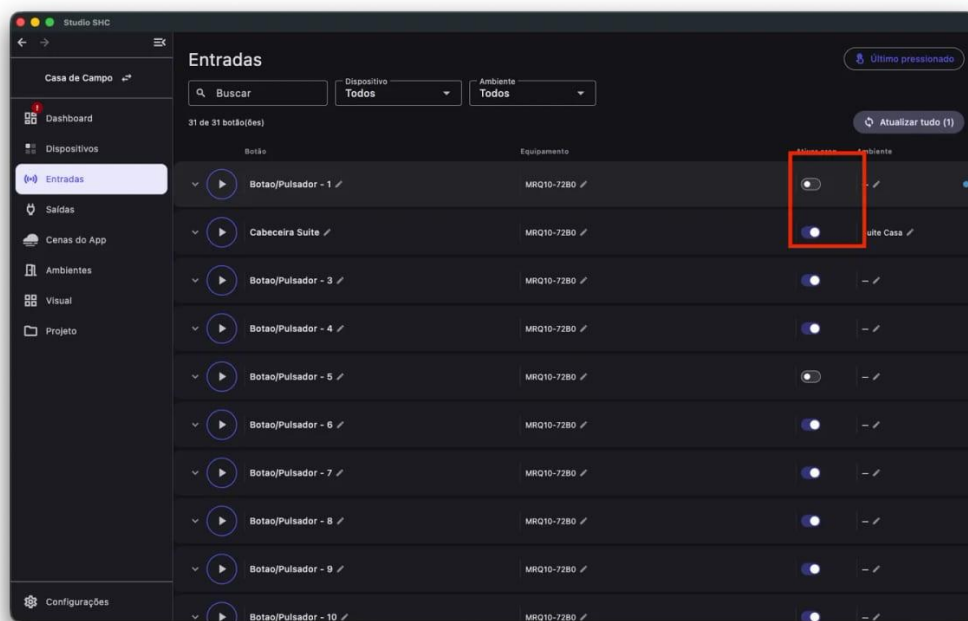
O Studio SHC não pergunta o número da versão do equipamento. Ele reconhece o recurso pela descrição que o próprio equipamento envia.

Situação	O que você vê
Equipamento compatível	A chave Ativar cron aparece na coluna correspondente da linha
Equipamento sem suporte a agendamento	A coluna fica vazia naquela linha, sem chave e sem cartão
Equipamento que acabou de entrar na rede	A chave só aparece depois que o equipamento termina de se apresentar ao Studio SHC

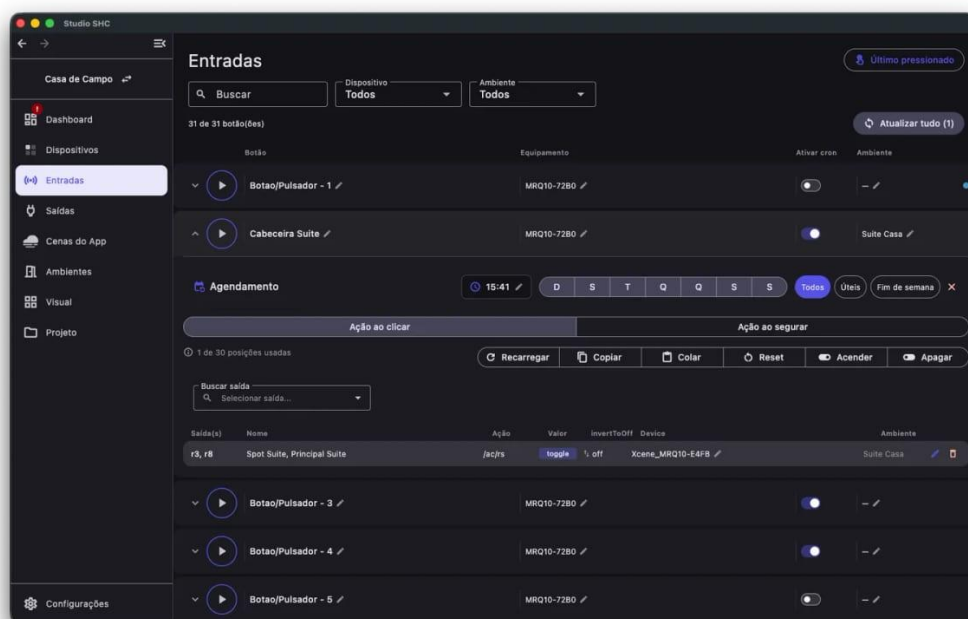
Em equipamentos sem suporte, nada muda em relação ao comportamento anterior.

Como acessar

- 1 Acesse a tela [Entradas](#).
- 2 Localize o botão que deseja agendar.
Use os [Filtros e busca](#), se necessário.
- 3 Na coluna **Ativar cron**, clique na **chave**.
A dica (texto que aparece ao passar o mouse) mostra **Ativar agendamento** quando a chave está desligada.
Com a chave ligada, a dica mostra **Agendamento ativo**.



- 4 Se a linha estiver recolhida, ela se expande sozinha quando você liga a chave. O cartão **Agendamento** aparece no topo, acima das abas **Ação ao clicar** e **Ação ao segurar**.



Ligar o agendamento sem marcar nenhum dia assume **todos os dias**. É um estado válido, que você ajusta em seguida.

O que aparece no cartão Agendamento

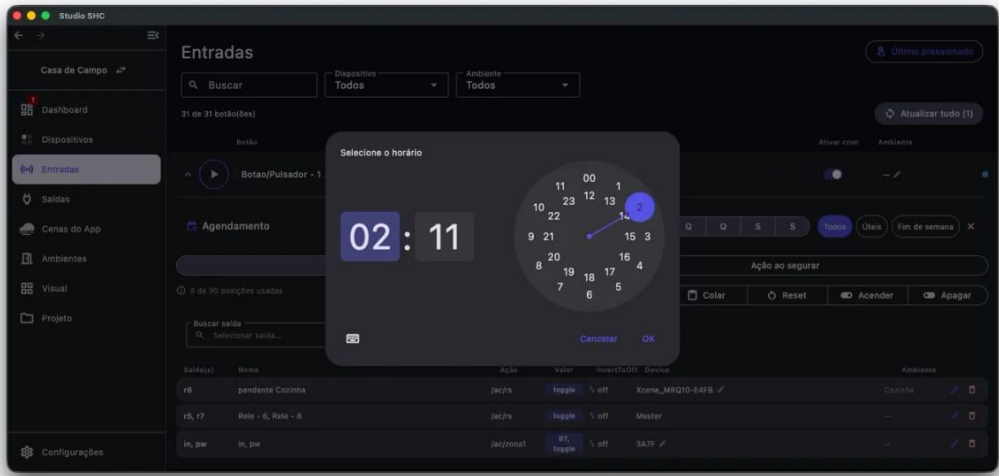
O cartão tem o título **Agendamento** à esquerda e os controles à direita. Em telas estreitas, os controles passam para baixo, mas o título permanece no lugar.

Controle	O que faz
Horário	Caixa com ícone de relógio mostrando o horário no formato de 24 horas. Clique nela ou no lápis ao lado para abrir o seletor de horário
Dias da semana	Sete pastilhas emendadas, de D a S. Marque quantos dias quiser. As dicas mostram o nome completo do dia
Todos	Atalho que marca os sete dias. A dica é Todos os dias
Úteis	Atalho que marca de segunda a sexta. A dica é Dias úteis (Seg-Sex)
Fim de semana	Atalho que marca sábado e domingo. A dica é Fim de semana (Sáb-Dom)
X	Ícone vermelho de limpar, com a dica Desligar agendamento . Ele desliga o agendamento por completo

Os três atalhos ficam preenchidos quando os dias marcados correspondem exatamente àquele atalho. Fora disso, aparecem apenas com contorno.

Definir o horário

- 1
- No cartão **Agendamento**, clique na caixa de horário ou no ícone de **lápis** ao lado dela.
- 2
- O seletor de horário do sistema abre sempre no formato de **24 horas**.



- 3
- Escolha a hora e os minutos.
- 4
- Confirme.

O novo horário aparece na caixa imediatamente.

Escolher os dias da semana

- 1
- Clique nas pastilhas dos dias que deseja marcar.
As pastilhas mostram **D, S, T, Q, Q, S e S**, de domingo a sábado. Passe o mouse para ver o nome completo.
- 2
- Clique de novo em uma pastilha marcada para desmarcá-la.
- 3
- Para escolher combinações comuns, use os atalhos **Todos**, **Úteis** ou **Fim de semana**.

O agendamento acontece no mesmo horário em todos os dias marcados.

Como as alterações são salvas

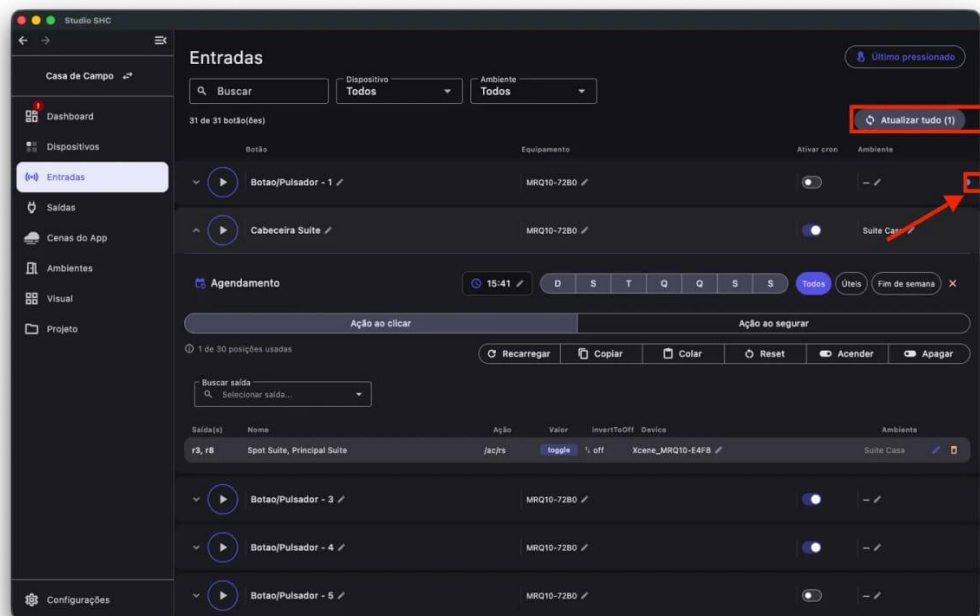
Cada alteração é salva na nuvem **imediatamente**. Não existe botão de salvar no cartão. Mudar o horário, marcar um dia ou usar um atalho já grava.

Salvar na nuvem, porém, **não** grava no equipamento.

Enquanto a alteração não for enviada, ela fica como pendência (alteração salva na nuvem, mas ainda não gravada no equipamento). Nesse caso:

- A linha do botão mostra o **círculo azul** de pendência no lado direito.
- O cabeçalho da tela mostra o botão **Atualizar tudo**, com a contagem incluindo essa pendência.

Para gravar no equipamento, use **Atualizar tudo**. O agendamento é enviado junto com as demais configurações daquele botão.



Desligar o agendamento

Para desligar, use uma destas opções:

- Clique no ícone **X** vermelho do cartão, com a dica **Desligar agendamento**.
- Clique na chave **Ativar cron** na linha do botão.

O ícone **X** desliga o agendamento por completo. Ele não apenas desmarca os dias.

O motivo é que um agendamento **ligado sem nenhum dia marcado não existe no equipamento**. Se essa combinação acontecer, o Studio SHC envia o agendamento como desligado.

Assim como ao ligar, o desligamento só chega ao equipamento depois de usar **Atualizar tudo**.

Atenção

Uma alteração feita **apenas** no agendamento já basta. O Studio SHC entende que o equipamento e a nuvem ficaram diferentes e pede o envio.

Ou seja: mesmo sem mexer em nenhuma cena, um horário trocado gera pendência.

Às vezes você mexe no agendamento e depois volta exatamente ao estado original: agendamento desligado, sem horário e sem dias marcados. Nesse caso, a pendência **desaparece sozinha**. Ligar e desligar sem enviar não acumula pendências.

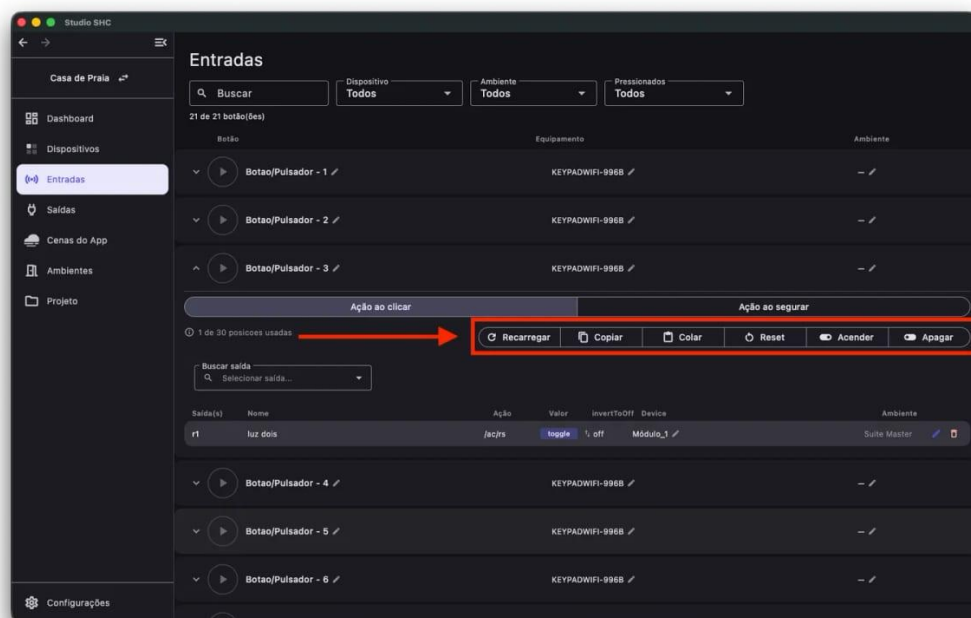
Dicas úteis

- Configure primeiro as cenas do botão e só depois o agendamento. É o botão inteiro que será disparado.
- Use os atalhos **Úteis** e **Fim de semana** para montar rotinas comuns em um clique.
- Confira sempre se a pendência foi enviada com [Atualizar tudo](#). Antes disso, o equipamento ainda segue o agendamento anterior.
- Se a coluna **Ativar cron** estiver vazia naquela linha, o equipamento não oferece agendamento por botão.
- Para desligar de vez, use o X vermelho do cartão ou a chave da linha. Apenas desmarcar todos os dias não é um estado válido.
- O agendamento continua funcionando com o Studio SHC fechado, porque quem conta as horas é o próprio equipamento.

Opções do botão

Ao expandir uma entrada na tela **Entradas**, o Studio SHC mostra algumas opções para gerenciar e testar as ações daquele botão.

Essas opções aparecem dentro da entrada expandida. Quase todas funcionam de acordo com a aba selecionada: **Ação ao clicar** ou **Ação ao segurar**. A exceção é o **Reset**, que vale para o botão inteiro.



Onde aparecem

- 1 Acesse a tela [Entradas](#).
- 2 Clique em uma entrada para expandir.
- 3 Selecione a aba **Ação ao clicar** ou **Ação ao segurar**.
- 4 As opções aparecem acima da lista de ações configuradas.

Opções disponíveis

Opção	Para que serve
Recarregar	Busca no dispositivo as informações atuais daquele botão e atualiza os dados no Studio SHC
Copiar	Copia as ações configuradas na aba atual
Colar	Cola as ações copiadas para o botão atual
Reset	Remove todas as ações do botão, nas duas abas (Ação ao clicar e Ação ao segurar)
Acender	Envia comando para ligar ou ativar as saídas configuradas naquele botão
Apagar	Envia comando para desligar ou desativar as saídas configuradas naquele botão

Recarregar

A opção **Recarregar** busca no dispositivo as informações atuais do botão.

Use essa opção quando quiser atualizar o Studio SHC com as informações que estão gravadas no dispositivo.

Essa ação substitui as informações salvas no Studio SHC pelos dados encontrados no equipamento. Por isso o sistema pede uma confirmação antes de continuar.

A opção **Recarregar** precisa falar com o equipamento. Por isso ela fica desabilitada quando o dispositivo está fora do ar, com a explicação **Recarregar desabilitado porque o device está offline**.

Copiar

A opção **Copiar** copia as ações configuradas no botão.

A cópia respeita a aba selecionada.

Isso significa que:

- Se você estiver em **Ação ao clicar**, serão copiadas apenas as ações de clique.
- Se você estiver em **Ação ao segurar**, serão copiadas apenas as ações de segurar.

A cópia não mistura as duas abas.

Colar

A opção **Colar** aplica no botão atual as ações copiadas anteriormente.

Assim como o **Copiar**, o **Colar** também respeita a aba selecionada.

Exemplo:

- 1 Você abre o botão 1.
- 2 Entra em **Ação ao clicar**.
- 3 Clica em **Copiar**.
- 4 Abre o botão 2.
- 5 Entra em **Ação ao clicar**.
- 6 Clica em **Colar**.

Nesse caso, apenas as ações de clique serão coladas no botão 2.

Para copiar ou colar ações de **Ação ao segurar**, selecione essa aba antes de usar as opções.

Reset

A opção **Reset** remove todas as ações configuradas no botão. Ela apaga as duas abas, **Ação ao clicar** e **Ação ao segurar**, mesmo que você esteja vendo só uma delas.

Antes, a janela **Resetar cenas** pede confirmação.

Use essa opção quando quiser deixar o botão sem saídas relacionadas.

O **Reset** apaga as ações **apenas na nuvem** e cria uma pendência de envio. O equipamento continua com as ações antigas até você usar [Atualizar tudo](#).

Ou seja, logo depois do **Reset**, apertar o botão físico ainda executa as ações anteriores. Só depois do envio o equipamento fica realmente sem ações.

Enquanto a alteração não for enviada, a linha da entrada mostra o círculo azul de pendência e o cabeçalho da tela mostra o botão **Atualizar tudo**.

Acender

A opção **Acender** envia um comando para ligar ou ativar as saídas configuradas naquele botão.

Essa opção é usada principalmente para testar se a cena do botão está funcionando como esperado.

Por exemplo, se o botão tem ações para ligar luzes, clique em **Acender**. Assim você testa essas ações sem apertar o botão físico.

Apagar

A opção **Apagar** envia um comando para desligar ou desativar as saídas configuradas naquele botão.

Essa opção também é útil para teste.

Por exemplo, depois de usar **Acender** para testar uma cena, você pode usar **Apagar** para desligar as saídas relacionadas.

Diferença entre Acender/Apagar e Play

O botão de **play** da entrada executa a ação configurada para o botão.

As opções **Acender** e **Apagar** servem para testar as saídas relacionadas ao botão. Elas enviam comandos de ligar ou desligar.

Na maioria dos casos, **Acender** e **Apagar** ajudam a conferir rapidamente se a cena do botão está funcionando.

Atenção ao usar Copiar e Colar

As opções **Copiar** e **Colar** seguem a aba selecionada.

Antes de usar essas opções, confira se você está na aba correta:

- Ação ao clicar
- Ação ao segurar

Isso evita copiar ou colar ações no grupo errado.

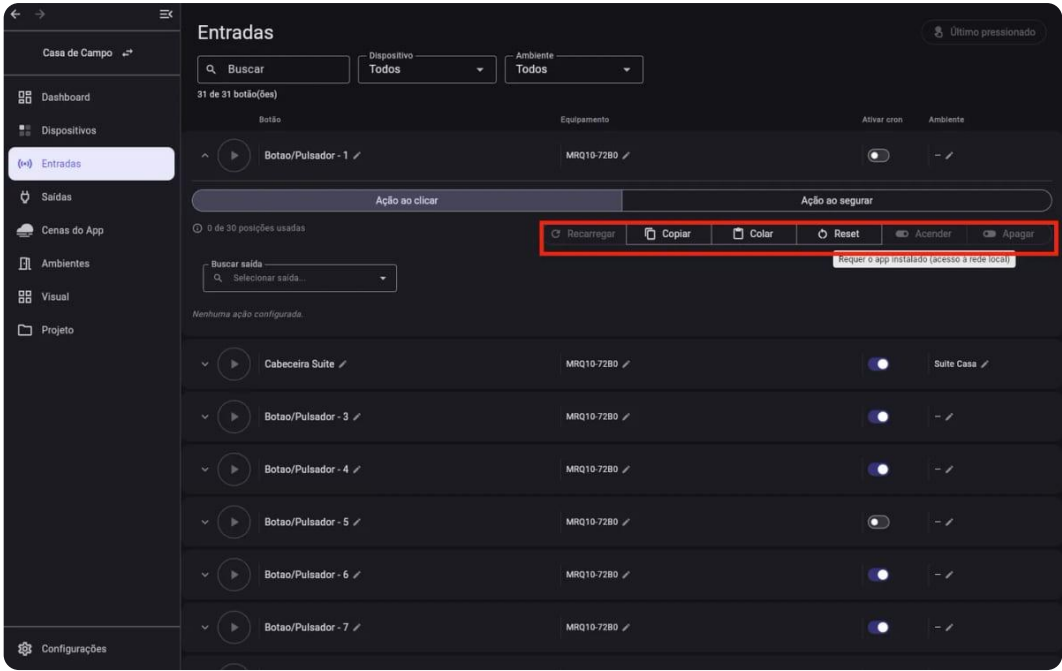
Se alguma opção estiver desabilitada

Parte dessas opções fala diretamente com o equipamento pela rede local (a rede do local onde o equipamento está instalado). Quando esse acesso não existe, elas ficam cinza.

Ao usar o Studio SHC pelo navegador, sem o aplicativo instalado:

Opção	O que acontece
Recarregar	Fica desabilitada, com a dica Requer o app instalado (acesso à rede local)
Acender	Fica desabilitada, com a mesma dica
Apagar	Fica desabilitada, com a mesma dica
Copiar, Colar e Reset	Continuam funcionando, porque alteram apenas a nuvem

Com o equipamento fora do ar, a opção **Recarregar** também fica desabilitada, com a explicação **Recarregar desabilitado porque o device está offline**.



Enviar alterações ao dispositivo

Algumas alterações feitas nessas opções podem gerar pendências de envio.

Quando isso acontecer, use **Atualizar tudo** para enviar as mudanças ao dispositivo.

Copiar, **Colar** e **Reset** alteram apenas a nuvem. O equipamento só recebe a alteração depois do **Atualizar tudo**. Até lá, o botão fica com pendência.

Dicas úteis

- Use **Copiar** e **Colar** para repetir a mesma configuração em outros botões.
- Use **Reset** com cuidado, pois ele remove as ações do botão.
- Depois do **Reset**, confira se a pendência foi enviada. Até o envio, o botão físico ainda executa as ações antigas.
- Use **Acender** e **Apagar** para testar rapidamente a cena do botão.
- Sempre confira se está em **Ação ao clicar** ou **Ação ao segurar** antes de copiar ou colar.
- No navegador, sem o aplicativo instalado, **Recarregar**, **Acender** e **Apagar** não ficam disponíveis.

Editar nome de entrada

Cada entrada pode ter um nome de exibição no Studio SHC.

Esse nome ajuda a identificar o botão ou pulsador (botão que só fica ligado enquanto você aperta) dentro do projeto.

Renomear uma entrada não muda o funcionamento físico do dispositivo. A alteração serve para facilitar a identificação no sistema.

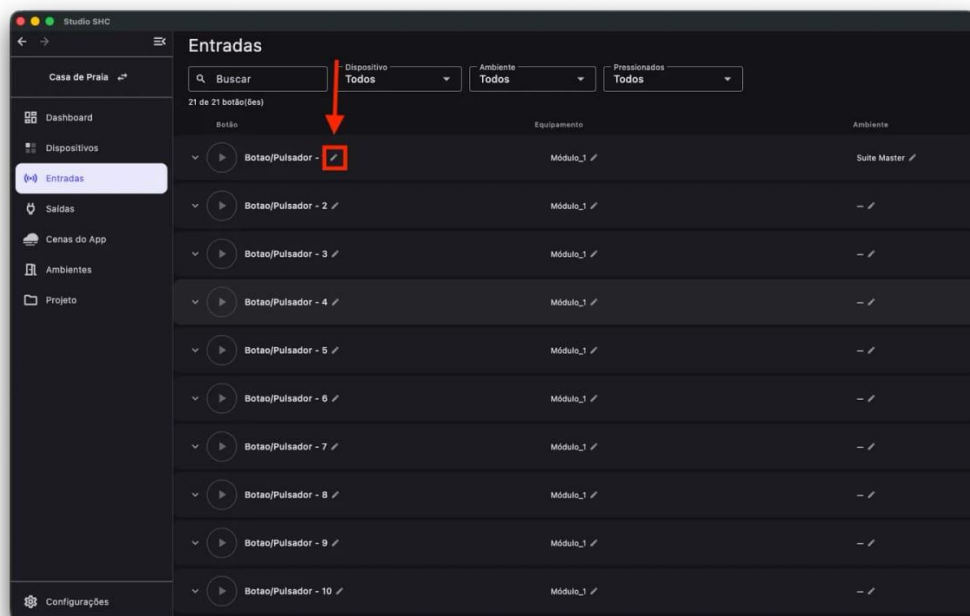
Onde o nome aparece

O nome da entrada pode aparecer em locais como:

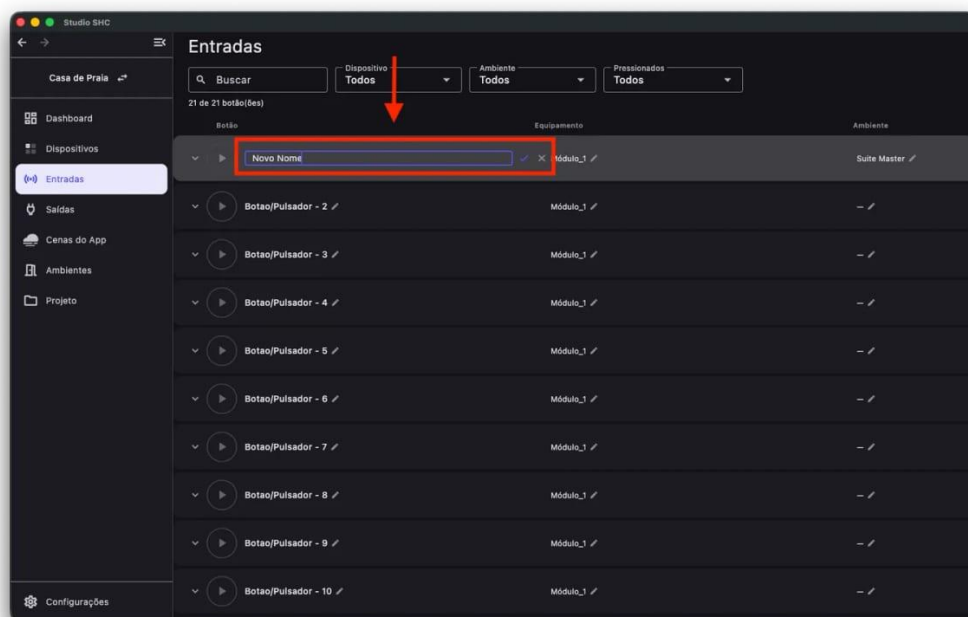
- Lista de [Entradas](#).
- Resultados de busca.
- Campos de seleção.
- Configurações que usam entradas do projeto.

Como editar o nome da entrada

- 1 Acesse a tela [Entradas](#).
- 2 Localize a entrada que deseja renomear.
Use os [Filtros e busca](#), se necessário.
- 3 Na coluna **Botão**, clique no ícone de lápis ao lado do nome.



- 4 Digite o novo nome.



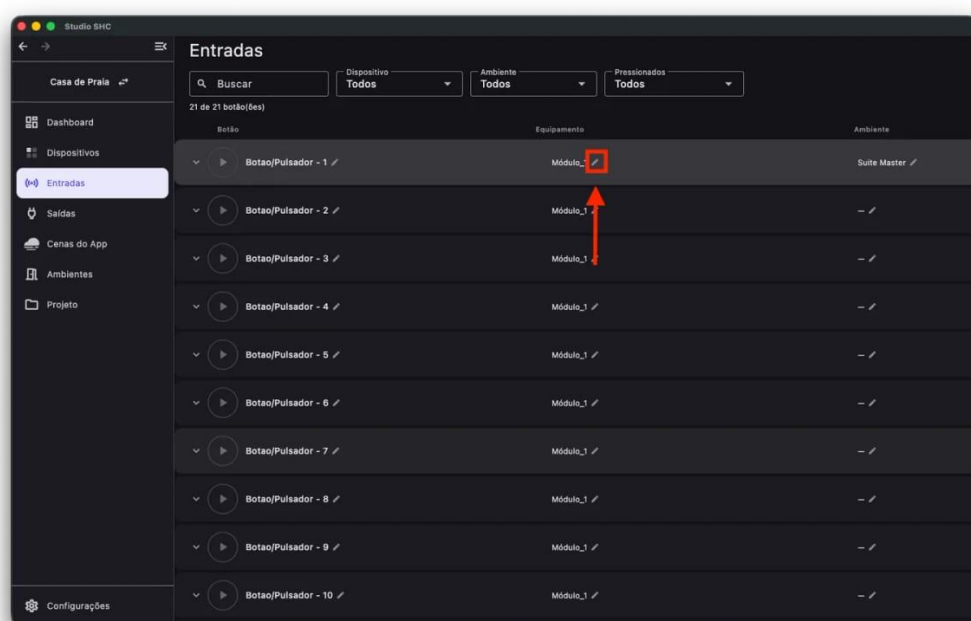
- 5 Confirme a alteração.
Clique no botão de salvar ou pressione **Enter** no teclado.
- 6 Para cancelar, clique no botão **X**.
- 7 Depois de salvar, o novo nome passa a aparecer na interface.

Editar o nome do equipamento

Na mesma linha da entrada, a coluna **Equipamento** pode permitir editar o nome do dispositivo.

Essa alteração muda o nome do equipamento no projeto.

O novo nome também será refletido na tela [Dispositivos](#).



Boas práticas para nomes

Use nomes simples e fáceis de entender.

Exemplos:

Nome pouco claro	Nome melhor
Botão 1	Luz Sala
Entrada 2	Persiana Quarto
Tecla 3	Modo Cinema

Quando houver botões parecidos, use nomes que ajudem a diferenciar a função.

Se não conseguir salvar

Se aparecer um erro ao salvar o nome:

- Verifique sua conexão com a internet.
- Confira se o sistema continua conectado.
- Tente salvar novamente.

Se o erro continuar, feche a edição e tente novamente depois.

Dicas úteis

- Você pode editar o nome sem expandir a entrada.
- Renomear não altera a programação física do botão.
- O nome serve para facilitar a identificação no Studio SHC.
- Outros usuários com acesso ao projeto também verão o novo nome.
- Use nomes curtos, mas claros.

Saídas

Lista de saídas

A tela **Saídas** mostra os itens do projeto que podem ser controlados pelo Studio SHC.

Uma saída pode representar uma luz, um relé (chave que liga e desliga um circuito), um dimmer (controle que ajusta a intensidade da luz), uma persiana, uma zona de áudio, um speaker (caixa de som) ou outro controle disponível no dispositivo.

Cada saída é um destino de comando. Ou seja, é algo que pode receber uma ação. Por exemplo: ligar, desligar, alterar o volume, mudar a entrada, abrir, fechar ou outro comportamento disponível no equipamento.

Entrada e saída

No Studio SHC, é importante diferenciar:

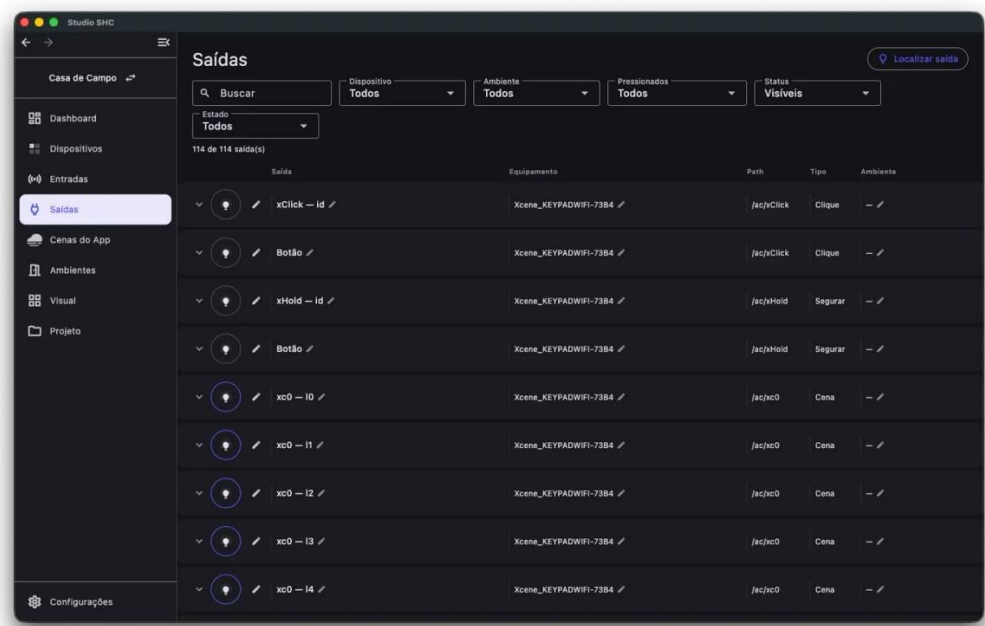
Tipo	O que significa
Entrada	É o ponto de origem do comando, como um botão ou pulsador (botão que só fica acionado enquanto você aperta)
Saída	É o item controlado, como luz, relé, persiana, dimmer, zona de áudio ou outro recurso

Por exemplo: ao pressionar um botão na parede para ligar uma luz, o botão é a **entrada** e a luz é a **saída**.

Para ver as entradas do projeto, acesse [Lista de entradas](#).

Como acessar

- 1 Entre no projeto desejado.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Saídas**.



O que aparece na tela

A tela mostra uma lista com as saídas disponíveis no projeto.

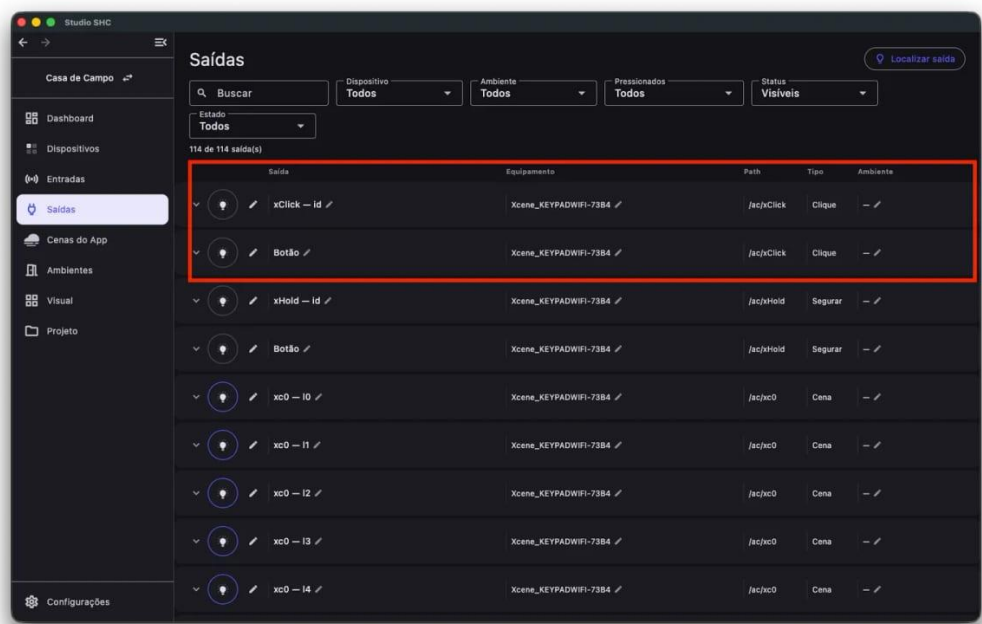
No topo ficam o título, o botão **Localizar saída** e a área de filtros.

Cada linha pode mostrar:

Informação	O que mostra
Traço verde	Marca as saídas alteradas pelo último acionamento
Seta	Abre e fecha a saída
Ícone	Atalho para controlar ou testar a saída, e estado atual
Lápis do ícone	Abre a janela Selecionar ícone para trocar o ícone da saída
Saída	Nome da saída
Equipamento	Dispositivo ao qual a saída pertence
Path	Caminho: identificação interna da função no dispositivo
Tipo	Tipo da saída, como Relé, Persiana, Cena ou Áudio
Ambiente	Ambiente associado à saída
Círculo azul	Indica alteração pendente de envio ao dispositivo

As colunas da linha fechada são separadas por **divisores verticais**. Isso deixa a lista mais fácil de ler. A tela de [Entradas](#) usa o mesmo formato.

Para trocar o ícone, o nome ou o ambiente, veja [Editar ícone, nome e ambiente da saída](#).



Filtros e contagem de saídas

No topo da tela existe uma área de filtros para facilitar a busca por saídas específicas:

Filtro	Para que serve
Buscar	Procura pelo nome da saída ou do equipamento
Dispositivo	Mostra saídas de um equipamento específico
Ambiente	Mostra saídas de um ambiente específico
Pressionados	Mostra somente as saídas do último acionamento
Status	Alterna entre saídas Visíveis e Escondidos
Estado	Filtra por Todos, Ligados ou Desligados

Abaixo dos filtros, o Studio SHC mostra a contagem no formato {filtradas} de {total} saída(s), como em 12 de 48 saída(s).

A lista carrega 50 saídas por vez e busca mais automaticamente conforme você rola a tela.

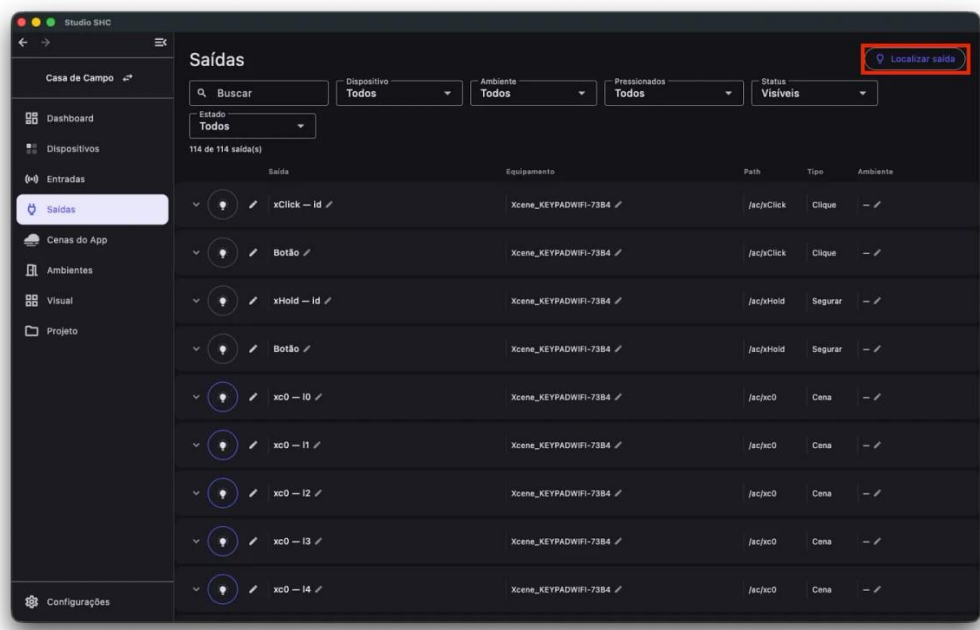
Quando nenhuma saída atende aos filtros, a tela mostra **Nenhuma saída encontrada**.

Para mais detalhes, veja [Filtros e busca](#).

Localizar saída

À direita do título fica o botão **Localizar saída**.

Ele abre um assistente que acende e apaga as saídas em grupos. Pelas suas respostas, o assistente descobre de qual equipamento e de qual saída é uma lâmpada instalada.



Para o passo a passo completo, veja [Localizar saída](#).

Controlar ou testar uma saída

O ícone circular à esquerda da saída funciona como um atalho de controle.

Ao clicar nele, o Studio SHC envia um comando direto para o dispositivo.

O comportamento pode mudar conforme o tipo de saída. Alguns exemplos:

Tipo de saída	Exemplo de controle
Relé	Liga ou desliga
Dimmer	Alterna entre mínimo e máximo
Persiana	Alterna entre estados principais, conforme o dispositivo
Speaker / áudio	Pode alternar estados como ligado/desligado, mute ou outro controle disponível
Outros tipos	Executam o comportamento definido pelo próprio dispositivo

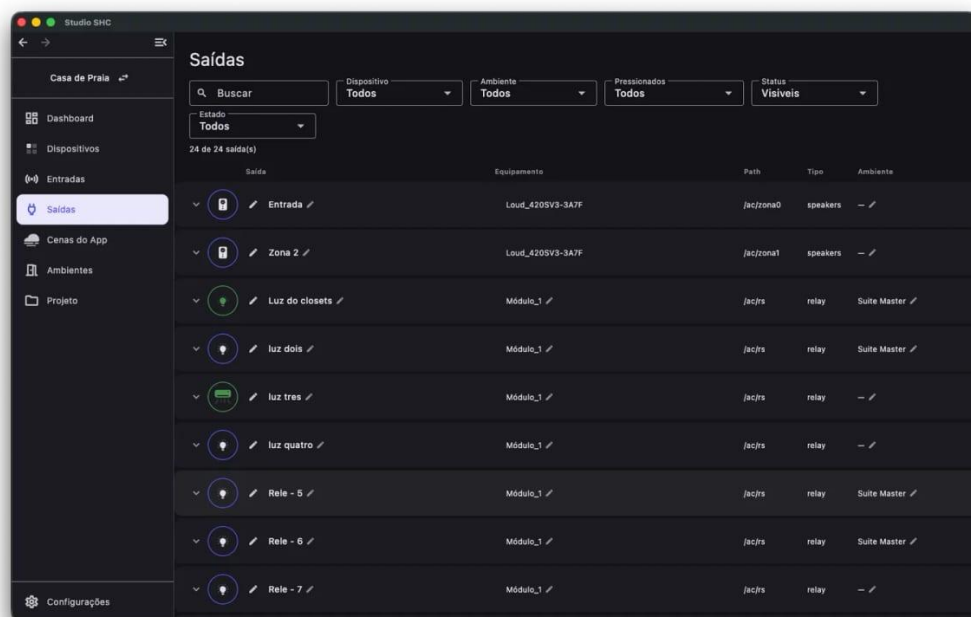
Para mais detalhes, veja [Controlar saídas](#).

Estado em tempo real

Algumas saídas mostram o estado atual pelo ícone.

A saída pode ser acionada pelo Studio SHC, por um botão físico, por uma cena ou por outro usuário. Quando isso acontece, o estado pode ser atualizado automaticamente na tela, e o ícone fica verde.

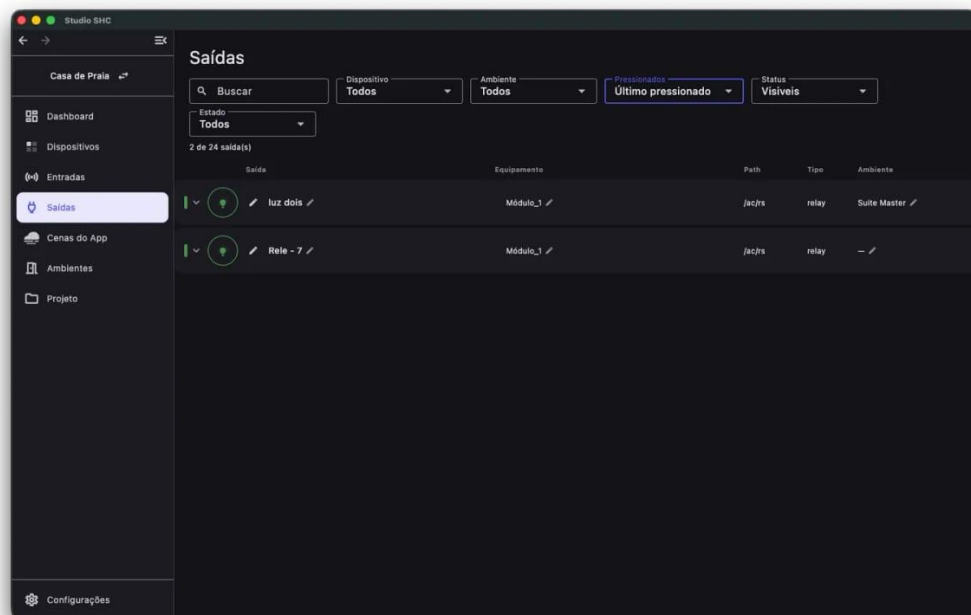
Isso ajuda a identificar se uma saída está ligada, desligada ou em outro estado informado pelo dispositivo.



Saídas alteradas recentemente

Quando uma saída sofre alteração de estado, ela pode aparecer com um **traço verde vertical** no lado esquerdo da linha.

Esse traço aparece antes do ícone de expandir e indica que aquela saída foi alterada recentemente.



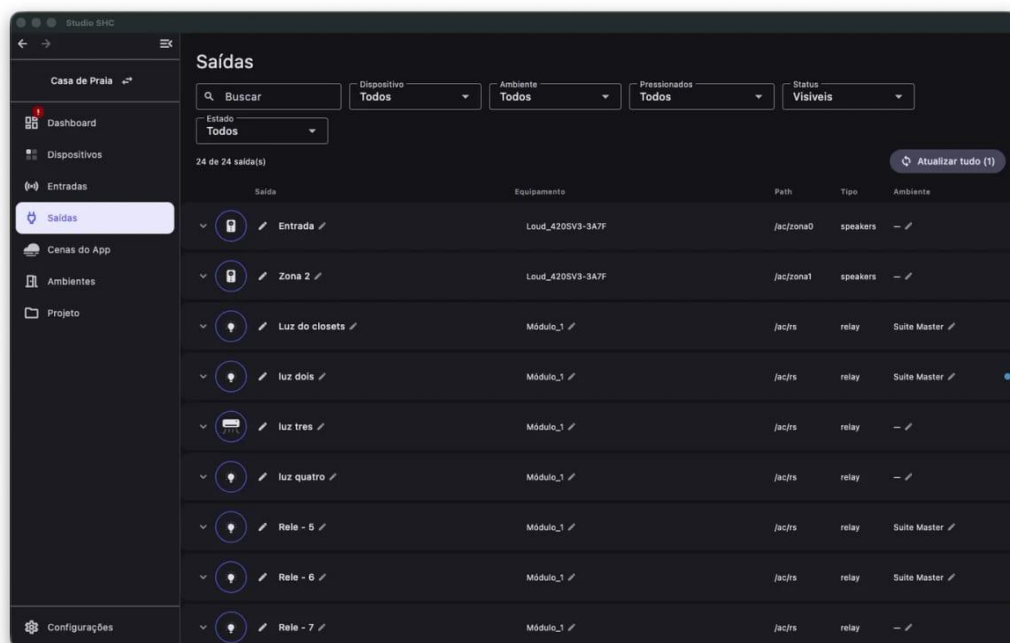
Isso pode acontecer quando a saída é acionada por um botão físico, por uma cena, pelo próprio Studio SHC ou por outro comando do sistema.

Para mostrar somente as saídas relacionadas ao último acionamento, use o filtro **Pressionados > Último pressionado**. Veja [Filtros e busca](#).

Alterações pendentes na saída

Quando uma saída é afetada por uma alteração que ainda precisa ser enviada ao dispositivo, a linha pode mostrar um círculo azul no lado direito.

Esse círculo indica que existe uma alteração pendente relacionada àquela saída.



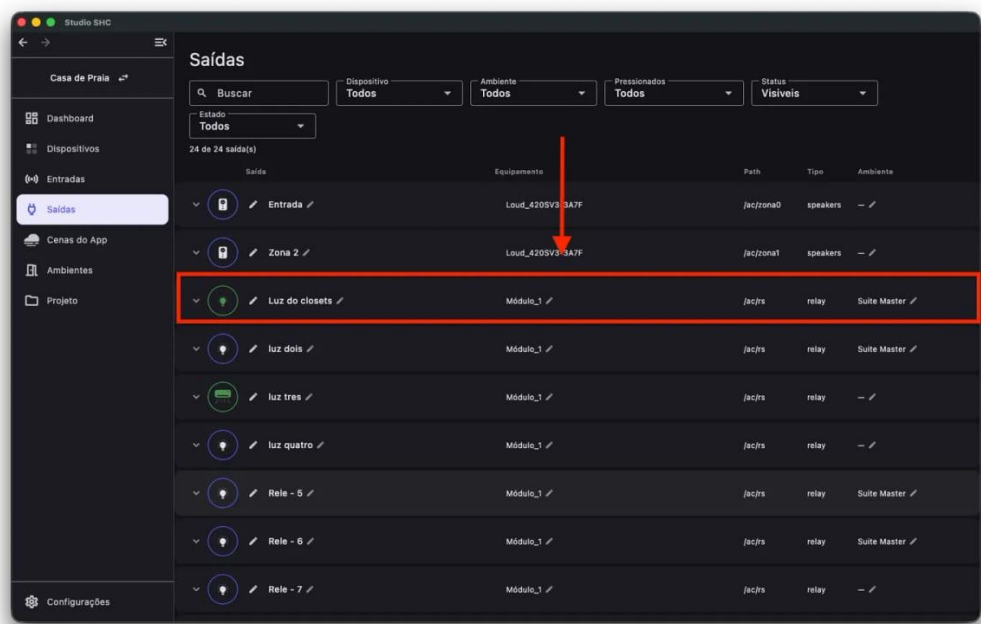
Isso pode acontecer, por exemplo, quando uma entrada passa a controlar essa saída. Também pode acontecer quando alguma configuração relacionada a ela é alterada.

Quando houver alterações pendentes, o Studio SHC também pode mostrar o botão **Atualizar tudo**. Use esse botão para enviar as alterações pendentes para os dispositivos.

Para mais detalhes, veja [Atualizar tudo](#).

Expandir uma saída

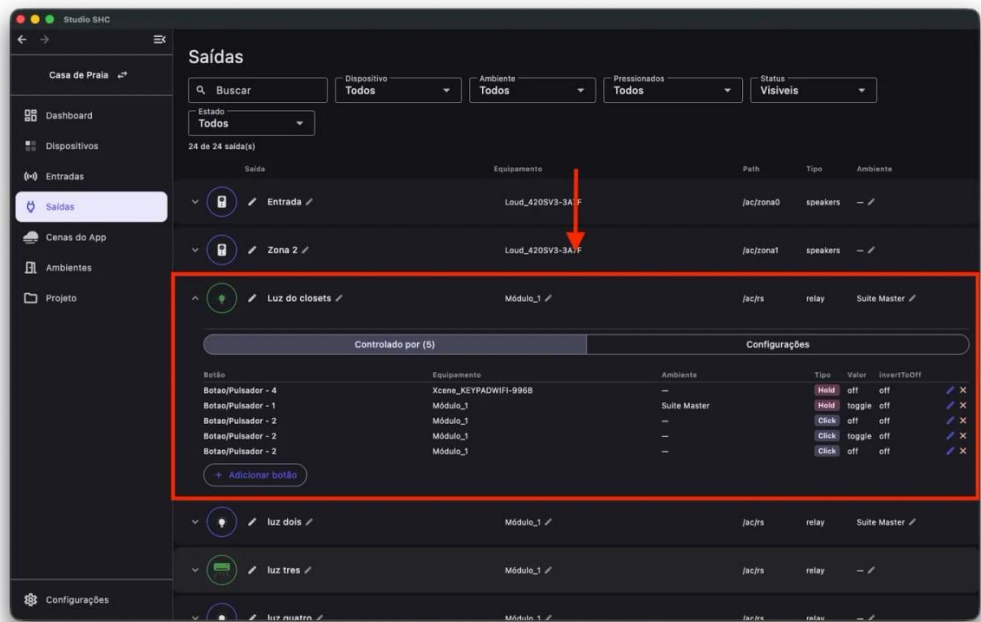
- 1 Localize a saída desejada.
- 2 Clique na linha da saída.



A saída se abre (expande).

Ao expandir uma saída, a tela pode mostrar abas como:

Aba	Para que serve
Controlado por	Mostra quais entradas ou cenas usam essa saída
Configurações	Mostra opções de configuração da saída, quando disponíveis



Quando a saída não abre

Em duas situações a linha da saída fica travada e não expande.

Dados divergentes

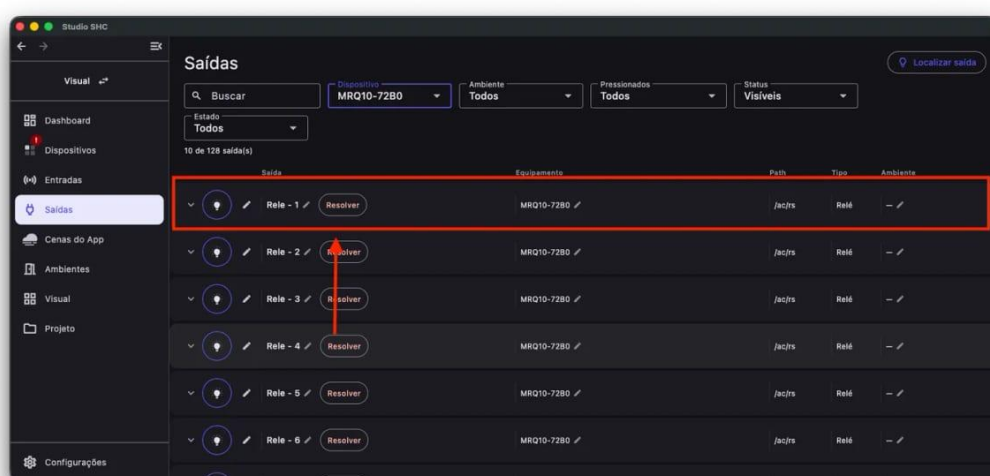
Quando o equipamento está com dados diferentes dos salvos na nuvem, aparece o botão **Resolver**, com contorno vermelho, ao lado do nome da saída.

Enquanto esse botão estiver visível, a linha não abre. Se você clicar no cabeçalho da linha, o Studio SHC mostra apenas este aviso:

Divergência pendente

Este dispositivo tem dados diferentes dos salvos na Nuvem. Resolva a divergência para poder expandir e editar este item.

Botão: Entendi



Clique em **Resolver** para abrir a janela **Dados divergentes**, já filtrada somente naquele equipamento. Nela, você escolhe se quer manter os dados do dispositivo ou os dados da nuvem.

Observação

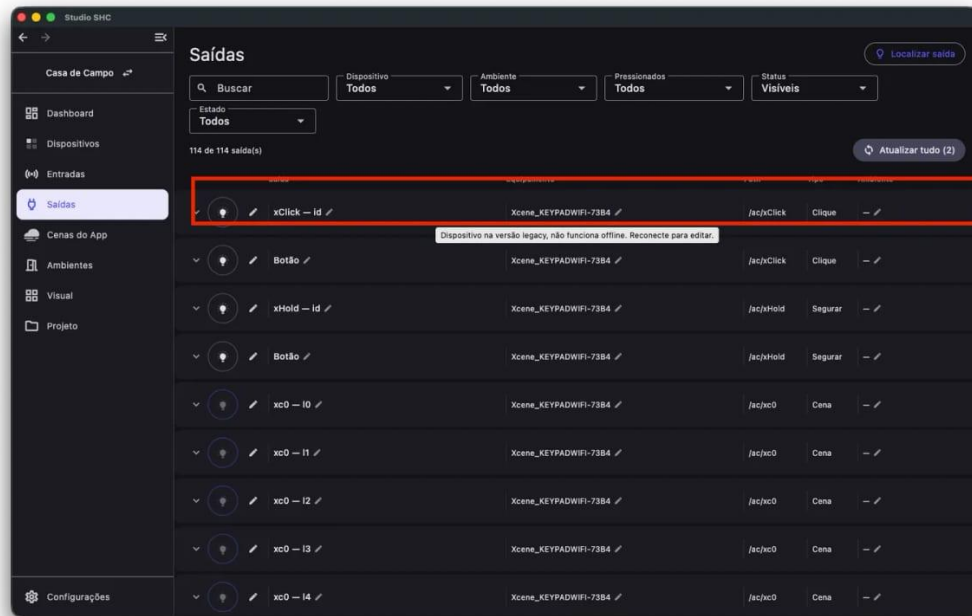
O Studio SHC não abre mais essa janela sozinho ao entrar no projeto. A divergência é apenas sinalizada. A decisão parte sempre de um clique seu.

Para entender as duas opções, veja [Dados divergentes](#).

Dispositivo legado offline

Saídas de equipamentos com firmware legado (versão antiga do programa interno do dispositivo) que estão **offline** também não abrem. O cursor vira um sinal de proibido.

- No computador, ao passar o mouse aparece a dica: **Dispositivo na versão legacy, não funciona offline. Reconecte para editar.**
- No tablet, o toque abre o diálogo **Dispositivo offline**, com o mesmo texto e o botão **Entendi**.



Linhas que já estavam abertas fecham sozinhas quando o equipamento sai do ar. Elas não reabrem sozinhas quando ele volta.

Equipamentos modernos offline não sofrem esse bloqueio. Neles, apenas o controle pelo ícone fica indisponível.

No navegador

Quando você usa o Studio SHC pelo navegador, sem o app instalado, tudo o que se comunica com o equipamento pela rede local fica **desabilitado e acinzentado**. Aparece a explicação **Requer o app instalado (acesso à rede local)**.

Nesta tela, isso vale para:

- O botão **Localizar saída**.
- O controle da saída pelo ícone circular.
- O editor de controles das saídas agrupadas.
- O botão **Atualizar tudo**.

As demais informações continuam visíveis. Você ainda pode editar nomes, ícones e ambientes.

Controlado por

A aba **Controlado por** mostra quais entradas ou cenas estão usando aquela saída.

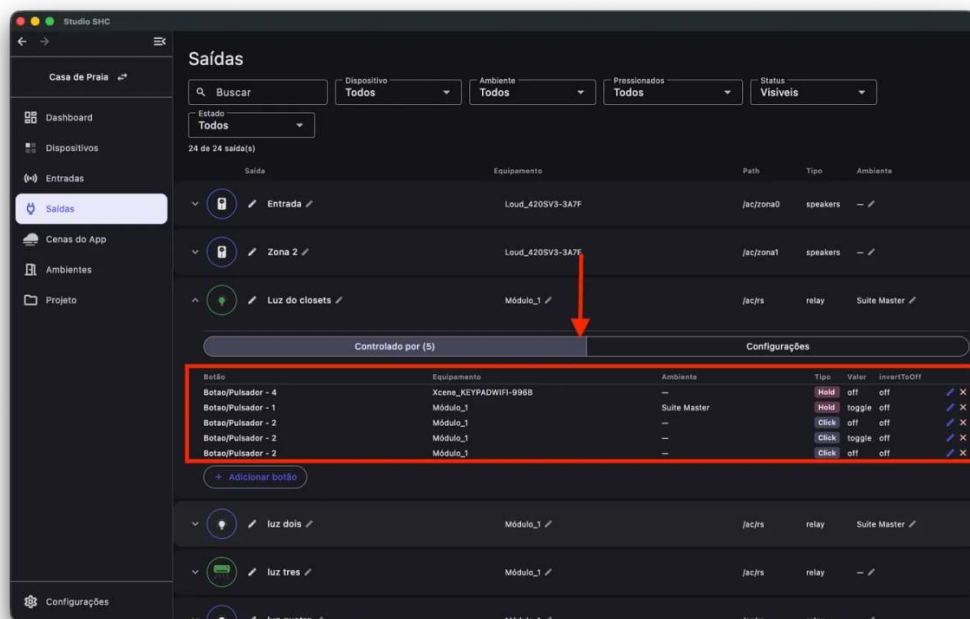
Essa área ajuda a entender de onde vêm os comandos que controlam a saída.

Ela pode mostrar, por exemplo:

- Botões ou pulsadores associados à saída.
- Equipamento de origem.
- Ambiente.
- Tipo de acionamento, como **Click** ou **Hold**.

- Valor configurado para o comando.

Também pode existir a opção **Adicionar botão**. Ela serve para associar uma entrada a essa saída.



A lista se atualiza sozinha depois que você edita ou remove uma ação. Não é preciso sair da tela e voltar para ver o resultado.

Para o passo a passo completo, veja [Associar botão a uma saída](#).

Comandos específicos da saída

Algumas saídas podem mostrar comandos específicos do equipamento, como **power**, **mute**, **input**, **volume**, **bass**, **treble** ou **middle**.

Quando disponíveis, esses comandos aparecem dentro da saída expandida, acima das abas **Controlado por** e **Configurações**.

Eles servem para testar ou acionar diretamente funções daquela saída.

Para mais detalhes, veja [Controlar saídas](#).

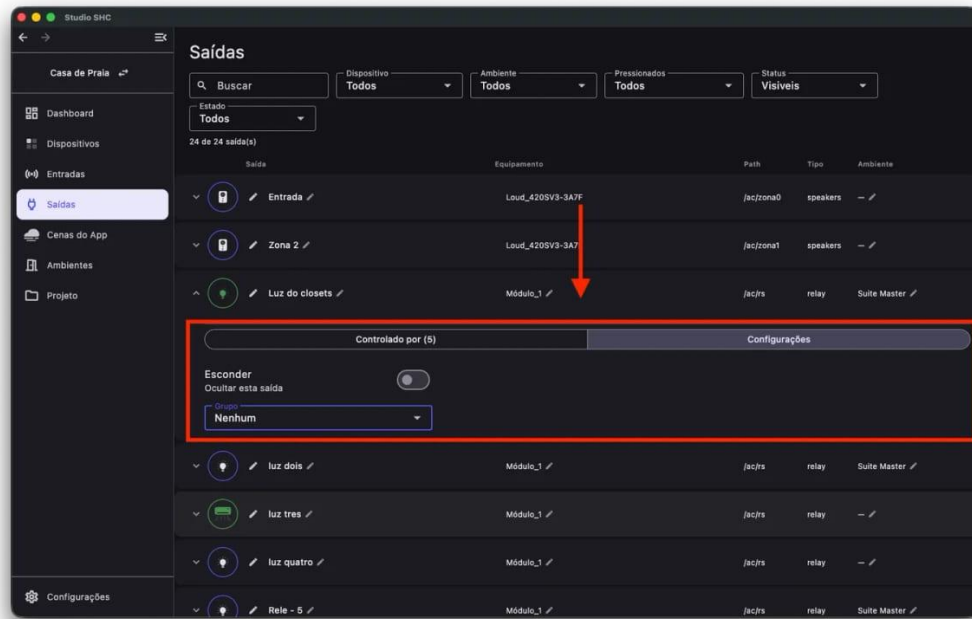
Configurações da saída

A aba **Configurações** pode mostrar opções específicas da saída selecionada.

Essas opções variam conforme o tipo de dispositivo e o recurso controlado.

Alguns equipamentos podem mostrar configurações como:

- **Esconder**: chave com a legenda **Ocultar esta saída**. A saída some das listas de configuração e deixa de poder ser controlada.
- **Grupo**.



Saídas agrupadas

Alguns dispositivos podem mostrar uma saída agrupada.

Isso acontece quando o equipamento reúne vários controles relacionados em uma única linha.

Por exemplo, uma zona de áudio pode ter controles como **power**, **mute**, **input** e **volume** dentro da mesma saída.

Nesses casos, a saída representa o conjunto, e não apenas um controle isolado.

Para o passo a passo completo, veja [Saídas agrupadas](#).

Editar nome e ambiente

Você pode editar o nome da saída e o ambiente diretamente na linha.

Para o passo a passo completo, veja [Editar nome e ambiente de saída](#).

Dicas úteis

- Use os filtros para encontrar saídas em projetos com muitos dispositivos.
- Use o botão **Localizar saída** quando não souber de qual equipamento é uma lâmpada.
- Clique no ícone circular para controlar ou testar rapidamente uma saída.
- Use o lápis ao lado do ícone para trocar o ícone da saída.
- Clique na linha da saída para expandir e ver mais informações.
- O traço verde vertical no início da linha indica uma saída alterada recentemente.
- O círculo azul no lado direito da linha indica que aquela saída tem alteração pendente para enviar ao dispositivo.
- Use a aba **Controlado por** para descobrir quais botões ou cenas acionam aquela saída.
- Se a linha não abrir, procure o botão **Resolver** ou confira se o dispositivo é legado e está offline.

- No navegador sem o app instalado, as ações que dependem da rede local ficam desabilitadas.
- As opções disponíveis podem mudar conforme o tipo de dispositivo.
- Alterações em configurações podem gerar pendências de envio para o dispositivo. Se aparecer o aviso no Dashboard, use [Atualizar tudo](#).

Localizar saída

O **Localizar saída** é um assistente que descobre de qual equipamento e de qual saída é uma lâmpada instalada.

Ele acende metade das saídas compatíveis e apaga a outra metade. Depois, pergunta o que você está vendo. A cada resposta, ele descarta metade das possibilidades.

No fim, apenas a saída procurada fica acesa. Todas as outras ficam apagadas.

Quando usar

Use o assistente quando:

- Existe uma lâmpada acesa no ambiente e ninguém sabe de qual equipamento ela é.
- Você recebeu uma instalação pronta, sem identificação dos canais (as saídas de cada equipamento).
- Você precisa nomear as saídas de um equipamento e não sabe qual é qual.
- Testar canal por canal levaria muito tempo.

Com 32 saídas no projeto, o assistente costuma chegar ao resultado em cerca de 5 perguntas.

Antes de começar

Verifique estes pontos antes de abrir o assistente:

- Os equipamentos que você quer testar estão **ligados e online**. Equipamento offline (sem comunicação) não recebe comando e fica de fora da busca.
- Você consegue **enxergar a lâmpada** que quer identificar enquanto responde as perguntas.
- Você está usando o Studio SHC **instalado** no tablet ou no computador. No navegador, o botão fica desabilitado, com a explicação **Requer o app instalado (acesso à rede local)**.

Atenção

Durante a busca, as luzes do projeto acendem e apagam várias vezes. Avise as pessoas do local antes de começar.

Quais saídas participam da busca

Uma saída só entra na identificação quando cumpre as duas condições abaixo.

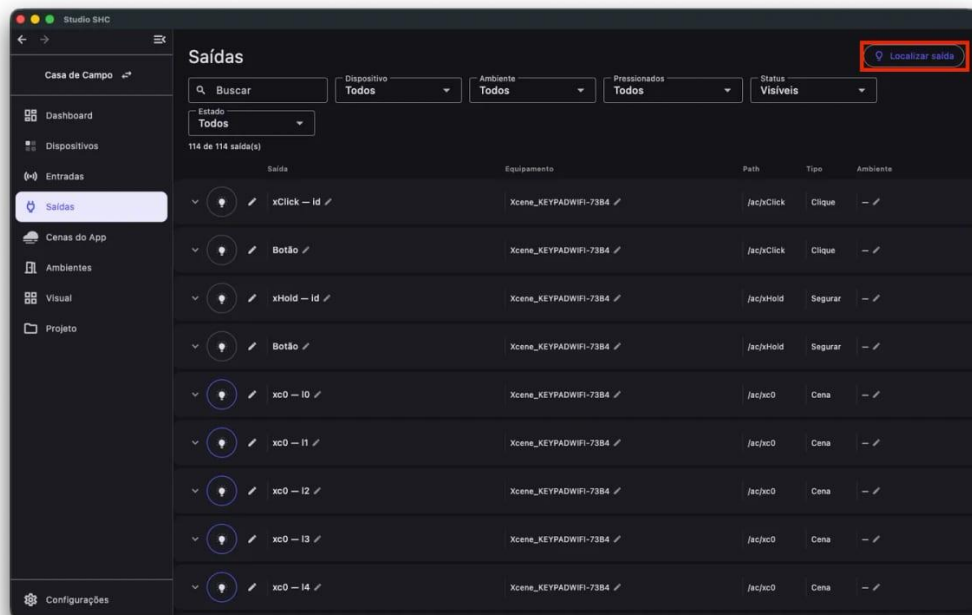
Condição	O que significa
Tipo compatível	Hoje participam apenas as saídas do tipo Relé , que ligam e desligam. Isso vale para qualquer versão de firmware (programa interno do equipamento), inclusive equipamentos legados (com firmware antigo)
Equipamento online	O equipamento dono da saída precisa estar respondendo na rede local

Não participam da busca: persianas, dimmer, cenas e zonas de áudio.

O comando enviado é sempre **ligar** ou **desligar**, nunca inverter. Por isso, o resultado não depende de como as luzes estavam antes de você começar.

Como acessar

- 1 Entre no projeto desejado.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Saídas**.
- 4 No canto direito do título, clique em **Localizar saída**.



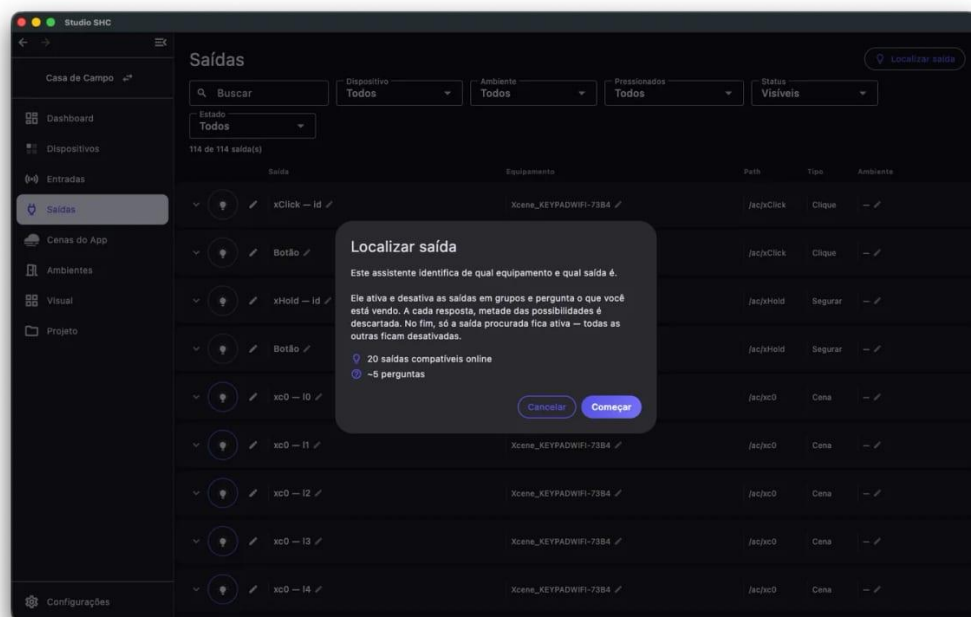
O assistente abre em uma janela com o título **Localizar saída**. Esse título é o mesmo em todas as etapas.

A janela **não fecha se você clicar fora dela**. Fechar pelo teclado ou pelo gesto de voltar é o mesmo que cancelar. Enquanto um comando está sendo enviado, essas formas de fechar não funcionam.

Passo 1 — Conferir a tela inicial

A primeira tela explica o que o assistente faz e mostra duas informações:

- **{N} saídas compatíveis online** — quantas saídas vão participar da busca.
- **~{N} perguntas** — a estimativa de quantas perguntas serão feitas.



Se houver equipamentos compatíveis offline, aparece aqui a caixa de aviso descrita mais adiante.

Clique em **Começar** para iniciar. O Studio SHC envia o primeiro grupo de comandos e vai para as perguntas.

Para desistir, clique em **Cancelar**.

Quando existe apenas uma saída compatível online, o assistente pula as perguntas. Ele acende essa saída e vai direto para o resultado.

Passo 2 — Responder as perguntas

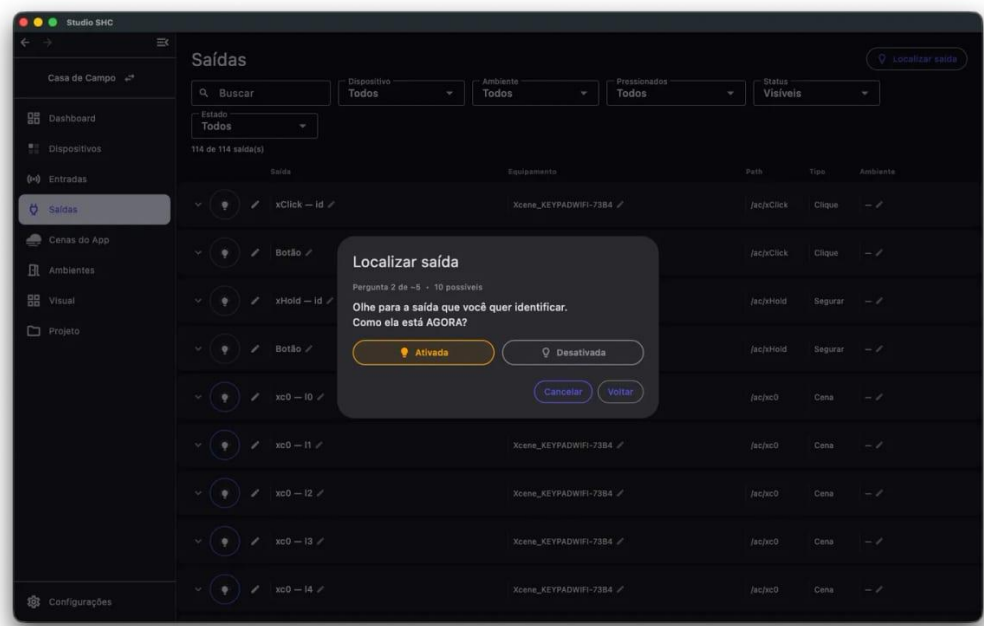
Esta é a tela que se repete até sobrar uma única saída.

No topo aparece a linha de progresso, no formato **Pergunta 2 de ~5 • 8 possíveis**.

Em seguida vem a pergunta:

Olhe para a saída que você quer identificar. Como ela está AGORA?

- 1 Olhe para a lâmpada que você quer identificar.
- 2 Responda usando o botão **Ativada** ou o botão **Desativada**.



A cada resposta, o Studio SHC descarta e apaga o grupo que não corresponde ao que você viu. Depois, divide o grupo restante pela metade e faz a pergunta seguinte.

Use o botão correspondente ao que você está vendo:

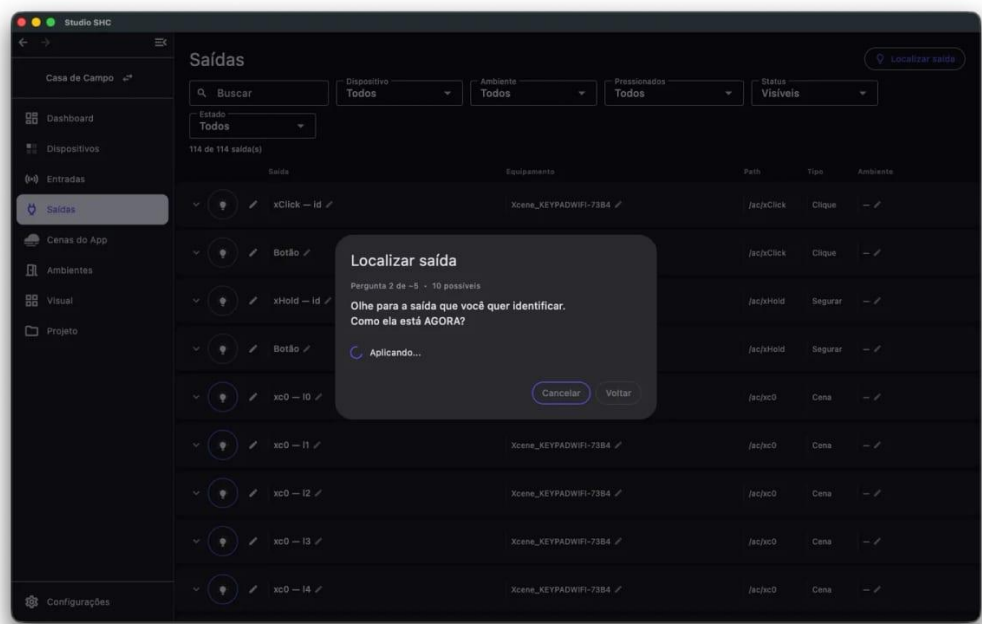
Botão	Quando usar
Ativada	A lâmpada que você procura está acesa neste momento
Desativada	A lâmpada que você procura está apagada neste momento

Repita até o assistente avisar que sobrou uma única saída.

Em telas estreitas ou com o texto ampliado pelo sistema, os dois botões de resposta aparecem **um embaixo do outro**.

Enquanto os comandos são enviados

No lugar dos botões de resposta, aparece um indicador circular com o texto **Aplicando....** Os botões do rodapé ficam desabilitados nesse intervalo.



O Studio SHC espera a confirmação dos equipamentos antes de seguir. Ele também espera um instante para a lâmpada estabilizar. Em redes lentas ou com acesso por VPN (conexão remota à rede do local), esse aviso pode durar alguns segundos.

Botões do rodapé

Botão	O que faz
Cancelar	Apaga todas as saídas participantes e fecha o assistente
Voltar	Desfaz a última resposta e refaz a pergunta anterior. As luzes voltam ao padrão daquela rodada

O botão Voltar só aparece a partir da segunda pergunta.

Passo 3 — Pergunta de conferência

Esta tela só aparece quando existem equipamentos offline com saídas compatíveis.

Como esses equipamentos não participaram da busca, a saída que sobrou pode não ser a que você procura. Por isso, o assistente pede uma confirmação:

Só restou uma saída e ela está ATIVADA agora.

Há equipamentos offline que não puderam ser verificados. Confirme: a saída que você procura ficou ativada agora?

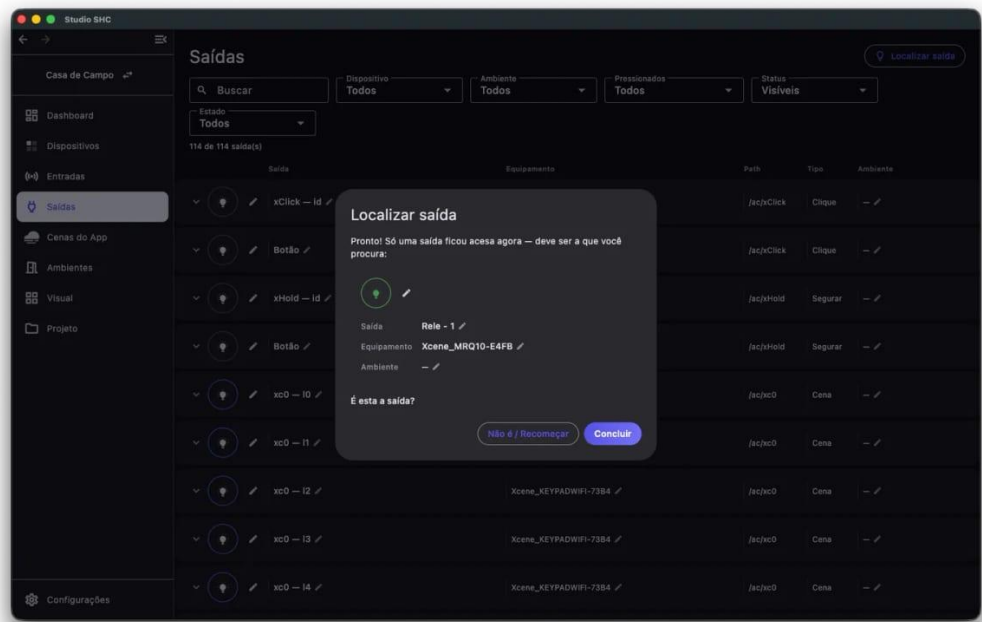
Botão	O que acontece
Sim, é essa	O assistente mostra o resultado
Não, continua apagada	O assistente apaga tudo e avisa que a saída não está entre as saídas online

Quando todos os equipamentos compatíveis estão online, o assistente pula esta etapa.

Passo 4 – Conferir o resultado

A tela final mostra um cartão com a saída identificada e este aviso:

Pronto! Só uma saída ficou acesa agora — deve ser a que você procura:



No cartão, você já pode organizar a saída. Assim, não precisa procurá-la na lista depois:

Campo	O que edita
Ícone	Clique no lápis ao lado do ícone para abrir a janela Selecionar ícone
Saída	Nome de exibição da saída
Equipamento	Nome do equipamento dono da saída
Ambiente	Ambiente vinculado, com busca, opção Nenhum e opção Criar ambiente

Abaixo do cartão, responda à pergunta **É esta a saída?**:

- **Concluir** fecha o assistente. A saída identificada fica acesa e todas as outras ficam apagadas.
- **Não é / Recomeçar** reinicia a busca do zero, com todas as saídas participantes de volta.

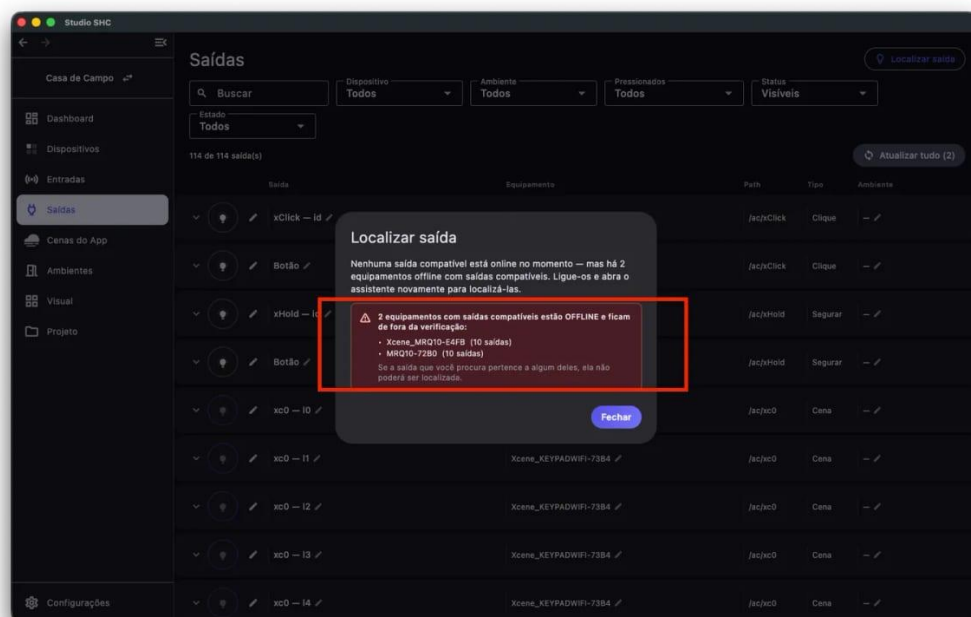
Se você digitou um nome novo e clicou em **Concluir** sem confirmar, a alteração é salva assim mesmo antes de fechar.

📌 Observação

O cartão grava apenas nome, ícone e ambiente. Ligar e desligar as luzes é um comando direto ao equipamento e não é gravado na nuvem.

Aviso de equipamentos offline

Quando existem equipamentos com saídas compatíveis fora do ar, o assistente mostra uma caixa vermelha. Ela traz o aviso e a lista desses equipamentos.



A caixa mostra:

- O título informando quantos equipamentos ficam de fora da verificação.
- Um item por equipamento, com o nome e a quantidade de saídas compatíveis dele.
- A frase final:

Se a saída que você procura pertence a algum deles, ela não poderá ser localizada.

Quando o equipamento ainda não tem nome definido, aparece o identificador dele, com quatro caracteres.

Para incluir esses equipamentos na busca, ligue-os e abra o assistente novamente.

Se a saída não for encontrada

Ao responder Não, continua apagada na pergunta de conferência, o assistente mostra:

A saída que você procura não está entre as saídas online.

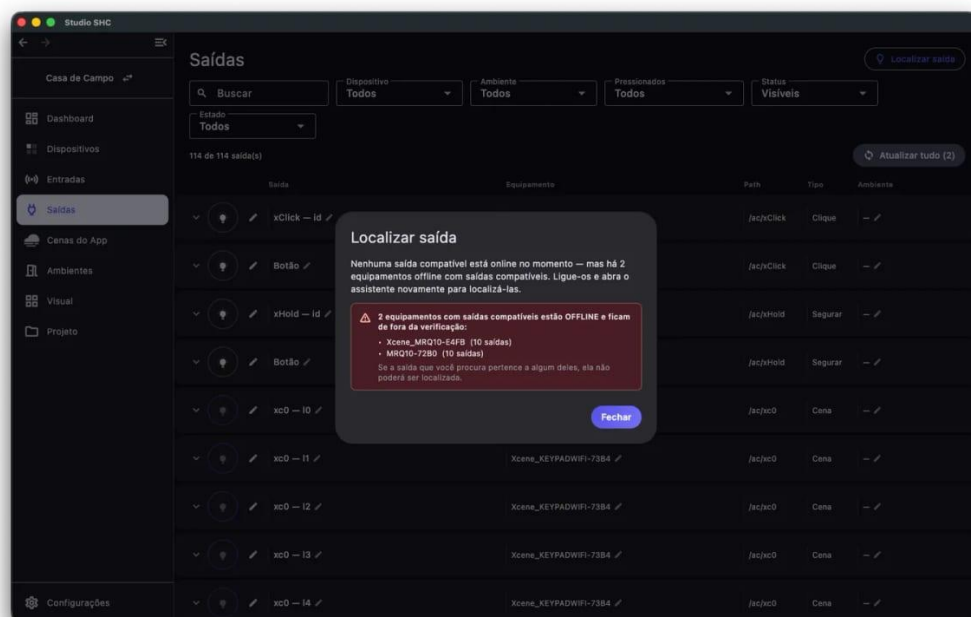
Ela provavelmente pertence a um equipamento OFFLINE — por isso não respondeu à verificação. Ligue o equipamento e refaça a busca.

Nesse ponto, todas as saídas participantes já foram apagadas.

Use **Recomeçar** para tentar de novo ou **Fechar** para sair.

Se nenhuma saída compatível estiver online

Quando não há nenhuma saída compatível online, o assistente já abre nesta tela e oferece apenas o botão Fechar.



- Se também não houver equipamentos offline compatíveis, o texto explica que só saídas de equipamentos online participam da identificação. Ele também pede para você verificar se há dispositivos compatíveis ligados no projeto.
- Se houver equipamentos offline com saídas compatíveis, o texto informa quantos são. Ele pede para você ligá-los e abrir o assistente novamente.

Se algo der errado

Situação	O que fazer
O botão Localizar saída está desabilitado	Você está no navegador. Use o Studio SHC instalado no tablet ou no computador
O assistente diz que não há saídas compatíveis online	Verifique se os equipamentos estão ligados e aparecem como online na tela de Dispositivos
A lâmpada procurada não aparece em nenhuma resposta	Ela pode pertencer a um equipamento offline ou a um tipo que não participa da busca, como dimmer ou persiana
O aviso Aplicando... demora muito	A rede pode estar lenta ou o acesso pode estar sendo feito por VPN. Aguarde a confirmação dos equipamentos
Você respondeu errado a uma pergunta	Clique em Voltar para desfazer a última resposta e refazer aquela rodada
A saída identificada não é a certa	Clique em Não é / Recomeçar para reiniciar a busca

Atenção

Atenção

O assistente acende e apaga saídas reais do projeto durante a busca.

Não use o **Localizar saída** quando as luzes não puderem piscar, como em ambientes ocupados, gravações ou eventos.

Ao concluir, apenas a saída identificada fica acesa. Ao cancelar, todas as saídas participantes ficam apagadas. Em nenhum dos casos o estado anterior das luzes é restaurado.

Dicas úteis

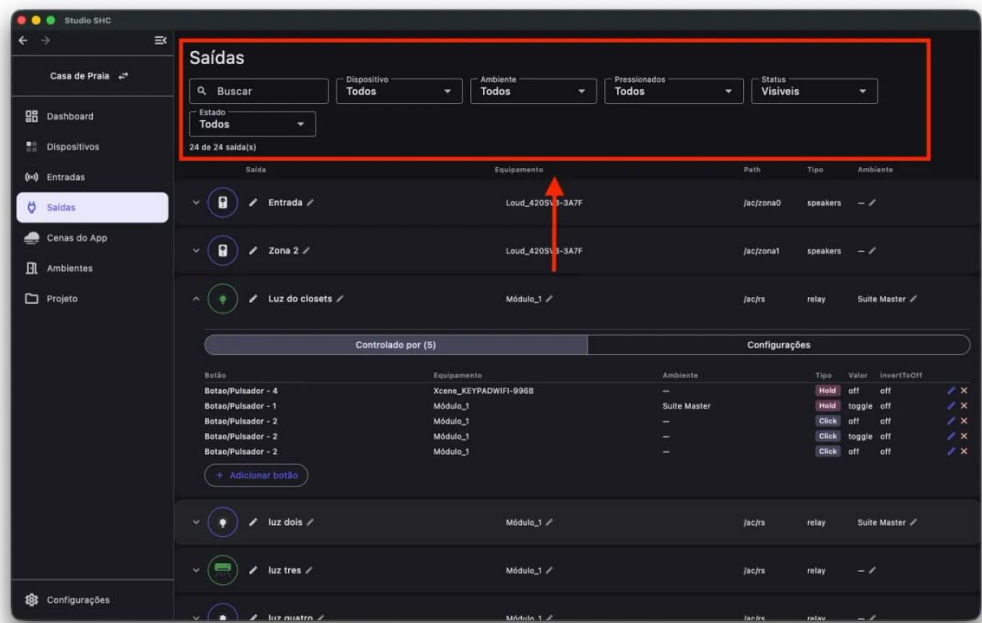
- Use o assistente antes de nomear as saídas de um equipamento novo. Ele já oferece o nome, o ícone e o ambiente na tela final.
- Ligue todos os equipamentos do ambiente antes de começar. Equipamento offline fica de fora da busca e pode gerar a pergunta extra de conferência.
- Responda olhando para a lâmpada, e não para a tela. O assistente depende do que você vê no ambiente.
- Se errar uma resposta, use **Voltar** em vez de recomeçar.
- Hoje apenas saídas do tipo **Relé** participam da identificação.
- Para renomear ou trocar o ambiente de uma saída depois, veja [Editar ícone, nome e ambiente da saída](#).

Filtros e busca

A tela [Saídas](#) tem filtros para ajudar você a encontrar rapidamente uma saída do projeto. Eles são úteis principalmente em projetos com muitos dispositivos, ambientes ou saídas configuradas.

Onde ficam os filtros

Os filtros aparecem no topo da tela [Saídas](#), acima da lista.



Filtros disponíveis

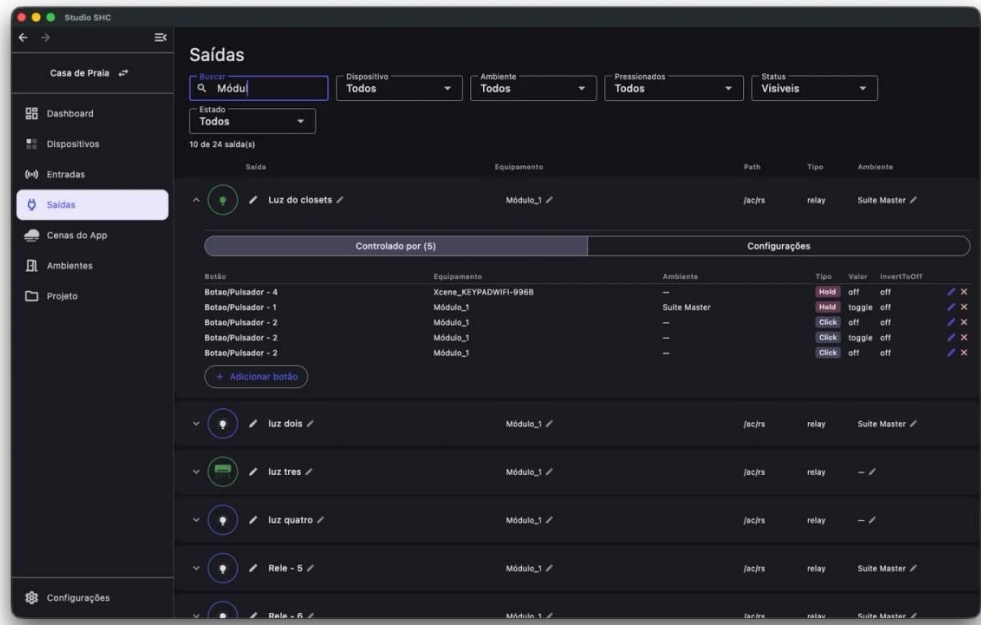
A barra pode mostrar os seguintes filtros:

Filtro	Para que serve
Buscar	Procura saídas pelo nome ou pelo equipamento
Dispositivo	Mostra saídas de um dispositivo específico
Ambiente	Mostra saídas vinculadas a um ambiente específico
Pressionados	Ajuda a identificar a saída acionada mais recentemente
Status	Alterna entre saídas visíveis e escondidas
Estado	Filtra por estado, como ligado ou desligado

Buscar por texto

- 1 Clique no campo **Buscar**.
- 2 Digite parte do nome da saída ou do equipamento.

A lista é atualizada automaticamente.



Você não precisa pressionar **Enter** para aplicar a busca. A lista é atualizada um instante depois que você para de digitar.

A busca procura:

- No nome de exibição da saída.
- No nome original informado pelo dispositivo.
- Na identificação do parâmetro (código interno da saída), como **r0**.
- No nome do equipamento.

Filtrar por dispositivo

- 1 Clique no filtro **Dispositivo**.
- 2 Escolha o equipamento desejado.

A lista mostra apenas as saídas daquele dispositivo.

Para voltar a mostrar todos, selecione **Todos**.

Filtrar por ambiente

- 1 Clique no filtro **Ambiente**.
- 2 Escolha o ambiente desejado.

A lista mostra apenas as saídas associadas a esse ambiente.

Para remover o filtro, selecione **Todos**.

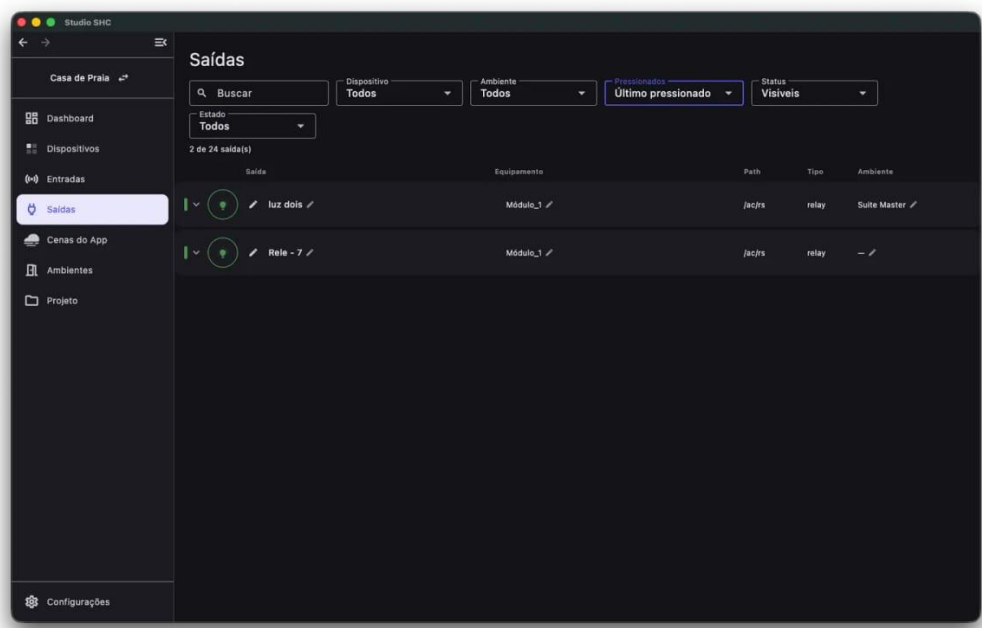
Filtro Pressionados

O filtro **Pressionados** ajuda a identificar a saída acionada ou alterada mais recentemente.

Use essa opção quando você não souber exatamente qual saída foi acionada por um botão, cena ou comando.

Opção	O que mostra
Todos	Mostra todas as saídas
Último pressionado	Mostra apenas as saídas alteradas pelo último acionamento

- 1
- Acione a saída pelo botão físico, por uma cena ou pelo próprio Studio SHC.
- 2
- No filtro **Pressionados**, selecione **Último pressionado**.



A lista mostra a saída, ou as saídas, relacionadas ao último acionamento identificado.

Para entender o traço verde exibido na linha, veja [Lista de saídas](#).

Filtro Status

O filtro **Status** controla se a lista mostra saídas visíveis ou escondidas.

Opção	O que mostra
Visíveis	Mostra as saídas que aparecem normalmente na lista
Escondidos	Mostra saídas que foram marcadas como escondidas

Observação

Este filtro começa sempre em **Visíveis**. Por isso, uma saída marcada como escondida na aba **Configurações** some da lista até você trocar para **Escondidos**.

Use **Escondidos** quando quiser revisar uma saída que foi ocultada anteriormente.

Filtro Estado

O filtro **Estado** ajuda a encontrar saídas conforme o estado atual informado pelo dispositivo.

Opção	O que mostra
Todos	Mostra todas as saídas
Ligados	Mostra saídas que estão ligadas ou ativas
Desligados	Mostra saídas que estão desligadas ou inativas

Se o dispositivo estiver offline (sem comunicação), o estado pode não estar atualizado.

Combinar filtros

Você pode usar mais de um filtro ao mesmo tempo.

Por exemplo:

- Buscar por **luz**.
- Selecionar o dispositivo **Módulo_1**.
- Selecionar o ambiente **Suíte Master**.
- Selecionar estado **Ligados**.

Nesse caso, a lista mostra apenas as saídas que atendem a todos os filtros escolhidos.

Limpar filtros

Para voltar a ver todas as saídas:

- Apague o texto do campo **Buscar**.
- Selecione **Todos** nos filtros de dispositivo, ambiente, pressionados e estado.
- Selecione **Visíveis** no filtro de status.

Dicas úteis

- Use **Buscar** quando souber parte do nome.
- Use **Dispositivo** quando quiser ver apenas as saídas de um equipamento.
- Use **Ambiente** quando quiser focar em um cômodo ou área.
- Use **Estado** para encontrar saídas ligadas ou desligadas.
- Use **Status > Escondidos** para revisar saídas ocultas.
- Para descobrir o que um botão físico aciona, aperte o botão e logo depois use **Pressionados > Último pressionado**.
- Se a lista ficar vazia, limpe alguns filtros e tente de novo. A tela mostra **Nenhuma saída encontrada** quando nada atende aos filtros.

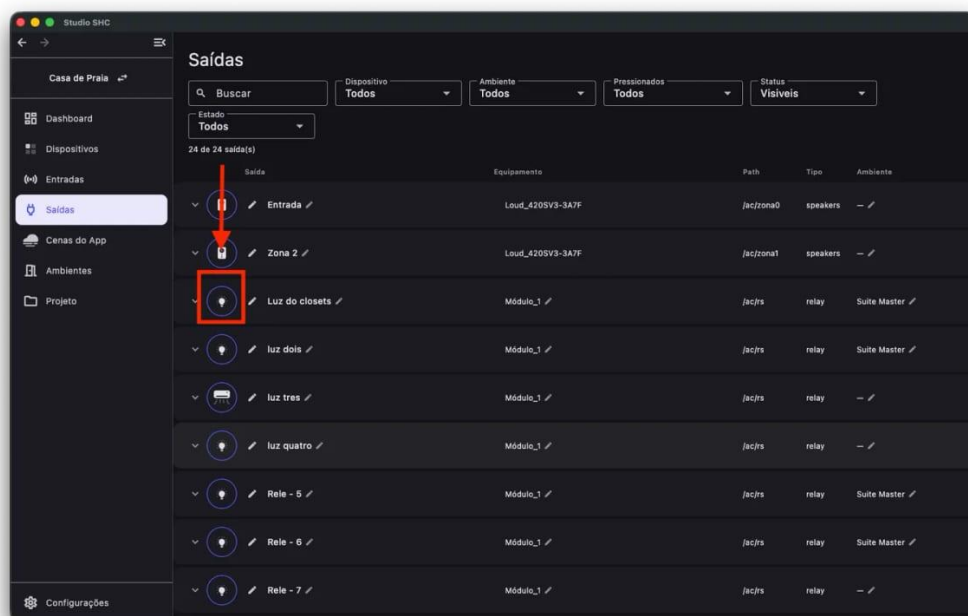
Controlar saídas

A tela **Saídas** permite controlar ou testar uma saída diretamente pelo Studio SHC.

Esse controle é feito principalmente pelo **ícone circular** que aparece à esquerda de cada saída.

Controle rápido pelo ícone

- 1 Acesse a tela [Saídas](#).
- 2 Localize a saída desejada.
- 3 Clique no ícone circular à esquerda da saída.



O Studio SHC envia o comando para o dispositivo.

📘 Observação

O comando é enviado imediatamente. Não há botão **Salvar** para esse tipo de acionamento.

Esse clique **não grava nada na nuvem**. Ele é um comando direto ao equipamento. Por isso, não gera pendência de envio.

O Studio SHC calcula o comando a partir do último estado conhecido da saída. Ou seja, ele envia **ligar** ou **desligar**, e não um comando de inverter.

Todo clique conta como um acionamento e reinicia os traços verdes da lista.

O que o ícone faz

O comportamento do ícone depende da saída e do tipo de recurso informado pelo dispositivo.

Alguns exemplos:

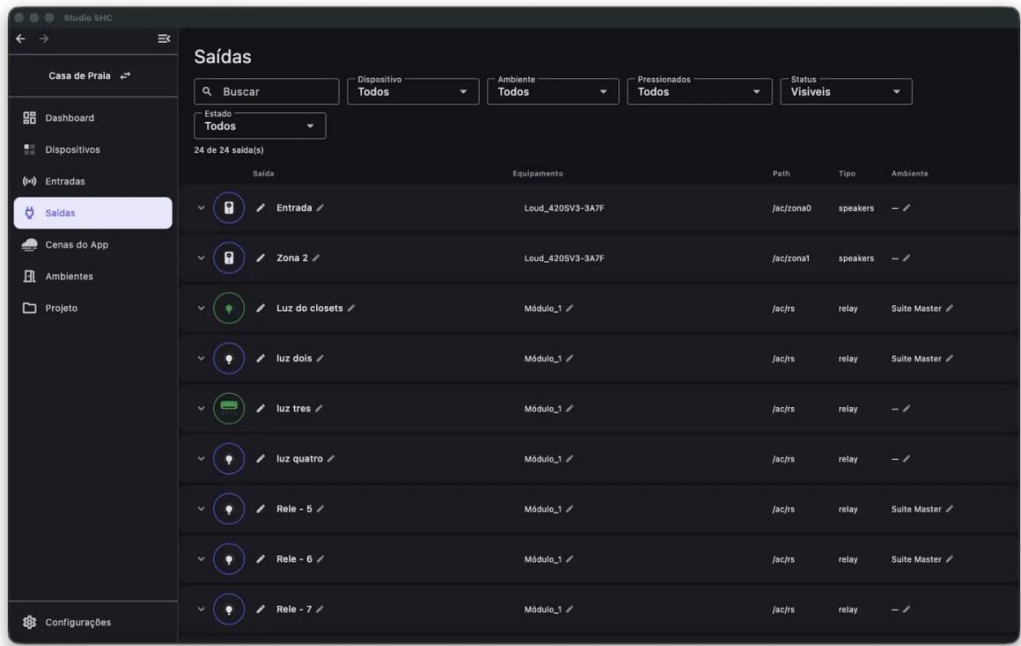
Tipo de saída	Comportamento comum
Relé (chave que liga e desliga um circuito)	Liga ou desliga
Dimmer (controle de intensidade da luz)	Alterna entre intensidade mínima e máxima
Persiana	Alterna entre os estados principais definidos pelo dispositivo
Speaker / áudio	Pode alternar entre ligado/desligado, mute ou outro estado
Cena ou comando especial	Executa o comando definido pelo dispositivo

A tela usa o comportamento informado pelo próprio dispositivo. Por isso, saídas diferentes podem responder de formas diferentes.

Estado do ícone

O ícone pode mudar de cor e de aparência conforme o estado informado pelo dispositivo.

Situação	Como o ícone aparece
Ligada	Ícone e borda em verde
Desligada	Ícone na cor normal, com a borda de destaque do sistema
Sem acionamento disponível	Ícone normal, borda cinza e sem clique
Enviando o comando	O ícone vira um indicador circular girando
Dispositivo offline	Círculo esmaecido, com a dica Device offline
No navegador	Círculo esmaecido, com a dica Requer o app instalado (acesso à rede local)



⚠️ Atenção

Com o dispositivo offline, o estado exibido não reflete a realidade e o clique fica bloqueado. Nesse caso, verifique a alimentação e a rede do equipamento.

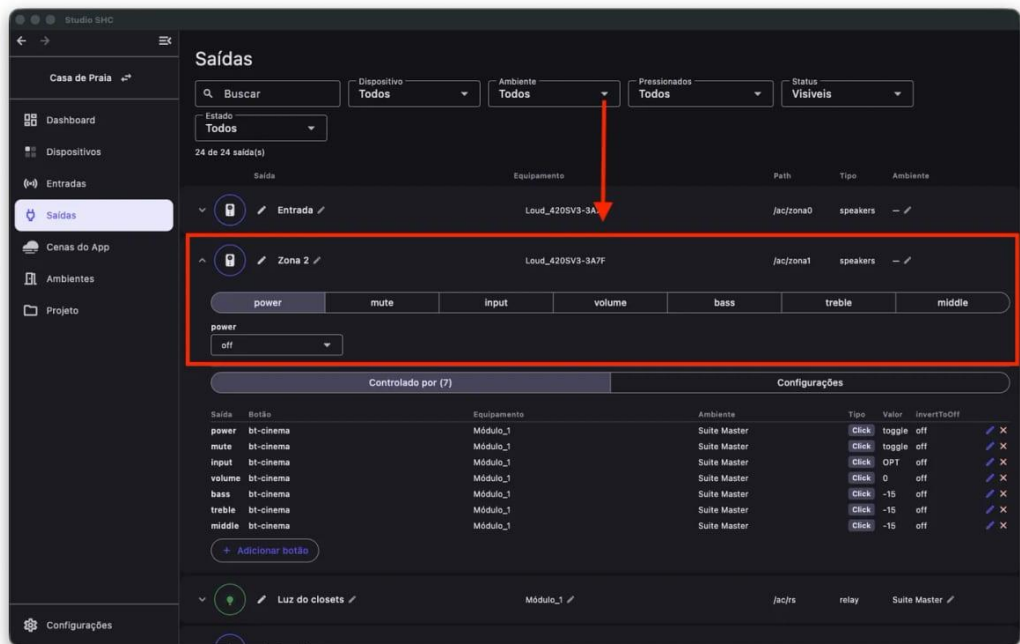
Testar comandos específicos

Algumas saídas podem mostrar comandos específicos do equipamento, como **power**, **mute**, **input**, **volume**, **bass**, **treble**, **middle** ou outros controles disponíveis.

Esses comandos aparecem dentro da saída expandida, acima das abas **Controlado por** e **Configurações**.

Eles aparecem somente quando o dispositivo oferece esse tipo de controle.

- 1 Clique na linha da saída para expandir.
Se a saída tiver comandos específicos, eles aparecem logo abaixo da linha principal da saída.



- 2 Escolha o comando que deseja testar, como **power**, **mute**, **input** ou **volume**.
- 3 Altere o valor desejado.

Quando você altera o valor, o Studio SHC envia o comando diretamente para o dispositivo.

Essa opção serve para testar ou acionar controles específicos daquela saída.

O campo de edição muda conforme o tipo do controle:

Tipo de controle	Como aparece
Liga e desliga	Interruptor
Escolha entre opções	Lista de opções
Valor numérico	Contador com os botões + e -

Regras deste editor:

- Cada alteração é enviada ao equipamento e **não é gravada na nuvem**.
- O valor exibido é o que o equipamento respondeu, e não o que você escolheu.
- Em ajustes contínuos, como segurar o + do volume, o Studio SHC agrupa os cliques. Ele envia o valor final pouco depois de você parar. Isso evita congestionar a rede.
- No navegador sem o app instalado, o editor fica cinza e não responde. Aparece a explicação **Requer o app instalado (acesso à rede local)**.

Para entender como as zonas funcionam, veja [Saídas agrupadas](#).

Quando usar cenas

Use cenas quando quiser criar uma ação mais completa, como:

- Controlar várias saídas ao mesmo tempo.
- Definir valores específicos.
- Criar uma sequência de comandos.
- Associar uma saída a um botão físico.

Você pode usar:

- [Cenas do App](#), para criar ações acionadas pelo aplicativo.
 - [Cenas de click](#), para ações acionadas por toque rápido em uma entrada.
 - [Cenas de hold](#), para ações acionadas ao segurar uma entrada.
-

Dicas úteis

- Use o ícone circular para testar rapidamente uma saída.
- O comando é enviado imediatamente ao dispositivo e não é gravado na nuvem.
- Algumas opções aparecem apenas em determinados modelos de dispositivo.
- Se o ícone estiver esmaecido, confira a dica exibida. Ela diz se o problema é o dispositivo offline ou o uso pelo navegador.
- Se o comando não funcionar, verifique se o dispositivo está online.
- Se não souber de qual equipamento é uma lâmpada, use o assistente [Localizar saída](#).
- Para ações mais completas, use cenas.

Associar botão a uma saída

A aba **Controlado por**, dentro da saída expandida, mostra quais botões acionam aquela saída.

Por essa aba, você pode associar um botão novo à saída, editar uma associação existente ou removê-la. Tudo sem sair da tela **Saídas**.

É o mesmo vínculo que aparece nas cenas da entrada, mas visto pelo lado da saída.

Quando usar

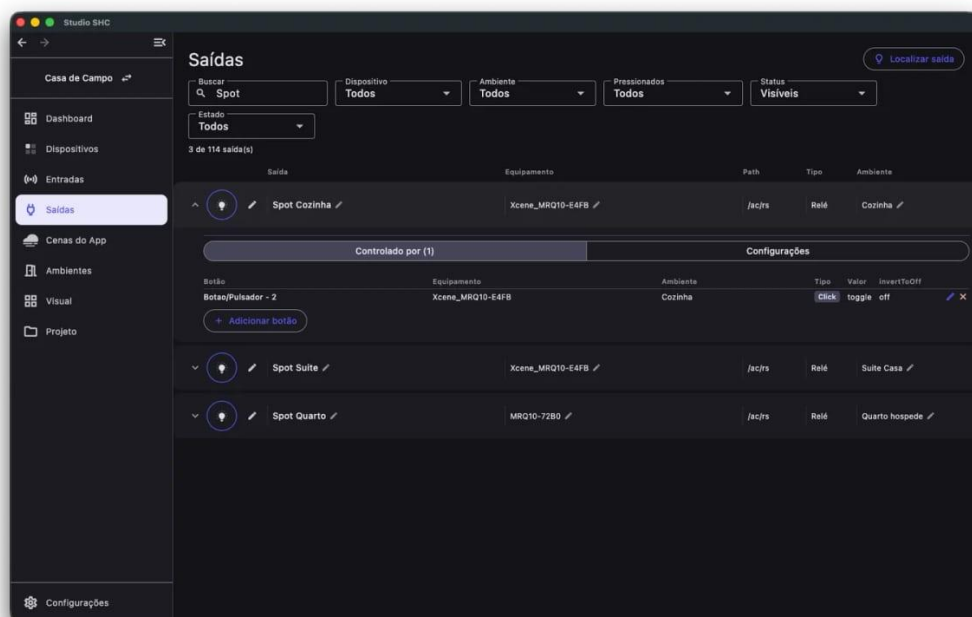
Use este caminho quando a sua pergunta começa pela saída:

- Você está olhando uma luz e quer saber quais botões a acionam.
- Você quer que mais um botão passe a controlar aquela luz.
- Você quer tirar um botão que está acionando a saída sem querer.
- Você acabou de identificar a saída pelo assistente [Localizar saída](#) e quer ligá-la a um botão.

Quando a pergunta começa pelo botão, o caminho é a tela **Entradas**. Veja [Cenas de click](#) e [Cenas de hold](#).

Como acessar

- 1 Acesse a tela [Saídas](#).
- 2 Localize a saída desejada.
Use os [Filtros e busca](#), se necessário.
- 3 Clique na linha da saída para expandir.
- 4 Selecione a aba **Controlado por**.



Quando existe pelo menos uma associação, a aba mostra a quantidade, como **Controlado por (3)**.

O que aparece na aba

A tabela reúne as ações de clique e de segurar que acionam aquela saída, de todos os equipamentos do projeto.

Coluna	O que mostra
Saída	Só aparece em saídas agrupadas. Informa qual controle da zona o botão aciona
Botão	Nome do botão de origem
Equipamento	Equipamento onde o botão está
Ambiente	Ambiente do botão, ou um traço quando não há
Tipo	Etiqueta Click ou Hold
Valor	Valor que o botão envia para a saída
invertToOff	Comportamento de inversão configurado (opção técnica do equipamento), ou um traço

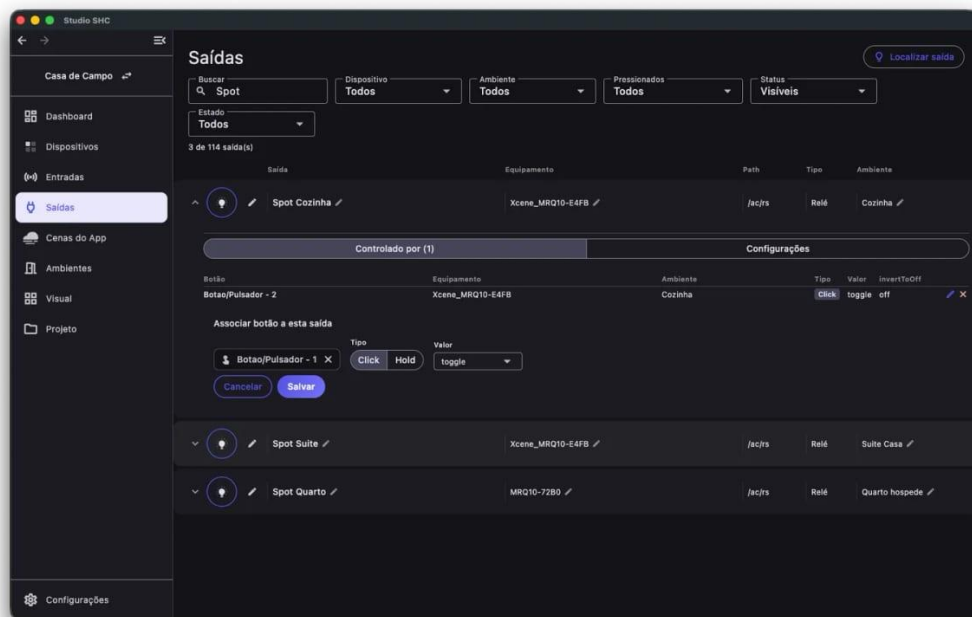
Quando nenhum botão aciona a saída, a aba mostra apenas o aviso **Nenhum botão controla esta saída.** e o botão **Adicionar botão.**

Se as associações não puderem ser carregadas, aparece a mensagem **Erro ao carregar referências**, seguida do detalhe técnico.

A lista se atualiza sozinha depois que você edita ou remove uma ação. Não é preciso sair da tela e voltar.

Associar um botão

- 1 Na aba **Controlado por**, clique em **Adicionar botão**.
O formulário **Associar botão a esta saída** abre logo abaixo da tabela.
- 2 Clique no campo **Buscar botão**.
- 3 Digite parte do nome do botão, do equipamento ou do ambiente.
Somente entradas do tipo botão aparecem na lista.
- 4 Selecione o botão desejado.
Ele vira uma etiqueta com um X ao lado. Use o X para trocar a escolha.



5 Em **Tipo**, escolha **Click** ou **Hold**.

Click é o padrão e corresponde ao toque rápido no botão. **Hold** corresponde a manter o botão pressionado.

6 Em **Valor**, defina o que será enviado à saída.

O campo muda conforme o tipo da saída. Ele já vem preenchido com o valor padrão. Por exemplo:

- Relé pode oferecer ligar ou desligar.
- Dimmer pode pedir um número dentro de um mínimo e um máximo.
- Persiana pode oferecer uma lista de opções.

7 Clique em **Salvar**.

Para desistir, clique em **Cancelar**.

📌 Observação

A ação nova é **acrescentada** ao botão escolhido, na próxima posição livre. Ela nunca substitui uma ação que já existia.

Se aparecer o aviso de combinação inválida

Uma saída não pode usar o valor **toggle** (alternar: liga se estiver desligada e desliga se estiver ligada) com o **invertToOff** ligado ao mesmo tempo.

Quando isso acontece, o Studio SHC **cancela o salvamento** e abre um aviso:

Combinação inválida

A saída abaixo está com o valor “toggle” (alternar) e o “invertToOff” ligado ao mesmo tempo.

Troque o valor (para “on” ou “off”) ou desligue o “invertToOff” dessas saídas e salve novamente.

Botão: Entendi

Quando há mais de uma saída na mesma situação, o aviso usa o plural e lista todas elas.

O que fazer:

- 1

Clique em **Entendi**.
O formulário continua preenchido.
- 2

Troque o valor para **on** (ligar) ou **off** (desligar), ou desligue o **invertToOff** da saída indicada.
- 3

Clique em **Salvar** novamente.

Editar uma associação

- 1

Na tabela da aba **Controlado por**, localize a linha desejada.
- 2

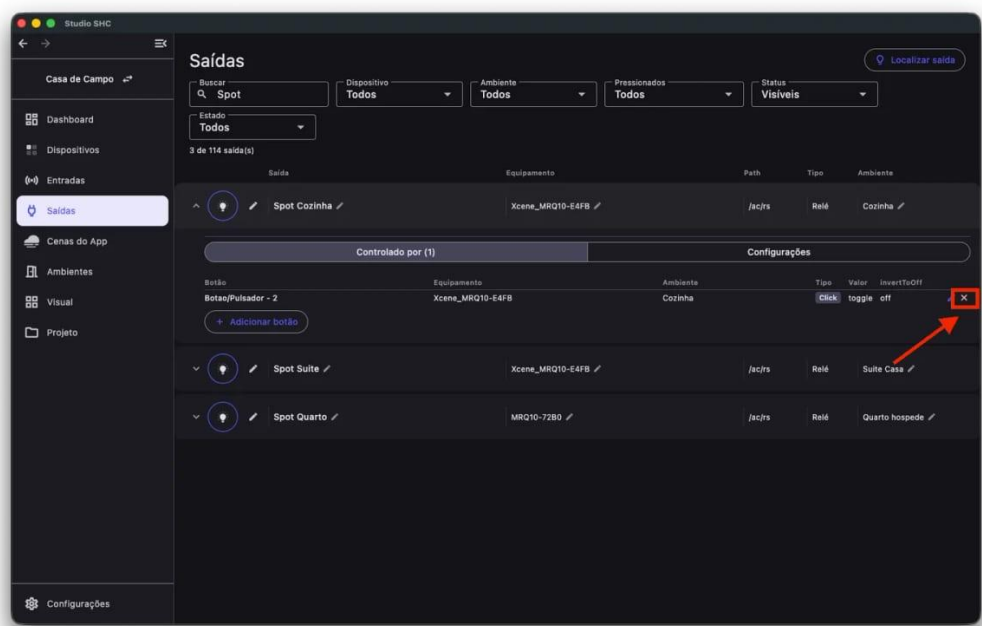
Clique no ícone de lápis.
O Studio SHC leva você direto à tela **Entradas**. O botão de origem já aparece aberto, na aba certa (clique ou segurar), com a ação pronta para edição.

Remover uma associação

- 1

Na tabela da aba **Controlado por**, localize a linha desejada.
- 2

Clique no X vermelho ao final da linha.



Enquanto a remoção acontece, um indicador circular aparece no lugar do X.

O que é removido depende da ação de origem:

Situação	O que acontece
A ação controlava apenas essa saída	A ação inteira é apagada do botão
A ação controlava outras saídas junto	Apenas esta saída sai da ação e o restante permanece

Enviar alterações ao dispositivo

⚠ Atenção

Associar ou remover um botão altera a configuração salva na nuvem, mas **não muda o equipamento na hora**.

Depois de salvar, o círculo de pendência acende na linha da saída. O botão **Atualizar tudo** passa a contar essa alteração.

Para que os botões físicos passem a se comportar da forma configurada, veja [Atualizar tudo](#).

Se algo der errado

Situação	O que fazer
O botão Salvar está desabilitado	Escolha um botão no campo Buscar botão . Ele também fica desabilitado enquanto a associação está sendo gravada
Aparece Erro ao associar botão	Confira a conexão e tente salvar novamente. O botão Salvar volta a ficar disponível
Aparece o aviso Combinação inválida	Troque o valor para on ou off , ou desligue o invertToOff da saída indicada
A linha da saída não expande	O equipamento pode estar com dados divergentes ou ser legado e estar offline. Veja Lista de saídas
O botão desejado não aparece na busca	Confira se ele é uma entrada do tipo botão e se o equipamento está no projeto
A associação não teve efeito no botão físico	A alteração ainda está pendente. Use Atualizar tudo

📘 Observação

Cada botão comporta no máximo 30 ações, somando clique e segurar. Ao atingir esse limite, remova ações antigas antes de criar novas.

Dicas úteis

- Use a aba **Controlado por** para descobrir por que uma luz acende sozinha. A aba mostra todos os botões que acionam a luz.
- O lápis leva direto ao botão de origem na tela de Entradas, já na aba certa.
- Remover a associação nunca apaga o botão. Apaga apenas o vínculo com esta saída.
- Associar e remover geram pendência de envio. Use **Atualizar tudo** para aplicar aos equipamentos.
- Em saídas agrupadas, confira a coluna **Saída** para saber qual controle da zona cada botão aciona. Veja [Saídas agrupadas](#).
- Evite o valor **toggle** junto com o **invertToOff**. O Studio SHC bloqueia essa combinação.

Saídas agrupadas (zonas)

Alguns equipamentos oferecem vários controles do mesmo ponto, como ligar, mudo, entrada e volume de uma zona de áudio.

Nesses casos, o Studio SHC mostra uma única linha na tela **Saídas** para a zona inteira. Ele não mostra uma linha para cada controle.

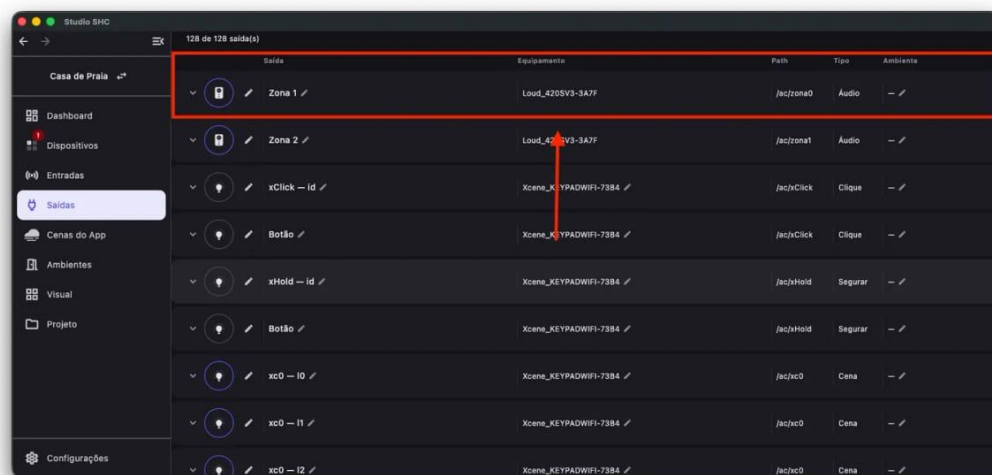
Os controles internos aparecem quando você abre a linha.

Como identificar uma saída agrupada

Uma saída agrupada aparece na lista como qualquer outra linha. A diferença é que ela representa o conjunto.

O caso mais comum é a **zona de áudio**. Ela reúne controles como **Power** (ligar), **Mute** (mudo), **Input** (entrada) e **Volume**.

Quando a zona ainda não tem nome definido, o Studio SHC cria um nome automaticamente. Ele usa a mesma numeração que aparece no visor do aparelho. Por exemplo, a primeira zona aparece como **Zona 1** e a segunda como **Zona 2**.



O que muda na linha

A linha da zona funciona como a linha de uma saída comum, com estas diferenças:

Item	Como se comporta na zona
Saída	Mostra o nome da zona, e não de um controle interno
Equipamento	Aparece como texto simples e não pode ser editado nesta linha
Ícone	Reflete o estado de ligado ou desligado da zona. Clicar liga ou desliga a zona inteira
Lápis do ícone	Traz a dica Alterar ícone do grupo , porque o ícone vale para toda a zona
Ambiente	Vale para a zona inteira
Traço verde	Acende quando qualquer controle da zona foi afetado pelo último acionamento
Círculo de pendência	Acende quando qualquer controle da zona tem alteração pendente de envio

Renomear a zona

O nome da zona é editado como o nome de qualquer outra saída, pelo ícone de **lápis** ao lado do nome.

Ao salvar um nome novo em uma zona, o Studio SHC faz duas coisas:

- 1 Grava o nome na nuvem, para uso em todo o sistema.
- 2 Envia o nome ao equipamento, para que ele apareça no visor físico do aparelho.

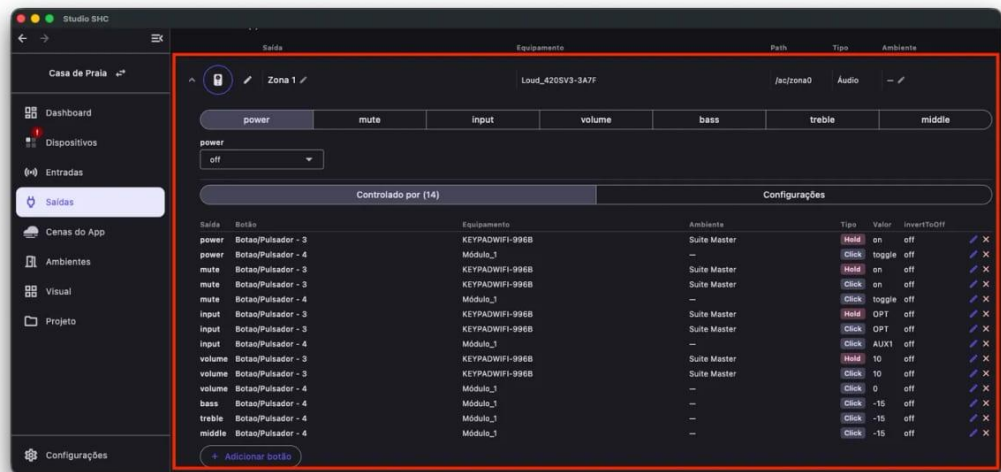
📌 Observação

O envio ao equipamento pode falhar, por exemplo, com o aparelho offline (sem comunicação). Nesse caso, o nome continua salvo na nuvem e nenhuma mensagem de erro aparece. O visor do aparelho só é atualizado quando ele voltar a se comunicar.

Para o passo a passo da edição, veja [Editar ícone, nome e ambiente da saída](#).

Abrir a zona

- 1 Acesse a tela [Saídas](#).
- 2 Localize a zona desejada.
- 3 Clique na linha para expandir.



Ao expandir, a zona mostra, nesta ordem:

- O **seletor de sub-funções** (os controles internos da zona), com uma opção por controle.
- O **editor da sub-função escolhida**.
- As abas **Controlado por** e **Configurações**.

Editor de sub-função

O seletor mostra o nome de cada controle informado pelo equipamento, como **Power**, **Mute**, **Input** e **Volume**.

Ao escolher um controle, o editor abaixo se adapta ao tipo dele:

Tipo de controle	Como aparece
Liga e desliga	Interruptor
Escolha entre opções	Lista de opções
Valor numérico	Contador com os botões + e -

Regras importantes desse editor:

- Cada alteração é enviada **diretamente ao equipamento e não é gravada na nuvem**.
- O valor exibido é o que o equipamento respondeu, e não o que você digitou.
- Em ajustes contínuos, como segurar o + do volume, o Studio SHC agrupa os cliques. Ele envia o valor final pouco depois de você parar, para não congestionar a rede.
- No navegador sem o app instalado, o editor fica cinza e não responde. Aparece a explicação **Requer o app instalado (acesso à rede local)**.

Para entender os demais controles da tela, veja [Controlar saídas](#).

Controlado por e Configurações na zona

As duas abas funcionam como nas saídas comuns, com duas diferenças.

Na aba Controlado por:

- A tabela ganha a coluna **Saída**. Ela informa qual controle da zona cada botão aciona, como **Power** ou **Volume**.
- A contagem em **Controlado por (N)** soma as associações de **todos** os controles da zona. Uma cena que muda apenas o volume continua aparecendo, mesmo com **Power** selecionado no seletor.

Na aba Configurações:

- As opções **Esconder** e **Grupo** valem para a **zona inteira**, e não para um controle isolado.

Para associar um botão a um controle da zona, veja [Associar botão a uma saída](#).

Se algo der errado

Situação	O que fazer
O editor de sub-função está cinza	Você está no navegador. Use o Studio SHC instalado no tablet ou no computador
O valor volta sozinho depois de alterar	O equipamento respondeu com outro valor. Confira se o aparelho aceita aquele comando
O nome novo não apareceu no visor do aparelho	O equipamento pode estar offline. O nome continua salvo e o visor será atualizado quando ele voltar
O volume não acompanha os cliques	O Studio SHC agrupa cliques seguidos e envia o valor final. Aguarde um instante depois de parar
Uma cena não aparece na aba Controlado por	Confira se a saída de destino é outra zona ou outro equipamento

Dicas úteis

- A zona ocupa uma linha só, mas reúne vários controles. Abra a linha para vê-los.
- O ícone da linha liga e desliga a zona inteira.
- Alterações feitas no editor de sub-função são comandos diretos ao equipamento e não geram pendência de envio.
- **Esconder**, **Grupo**, **Ambiente** e **Ícone** valem para a zona inteira.
- Dê nomes de zona que indiquem o local, como **Som varanda**, em vez de **Zona 1**.
- Renomear a zona também atualiza o nome no visor do aparelho, quando ele está online.

Editar ícone, nome e ambiente da saída

Cada saída pode ter um ícone, um nome de exibição e um ambiente.

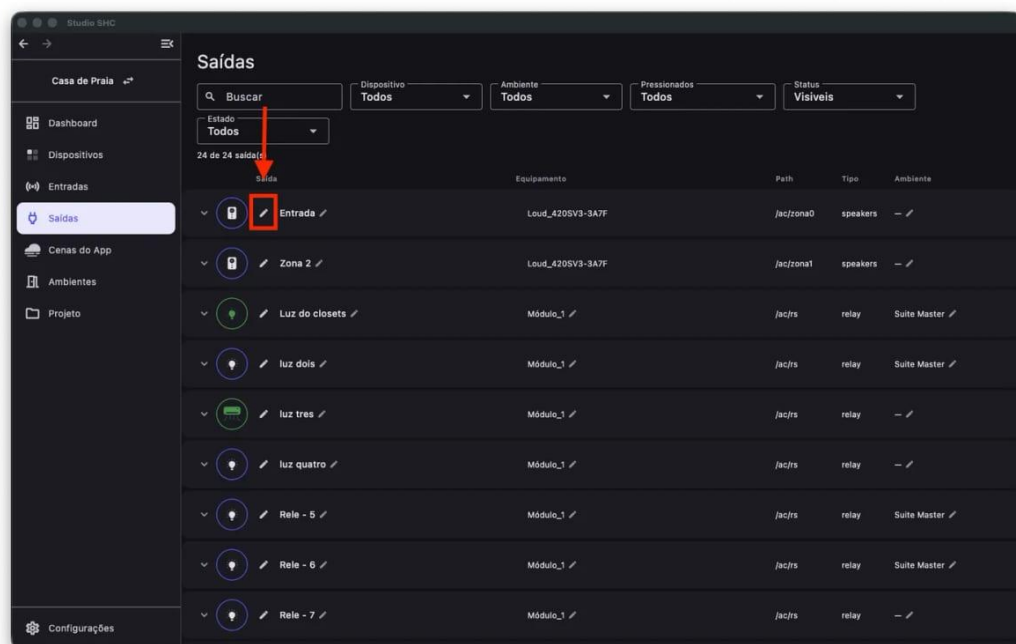
Essas informações ajudam a organizar o projeto. Elas também facilitam encontrar as saídas na lista, nos filtros, nas cenas e nas configurações.

📘 Observação

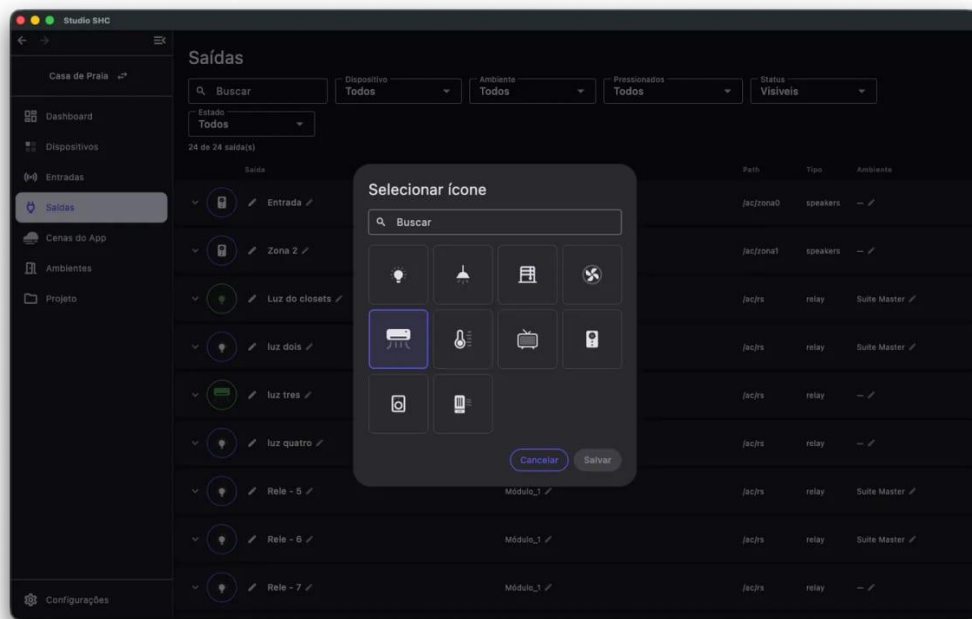
Renomear uma saída, alterar o ambiente ou trocar o ícone não muda o funcionamento físico do dispositivo. Essas alterações servem para deixar as telas do app mais claras para você.

Editar o ícone da saída

- 1 Acesse a tela [Saídas](#).
- 2 Localize a saída que deseja editar.
Use os [Filtros e busca](#), se necessário.
- 3 Clique no ícone de lápis ao lado do ícone atual da saída.
A dica desse lápis (texto que aparece ao passar o mouse) é **Alterar ícone**. Em saídas agrupadas, ela é **Alterar ícone do grupo**.



A janela **Selecionar ícone** abre. Nela, você vê os ícones disponíveis para a saída, quatro por linha.



4 Se quiser encontrar um ícone específico, use o campo **Buscar**.

5 Clique no ícone desejado.

O ícone escolhido ganha uma borda destacada e um fundo levemente colorido.

6 Clique em **Salvar**.

Para sair sem alterar, clique em **Cancelar**.

O novo ícone passa a aparecer na linha da saída.

📘 Observação

O botão **Salvar** só fica disponível quando o ícone escolhido é **diferente** do ícone atual. Se ele estiver desativado, é porque você selecionou o ícone que a saída já usa.

Ícones disponíveis

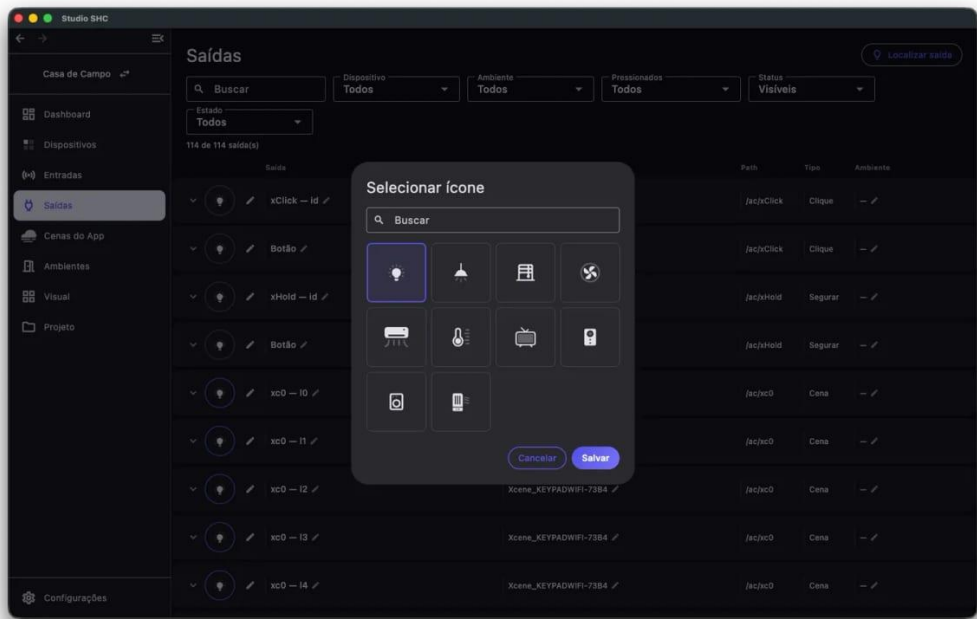
A janela **Selecionar ícone** oferece dez ícones. O campo **Buscar** procura por palavras-chave, e não pelo nome que aparece no ícone.

Ícone	Palavras que encontram o ícone
Lâmpada	lampada, bulb, luz, light
Luminária de teto	luminaria, ceiling, teto, plafon, light
Persiana	persiana, cortina, blind, shade, curtain
Ventilador	ventilador, fan, vento, wind
Ar-condicionado	ar, condicionado, air, ac, climatizacao
Climatização	clima, climate, temperatura, temp
TV	tv, televisao, television, tela, screen
Caixas de som	som, speaker, audio, caixa, musica, music
Máquina de lavar	lavar, washing, maquina, roupa, lavadora
Purificador de água	purificador, purifier, agua, water, filtro

 Dica

As palavras-chave estão escritas **sem acento**. Digitar **lampada** encontra o ícone de lâmpada. Digitar com acento não encontra.

Quando a busca não retorna resultados, a janela mostra **Nenhum ícone encontrado**.



Onde o ícone aparece

Quando nenhum ícone foi escolhido, a saída usa o ícone sugerido pelo sistema. Se não houver sugestão, ela usa a lâmpada.

O ícone escolhido é uma preferência do projeto. Ele vale:

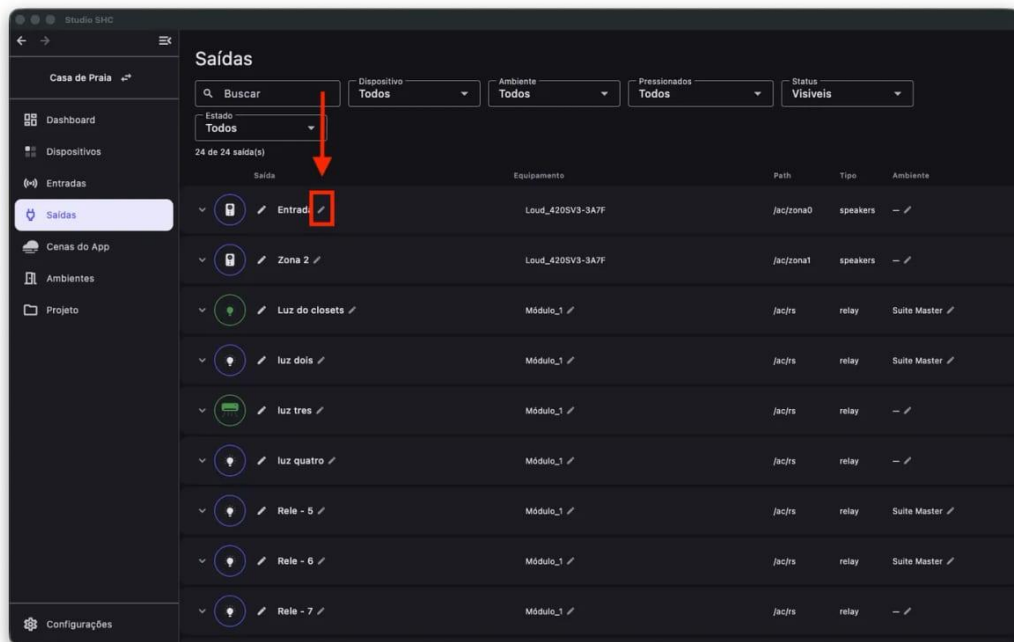
- Na lista de [Saídas](#).

- Nas telas que mostram a saída, como ambientes e cenas.
- Na planta desenhada na aba **Visual**.

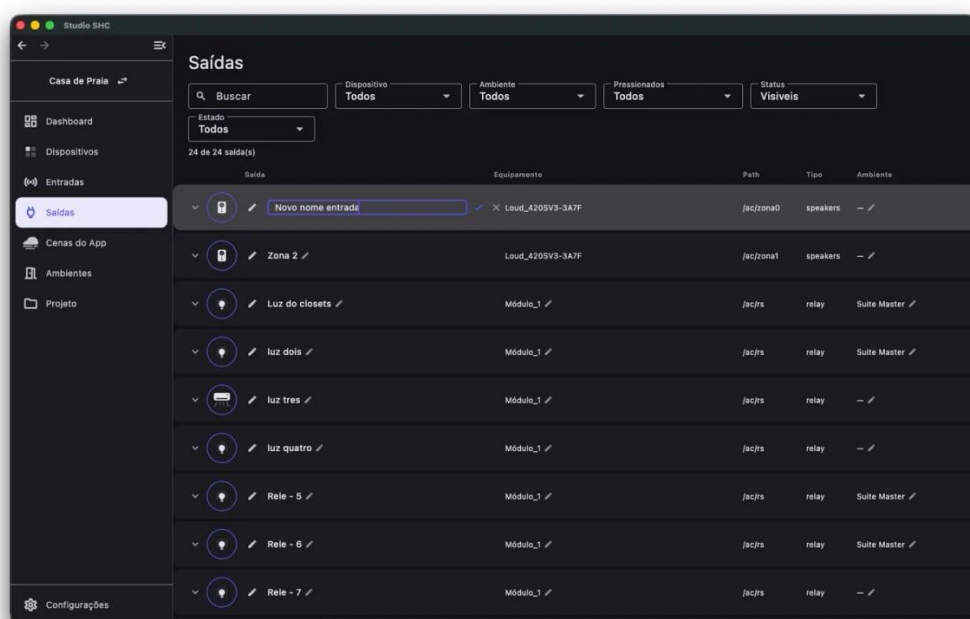
Por isso, escolher o ícone certo ajuda a reconhecer o ponto tanto na lista quanto na planta.

Editar o nome da saída

- 1 Acesse a tela [Saídas](#).
- 2 Localize a saída que deseja renomear.
- 3 Na coluna **Saída**, clique no ícone de lápis ao lado do nome.



- 4 Digite o novo nome.



- 5 Clique no botão de salvar ou pressione **Enter** no teclado.

Para cancelar, clique no botão X.

Depois de salvar, o novo nome passa a aparecer nas telas do app.

Editar o nome do equipamento

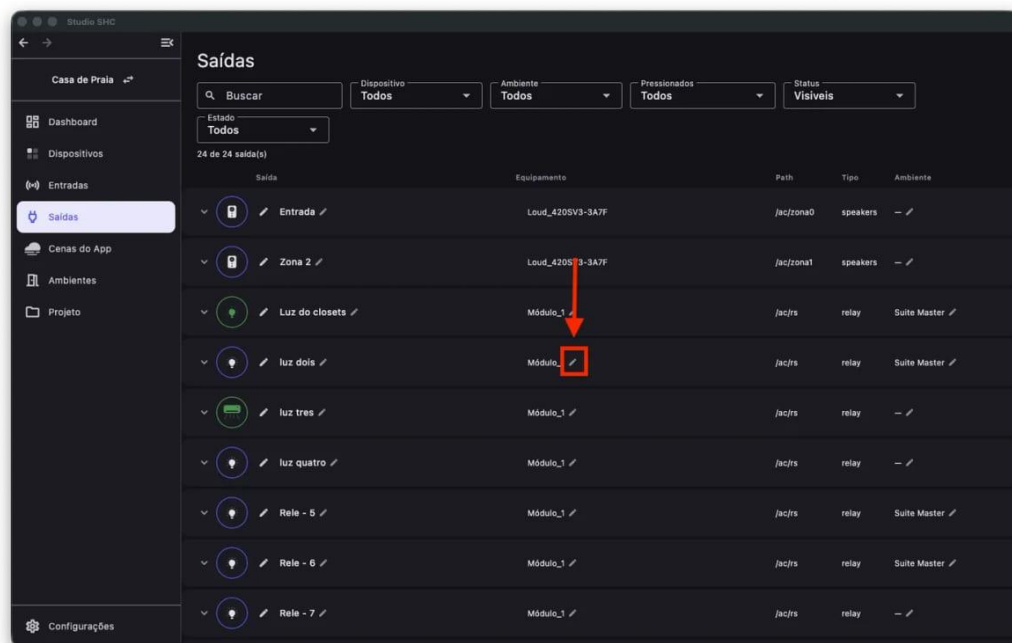
Na mesma linha, a coluna **Equipamento** também pode ter um ícone de lápis.

⚠ Atenção

Ao editar esse campo, você altera o nome do dispositivo inteiro no projeto.

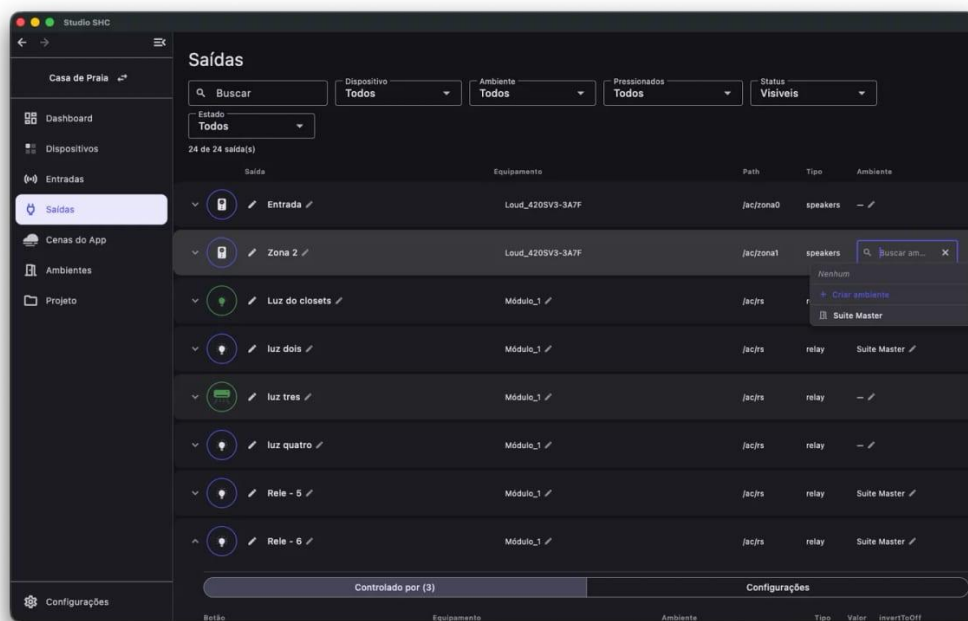
O novo nome também aparece em outras telas, como:

- [Dispositivos](#)
- [Entradas](#)
- Outras saídas do mesmo equipamento



Editar o ambiente da saída

- 1 Acesse a tela [Saídas](#).
- 2 Localize a saída desejada.
- 3 Na coluna **Ambiente**, clique no ícone de lápis ao lado do ambiente atual.
A dica desse lápis é **Trocar ambiente**.



Abre uma lista com os ambientes disponíveis e o campo **Buscar ambiente**....

- 4 Se a lista for grande, digite parte do nome no campo de busca para filtrar.
- 5 Escolha o ambiente que deseja vincular à saída.

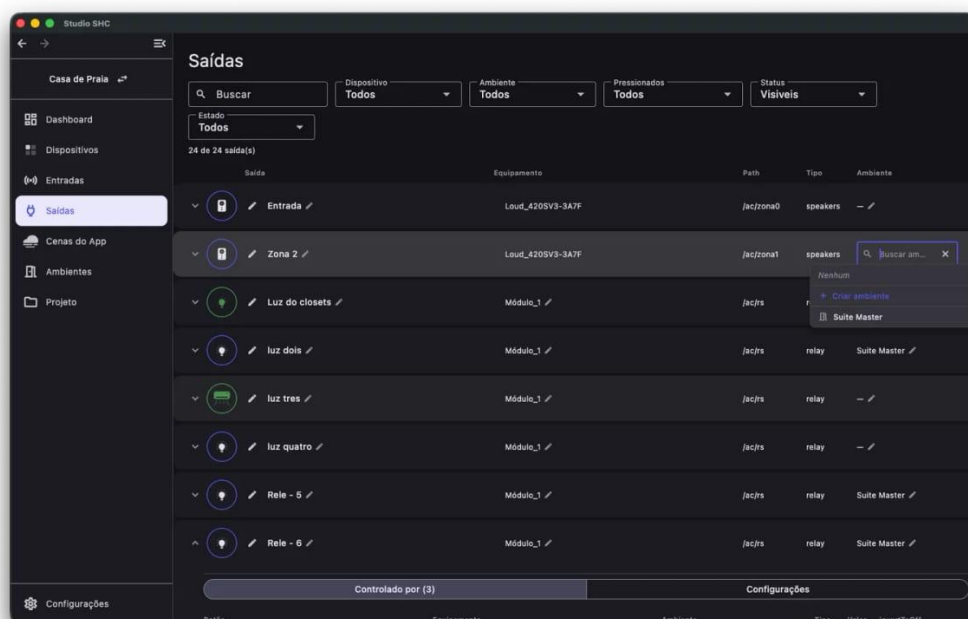
A saída passa a mostrar o ambiente selecionado.

Se quiser deixar a saída sem ambiente, selecione **Nenhum**.

Criar um ambiente durante a edição

Se o ambiente ainda não existir, você pode criá-lo sem sair da tela de **Saídas**.

- 1 Clique no ícone de lápis ao lado do ambiente da saída.
- 2 Na lista aberta, clique em **Criar ambiente**.



A janela **Novo ambiente** abre.

3 No campo **Nome do ambiente**, digite o nome.

4 Clique em **Criar**.

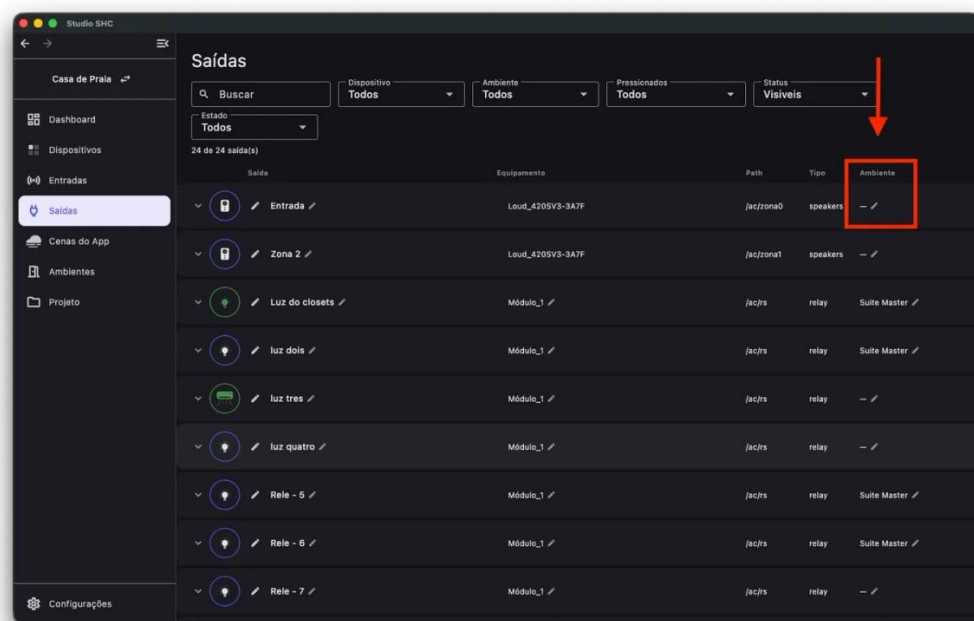
O ambiente é criado e já fica escolhido para a saída.

Para entender melhor a organização dos ambientes, veja [Ambientes](#).

Saídas sem ambiente

Quando uma saída ainda não tem ambiente definido, a coluna **Ambiente** pode aparecer com um traço (—).

Para informar um ambiente, clique no lápis ao lado do traço e escolha o ambiente na lista, como em [Editar o ambiente da saída](#). Digitar no campo serve só para buscar na lista.



Saídas agrupadas

Alguns dispositivos podem mostrar saídas agrupadas.

Nesse caso, o nome, o ícone e o ambiente podem representar o grupo inteiro, e não apenas um controle interno.

Por exemplo, uma zona de áudio pode reunir vários controles dentro de uma única saída, como **power**, **mute**, **input** e **volume**.

Nas saídas agrupadas, o nome do equipamento aparece como texto simples. Ele não pode ser editado pela linha.

Para o passo a passo completo, veja [Saídas agrupadas](#).

Boas práticas para nomes e ambientes

Use nomes simples e fáceis de entender.

Exemplos:

Campo	Exemplo pouco claro	Exemplo melhor
Nome da saída	Relé 1	Luz da sala
Nome da saída	Saída 2	Persiana quarto
Nome da saída	Zona 0	Som varanda
Ambiente	—	Sala
Ambiente	Quarto 1	Suíte Master

Quando houver várias saídas parecidas, use nomes que indiquem a função ou o local.

Dicas úteis

- O ambiente da saída deve ser escolhido na lista de ambientes existentes ou criado pela opção **Criar ambiente**.
- Para organizar melhor os ambientes do projeto, veja [Ambientes](#).
- Use ícones que ajudem a identificar rapidamente o tipo da saída.
- Na janela **Selecionar ícone**, busque por palavras sem acento, como **lampada** ou **persiana**.
- Se o botão **Salvar** estiver desativado na janela de ícones, é porque o ícone escolhido é o mesmo que já estava em uso.
- O ícone escolhido vale também na planta da aba **Visual**.
- Use nomes claros para diferenciar saídas parecidas.
- Informe o ambiente para facilitar filtros e organização.
- Alterar o ícone, nome ou ambiente não muda o funcionamento físico do dispositivo.
- Renomear o equipamento altera o nome do dispositivo em outras telas.

Ambientes

Lista de ambientes

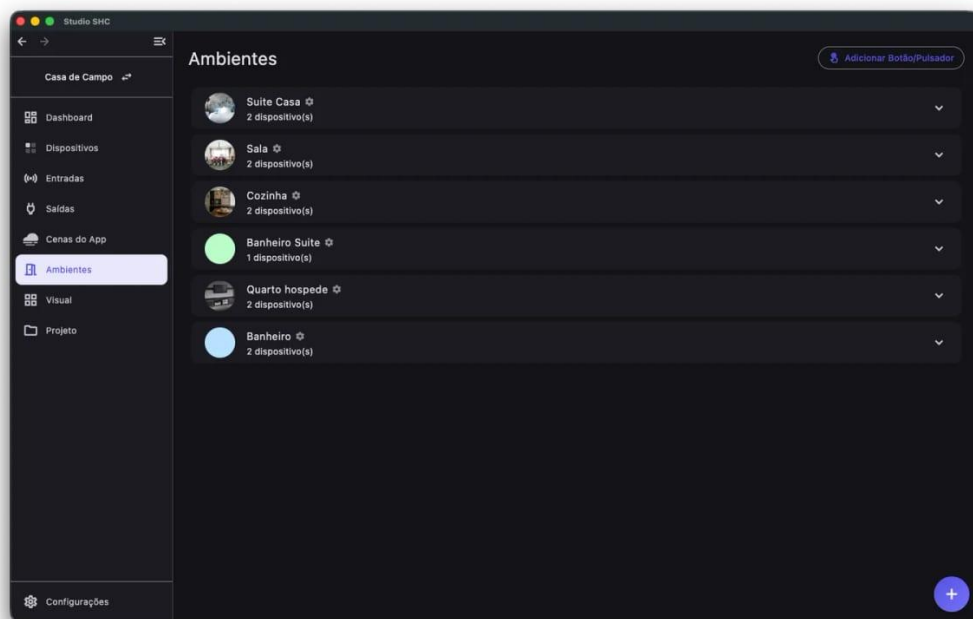
A tela **Ambientes** organiza o projeto por cômodos ou áreas, como sala, cozinha, quartos, varanda ou escritório.

Cada ambiente reúne as saídas e as entradas que ficam naquele local. Isso facilita a organização do projeto e o uso dos filtros em outras telas.

É também nessa tela que você vincula e desvincula os itens de cada ambiente.

Como acessar

- 1 Entre no projeto desejado.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Ambientes**.

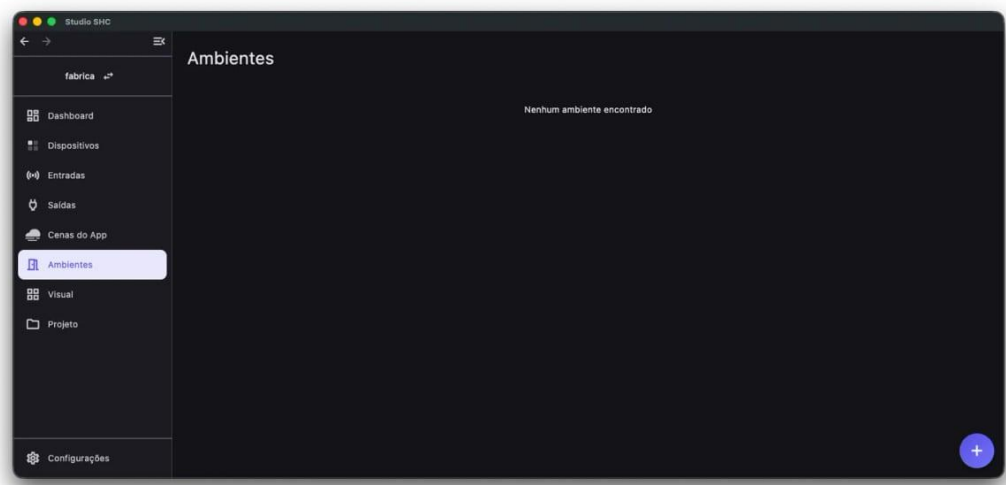


O que aparece na tela

Na tela **Ambientes**, você encontrará:

- A lista de ambientes criados no projeto, um card (cartão) para cada.
- O botão **Adicionar Botão/Pulsador**, ao lado do título.
- O botão **+**, no canto inferior direito, usado para criar um novo ambiente.
- A opção de editar cada ambiente, pelo ícone de **engrenagem**.
- A lista de dispositivos vinculados ao ambiente, quando o card estiver expandido.

Se ainda não existir nenhum ambiente no projeto, a tela mostra **Nenhum ambiente encontrado**. Nesse estado, o botão **Adicionar Botão/Pulsador** não aparece, porque não há ambiente de destino. O único caminho é criar o primeiro ambiente pelo botão **+**.



Os cards começam sempre recolhidos ao entrar na tela.

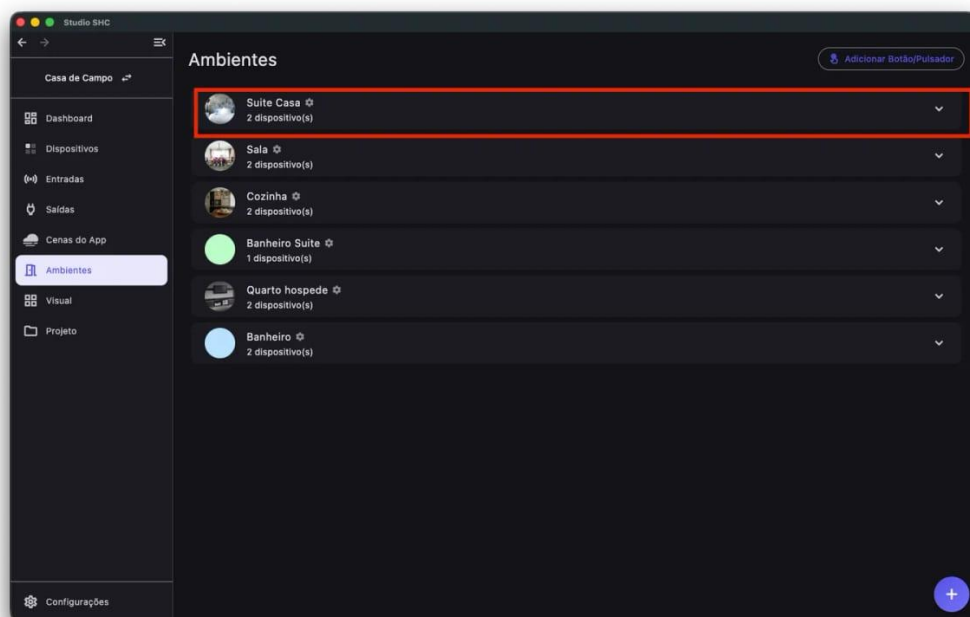
Card de ambiente

Cada ambiente aparece em um card.

O card pode mostrar:

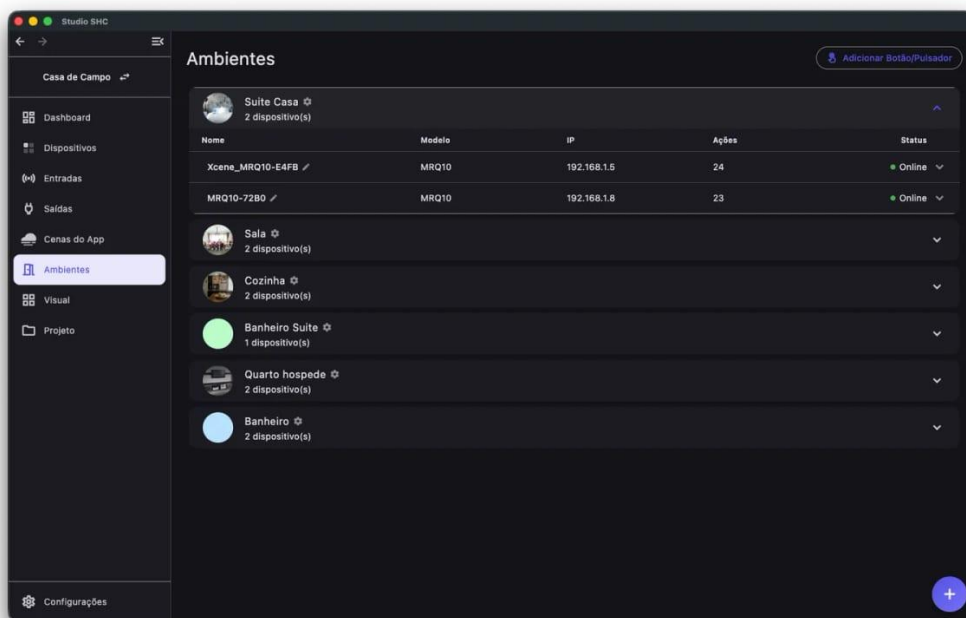
Informação	O que mostra
Imagem	Imagem de fundo, cor sólida ou o ícone padrão de porta, quando não há nenhuma das duas
Nome	Nome do ambiente
Editar	Ícone de engrenagem para alterar o ambiente
Quantidade	Quantidade de dispositivos com algum item vinculado ao ambiente

Um equipamento entra na contagem porque **alguma saída ou algum botão dele** está vinculado ali, e não porque o equipamento inteiro foi movido. Por isso o mesmo equipamento pode aparecer em vários ambientes ao mesmo tempo.



Expandir um ambiente

- 1 Localize o ambiente desejado.
- 2 Clique em qualquer ponto do card, fora da engrenagem.
- 3 O card será expandido e mostrará os equipamentos que têm algum item vinculado a ele.



Quando houver equipamentos vinculados, a tabela mostra:

Coluna	O que mostra
Nome	Nome do dispositivo, editável na própria linha
Modelo	Modelo do equipamento
IP	Endereço do dispositivo na rede
Ações	Quantidade de ações do equipamento
Status	Bolinha verde com Online ou bolinha cinza com Offline

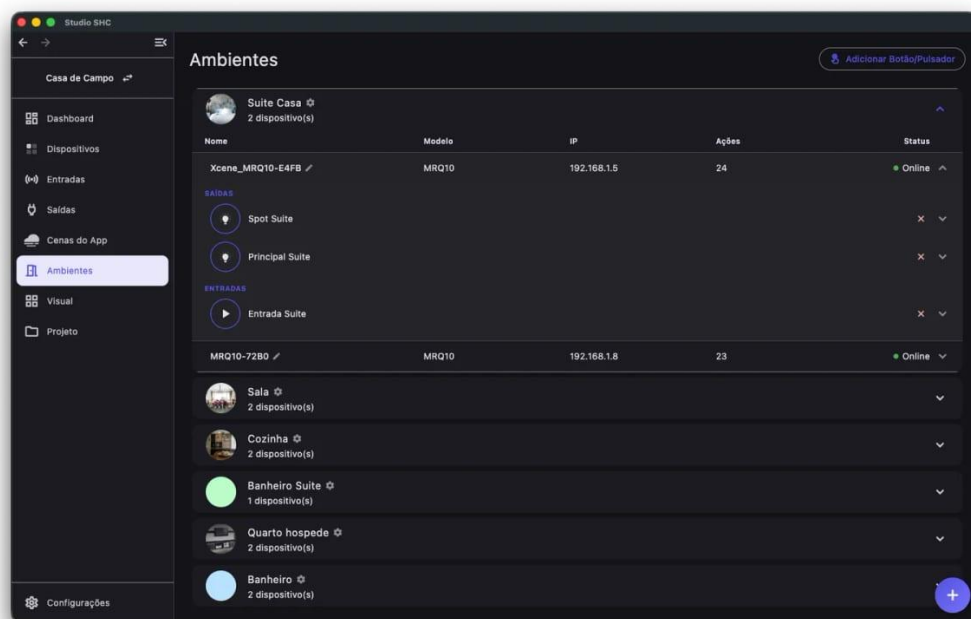
Cada linha ainda mostra, sem rótulo, o **traço verde** do último botão pressionado e a **seta** que abre o detalhamento do equipamento.

Se o ambiente ainda não tiver nada vinculado, o card expandido mostra **Nenhum dispositivo neste ambiente**.

Ver as saídas e entradas do equipamento

Cada equipamento da lista também pode ser aberto.

Clique em qualquer ponto da linha do equipamento. Aparecem as **saídas** e as **entradas** daquele equipamento que pertencem **àquele ambiente**, com controles para acionar, testar e desvincular.



Para o passo a passo completo, veja [Saídas e entradas do ambiente](#).

Editar o nome do equipamento

O nome do dispositivo pode ser alterado direto na linha, sem sair da tela.

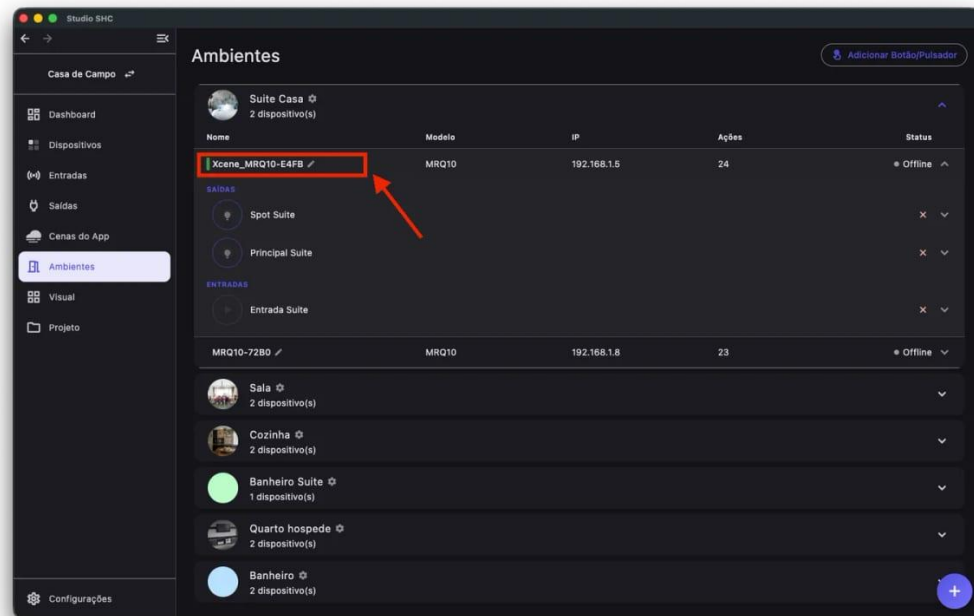
- 1 Expanda o ambiente.
- 2 Clique no ícone de lápis ao lado do nome do equipamento.
- 3 Digite o novo nome.
- 4 Confirme a alteração ou cancele.

O nome alterado aqui é o mesmo nome usado nas demais telas do projeto, como [Dispositivos](#).

Equipamento pressionado recentemente

Quando alguém aperta uma tecla no projeto, aparece um **traço verde vertical** à esquerda do nome do equipamento de onde veio o pressionamento.

A dica desse traço é **Último botão pressionado neste dispositivo**.



Alguns pontos importantes:

- Vale tanto para o pressionamento físico na parede quanto para o acionamento pelo botão de **play** do Studio SHC.
- Só um equipamento fica destacado por vez. Nas demais linhas, o traço fica transparente, mas continua ocupando o mesmo espaço. Assim, as colunas não se desalinham.
- Com o equipamento aberto, o mesmo traço aparece também na linha da tecla exata que foi pressionada.
- O marcador não acende quando o Studio SHC é usado pelo navegador, sem o aplicativo instalado.

É a maneira mais rápida de descobrir de qual equipamento é uma tecla: aperte a tecla e veja qual linha acende.

O mesmo marcador aparece nas telas [Entradas](#) e [Dispositivos](#).

Adicionar botões e pulsadores ao ambiente

Ao lado do título **Ambientes** existe o botão **Adicionar Botão/Pulsador**.

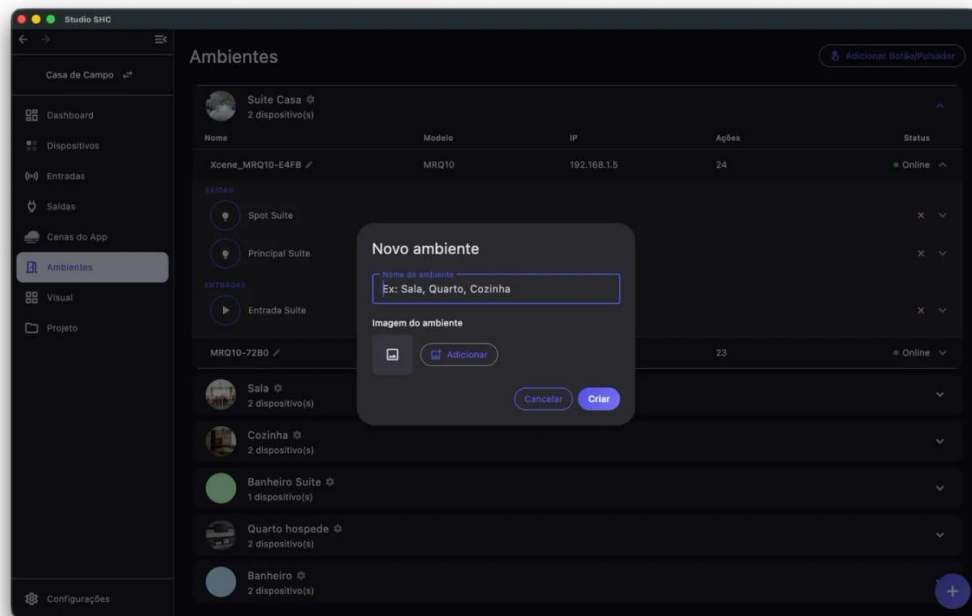
Com ele, você escolhe o ambiente e vai até o equipamento **pressionar fisicamente** as teclas que pertencem àquele cômodo. Cada tecla pressionada entra em uma lista. No fim, todas são adicionadas de uma vez.

O botão só aparece quando o projeto já tem pelo menos um ambiente.

Para o passo a passo completo, veja [Adicionar botão ou pulsador por pressionamento](#).

Criar novo ambiente

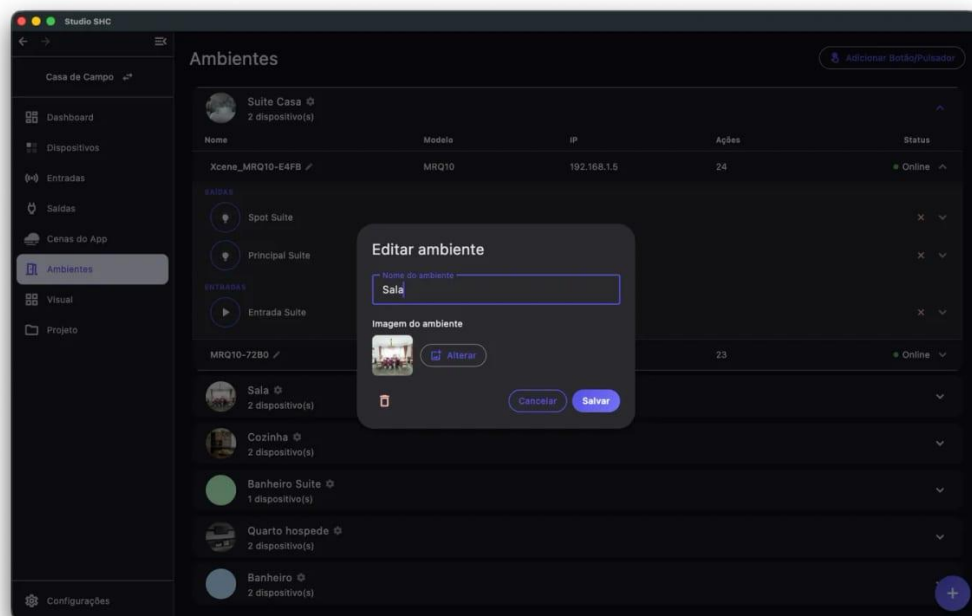
Para criar um ambiente, clique no botão **+** no canto inferior direito da tela.



Para o passo a passo completo, veja [Criar ambiente](#).

Editar ambiente

Para editar um ambiente, clique no ícone de **engrenagem** ao lado do nome do ambiente.



Para o passo a passo completo, veja [Editar ambiente](#).

Dicas úteis

- Use ambientes para organizar o projeto por cômodos ou áreas.
- Ambientes ajudam a filtrar entradas, saídas e dispositivos.
- Um projeto pode ter vários ambientes, e um mesmo equipamento pode aparecer em vários deles.
- Expanda o ambiente e depois o equipamento para ver o que existe naquele cômodo.
- Use **Adicionar Botão/Pulsador** para vincular teclas ao ambiente pressionando-as no próprio equipamento.
- Para alterar quais itens pertencem a um ambiente, veja [Vincular dispositivos a ambientes](#).
- Para criar um ambiente novo, use o botão +.

Criar ambiente

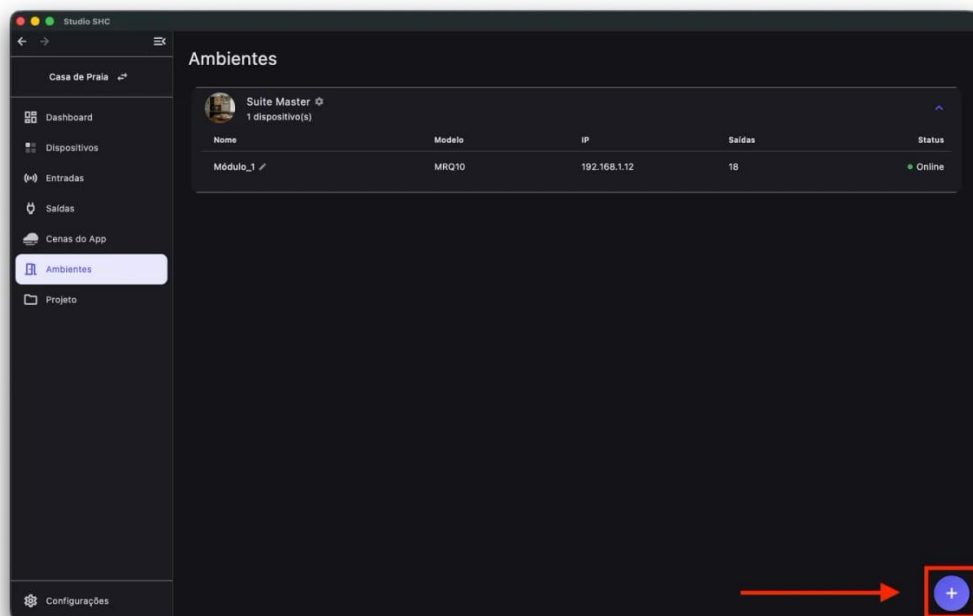
Você pode criar ambientes para representar os cômodos ou áreas do projeto.

Exemplos:

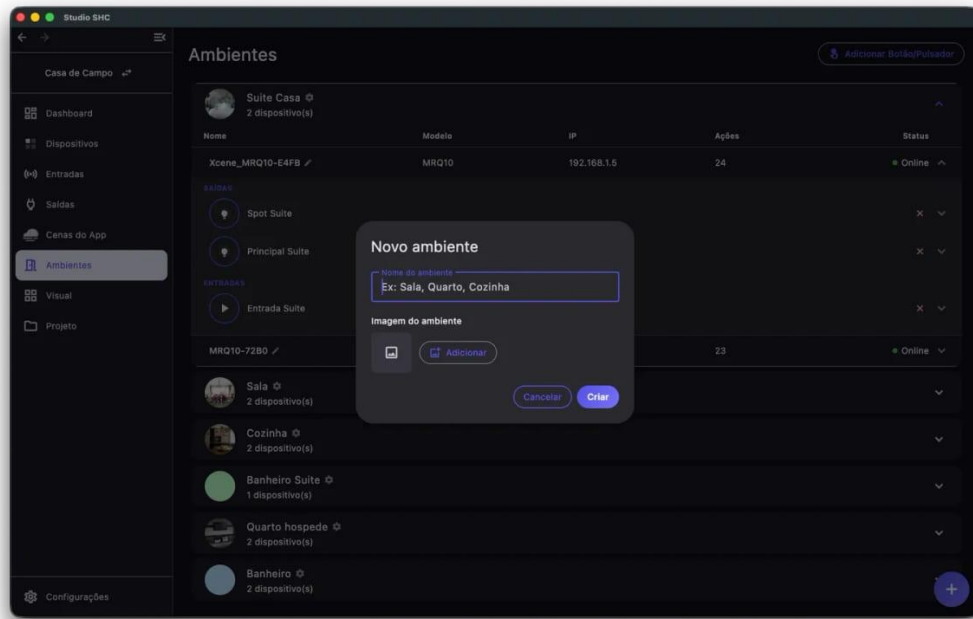
- Sala
- Cozinha
- Quarto
- Suíte Master
- Varanda
- Escritório

Como criar um ambiente

- 1 Acesse a tela [Ambientes](#).
- 2 Clique no botão **+**, no canto inferior direito.



- 3 A janela **Novo ambiente** será aberta.



4 Digite o **Nome do ambiente**.

Esse campo é obrigatório. Se ficar vazio, aparece o aviso **Informe o nome do ambiente**.

5 Se quiser, escolha uma imagem ou cor para o ambiente.

Clique em **Adicionar** na área **Imagem do ambiente** e escolha entre **Cor sólida**, **Catálogo** ou **Imagem da galeria**.

6 Clique em **Criar**.

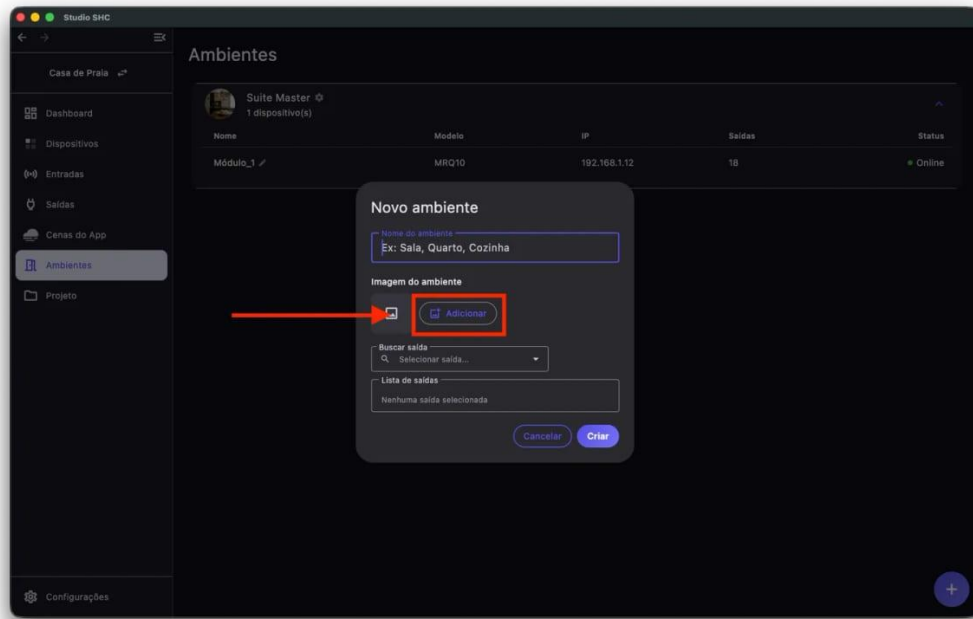
7 O ambiente aparece na lista.

A janela **Novo ambiente** tem apenas esses dois campos. Você vincula as saídas e os botões depois, pela própria tela **Ambientes**.

Imagem do ambiente

A imagem do ambiente ajuda a identificar visualmente o cômodo ou área.

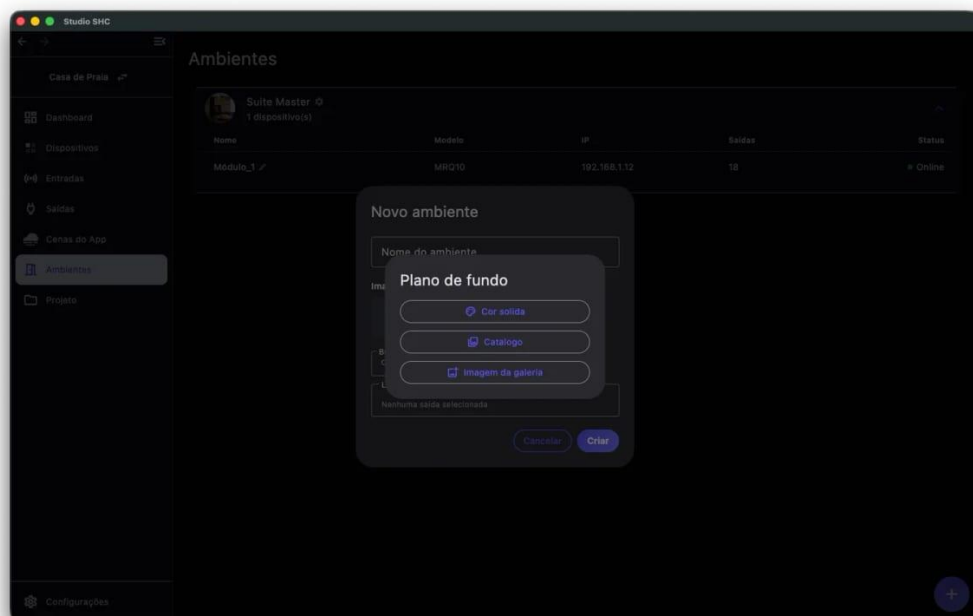
1 Na janela **Novo ambiente**, clique em **Adicionar** na área **Imagem do ambiente**.



2 A janela **Plano de fundo** será aberta.

3 Escolha uma das opções disponíveis:

- **Cor sólida:** permite escolher uma cor para representar o ambiente.
- **Catálogo:** permite escolher uma imagem pronta do sistema.
- **Imagem da galeria:** permite escolher uma imagem do seu dispositivo.



4 A imagem ou cor escolhida aparece na prévia do ambiente.

A imagem é opcional. Se você não escolher nenhuma, o card (cartão) do ambiente mostra o ícone padrão de porta.

Depois de criar o ambiente

O ambiente nasce vazio. Os itens são vinculados depois, por um destes caminhos:

Caminho	Quando usar
Botão Adicionar Botão/Pulsador, na tela Ambientes	Para vincular botões e pulsadores em lote, pressionando-os no próprio equipamento
Tela Saídas	Para definir o ambiente de uma saída específica
Tela Entradas	Para definir o ambiente de um botão específico
x de cada item, na tela Ambientes	Para desvincular um item do ambiente

Para o passo a passo do assistente por pressionamento, veja [Adicionar botão ou pulsador por pressionamento](#).

Para entender melhor como funciona o vínculo com ambientes, veja [Vincular dispositivos a ambientes](#).

Cancelar criação

Se você começou a preencher o ambiente e desistiu, clique em **Cancelar**.

Se houver alterações não salvas, o Studio SHC mostra a confirmação **Descartar alterações?**, com o texto **As alterações não foram salvas. Se sair, os dados alterados serão perdidos**.

- Clique em **Não** para continuar preenchendo.
- Clique em **Sim, descartar** para sair sem criar o ambiente.

Criar ambiente por outras telas

Algumas telas também permitem criar um ambiente durante a seleção de ambiente, sem precisar abrir a tela **Ambientes**.

Por exemplo, ao escolher o ambiente de uma saída, pode aparecer a opção **Criar ambiente**.

Esse atalho cria o ambiente de forma rápida. Depois, você pode complementar as informações pela tela [Editar ambiente](#).

O seletor de ambiente da janela **Adicionar botão ou pulsador** é a exceção: ele **não tem** a opção **Criar ambiente**. Nesse assistente, o ambiente precisa existir antes.

Dicas úteis

- Use nomes curtos e claros.
- Evite nomes repetidos ou muito parecidos.
- A imagem é opcional, mas ajuda a identificar o ambiente.
- Você pode editar o nome e a imagem depois, pela tela [Editar ambiente](#).
- Para vincular vários botões de uma vez, use o botão **Adicionar Botão/Pulsador** da tela [Ambientes](#).
- Crie os ambientes principais antes de sair vinculando itens.

Editar ambiente

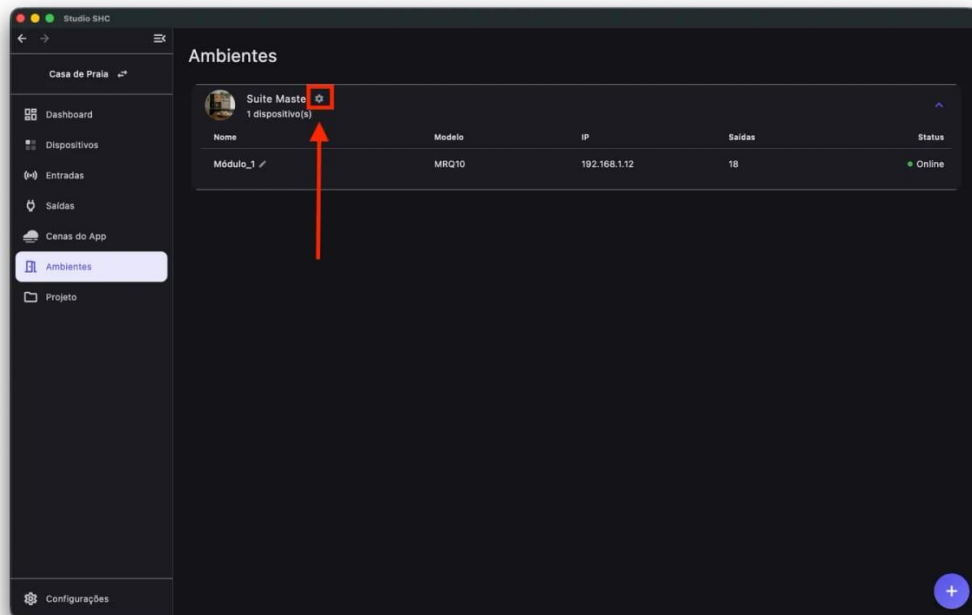
Na edição de ambiente, você pode alterar o nome e a imagem de um ambiente.

Também é nessa janela que você pode excluir um ambiente.

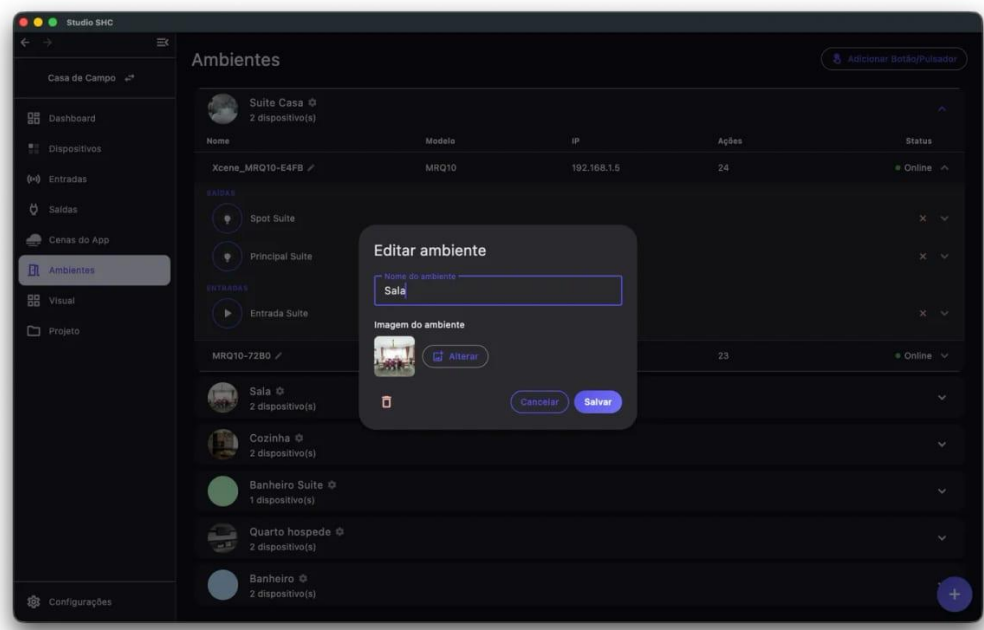
Esta janela não define mais quais saídas pertencem ao ambiente. Agora você faz esse vínculo na própria tela [Ambientes](#) e nas telas **Saídas** e **Entradas**.

Como abrir a edição

- 1 Acesse a tela [Ambientes](#).
- 2 Localize o ambiente que deseja editar.
- 3 Clique no ícone de **engrenagem** ao lado do nome do ambiente.



- 4 A janela **Editar ambiente** será aberta.



O que pode ser editado

Na janela **Editar ambiente**, você pode alterar:

Campo	Para que serve
Nome do ambiente	Altera o nome exibido no projeto
Imagem do ambiente	Altera a imagem usada no card (cartão) do ambiente

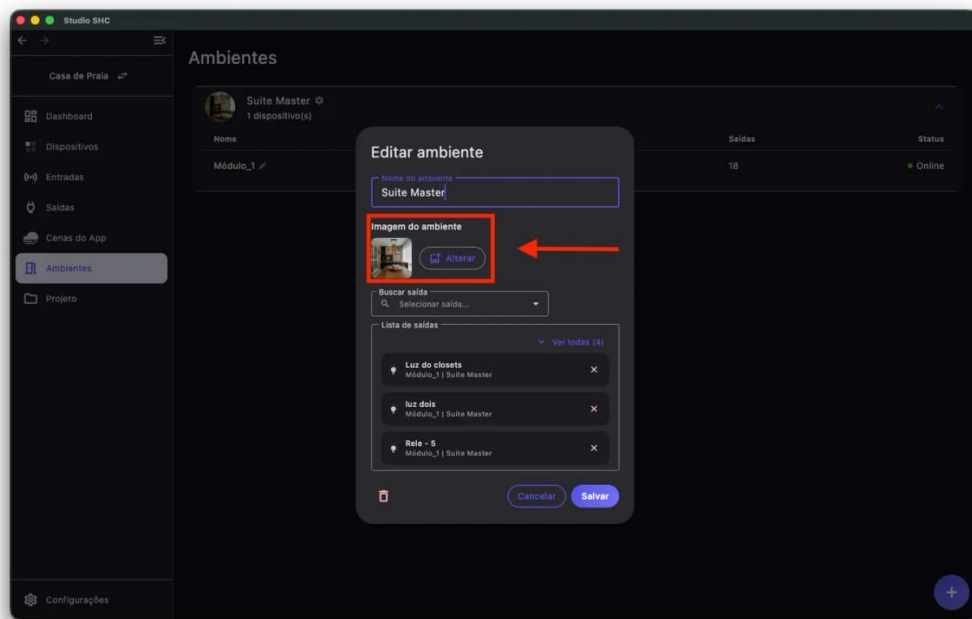
Alterar o nome

- 1 Clique no campo **Nome do ambiente**.
- 2 Digite o novo nome.
- 3 Clique em **Salvar**.

Renomear um ambiente não remove as saídas vinculadas a ele.

Alterar a imagem do ambiente

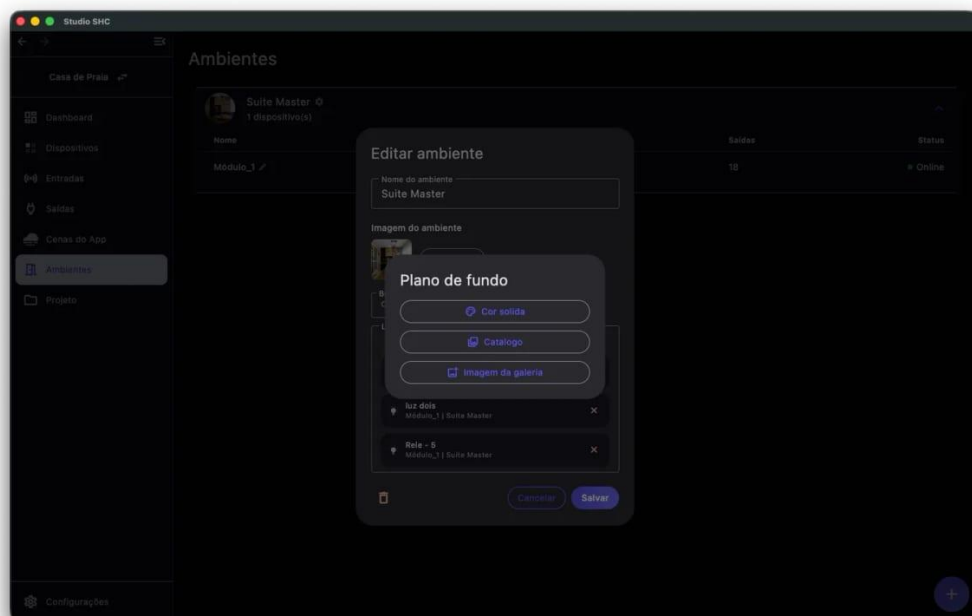
- 1 Na janela **Editar ambiente**, localize a área **Imagem do ambiente**.
- 2 Clique em **Alterar**.



3 A janela **Plano de fundo** será aberta.

4 Escolha uma das opções disponíveis:

- **Cor sólida:** permite escolher uma cor para representar o ambiente.
- **Catálogo:** permite escolher uma imagem pronta do sistema.
- **Imagem da galeria:** permite escolher uma imagem do seu dispositivo.



5 Depois de escolher, clique em **Salvar** na janela **Editar ambiente**.

Alterar quais itens pertencem ao ambiente

Isso não é feito nesta janela.

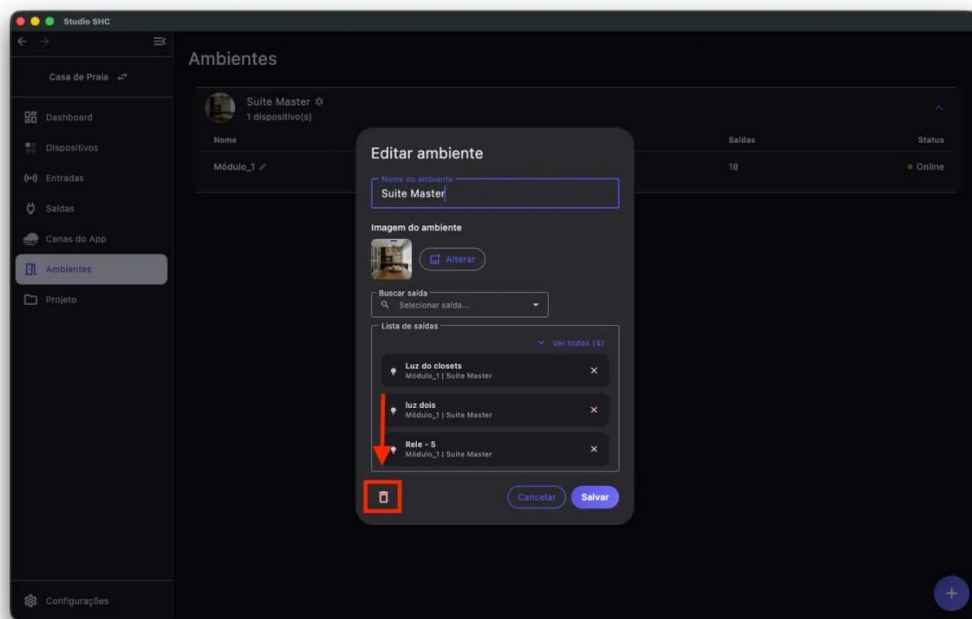
Para alterar quais saídas e botões pertencem ao ambiente, use a própria tela **Ambientes**:

- Expanda o ambiente, expanda o equipamento e clique no x para desvincular um item. Veja [Saídas e entradas do ambiente](#).
- Use o botão **Adicionar Botão/Pulsador** para vincular teclas em lote, pressionando-as no equipamento. Veja [Adicionar botão ou pulsador por pressionamento](#).
- Para uma saída específica, defina o ambiente dela como mostra [Editar ícone, nome e ambiente da saída](#).

Para entender melhor como funciona o vínculo, veja [Vincular dispositivos a ambientes](#).

Excluir ambiente

- 1 Na janela **Editar ambiente**, clique no ícone de lixeira.



- 2 O Studio SHC mostra a confirmação **Excluir ambiente?**, com o texto **O ambiente "{nome}" será excluído. Os dispositivos vinculados ficarão sem ambiente.**
- 3 Clique em **Excluir** para confirmar.
- 4 Para desistir, clique em **Cancelar**.

Ao excluir um ambiente, os itens vinculados a ele não são apagados. Eles apenas ficam sem ambiente.

Cancelar alterações

Se você tentar fechar a janela com alterações não salvas, o Studio SHC mostra a confirmação **Descartar alterações?**, com o texto **As alterações não foram salvas. Se sair, os dados alterados serão perdidos.**

- Clique em **Não** para continuar editando.
- Clique em **Sim, descartar** para sair sem salvar.

Se não conseguir salvar

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Informe o nome do ambiente	O campo de nome ficou vazio	Digite um nome antes de salvar
Erro ao salvar ambiente: ...	A alteração não foi gravada	Confira sua conexão e o seu acesso ao projeto, e tente novamente
Erro ao excluir ambiente: ...	O ambiente não foi excluído	Tente novamente. Se persistir, confira o seu acesso ao projeto
Erro ao enviar imagem: ...	A imagem escolhida não foi enviada	Tente outra imagem ou repita o envio

Enquanto uma imagem está sendo enviada, o botão **Salvar** fica desabilitado. Aguarde o envio terminar.

Dicas úteis

- Renomear um ambiente não apaga nem altera os itens vinculados a ele.
- Excluir um ambiente não apaga os dispositivos, as saídas nem os botões.
- Ao excluir um ambiente, os itens vinculados ficam sem ambiente.
- Para reorganizar vários botões de uma vez, use o botão **Adicionar Botão/Pulsador** da tela [Ambientes](#).
- Para alterar apenas uma saída específica, veja [Editar ícone, nome e ambiente da saída](#).

Vincular dispositivos a ambientes

No Studio SHC, os ambientes ajudam a organizar as saídas e entradas do projeto por cômodo ou área.

O vínculo com ambiente pode ser feito em diferentes telas do sistema.

Como funciona o vínculo

O ambiente não precisa ser aplicado ao dispositivo inteiro.

Em muitos casos, cada saída pode ter seu próprio ambiente.

Por exemplo: um módulo com vários relés pode controlar luzes de cômodos diferentes. Nesse caso, cada saída pode ser vinculada ao ambiente correto.

Onde vincular ambientes

Você pode vincular ambientes em locais como:

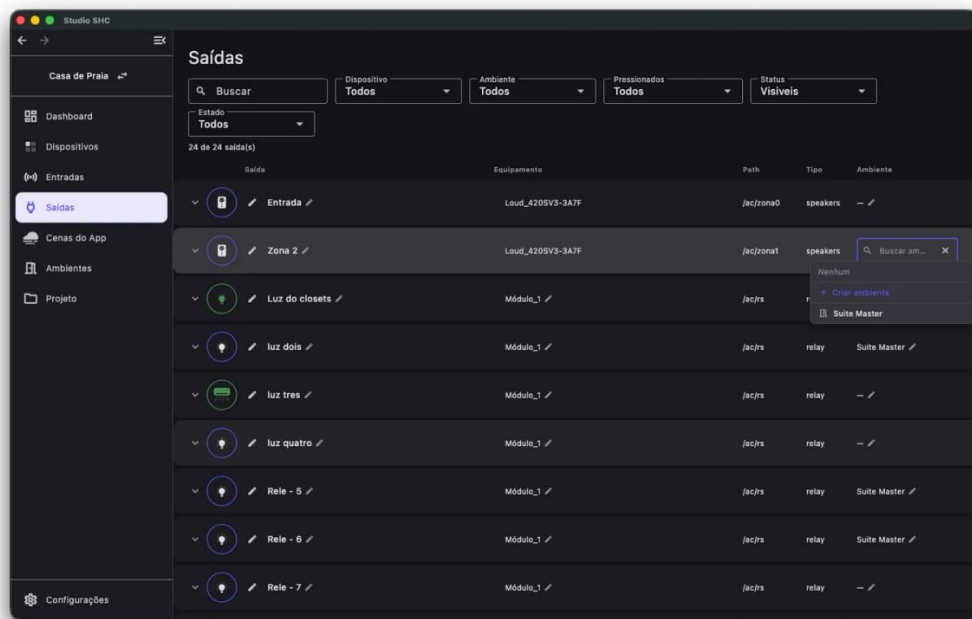
Local	Quando usar
Tela Saídas	Para alterar o ambiente de uma saída específica
Tela Entradas	Para indicar onde uma entrada ou botão está localizado
Tela Ambientes	Para desvincular itens de um ambiente pelo x e para adicionar botões em lote, pressionando-os fisicamente

As janelas **Novo ambiente** e **Editar ambiente** não definem mais quais saídas pertencem ao ambiente. Elas tratam apenas do nome e da imagem.

Pela tela Saídas

Use a tela **Saídas** quando quiser alterar o ambiente de uma saída específica.

- 1 Acesse [Saídas](#).
- 2 Localize a saída desejada.
- 3 Clique no ícone de lápis na coluna **Ambiente**.
- 4 Escolha um ambiente existente, selecione **Nenhum** ou use **Criar ambiente**.



Para mais detalhes, veja [Editar ícone, nome e ambiente da saída](#).

Pela tela Entradas

Use a tela **Entradas** para indicar o ambiente onde uma entrada ou botão está localizado.

Isso ajuda a organizar botões físicos por cômodo ou área.

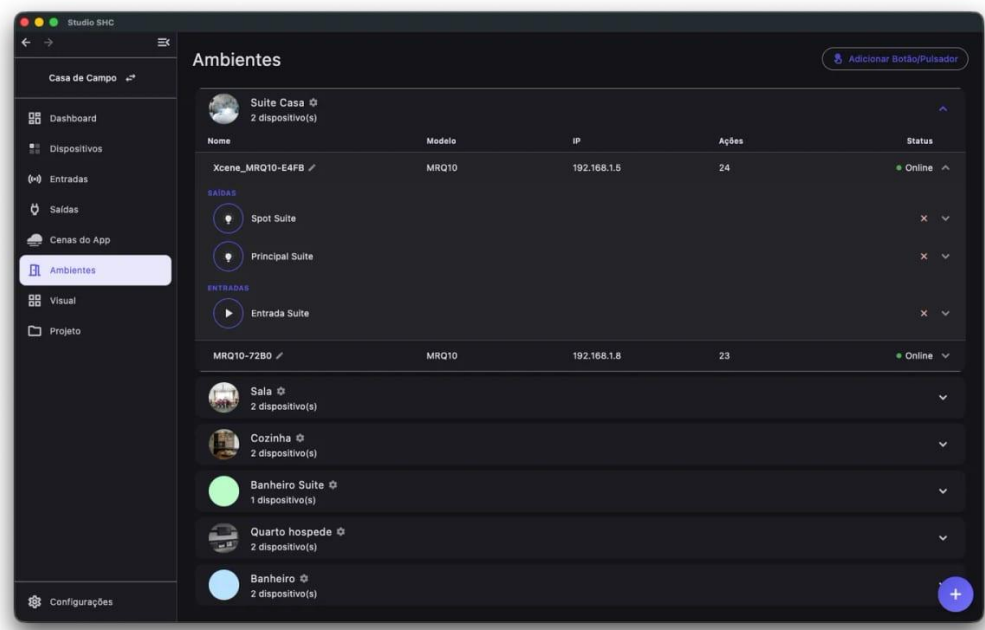
Para mais detalhes, veja [Lista de entradas](#).

Pela tela Ambientes

A tela **Ambientes** é onde você enxerga e altera os vínculos de um cômodo inteiro.

Ver o que está vinculado

- 1 Acesse [Ambientes](#).
- 2 Clique no card do ambiente para expandi-lo. Aparecem os equipamentos que têm algum item naquele ambiente.
- 3 Clique na linha do equipamento. Aparecem as seções **SAÍDAS** e **ENTRADAS**, com apenas os itens daquele equipamento que pertencem àquele ambiente.



Para mais detalhes, veja [Saídas e entradas do ambiente](#).

Desvincular um item

Clique no x vermelho da linha. A dica desse botão é **Remover do ambiente**.

O item continua existindo e funcionando. Ele apenas fica sem ambiente e some da lista daquele cômodo. Para saídas e para botões avulsos, a remoção é imediata e não pede confirmação.

Adicionar botões em lote

Use o botão **Adicionar Botão/Pulsador**, ao lado do título da tela. Você escolhe o ambiente e pressiona as teclas no próprio equipamento. Depois, todas são adicionadas de uma vez.

Para o passo a passo completo, veja [Adicionar botão ou pulsador por pressionamento](#).

Teclas fixas de keypad

Alguns modelos têm um conjunto de teclas **fisicamente fixas**, sempre no mesmo ponto da parede. Como estão no mesmo lugar, elas não podem pertencer a ambientes diferentes: o Studio SHC mantém todas no mesmo ambiente.

Modelo	Teclas que compartilham o ambiente
KEYPADWIFI	As 8 primeiras teclas
KEYPADWIFI485	As 8 primeiras teclas
KEYPADWIFIV1	As 8 primeiras teclas

Ao adicionar: pressionar **uma** tecla do conjunto no assistente traz **todas** as teclas fixas daquele equipamento para a lista.

Ao remover: se você clicar no x de uma tecla do conjunto e houver mais de uma delas naquele ambiente, aparece a confirmação:

Elemento	Texto
Título	Remover do ambiente
Texto	Este botão faz parte de um conjunto fixo de {N} botões que compartilham o mesmo ambiente. Removê-lo também removerá os outros {N-1} deste ambiente. Deseja continuar?
Botões	Cancelar e Remover todos

Confirmando, todas as teclas do conjunto que estavam naquele ambiente saem de uma vez. Cancelando, nada muda.

As teclas do equipamento que **não** fazem parte do conjunto fixo continuam com ambiente próprio, uma a uma.

A regra depende do formato físico do produto, e por isso vale para qualquer versão desses modelos.

Saídas sem ambiente

Uma saída pode ficar sem ambiente.

Nesse caso, ela continua funcionando normalmente, mas pode ser mais difícil encontrá-la em filtros e listas quando o projeto crescer.

É exatamente isso que o x da tela **Ambientes** faz: ele não apaga a saída, apenas a deixa sem ambiente. O mesmo acontece com os itens de um ambiente excluído.

Sempre que possível, vincule as saídas ao ambiente correto.

Saídas agrupadas

Algumas saídas representam um grupo de controles relacionados.

Por exemplo, uma zona de áudio pode reunir controles como power (liga e desliga), mute (mudo), input (entrada) e volume.

Nesses casos, o ambiente pode ser aplicado ao grupo inteiro.

Dicas úteis

- Crie os ambientes principais antes de organizar muitas saídas.
- Use ambientes para facilitar filtros e organização.
- Para uma única saída, edite o ambiente pela tela **Saídas**.
- Para vários botões de uma vez, use **Adicionar Botão/Pulsador** na tela **Ambientes**.
- Para desvincular, use o x do item dentro do ambiente.
- Em keypads, as teclas fixas entram e saem sempre em grupo.
- Para entradas, use o ambiente onde o botão físico está instalado.
- Para saídas, use o ambiente onde a carga ou equipamento controlado está localizado.

Saídas e entradas do ambiente

Dentro de um ambiente expandido, cada equipamento também pode ser aberto.

Ao abrir um equipamento, o Studio SHC mostra apenas as **saídas** e as **entradas** daquele equipamento que pertencem **àquele ambiente** — e não tudo o que o equipamento tem.

É nesse nível que você aciona uma saída, testa um botão, descobre quem controla o quê e desvincula um item do ambiente.

Por que esse nível existe

Um mesmo equipamento pode atender vários cômodos ao mesmo tempo. Um módulo de oito relés, por exemplo, pode ter três saídas na Sala, duas na Cozinha e três no Corredor.

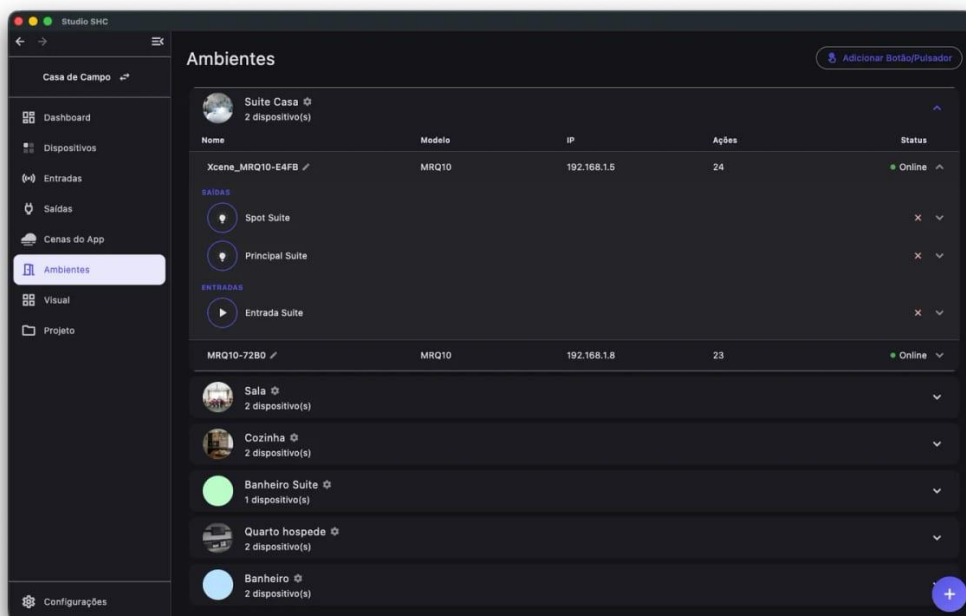
Por isso o vínculo com ambiente não é do equipamento inteiro, e sim de cada saída e de cada botão.

Ao abrir o equipamento dentro da Sala, você vê **só as três saídas da Sala**. Ao abrir o mesmo equipamento dentro da Cozinha, vê **só as duas da Cozinha**.

Para entender melhor o vínculo, veja [Vincular dispositivos a ambientes](#).

Como abrir

- 1 Acesse a tela [Ambientes](#).
- 2 Clique no card do ambiente para expandi-lo.
- 3 Clique em qualquer ponto da linha do equipamento.



- 4 Para fechar, clique novamente na linha do equipamento ou na seta à direita.

No computador, o cursor vira uma mãozinha sobre a linha do equipamento. A linha é clicável tanto na tela larga quanto na estreita.

O que aparece

O conteúdo vem em até duas seções, nesta ordem:

Seção	O que mostra
SAÍDAS	Saídas daquele equipamento vinculadas a este ambiente. Só aparece se houver alguma
ENTRADAS	Botões e pulsadores daquele equipamento vinculados a este ambiente. Só aparece se houver algum

Quando não há nada, aparece a mensagem **Nenhuma saída ou entrada deste dispositivo neste ambiente**.

Isso pode acontecer quando o último item do equipamento foi desvinculado com a tela aberta.

Linha de um item

Cada saída e cada entrada aparece em uma linha, com estes elementos, da esquerda para a direita:

Elemento	Na saída	Na entrada
Traço verde	Não é usado. O espaço fica reservado para alinhar as linhas	Acende quando aquele botão foi o último pressionado. A dica é Último botão pressionado
Controle circular	Ícone da saída, usado para ligar e desligar	Botão de play , usado para testar o botão
Nome	Nome da saída	Nome do botão ou pulsador
x vermelho	Desvincula a saída do ambiente. A dica é Remover do ambiente	Desvincula o botão do ambiente. A dica é Remover do ambiente
Seta	Abre o detalhamento. A dica é Ver detalhes quando fechado e Recolher quando aberto	O mesmo

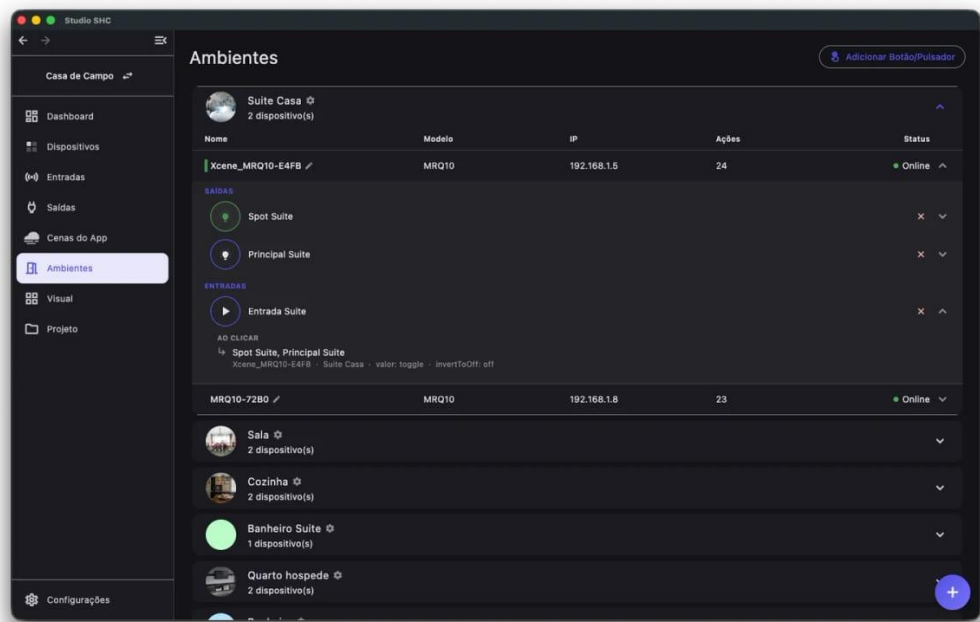
O item abre e fecha pelo **nome** e pela **seta**. O controle circular da esquerda tem toque próprio e não abre o item. Assim, testar uma saída não abre o detalhamento sem querer.

Ligar e desligar uma saída

O ícone circular à esquerda da saída é o mesmo controle da tela [Saídas](#).

Ao clicar nele, o Studio SHC envia o comando direto ao equipamento e inverte o estado da saída na hora.

Estado	Como aparece
Saída ligada	Ícone e borda verdes
Saída desligada	Ícone na cor normal, com a borda na cor principal do tema
Enviando o comando	Um círculo girando no lugar do ícone
Saída que não pode ser acionada	Borda apagada, sem reação ao clique
Equipamento fora do ar	Círculo esmaecido. A dica é Device offline



Você pode acionar relés, persianas, cenas e zonas de áudio. Nas zonas, funcionam os controles de liga e desliga, os numéricos e o seletor de entrada. Campos de texto não são acionáveis. Os demais tipos de saída aparecem apenas como ícone.

O estado mostrado vem do que o próprio equipamento informa. Por isso ele também acompanha quando a mesma carga é acionada por outro caminho, como a tecla na parede ou outro aplicativo.

Para mais detalhes sobre os comandos de cada tipo, veja [Controlar saídas](#).

Testar um botão pelo play

O círculo com o símbolo de **play**, ao lado do nome do botão, executa as ações daquele botão como se alguém tivesse apertado a tecla.

Use esse botão para conferir, sem sair do Studio SHC, se a tecla está fazendo o que deveria.

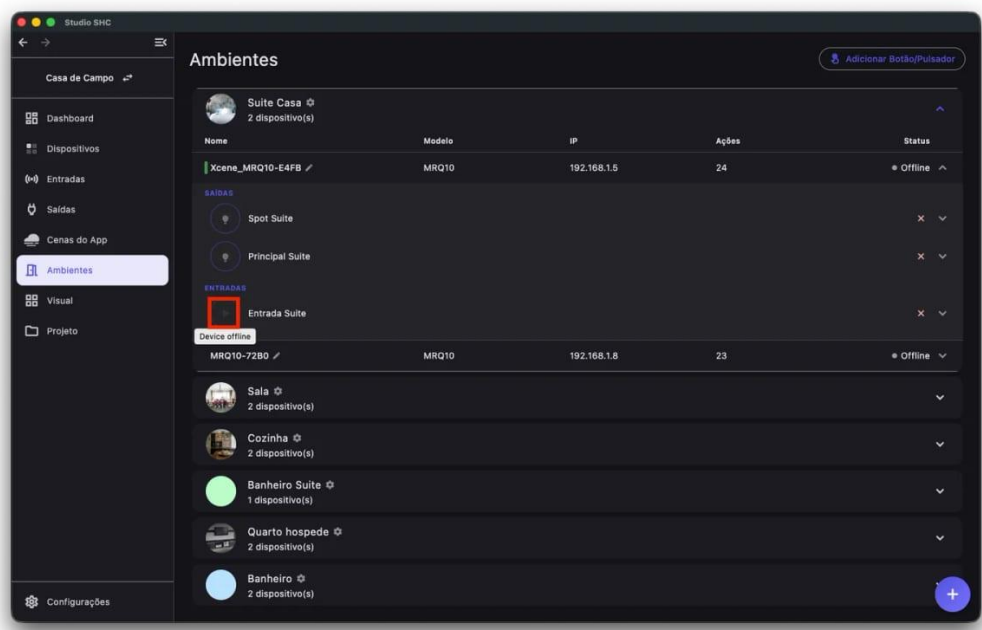
O play executa **sempre a ação ao clicar**. Ele **não executa a ação ao segurar**, em nenhuma versão de equipamento. Para conferir o toque longo, pressione a tecla no próprio equipamento.

Enquanto o comando é enviado, o ícone vira um círculo girando. O envio pode demorar alguns segundos, porque o Studio SHC repete a tentativa quando o equipamento não responde de imediato.

Depois do disparo, o traço verde do último pressionado passa para aquele botão e para o equipamento dele, exatamente como aconteceria em um pressionamento físico.

Quando não é possível executar, o botão fica esmaecido e a dica explica o motivo:

Situação	Dica exibida
Equipamento não oferece execução de cenas	Device não suporta execução de cenas
Studio SHC aberto pelo navegador, sem o aplicativo instalado	Requer o app instalado (acesso à rede local)
Equipamento fora do ar	Device offline
Tudo certo	Executar cenas



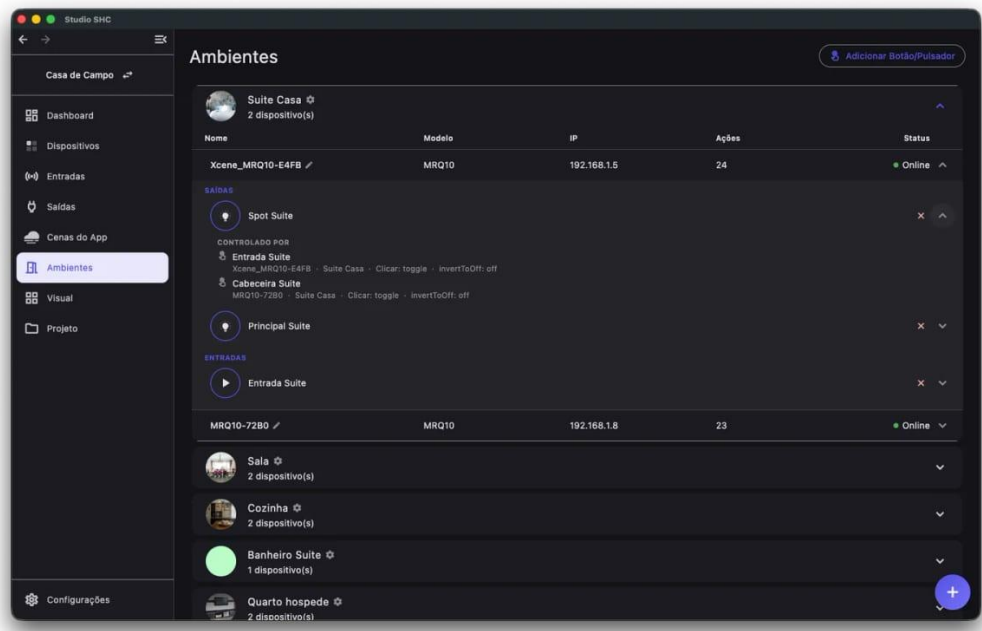
O play só fica disponível quando as três condições valem ao mesmo tempo: o equipamento informa que sabe executar cenas, o Studio SHC tem acesso à rede local e o equipamento está no ar.

Ver quem controla uma saída

Ao abrir uma saída pela seta, aparece um bloco somente de leitura, com o rótulo **CONTROLADO POR**.

Cada linha representa um botão que aciona aquela saída. Ela mostra duas linhas de texto:

- Em cima: o nome do botão.
- Embaixo, em cinza e separados por `:`: o equipamento do botão, o ambiente do botão, a ação com o valor – `Clicar: {valor}` ou `Segurar: {valor}` – e, quando existir, `InvertToOff: {valor}`.



Situação	O que aparece
Buscando a informação	Carregando controladores...
Falha ao buscar	Erro ao carregar controladores: ...
Nenhum botão aciona a saída	Nenhum botão controla esta saída.

É a mesma informação da aba **Controlado por** da tela [Saídas](#), porém sem os controles de edição. Para alterar quem controla a saída, veja [Associar botão a uma saída](#).

Ver o que um botão faz

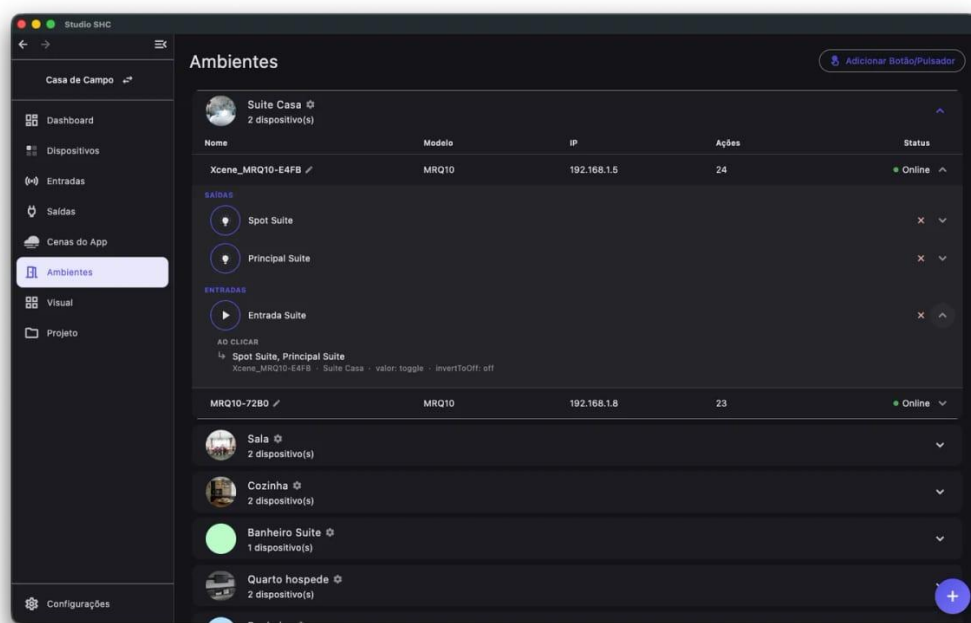
Ao abrir uma entrada pela seta, aparece um bloco **somente de leitura** com as ações configuradas, separadas em até duas seções: **AO CLICAR** e **AO SEGURAR**, nesta ordem.

Só aparece a seção que existe. Um botão que tem apenas ação de clique não mostra **AO SEGURAR**.

Cada ação vira uma linha com duas linhas de texto:

- Em cima: o nome da saída que a ação aciona. Quando a ação atinge várias saídas, os nomes vêm separados por vírgula.
- Embaixo, em cinza e separados por `:`: o equipamento da saída, o ambiente da saída, **valor: {valor}** e, quando existir, **invertToOff: {valor}**.

Quando a ação é dirigida a todos os equipamentos do projeto, o nome do equipamento aparece como **Master**.



Situação	O que aparece
Buscando a informação	Carregando ações...
Falha ao buscar	Erro ao carregar ações: ...
Botão sem nenhuma ação	Este botão não tem ações.

Para alterar essas ações, use as abas da tela [Entradas](#). Veja [Cenas de click](#) e [Cenas de hold](#).

Remover um item do ambiente

O **x** vermelho da linha desvincula aquele item do ambiente.

O item continua existindo no projeto e continua funcionando. Ele apenas fica **sem ambiente** e some da lista daquele cômodo.

Para uma saída, ou para um botão que não faz parte de um conjunto fixo, a remoção é imediata e não pede confirmação.

Quando o botão faz parte de um conjunto de teclas fixas e há mais de uma delas neste ambiente, aparece a confirmação **Remover do ambiente**, avisando que as demais teclas do conjunto também sairão. Para o detalhamento dessa regra, veja [Vincular dispositivos a ambientes](#).

A alteração aparece na tela na hora. O Studio SHC sincroniza em seguida, e isso funciona também com o Studio SHC temporariamente sem internet. Se houver falha de permissão, o item pode voltar à lista.

Uso pelo navegador

Quando o Studio SHC é aberto pelo navegador, sem o aplicativo instalado, as ações que dependem da rede local ficam indisponíveis:

- O ícone de **ligar e desligar** da saída fica esmaecido.
- O botão de **play** fica esmaecido.
- O **traço verde** de último pressionado nunca acende.

Em todos esses casos, a dica exibida é **Requer o app instalado (acesso à rede local)**.

Ver os vínculos, ver quem controla cada saída e remover itens pelo **x** continuam funcionando, porque não dependem da rede local.

Dicas úteis

- Este nível responde duas perguntas de uma vez: o que existe neste cômodo e quem controla o quê.
- O controle circular não abre o item. Para abrir, clique no nome ou na seta.
- O play executa apenas a ação ao clicar. O toque longo precisa ser testado na própria tecla.
- Um mesmo equipamento pode aparecer em vários ambientes, cada vez mostrando só os itens daquele cômodo.
- O **x** não apaga nada: apenas deixa o item sem ambiente.
- Para adicionar botões a este ambiente, use [Adicionar botão ou pulsador por pressionamento](#).
- Para adicionar uma saída a este ambiente, defina o ambiente dela como mostra [Editar ícone, nome e ambiente da saída](#).

Adicionar botão ou pulsador por pressionamento

O botão **Adicionar Botão/Pulsador** permite vincular botões e pulsadores a um ambiente sem precisar procurá-los em nenhuma lista.

Em vez de descobrir antes o nome do equipamento e o número da tecla, você escolhe o ambiente e vai até o local para **pressionar fisicamente** os botões que pertencem àquele cômodo.

Conforme você pressiona os botões, eles aparecem em uma lista dentro da janela. Ao terminar, você adiciona todos de uma vez ao ambiente escolhido.

Quando usar

- Quando estiver em campo, em frente à parede, e souber que aquelas teclas pertencem àquele cômodo.
- Quando precisar organizar muitos botões de uma vez, inclusive de equipamentos diferentes.
- Quando não souber a qual equipamento ou número corresponde a tecla que está pressionando.

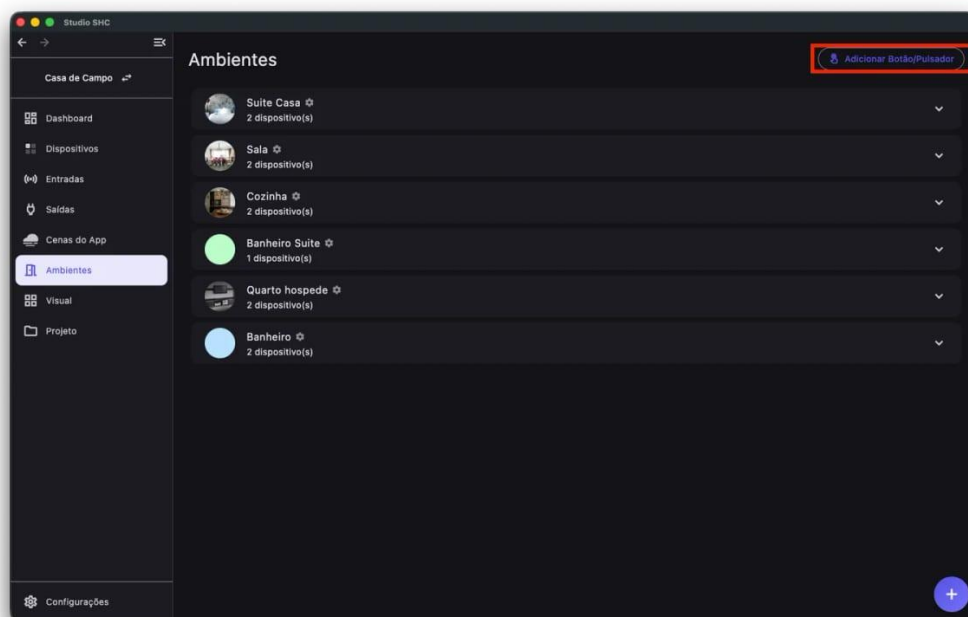
Para vincular **saídas** a um ambiente, o caminho é outro. Veja [Editar ícone, nome e ambiente da saída](#).

Antes de começar

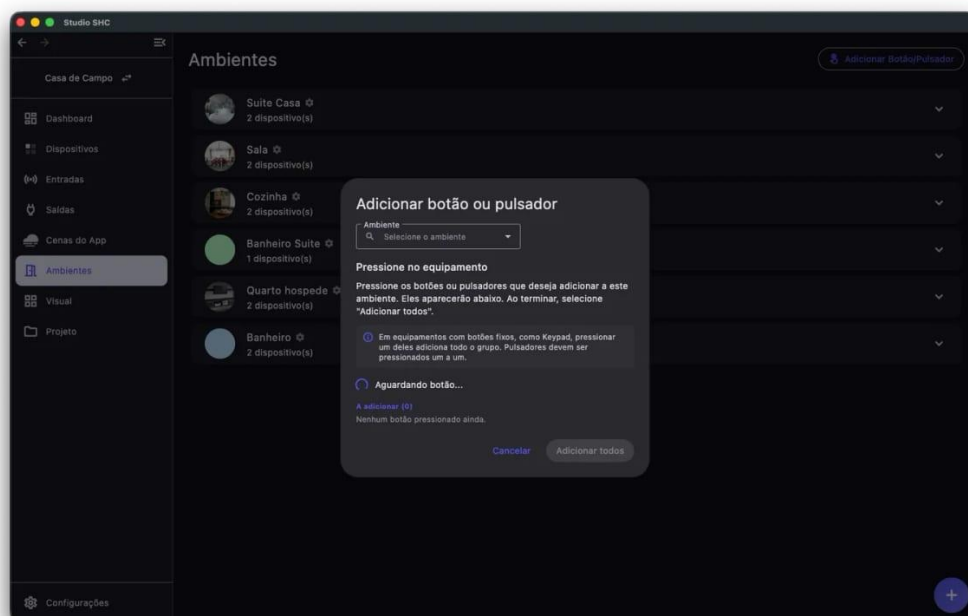
- O projeto precisa ter **pelo menos um ambiente criado**. Se ainda não houver nenhum, o botão **Adicionar Botão/Pulsador** não aparece. Crie o ambiente primeiro pelo botão **+**, como mostra [Criar ambiente](#).
 - Os equipamentos precisam estar ligados e na mesma rede local. O Studio SHC reconhece a tecla pelo aviso que o equipamento envia quando ela é pressionada.
 - O recurso depende do acesso à rede local do projeto. No navegador, sem o aplicativo instalado, o botão fica desabilitado (cinza), com a dica **Requer o app instalado (acesso à rede local)**.
-

Como abrir

- 1 Acesse a tela [Ambientes](#).
- 2 Clique em **Adicionar Botão/Pulsador**, ao lado do título **Ambientes**.



3 A janela Adicionar botão ou pulsador será aberta.



O que aparece na janela

Item	Para que serve
Ambiente	Campo de busca onde você escolhe o cômodo de destino. Antes da escolha, mostra Selecione o ambiente
Pressione no equipamento	Instrução com o nome do ambiente escolhido
Caixa de aviso	Explica que teclas fixas entram em grupo
Aguardando botão...	Indicador que fica girando enquanto a janela está aberta. Significa que o Studio SHC está esperando um pressionamento, não que algo esteja carregando
A adicionar (N)	Lista dos botões já reconhecidos, agrupados por equipamento

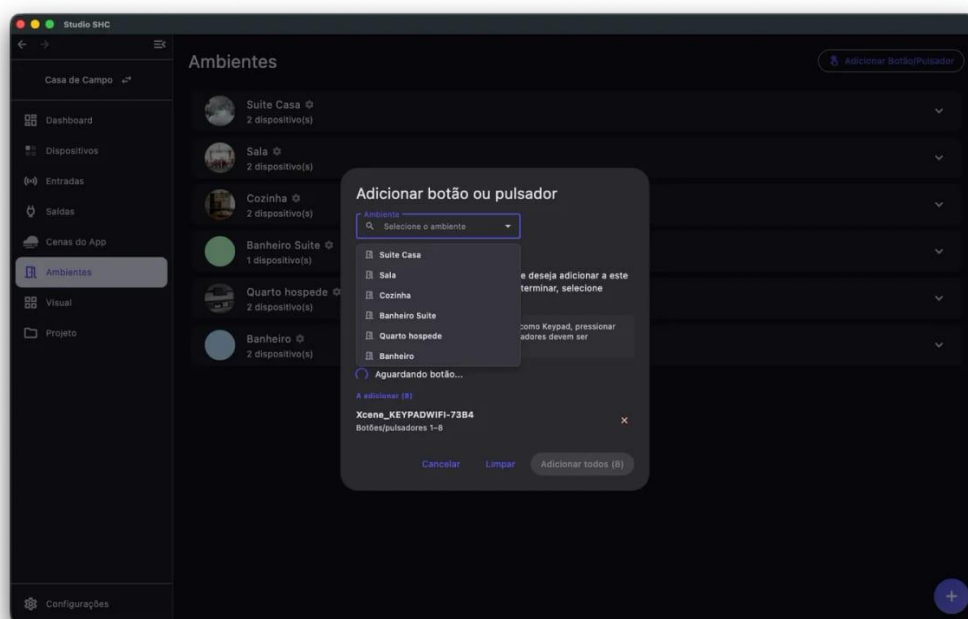
O texto da instrução é: **Pressione os botões ou pulsadores que deseja adicionar a {ambiente}. Eles aparecerão abaixo. Ao terminar, selecione “Adicionar todos”.**

Enquanto nenhum ambiente estiver escolhido, o nome do ambiente aparece como **este ambiente**.

A caixa de aviso mostra: **Em equipamentos com botões fixos, como Keypad, pressionar um deles adiciona todo o grupo. Pulsadores devem ser pressionados um a um.**

Escolher o ambiente

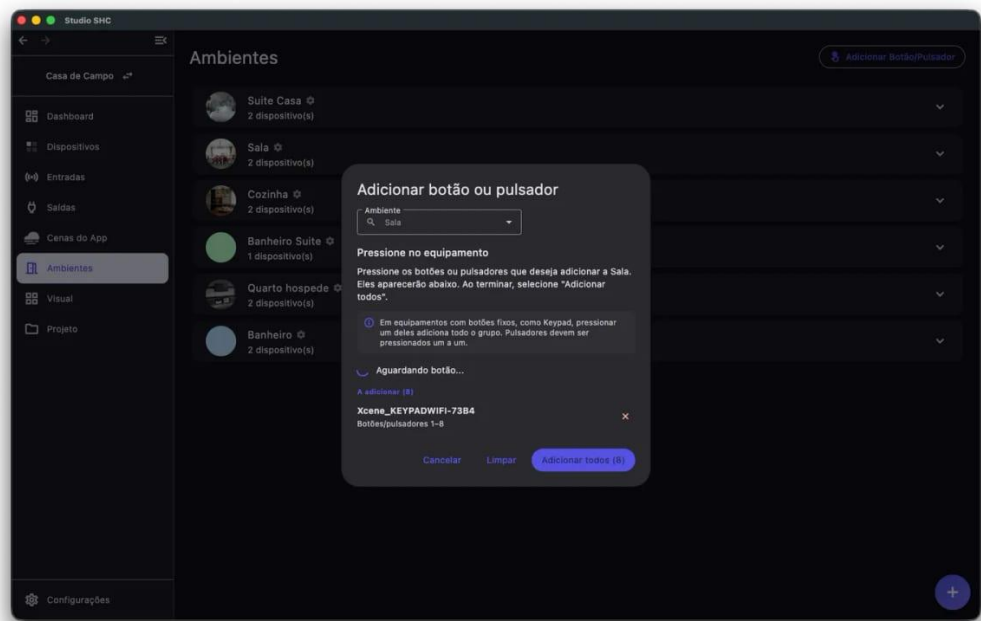
- 1 Clique no campo **Ambiente**.
- 2 A lista de ambientes do projeto será aberta, cada um com o ícone de porta e o nome.
- 3 Digite parte do nome para filtrar a lista, se preferir.
- 4 Clique no ambiente desejado. O nome escolhido aparece no próprio campo.



Esse seletor **não possui a opção Criar ambiente**. O ambiente precisa existir antes. Para criar um, feche a janela e use o botão **+** da tela **Ambientes**.

Adicionar os botões

- 1 Com o ambiente escolhido, vá até o equipamento e **pressione a tecla** que deve pertencer a esse ambiente.
- 2 O botão aparece na lista **A adicionar**, agrupado sob o nome do equipamento.
- 3 Repita o processo para quantas teclas quiser, inclusive de **equipamentos diferentes**. Cada equipamento novo aparece em um novo bloco na lista.



- 4 Se pressionou uma tecla por engano, clique no x ao lado do bloco daquele equipamento. A dica desse botão é **Remover {equipamento} da lista**.
- 5 Para começar do zero, clique em **Limpar**. Esse botão só aparece quando há pelo menos um item acumulado.
- 6 Ao terminar, clique em **Adicionar todos (N)**.
- 7 A janela fecha e os botões já aparecem dentro do ambiente na tela **Ambientes**.

Enquanto nada foi pressionado, a lista mostra **Nenhum botão pressionado ainda**.

O botão **Adicionar todos** só fica habilitado quando existe **pelo menos um botão na lista** e um **ambiente escolhido**. Se qualquer uma dessas condições não for atendida, ele permanece desabilitado.

Como os botões aparecem na lista

Cada bloco da lista **A adicionar** mostra o nome do equipamento em **negrito** e, abaixo, as teclas reconhecidas.

Para a lista não crescer demais, os números são agrupados em faixas:

Situação	Como aparece
Oito teclas seguidas	Botões/pulsadores 1–8
Números saltados	Botões/pulsadores 1–8, 10, 12–13
Uma única tecla	Botão/pulsador 3

A numeração é a mesma da tela [Entradas](#).

Quando o equipamento ainda não possui nome no projeto, o bloco mostra o identificador dele.

Teclas fixas entram em grupo

Alguns modelos possuem um conjunto de teclas **fisicamente fixas**, sempre instaladas no mesmo ponto. Como fazem parte do mesmo conjunto físico, todas devem pertencer ao mesmo ambiente.

Nesses modelos, pressionar **uma** tecla do conjunto adiciona **todas as teclas fixas daquele equipamento** de uma vez à lista.

Modelo	Teclas que entram em grupo
KEYPADWIFI	As 8 primeiras teclas
KEYPADWIFI485	As 8 primeiras teclas
KEYPADWIFIV1	As 8 primeiras teclas

Pulsadores avulsos e as teclas fora do conjunto fixo precisam ser pressionados um a um.

A mesma regra vale na hora de remover. Para mais detalhes, veja [Vincular dispositivos a ambientes](#).

Regras importantes

- **Sem duplicar.** Pressionar duas vezes a mesma tecla não gera duas entradas na lista.
- **Só conta pressionamento novo.** Uma tecla pressionada **antes** de a janela abrir é ignorada. O Studio SHC só reage aos eventos recebidos enquanto a janela estiver aberta.
- **Botão que já estava em outro ambiente é movido.** Um botão pertence a um ambiente por vez. Ao adicioná-lo aqui, ele sai do ambiente anterior.
- **Pressionar, segurar ou soltar contam como a mesma tecla.** O Studio SHC pode receber diferentes eventos da mesma tecla, como pressionamento rápido, pressionamento prolongado e soltura. Esses eventos não geram itens duplicados na lista.
- **Um ambiente por rodada.** Todos os botões pendentes serão adicionados ao ambiente escolhido no topo. Para distribuir teclas em cômodos diferentes, faça uma rodada para cada ambiente.
- **Cancelar não grava nada.** O botão **Cancelar** fecha a janela e descarta a lista.
- **A alteração aparece imediatamente na tela.** Ao clicar em **Adicionar todos**, a janela fecha e o vínculo já aparece no ambiente. O Studio SHC sincroniza a alteração em seguida. Isso pode acontecer mesmo com o Studio SHC temporariamente sem internet.

Se algo der errado

Situação	O que fazer
Aparece Último pressionamento não foi reconhecido neste projeto. em vermelho	A tecla pressionada pertence a um equipamento que não faz parte deste projeto. Confira se o equipamento já foi adicionado em Dispositivos . O aviso desaparece assim que uma tecla válida é reconhecida
Nada aparece na lista ao pressionar a tecla	Confira se o equipamento está ligado e na mesma rede local. Alguns equipamentos podem não enviar o aviso de pressionamento pela rede. Nesse caso, vincule o botão pela tela Entradas
O botão Adicionar Botão/Pulsador está cinza	O recurso não está disponível no navegador sem acesso à rede local. Abra o projeto pelo aplicativo Studio SHC instalado
O botão Adicionar Botão/Pulsador não aparece na tela	O projeto ainda não possui nenhum ambiente. Crie um pelo botão +
Aparece Erro ao adicionar ao ambiente: ... no rodapé	A gravação não foi concluída. Confira a conexão, o acesso ao projeto e repita a operação

Dicas úteis

- Escolha o ambiente **antes** de começar a pressionar as teclas. O botão de adicionar só fica habilitado quando um ambiente estiver definido.
- Aproveite a rodada para percorrer o cômodo inteiro. A lista aceita teclas de vários equipamentos ao mesmo tempo.
- Em keypads com teclas fixas, uma tecla basta: as oito teclas do conjunto são adicionadas juntas.
- Se errar, remova apenas o equipamento pelo x do bloco em vez de limpar toda a lista.
- Para conferir o resultado, expanda o ambiente e depois o equipamento. Veja [Saídas e entradas do ambiente](#).
- Para descobrir a qual linha da lista de entradas uma tecla corresponde, sem vinculá-la a nenhum ambiente, veja [Último pressionado](#).

Visual

Visão geral

A tela **Visual** é a planta do projeto. Ela desenha cada ambiente como um cômodo e mostra, dentro dele, os ícones das saídas e dos botões dos equipamentos.

É o mapa que traduz a lista de equipamentos em algo parecido com a planta da obra: a luz do corredor dentro do corredor, o interruptor na parede em que ele está de verdade.

Além de ver, você pode organizar os itens, ligar um botão a uma saída e desenhar a planta com paredes, portas e janelas.

Para que serve

Nas telas **Entradas**, **Saídas** e **Ambientes**, a relação entre botões, saídas e cômodos aparece em forma de lista. Na tela **Visual**, ela aparece como desenho.

A planta é mais uma forma de ver os mesmos dados do projeto. Tudo o que você faz nela aparece imediatamente nas outras telas. O contrário também vale.

O que você faz na planta	O que acontece de verdade
Arrasta o ícone de uma saída para outro cômodo	Muda o ambiente da saída, como se você tivesse trocado o campo Ambiente na tela Saídas
Liga um botão a uma saída	Cria a ação de cena, como se você tivesse criado a ação na tela Entradas
Move, gira ou redimensiona um cômodo	Muda apenas o desenho da planta
Encaixa portas e janelas	Muda apenas o desenho da planta

O que continua nas outras telas

A tela **Visual** não substitui as demais telas do projeto.

Ação	Onde continua sendo feita
Criar, renomear e excluir ambiente	Lista de ambientes
Alterar o nome e o ícone de uma saída	Editar ícone, nome e ambiente da saída
Alterar o nome de um botão	Editar nome de entrada
Enviar as cenas para os equipamentos	Atualizar tudo

O botão **Atualizar tudo** não fica dentro da planta. Depois de criar ou remover ligações, use o **Atualizar tudo** do menu lateral do projeto, logo acima de **Configurações**.

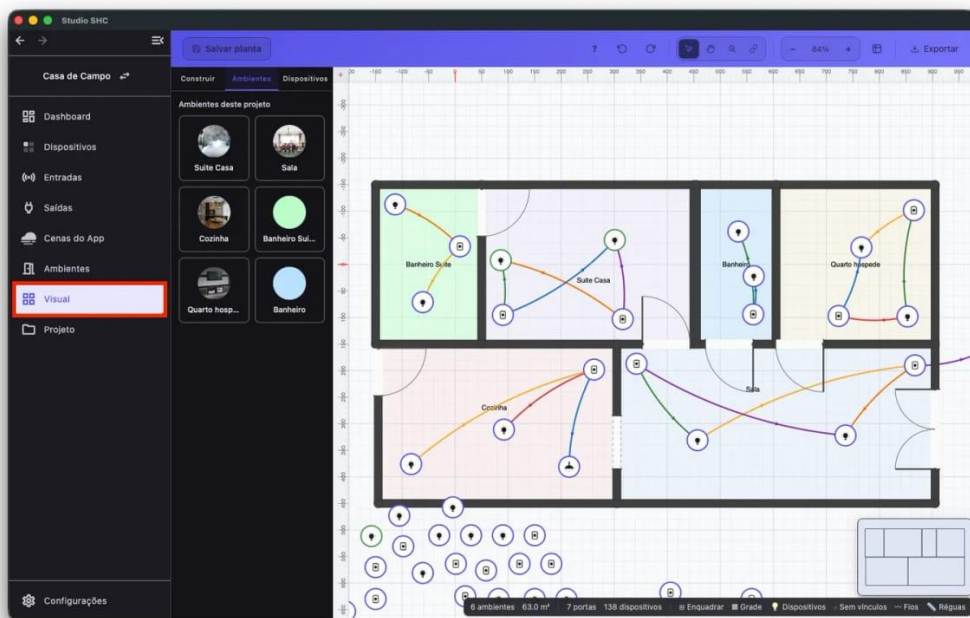
Antes de começar

Para a planta abrir e funcionar completamente, verifique:

- O projeto precisa ter **pelo menos um ambiente** criado na tela **Ambientes**.
- A planta precisa de uma tela larga. Em telas estreitas, o Studio SHC mostra um aviso no lugar do desenho.
- Para acionar uma saída ou um botão pela planta, use o Studio SHC instalado no computador ou no tablet. Pelo navegador, essa ação fica indisponível.

Como acessar

- 1 Entre no projeto desejado.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Visual**.

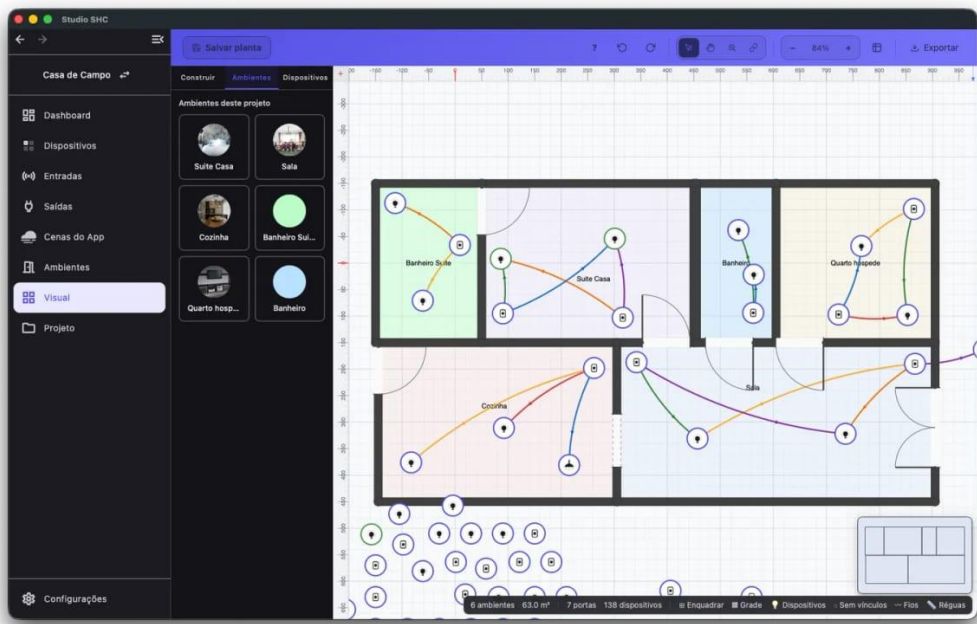


O item **Visual** tem um ícone de grade e fica logo depois de **Ambientes**, antes de **Projeto**.

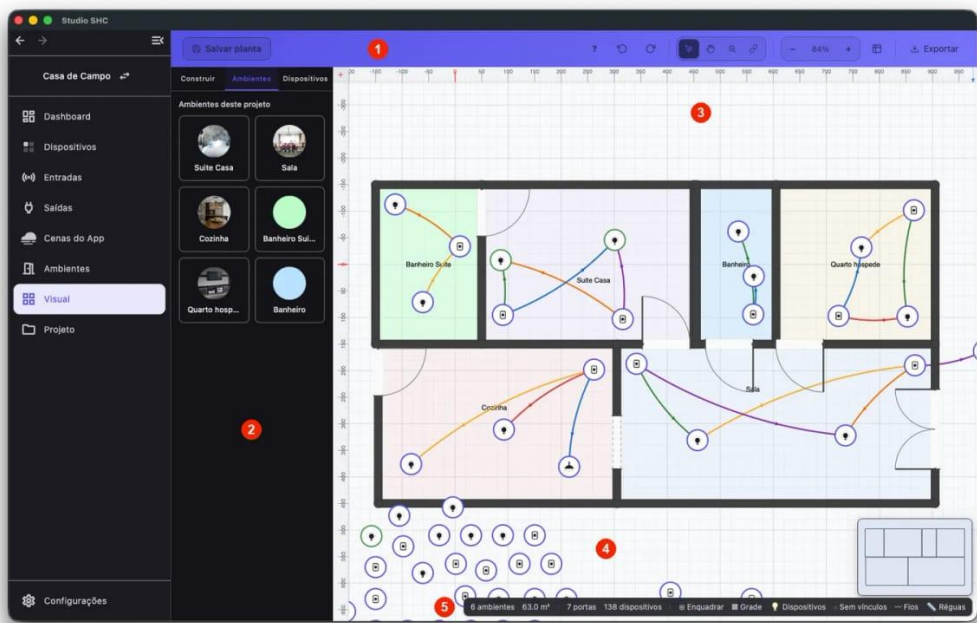
O que aparece na tela

O editor da planta ocupa toda a área da tela. De cima para baixo, você encontra:

Área	Para que serve
Barra superior do editor	Salvar a planta, desfazer, refazer, escolher a ferramenta, controlar o zoom e exportar o desenho
Painel lateral esquerdo	Abas Construir, Ambientes e Dispositivos
Área de desenho	A planta em si, com os cômodos, os ícones e os fios das ligações
Faixa abaixo da planta	Grade com os ícones que ainda não foram colocados dentro de nenhum ambiente
Barra inferior	Contagens do projeto e botões que mostram ou escondem grade, dispositivos, fios e régua
Painel de propriedades	Aparece na lateral direita apenas quando algo está selecionado



Enquanto nada estiver selecionado, o painel de propriedades fica fechado e o desenho vai até a borda direita.



Para conhecer cada botão da barra superior, veja [Barra de ferramentas da planta](#).

Onde a tela Visual funciona

Aparelho	Situação
Computador com o Studio SHC instalado	Disponível, com todos os recursos
Tablet	Disponível, com a interface adaptada ao toque
iPad	Disponível, com a interface adaptada ao toque
Navegador	A planta abre e pode ser editada normalmente. Acionar uma saída ou um botão pela planta não funciona , porque depende da rede local. A justificativa exibida é Requer o app instalado (acesso à rede local)

O desenho é exatamente o mesmo em todos os aparelhos. O que muda é a forma de usar: no computador, você usa mouse e teclado. No tablet, você usa o dedo.

Para saber o que muda no toque, veja [Barra de ferramentas da planta](#).

Enquanto a planta carrega

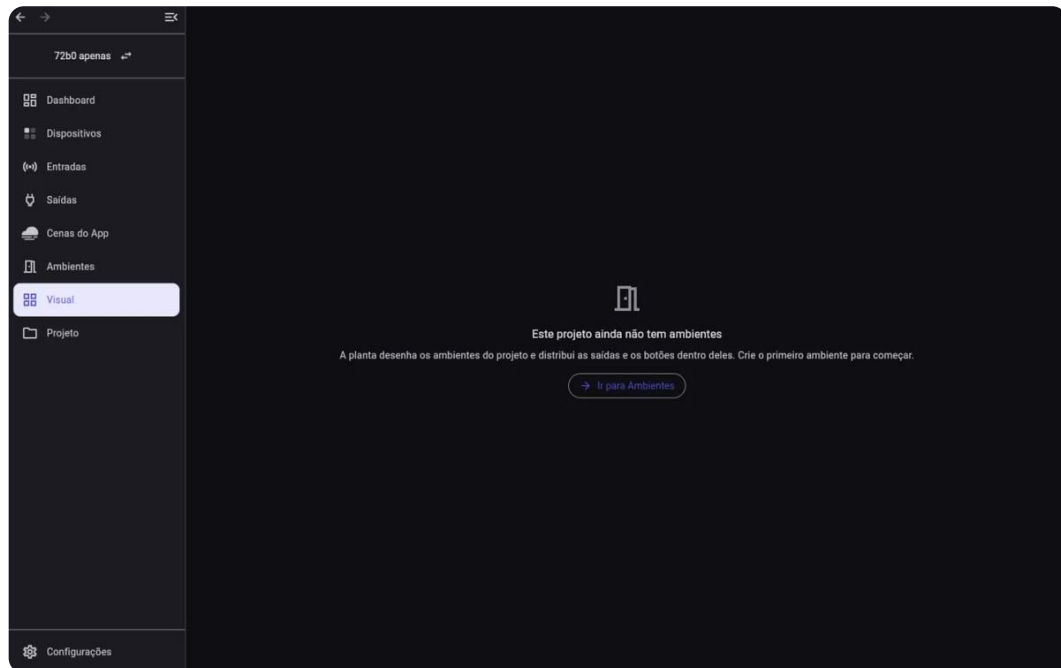
A tela **Visual** nunca fica em branco. Enquanto o Studio SHC busca e monta a planta, aparece um indicador de carregamento no centro da tela.

Dentro do editor, antes de tudo aparecer, o Studio SHC mostra a palavra **Carregando....**

Projeto sem ambientes

A planta desenha os ambientes do projeto. Se ainda não houver nenhum, a tela mostra:

- Título: **Este projeto ainda não tem ambientes**
- Texto: **A planta desenha os ambientes do projeto e distribui as saídas e os botões dentro deles. Crie o primeiro ambiente para começar.**
- Botão: **Ir para Ambientes**



O botão leva direto à tela de ambientes. Para o passo a passo, veja [Criar ambiente](#).

Sem conexão

A tela abre normalmente e desenha a planta, com uma faixa vermelha no topo: **Sem conexão com a internet**.

Enquanto estiver sem conexão:

- **Salvar a planta não funciona.** O Studio SHC avisa e mantém suas alterações no desenho.
- Mover ícones entre ambientes e criar ligações continuam funcionando. Essas alterações ficam na fila e são enviadas quando a conexão voltar.

Salvar a planta

As alterações do **desenho** — cômodos, paredes, portas, janelas e a posição dos ícones — vão para a nuvem pelo botão **Salvar planta**, na barra superior do editor.

As alterações de **cadastro** — mover um ícone de um ambiente para outro, criar ou remover uma ligação — valem na hora, do mesmo jeito que valeriam nas telas **Entradas** e **Saídas**.

Se você tentar sair da tela com desenho não salvo, o Studio SHC pergunta antes, pelo diálogo **Sair sem salvar?**.

Para o passo a passo completo, veja [Salvar a planta e resolver conflitos](#).

Se algo der errado

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Não foi possível carregar a planta do projeto	O Studio SHC não conseguiu buscar a planta	Verifique a conexão e use o botão de recarregar, com a dica Tentar reconectar
Não foi possível abrir o desenho da planta	O Studio SHC não conseguiu abrir o desenho	Use o botão de recarregar, com a dica Tentar abrir a planta novamente . Se a segunda linha disser Atualize o aplicativo para abrir esta planta. , atualize o Studio SHC
A planta não respondeu a tempo.	O desenho demorou demais para abrir	Tente abrir novamente
A planta parou de responder	Ocorreu uma falha depois que a planta já estava aberta	Use o botão Tentar de novo . Nada do que você fez foi perdido, porque o desenho só é gravado quando você salva. Se repetir, avise o suporte com a mensagem exibida na tela

Nenhum desses avisos apaga o que você desenhou na sessão.

Dicas úteis

- Use a tela **Visual** para entender de relance qual botão aciona qual luz, sem precisar abrir cada equipamento.
- Ambiente se cria, se renomeia e se exclui na tela **Ambientes**. Na planta você só posiciona e ajusta o cômodo que já existe.
- Arrastar um ícone de um cômodo para outro muda o ambiente da saída ou do botão de verdade.
- O desenho só vai para a nuvem quando você clica em **Salvar planta** (ou usa **Ctrl+S**). Sem internet, a gravação não acontece e o Studio SHC avisa.
- Recolha a barra lateral do projeto para ganhar área de desenho.
- Pelo navegador, a planta abre e edita normalmente, mas acionar saídas e botões exige o Studio SHC instalado.
- Ligações criadas na planta geram pendência de envio. Para enviá-las, use **Atualizar tudo**, no menu lateral do projeto.

Barra de ferramentas da planta

A barra de ferramentas fica no topo da tela **Visual** e reúne tudo o que você usa para trabalhar na planta.

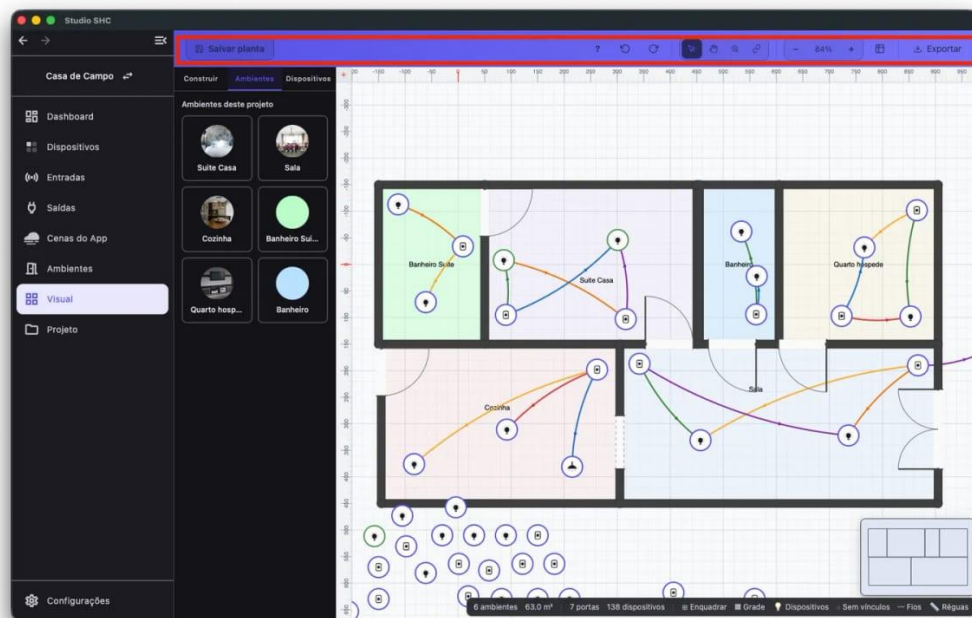
É por ela que você salva o desenho, desfaz um passo, escolhe o que o clique vai fazer, controla o zoom e exporta a planta.

Esta página descreve cada botão da barra superior, a barra inferior de visualização e a diferença entre usar com mouse e usar com o dedo.

Onde fica

A barra de ferramentas aparece assim que a tela **Visual** é aberta, no topo da área de desenho.

Para saber como chegar até a tela, veja [Visual — visão geral](#).



O que aparece na barra superior

Da esquerda para a direita:

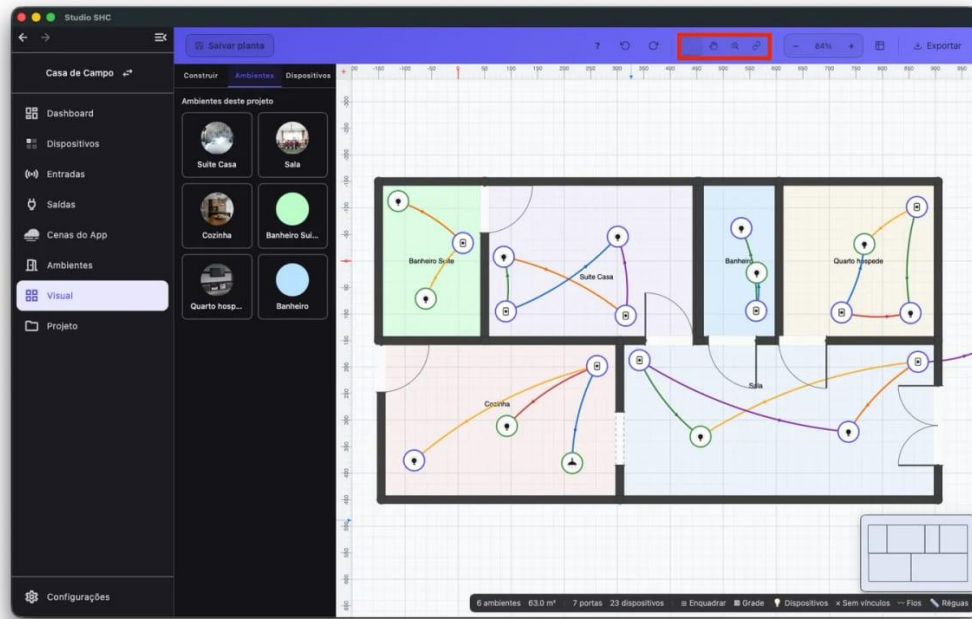
Botão	O que faz
Salvar planta	Envia o desenho para a nuvem. Enquanto grava, vira Salvando... e fica desativado
?	Abre a janela Atalhos de teclado
Desfazer	Desfaz a última alteração do desenho
Refazer	Refaz a alteração desfeita
Selecionar ambiente	Ferramenta de seleção padrão
Mão	Modo de deslocar a vista, sem mexer no desenho
Selecionar item	Seleciona somente ícones de saída e de botão
Fio	Cria a ligação entre um botão e uma saída
Afastar, percentual, Aproximar	Controlam o zoom
Resumo de áreas	Abre a lista de áreas dos ambientes
Mais ações	Menu com ações de seleção e de visualização
Exportar	Menu para exportar o desenho

Em telas estreitas, os textos escritos somem e ficam apenas os ícones. Alguns botões saem da barra e passam a ser abertos pelo menu **Mais ações**.

As quatro ferramentas de ponteiro

As quatro ferramentas do meio da barra decidem **o que o seu clique ou toque vai atingir**. Elas se excluem: escolher uma desliga as outras, e a ferramenta ativa fica destacada.

Ferramenta	O que responde ao clique	O que fica protegido
Selecionar ambiente	Ambiente, parede, porta, janela e também o ícone de um dispositivo, quando você clica direto nele	—
Mão	Nada. Arrastar apenas desloca a vista	Todo o desenho. Nada se move por engano
Selecionar item	Somente ícones de saída e de botão	Ambiente, parede, porta e janela
Fio	Somente as pontas de uma ligação	O restante do desenho



A ferramenta **Selecionar item** existe por um motivo. Na ferramenta de seleção normal, clicar em cima de um ícone que está dentro de um cômodo costuma selecionar o **cômodo**. Isso acontece porque o ícone é um alvo pequeno dentro de uma área grande.

Use a **Mão** quando quiser apenas navegar pela planta sem risco de arrastar alguma coisa sem querer.

Selecionar mais de um item

Com a ferramenta **Selecionar item**, arraste sobre uma área vazia do desenho. O Studio SHC desenha um retângulo e seleciona todos os ícones cujo centro caiu dentro dele.

Essa seleção **substitui** a anterior, em vez de somar. Quando há dois ou mais itens selecionados, o painel de propriedades da direita não abre, porque ele mostra um item de cada vez.

A barra inferior mostra a quantidade escolhida, no formato **N selecionados**.

⚠ Atenção

A tecla **Delete** e o botão **Excluir** não apagam ambientes nem ícones de saída e de botão. Eles apagam somente paredes, portas, janelas e fios. Ambiente se exclui na tela **Ambientes**. Saídas e botões se excluem nas telas **Entradas** e **Saídas**.

Zoom

O percentual entre os botões de zoom mostra a aproximação atual. Clicar nele volta para 100%.

Como fazer	Efeito
Roda do mouse	Aproxima ou afasta na direção do cursor
Pinça de dois dedos	Aproxima ou afasta em torno do ponto entre os dedos
Botões Afastar e Aproximar	Aproximam ou afastam um passo por clique
Clique no percentual	Volta para o tamanho natural, 100%
Botão Enquadrar , na barra inferior	Ajusta o zoom para caber o projeto inteiro na tela

O mesmo controle de zoom também aparece no canto inferior esquerdo da área de desenho, junto do botão de enquadrar.

Deslocar a vista

Deslocar a vista muda apenas o que você está olhando. Nada do desenho se move.

Como fazer	Onde funciona
Arrastar com o botão do meio do mouse	Sempre
Segurar a barra de espaço e arrastar	Computador
Segurar Shift e arrastar	Computador
Ligar a ferramenta Mão e arrastar	Sempre
Deslizar com um dedo , com a ferramenta Mão ligada	Tablet
Deslizar com dois dedos , com qualquer outra ferramenta	Tablet

No toque, o gesto depende da ferramenta que está ligada:

- Com a ferramenta **Mão** (tecla **H**), **um dedo** já desloca a vista. É o modo mais confortável para percorrer uma planta grande, porque nada do desenho responde ao toque.
- Com qualquer outra ferramenta — **Selecionar ambiente**, **Selecionar item** ou **Fio** — um dedo age sobre o desenho, e o deslocamento é feito com **dois dedos**.

Desfazer e refazer

Os botões **Desfazer** e **Refazer** valem para o desenho: cômodos movidos, paredes, portas, janelas e posição dos ícones.

- **Desfazer** também responde a **Ctrl+Z**.
- **Refazer** também responde a **Ctrl+Y**.
- Um clique que não moveu nada não cria um passo para desfazer.
- O histórico vale enquanto você estiver na tela. Ao sair e voltar, ele recomeça e o desenho volta ao que foi salvo por último.

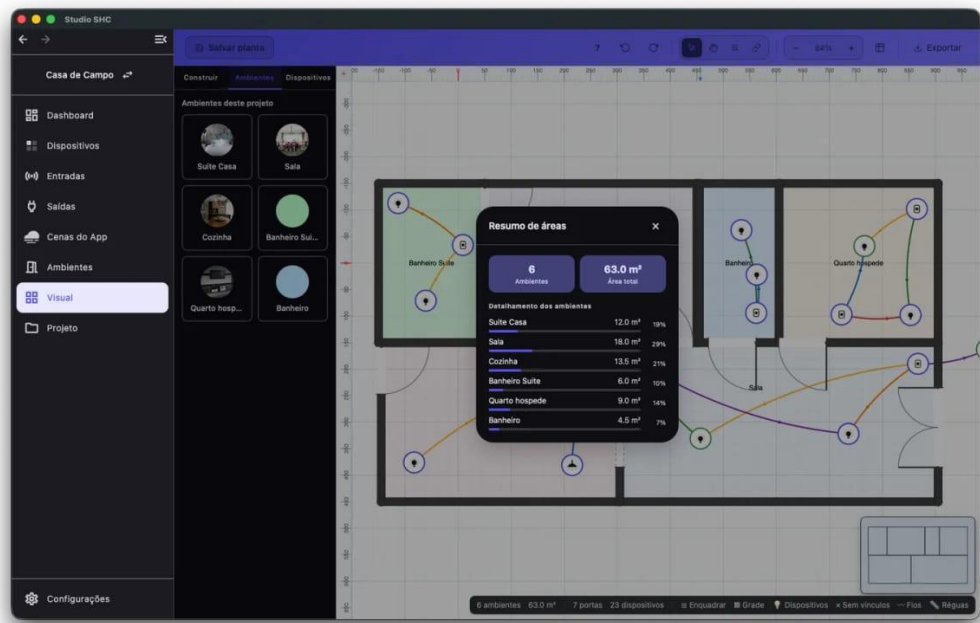
O botão **Excluir**, do painel de propriedades, não pede confirmação. Se apagar algo sem querer, use **Desfazer**.

Resumo de áreas

O botão **Resumo de áreas** abre um quadro sobre a planta com o total de ambientes e a área total do projeto.

Abaixo, na seção **Detalhamento dos ambientes**, aparece uma linha por ambiente com o nome, a área, uma barra proporcional e a porcentagem sobre a área total.

Se o projeto não tiver ambientes, o quadro mostra **Nenhum ambiente encontrado.** e **Adicione ambientes para visualizar o resumo.**



Para fechar, use o X do canto, a tecla **Esc** ou clique fora do quadro.

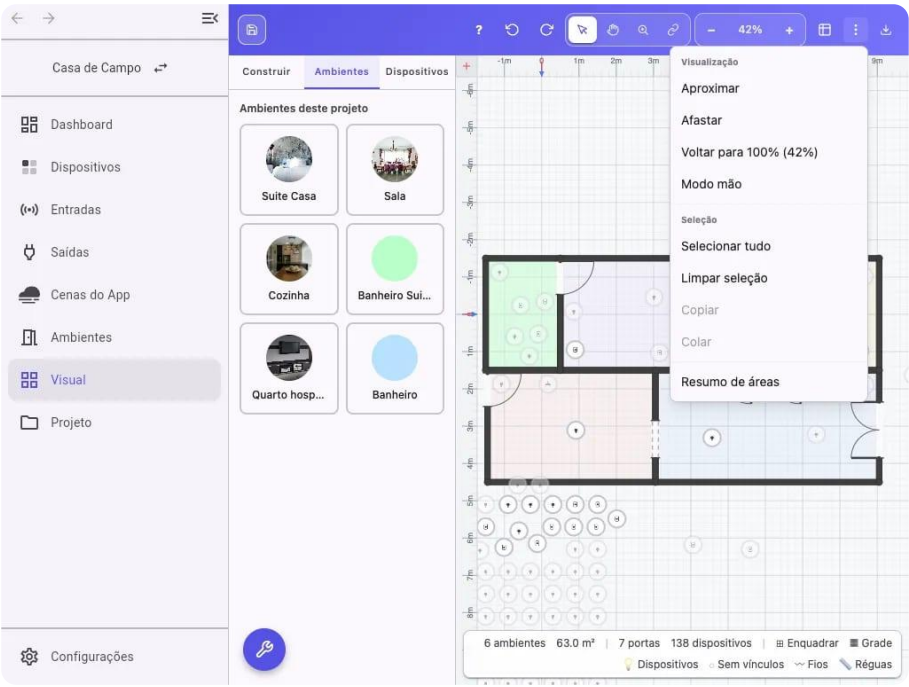
Menu Mais ações

O menu **Mais ações** reúne o que não cabe na barra. Ele aparece em telas estreitas e em qualquer aparelho de toque, inclusive no tablet em tela larga.

Seção	Itens
Visualização	Aproximar, Afastar, Voltar para 100% e Modo mão
Seleção	Selecionar tudo, Limpar seleção, Copiar e Colar

O item **Resumo de áreas** também aparece nesse menu quando o botão sai da barra.

Copiar e **Colar** ficam esmaecidos quando não há nada para copiar ou nada guardado, em vez de sumirem.

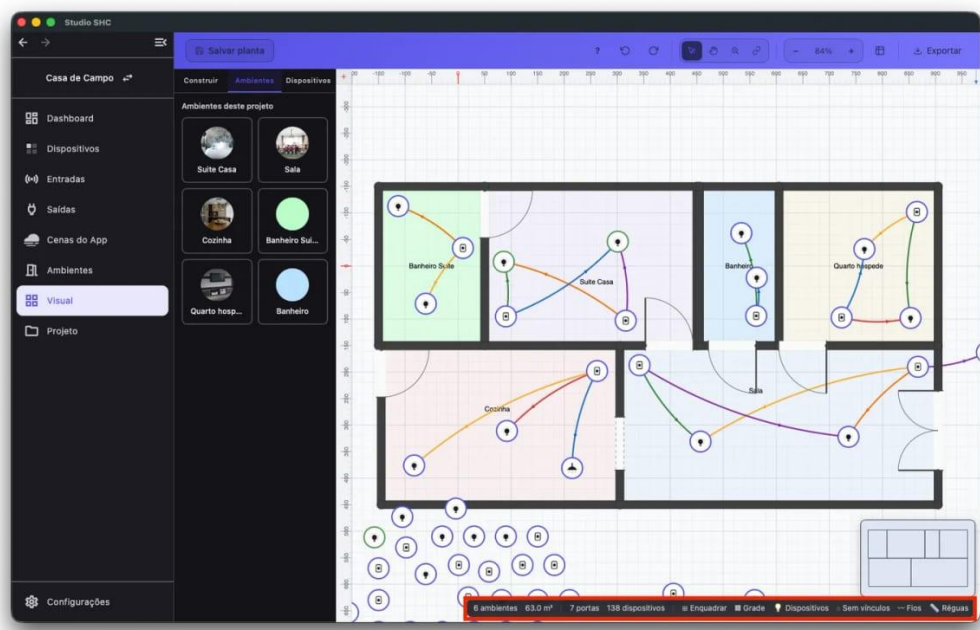


Botões de visualização da barra inferior

A barra inferior mostra as contagens do projeto à esquerda e os botões de visualização à direita.

As contagens aparecem conforme o que existe no desenho: quantidade de ambientes, área total, quantidade de portas, de janelas e de dispositivos, além de **N selecionados** quando há vários itens escolhidos.

Botão	O que faz	Como começa
Enquadrar	Ajusta o zoom e o centro para caber tudo na tela	—
Grade	Mostra ou esconde a grade de fundo	Ligado
Dispositivos	Mostra ou esconde os ícones de saída e de botão	Ligado
Sem vínculos	Esconde os itens que ainda não têm ambiente e também não têm nenhuma ligação. Escondido, o ícone deixa de responder ao clique	Ligado
Fios	Mostra ou esconde os fios das ligações	Ligado
Réguas	Mostra ou esconde as réguas nas bordas do desenho	Ligado



Esses botões valem apenas para a sua sessão. Eles não são gravados na nuvem e voltam ao estado inicial quando você abre a tela de novo.

Como fica no tablet

No toque, o Studio SHC troca os gestos e as teclas por botões na tela.

Ação	No computador	No tablet
Deslocar a vista	Botão do meio, barra de espaço, Shift ou ferramenta Mão	Um dedo com a ferramenta Mão ; dois dedos com as demais
Aproximar e afastar	Roda do mouse	Pinça de dois dedos, ou os botões de zoom
Criar uma ligação	Ferramenta Fio , arrastando do botão até a saída	Ferramenta Fio , tocando no botão e depois na saída
Selecionar tudo, limpar, copiar e colar	Atalhos de teclado	Menu Mais ações
Apagar	Tecla Delete	Botão Excluir , no painel de propriedades
Sair de um modo	Tecla Esc	Botão Cancelar , na faixa do topo do desenho

Quando uma ferramenta de colocação está ativa, o tablet mostra uma faixa no topo do desenho dizendo o que o próximo toque vai fazer, sempre com o botão **Cancelar**. Alguns exemplos são **Ligando** – toque num botão e depois numa saída, **Selecionando itens** – toque num ícone e **Colocando porta** – toque numa parede.

O painel lateral esquerdo vira uma gaveta, aberta pelo botão redondo do canto inferior esquerdo, com a dica **Ferramentas**.

Se um botão não aparecer na barra

Situação	O que fazer
O botão Resumo de áreas sumiu	A tela está estreita. Use o menu Mais ações
O grupo de zoom sumiu	A tela está estreita. Use o menu Mais ações , seção Visualização
Só aparecem ícones, sem texto	Comportamento normal em telas estreitas. Passe o cursor sobre o botão para ver a dica
O botão Salvar planta está esmaecido	A gravação está em andamento. Aguarde o rótulo voltar de Salvando... para Salvar planta
O menu Mais ações não aparece	Você está em um computador com mouse e tela larga. As mesmas ações estão nos atalhos de teclado

Dicas úteis

- Use a ferramenta **Mão** para navegar pela planta sem risco de arrastar algum elemento sem querer.
- Use a ferramenta **Selecionar item** quando precisar pegar um ícone que está dentro de um cômodo.
- Clique no percentual do zoom para voltar rapidamente para 100%.
- Use **Enquadrar** para achar de novo a planta inteira depois de aproximar muito.
- Desligue **Fios** quando quiser olhar só a distribuição dos equipamentos, sem as linhas de ligação.
- Use **Sem vínculos** para esconder o que ainda não foi organizado nem ligado e enxergar melhor o que já está pronto.
- **Desfazer** só reverte o desenho. Alterações de ambiente e de ligações valem na hora e devem ser desfeitas pela própria planta ou pelas telas **Entradas** e **Saídas**.
- Para ver a lista completa de teclas, veja [Atalhos de teclado da planta](#).

Painel lateral da planta

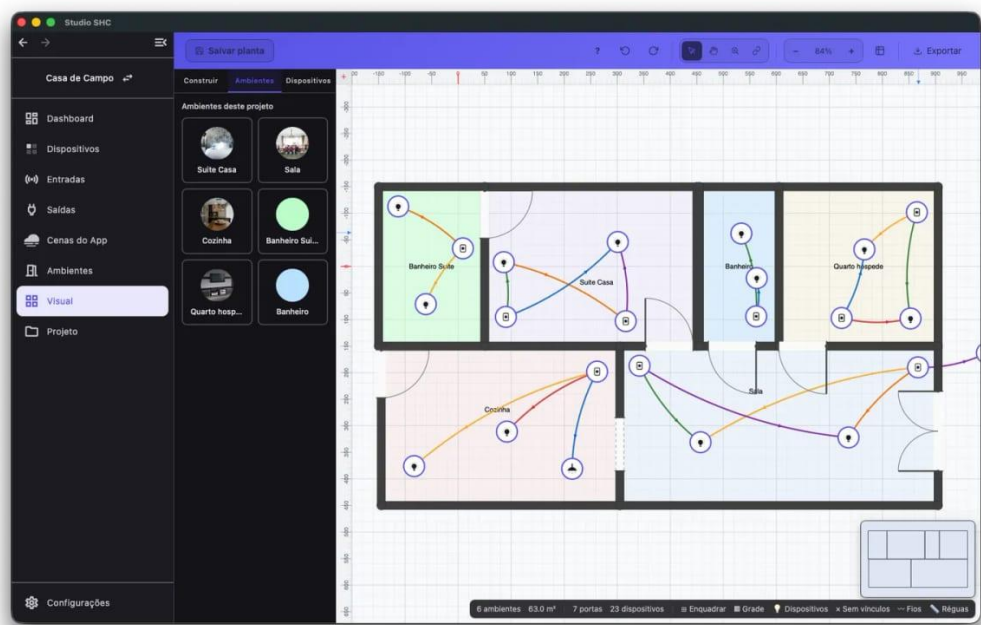
O **painel lateral** fica à esquerda da planta, na tela **Visual**, e funciona como o índice do desenho.

É por ele que você vê o que ainda falta posicionar, encontra um dispositivo pelo nome e escolhe as portas e janelas que serão desenhadas.

O painel não cria dispositivo nem ambiente. Ambiente continua sendo criado, renomeado e excluído na tela [Ambientes](#). As saídas e os botões continuam vindo dos equipamentos do projeto.

Como acessar

- 1 Entre no projeto desejado.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Visual**.



- 4 O painel lateral aparece à esquerda, já aberto na aba **Ambientes**.

Para conhecer o resto da tela, veja [Visual — visão geral](#).

O que aparece na tela

O painel tem três abas, lado a lado, no topo:

Aba	Para que serve
Construir	Catálogo de portas e janelas para desenhar
Ambientes	Lista dos ambientes do projeto, apenas para consulta
Dispositivos	Lista das saídas e dos botões que ainda não têm ambiente

A aba **Ambientes** é a que abre por padrão. A aba ativa fica com a cor de destaque e um traço embaixo.

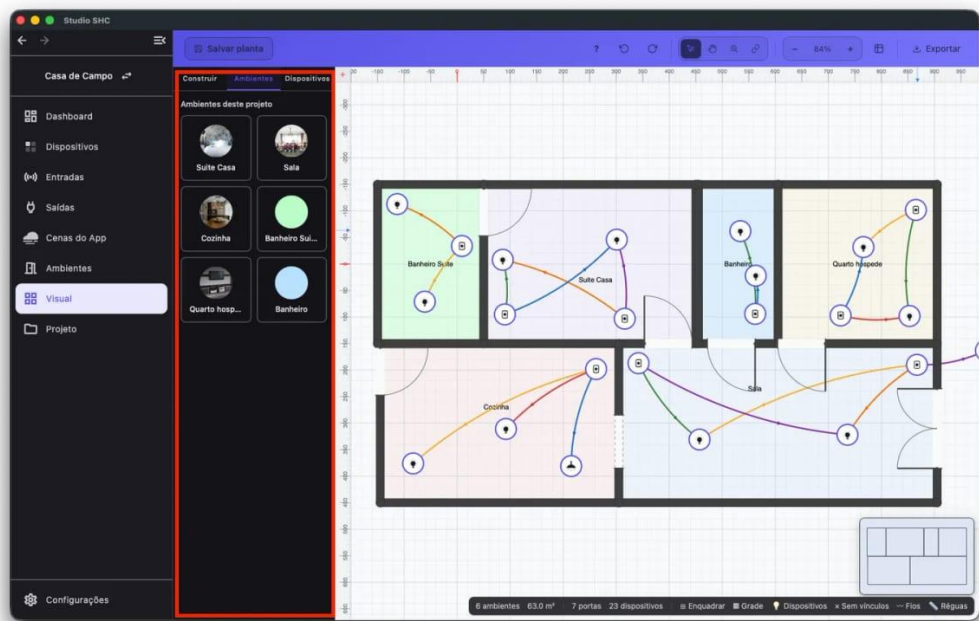
Para o catálogo de portas e janelas, veja [Portas e janelas](#).

Aba Ambientes

A aba **Ambientes** mostra o título **Ambientes deste projeto** e, abaixo dele, uma grade com dois cartões por linha, um para cada ambiente do projeto.

Cada cartão mostra:

Elemento	O que mostra
Disco no topo	A foto do ambiente, quando houver. Sem foto, a cor escolhida no cadastro. Sem cor, o ícone padrão de ambiente
Nome	Nome do ambiente, como está cadastrado na tela Ambientes



O nome do ambiente **não** é editável aqui. Para alterar nome ou imagem, use [Editar ambiente](#).

Selecionar um ambiente pelo cartão

- 1 Abra a aba **Ambientes**.
- 2 Clique no cartão do ambiente desejado.
- 3 O cômodo correspondente fica selecionado no desenho: o contorno acende e o **painel de propriedades** abre à direita, com as propriedades daquele ambiente.

A ligação vale nos dois sentidos: ao selecionar um cômodo direto no desenho, o cartão dele também acende no painel.

Ao clicar num cartão de ambiente, a vista da planta **não** se desloca. Esse deslocamento só acontece na aba **Dispositivos**.

Quando não há nenhum ambiente

Se o projeto ainda não tem ambientes cadastrados, a aba mostra a mensagem **Nenhum ambiente ainda**. Crie ambientes na tab **Ambientes** do app.

Todo ambiente do projeto ganha desenho automaticamente. Você não precisa arrastar o ambiente para dentro da planta, e nem existe formulário de criação aqui.

Para criar o primeiro, veja [Criar ambiente](#).

Aba Dispositivos

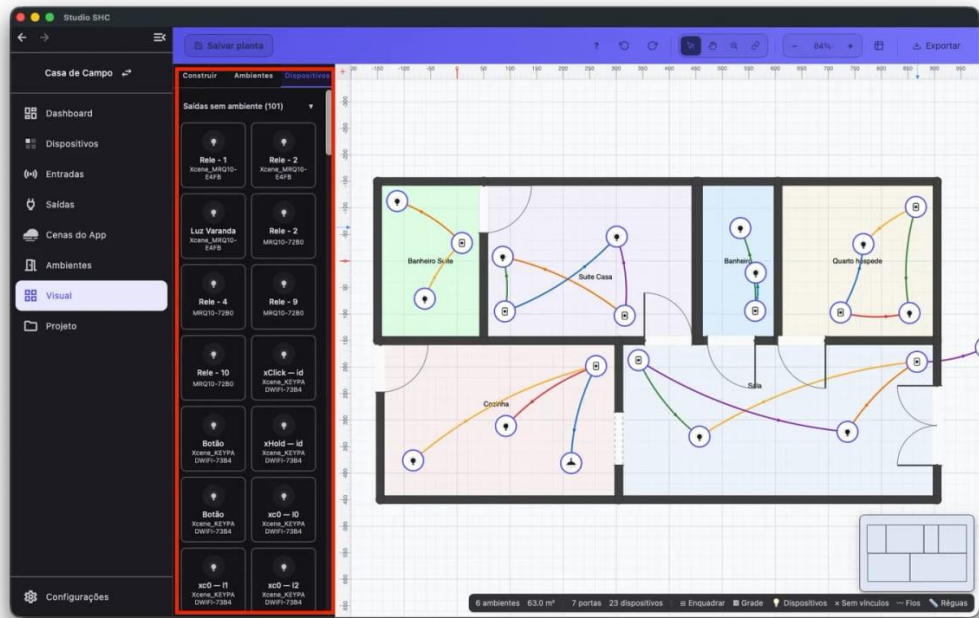
A aba **Dispositivos** lista cada saída e cada botão do projeto **que ainda não tem ambiente**. Ou seja: é a lista do que falta posicionar.

Por isso, **esta aba vazia é um bom sinal**. Significa que todo dispositivo do projeto já está dentro do cômodo dele.

A aba tem duas seções, e cada uma recolhe de forma independente:

Seção	O que reúne	Estado inicial
Saídas sem ambiente	As saídas que ainda não estão em nenhum cômodo	Aberta
Botões sem ambiente	Os botões que ainda não estão em nenhum cômodo	Aberta

O número entre parênteses no cabeçalho é a quantidade de cartões da seção. A seta à direita indica o estado. Ela aponta para baixo quando a seção está aberta e para a direita quando está recolhida. Clique no cabeçalho para recolher ou abrir.



O cartão de cada dispositivo

Os cartões aparecem em uma grade de dois por linha. Cada cartão tem três partes empilhadas:

Parte	O que mostra
Ícone	O símbolo do dispositivo: o ícone escolhido para a saída, o espelho para um grupo de botões fixos ou o pulsador para um botão avulso
Nome	Nome do item, o mesmo que aparece nas telas Entradas e Saídas
Linha de baixo	Nome do equipamento dono do item. Em um grupo de botões fixos, mostra a quantidade de teclas

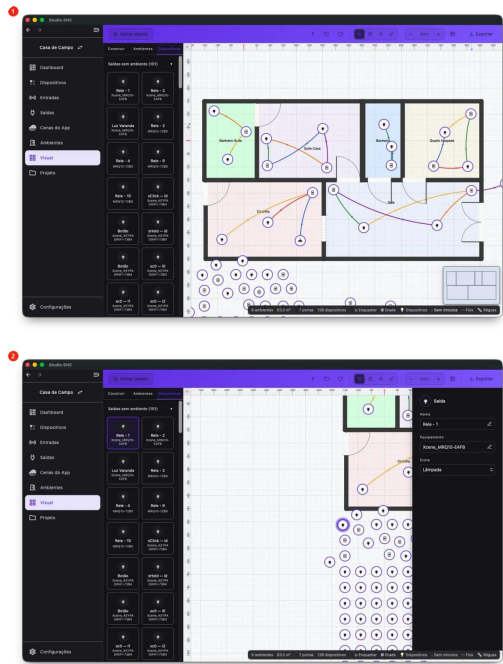
Ao passar o mouse sobre um cartão, aparece o nome do item. No cartão de um grupo de botões, a dica mostra o nome seguido da quantidade de teclas no mesmo espelho.

O cartão selecionado fica com borda e fundo na cor de destaque.

Encontrar um dispositivo no desenho

Não existe campo de busca por texto no painel. A busca é visual: os cartões são a lista, e o nome de cada item também aparece dentro do marcador no desenho.

- 1 Abra a aba **Dispositivos**.
- 2 Percorra as duas seções e localize o cartão pelo **nome** do item e pelo nome do equipamento, na linha de baixo.
- 3 Clique no cartão.



- 4 Três coisas acontecem ao mesmo tempo:
 - O marcador correspondente fica selecionado no desenho.
 - A vista se desloca e centraliza esse marcador na tela, mesmo que ele estivesse fora da área visível.
 - O painel de propriedades abre à direita, com os dados daquele item.
- 5 Se o item for uma tecla de um espelho, a vista vai até o marcador do grupo, que é onde o espelho está desenhado.

A vista só se desloca quando a seleção parte de um cartão desta aba. Selecionar o ícone clicando no próprio desenho não mexe no zoom nem na posição da vista.

Quando as duas seções estão vazias

Cada seção tem seu próprio texto:

- Sem saídas pendentes: **Todas as saídas já estão num ambiente.**
- Sem botões pendentes: **Todos os botões já estão num ambiente.**

Este é o estado desejado, não um erro.

Grupos de botões fixos

Alguns modelos têm teclado fixo, com várias teclas no mesmo espelho. Como o espelho ocupa um único ponto da parede, as teclas dele não podem estar em cômodos diferentes.

Por isso:

- O grupo aparece na lista como **uma entrada só**, com o ícone de espelho e a quantidade de teclas na linha de baixo.
- Um botão avulso do mesmo equipamento aparece **separado**, com o ícone de pulsador, porque ele é instalado à parte e pode ficar em outro cômodo.
- O cartão do grupo acende mesmo quando quem foi selecionado no desenho foi outra tecla do mesmo espelho.

Para ver e acionar cada tecla individualmente, use o painel de propriedades. Veja [Acionar saídas e botões pela planta](#).

O que não aparece no painel

- Saídas marcadas como **ocultas** na configuração de ações. Elas ficam fora da planta por completo.
 - Dispositivos que **já têm ambiente**. Eles já estão desenhados dentro do cômodo deles.
-

O botão Sem vínculos

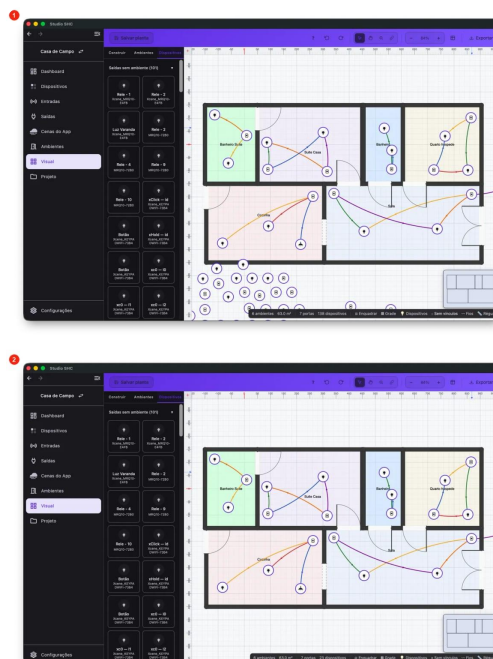
Na barra inferior da planta existe o botão **Sem vínculos**. Ele mostra ou esconde os dispositivos que ainda não dizem nada sobre a instalação.

Um item só é escondido quando atende às **duas** condições ao mesmo tempo:

- 1 Não tem ambiente.
- 2 Não tem nenhuma ligação, nem entrando nem saindo.

As duas condições existem porque um botão que já comanda saídas tem fios saindo dele. Escondê-lo deixaria os fios pendurados no vazio.

Estado do botão	O que significa
Ligado	Botões e saídas sem ambiente e sem ligação estão visíveis. É como o botão nasce
Desligado	Esses itens ficam escondidos, e também deixam de ser clicáveis, selecionáveis e arrastáveis



Regras do botão:

- É uma preferência da sessão, como o zoom. Ela **não** é gravada no projeto: ao reabrir a planta, tudo volta a ficar visível.
- Um grupo de botões fixos é avaliado como unidade. Basta uma tecla do espelho ter ligação para o marcador inteiro continuar visível.
- Ligar um botão a uma saída faz os dois reaparecerem sozinhos, sem precisar mexer no botão da barra. Eles deixaram de ser itens sem vínculo.
- A contagem de dispositivos da própria barra inferior acompanha o filtro.

Enquanto houver conteúdo escondido na tela, o menu **Exportar** passa a perguntar se você quer exportar **Como está na tela** ou o **Projeto completo**. Para mais detalhes, veja [Exportar a planta](#).

Se algo der errado

Situação	O que fazer
O painel lateral não aparece	A tela está estreita e o painel virou gaveta. Use o botão flutuante de ferramentas, no canto inferior esquerdo da planta
A aba Ambientes está vazia	O projeto ainda não tem ambientes. Crie o primeiro pela tela Ambientes
A foto de um ambiente não aparece no cartão	O cartão mostra automaticamente o ícone padrão quando a imagem não carrega. Verifique a conexão e a imagem cadastrada no ambiente
Um dispositivo não está em nenhuma das duas seções	Ele já tem ambiente e está desenhado dentro do cômodo, ou é uma saída marcada como oculta
Cliquei no cartão e não vi o item	Confira se o botão Sem vínculos está desligado. Itens escondidos por ele não podem ser selecionados

Dicas úteis

- A aba **Ambientes** abre por padrão e serve só para consulta. Quem cria e edita ambiente é a tela **Ambientes**.
- Use a aba **Dispositivos** como lista de pendências: ela mostra exatamente o que ainda falta posicionar.
- A aba **Dispositivos** vazia é o objetivo, não um problema.
- Clique no cartão de um dispositivo para trazer a vista até ele. É o jeito mais rápido de achar um item pelo nome.
- Recolha a seção de saídas ou a de botões para trabalhar em uma lista de cada vez.
- Um espelho com várias teclas entra na lista uma vez só. O botão avulso do mesmo equipamento entra separado.
- Use o botão **Sem vínculos** para limpar a tela em projetos grandes, e lembre que ele volta ao normal ao reabrir a planta.
- Para levar um dispositivo até o cômodo dele, veja [Posicionar saídas e botões na planta](#).

Desenhar e ajustar ambientes

Na tela **Visual**, cada ambiente do projeto aparece desenhado como um cômodo da planta.

Nesta página você aprende a ajustar esse desenho: mover o cômodo, mudar a largura e o comprimento, girar, ajustar as paredes do contorno e entender o que acontece com as saídas e os botões que estão dentro dele.

Criar, renomear e excluir um ambiente continua sendo feito na tela **Ambientes**. Na planta, você apenas posiciona e ajusta a forma de um ambiente que já existe.

Como o ambiente ganha desenho

Você não precisa desenhar o cômodo do zero.

Todo ambiente criado na tela **Ambientes** aparece na planta automaticamente, como um retângulo de 3 × 3 m.

O Studio SHC posiciona esse retângulo ao lado dos ambientes de nome parecido, como “Quarto 1” perto de “Quarto 2”, e evita sobrepor os cômodos que já estão desenhados.

A partir daí, você ajusta posição, tamanho e giro.

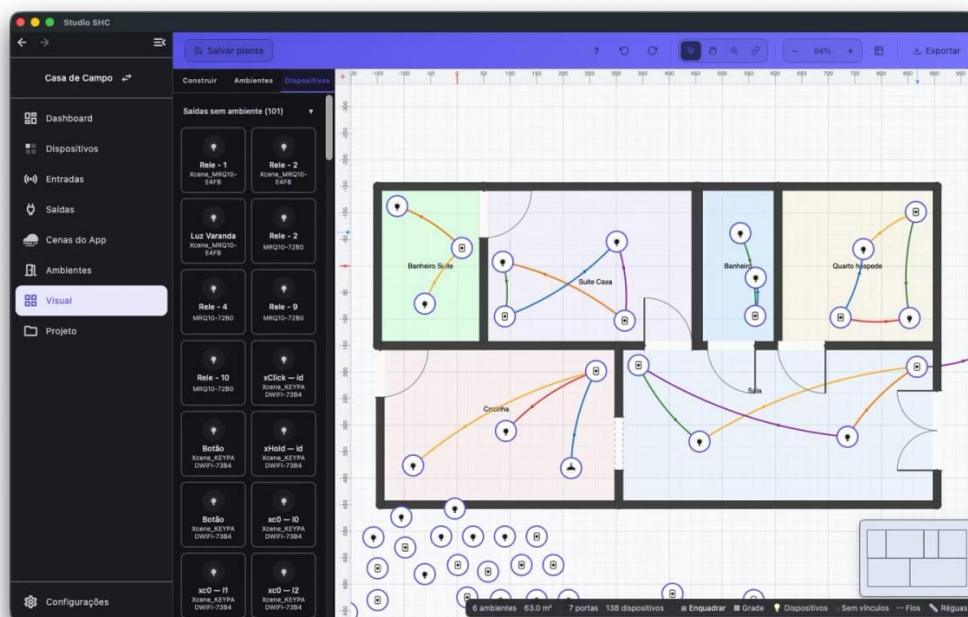
Se o ambiente for excluído na tela **Ambientes**, o desenho dele some da planta.

Antes de começar

- O projeto precisa ter **pelo menos um ambiente** cadastrado. Sem nenhum, a planta mostra o aviso **Este projeto ainda não tem ambientes** e o botão **Ir para Ambientes**.
 - A planta precisa de uma tela larga. Em telas estreitas aparece o aviso **A planta precisa de uma tela maior**.
 - O desenho **não é gravado sozinho**. Use o botão **Salvar planta**, na barra superior do editor, para enviar as alterações para a nuvem.
-

Como acessar

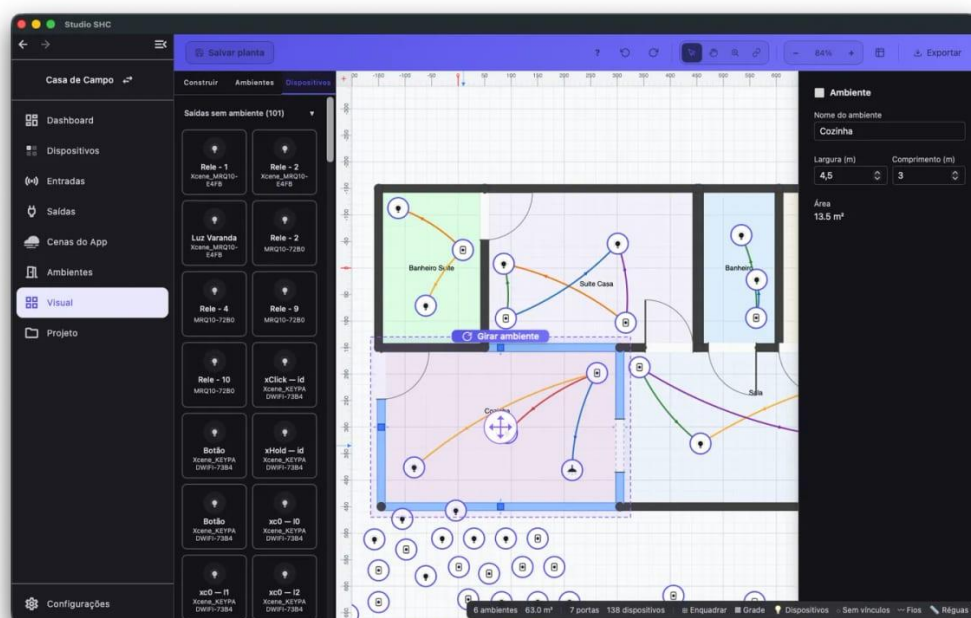
- 1 Entre no projeto desejado.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Visual**.



Selecionar um ambiente

- 1 Na barra superior do editor, deixe ativa a ferramenta **Selecionar ambiente**.
- 2 Clique em qualquer ponto livre dentro do cômodo, inclusive em cima do nome no centro.
- 3 O contorno acende, as quatro paredes ficam marcadas e o botão flutuante **Girar ambiente** aparece.

Também é possível selecionar o ambiente pelo cartão dele na aba **Ambientes** do painel lateral esquerdo. O efeito é o mesmo, e o cartão do ambiente selecionado fica com a borda destacada.



Para entender cada ferramenta da barra superior, veja [Barra de ferramentas da planta](#).

Mover um ambiente

- 1 Selecione o ambiente.
- 2 Arraste o cômodo até a posição desejada.
- 3 Solte.

Os ícones das saídas e dos botões daquele ambiente andam junto, pelo mesmo deslocamento. Nenhum deles fica para trás.

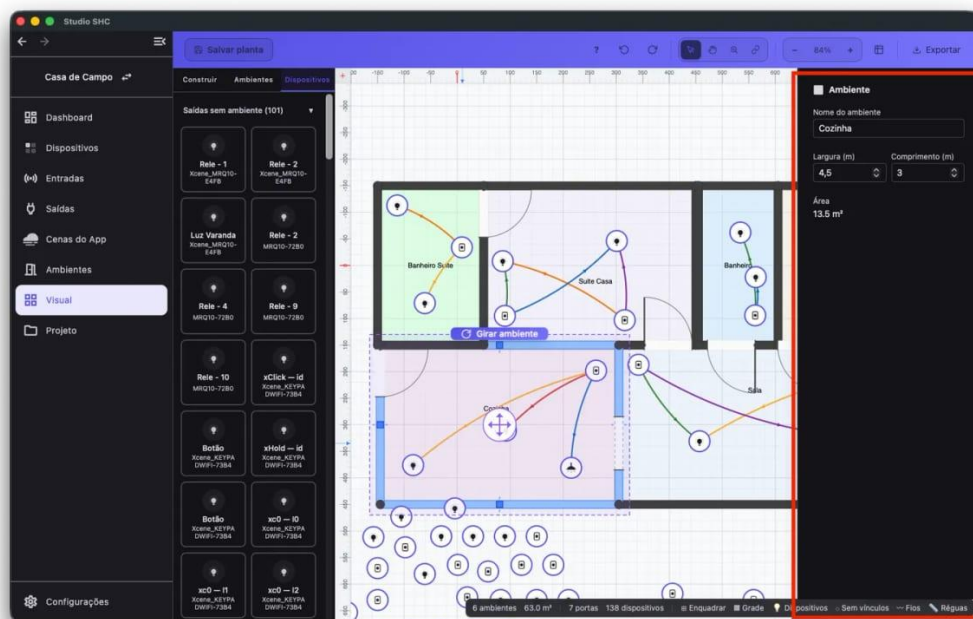
Se o cômodo ficar por cima de um vizinho, o Studio SHC empurra os vizinhos para desfazer a sobreposição assim que você solta.

Mover o desenho não muda a que ambiente as saídas e os botões pertencem.

Mudar a largura e o comprimento

Essa é a forma precisa de redimensionar.

- 1 Selecione o ambiente.
- 2 No painel de propriedades, à direita, use os campos **Largura (m)** e **Comprimento (m)**.
- 3 O campo **Área** é atualizado sozinho e não pode ser editado.



Os valores aceitos vão de 0,50 m a 50 m.

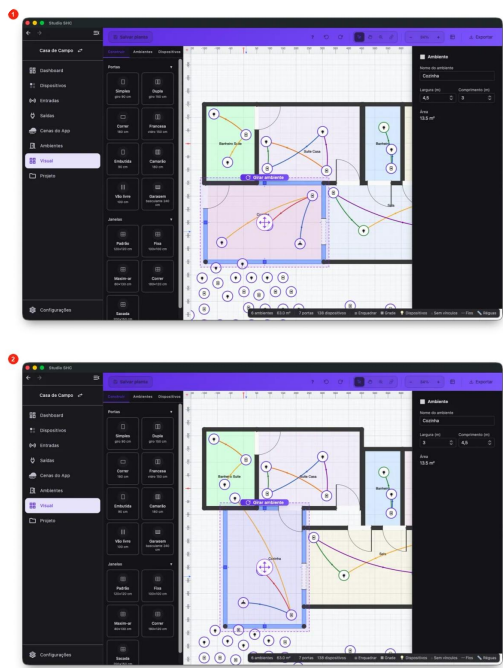
A medida funciona para qualquer contorno fechado, não só para retângulos. A forma é preservada e só muda de escala. Ajustar a medida pode empurrar os ambientes vizinhos para que eles não fiquem sobrepostos.

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Use medidas entre 0,50 m e 50 m.	O valor digitado está fora da faixa permitida	Digite um valor dentro da faixa
Este ambiente não pode ser redimensionado.	O contorno do ambiente não permitiu o ajuste	Ajuste arrastando as paredes do contorno

Se o projeto estiver em unidades imperiais (polegadas e pés), os rótulos e os limites aparecem em polegadas.

Girar um ambiente

- 1 Selecione o ambiente.
- 2 Clique no botão flutuante **Girar ambiente**, que aparece ancorado ao cômodo.
- 3 Cada clique gira o cômodo em 90°.



Pontos importantes:

- Se não houver espaço acima do cômodo, o botão aparece abaixo dele.
- Os ícones de dentro giram junto, em torno do mesmo centro, e a orientação de cada ícone acompanha o giro. Um interruptor desenhado na parede continua alinhado com ela.
- Como o giro é rígido, quem estava dentro continua dentro.
- Os ambientes vizinhos empurrados pelo giro são reacomodados automaticamente.
- Não existe giro livre por arrasto. O giro é sempre de 90° por clique.

O nome do ambiente no desenho

O nome é escrito no centro do cômodo, sem a área e sem as medidas ao lado. A metragem fica no painel de propriedades e na barra de status do rodapé.

O tamanho do texto acompanha o zoom. Se o nome não couber na largura útil do cômodo, ele encolhe. Abaixo de um tamanho legível, o nome simplesmente some, para não virar um borrão sobre a planta. Aproximar o zoom traz o nome de volta.

Para alterar o nome do ambiente, use a tela [Editar ambiente](#).

Encaixe do desenho

Algumas ajudas de alinhamento funcionam sempre, independentemente de qualquer configuração:

- As pontas de parede grudam nas pontas de outras paredes quando ficam próximas.
- O ícone de uma saída ou de um botão gruda na parede quando chega perto dela, e fica orientado junto com a parede.

Esses encaixes ajudam a manter o desenho alinhado sem que você precise mirar com precisão.

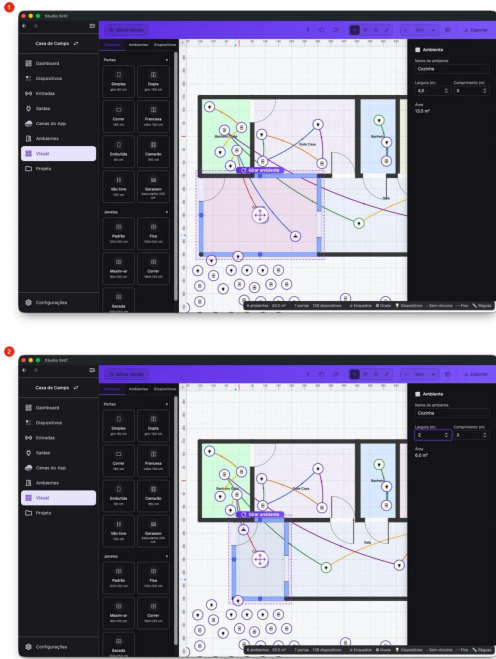
O que acontece com as saídas e os botões de dentro

O que você faz	O que acontece com os ícones daquele ambiente
Move o ambiente	Todos andam junto, pelo mesmo deslocamento. Ninguém perde a posição
Redimensiona o ambiente	Quem continua dentro do contorno novo fica onde está. Quem ficou fora perde a posição e volta ao posicionamento automático
Gira o ambiente 90°	Todos giram junto em torno do mesmo centro, e a orientação de cada ícone acompanha o giro
Exclui o ambiente na tela Ambientes	O desenho do cômodo some da planta

Em nenhum desses casos o vínculo muda. Mexer na geometria **nunca** troca o ambiente ao qual uma saída ou um botão pertence.

Quem troca o ambiente é arrastar o ícone de um cômodo para outro, ou o campo de ambiente nas telas [Entradas](#) e [Saídas](#).

Os ícones que perderam a posição aparecem em uma faixa logo abaixo da planta, de onde você pode arrastá-los de volta para dentro de um cômodo. Para o passo a passo, veja [Posicionar saídas e botões na planta](#).



Excluir — o que a exclusão NÃO apaga

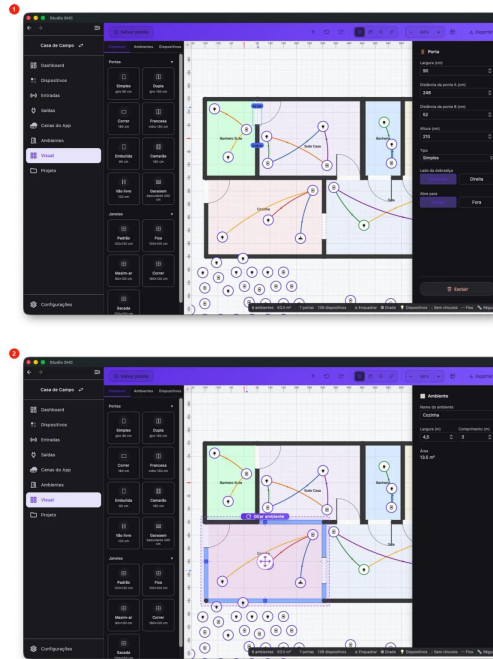
Metade do que aparece na planta é reflexo de dados que vivem em outras telas. Por isso, a exclusão dentro do desenho é limitada de propósito.

O que está selecionado	O que acontece ao apagar
Ambiente	Nada é apagado. O botão Excluir nem aparece no painel. Ambiente se exclui na tela Ambientes
Ícone de saída ou de botão	Nada é apagado. Saídas e botões se excluem nas telas Entradas e Saídas
Parede, porta ou janela	O elemento é apagado do desenho
Fio de ligação	A ligação é removida
Vários itens selecionados	O que pode ser apagado é apagado. O que é protegido é ignorado

Existem dois caminhos com o mesmo comportamento:

- A tecla **Delete** ou **Backspace**, no computador.
- O botão **Excluir**, no rodapé do painel de propriedades, indispensável no tablet. Com vários itens selecionados, ele mostra **Excluir N itens**.

O botão **Excluir** não aparece quando não há nada apagável. A exclusão não pede confirmação. Para voltar atrás, use **Desfazer**.



Desfazer e refazer

- Desfazer: botão Desfazer na barra superior, ou **Ctrl+Z**.
- Refazer: botão Refazer na barra superior, **Ctrl+Y** ou **Ctrl+Shift+Z**.

O histórico vale apenas para a sessão atual. Ao sair da tela e voltar, o desenho fica como foi salvo pela última vez.

Para a lista completa, veja [Atalhos de teclado da planta](#).

Salvar o que você desenhou

As alterações do desenho vão para a nuvem quando você clica em **Salvar planta**, na barra superior do editor, se houver conexão. Veja [Salvar a planta e resolver conflitos](#).

Enquanto grava, o botão mostra **Salvando...** e fica indisponível.

Se você trocar de tela com alterações pendentes, o Studio SHC pergunta **Sair sem salvar?**, com as opções **Cancelar**, **Sair sem salvar** e **Salvar e sair**.

Para mais detalhes, veja [Salvar a planta e resolver conflitos](#).

Se algo der errado

Situação	O que fazer
A medida não é aceita	Use um valor entre 0,50 m e 50 m
Aparece Este ambiente não pode ser redimensionado.	Ajuste o cômodo arrastando as paredes do contorno
O clique seleciona o cômodo em vez do ícone	Use a ferramenta Selecionar item , que responde somente a ícones de saída e de botão
O desenho se move quando você queria só olhar	Ative a ferramenta Mão , que desloca a vista sem mexer no desenho
O nome do ambiente sumiu do cômodo	Aproxime o zoom. O nome volta quando cabe na largura do cômodo
Um ícone sumiu de dentro do cômodo depois de redimensionar	Procure o ícone na faixa abaixo da planta e arraste-o de volta
A tecla Delete não apaga o cômodo	É o comportamento correto. Ambiente se exclui na tela Ambientes

Atenção

Ao redimensionar um ambiente, um ícone que ficar fora do contorno novo **perde a posição** que tinha e volta para a faixa de itens sem posição.

Isso acontece sem aviso na tela, e o ícone não é empurrado para dentro do cômodo.

O vínculo com o ambiente continua o mesmo. O que se perde é apenas a posição no desenho.

Antes de reduzir bastante um cômodo, confira onde estão os ícones perto das bordas.

Dicas úteis

- Ambiente nasce, é renomeado e é excluído na tela **Ambientes**. Na planta você só ajusta a forma.
- Use os campos **Largura (m)** e **Comprimento (m)** quando precisar de medida exata, e as alças das paredes quando precisar de uma forma diferente de um retângulo.
- Antes de encolher um cômodo, verifique os ícones próximos às paredes para não perder a posição deles.
- O botão **Girar ambiente** gira 90° por clique e leva os ícones junto.
- Um duplo clique em uma parede reta a divide em duas.
- Nada do desenho é gravado sozinho. Clique em **Salvar planta** ao terminar.
- Se errar, use **Desfazer** antes de salvar.

Portas e janelas

Na tela **Visual**, você pode encaixar portas e janelas nas paredes dos ambientes desenhados.

Elas deixam a planta mais parecida com a planta da obra e ajudam a reconhecer cada cômodo.

Portas e janelas fazem parte apenas do desenho. Elas não têm relação com saídas, botões, cenas ou equipamentos.

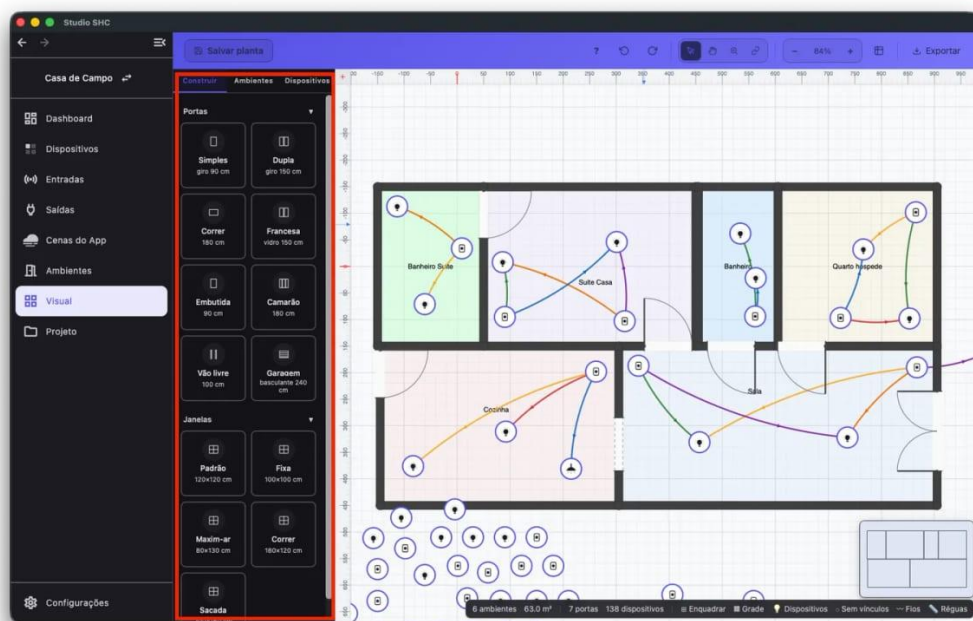
Antes de começar

- O projeto precisa ter pelo menos um ambiente desenhado, porque a porta e a janela só encaixam em cima de uma parede. Para ajustar o cômodo antes, veja [Desenhar e ajustar ambientes](#).
- O desenho não é gravado sozinho. Ao terminar, clique em **Salvar planta**, na barra superior do editor.

Onde ficam

As portas e as janelas ficam na aba **Construir**, no painel lateral esquerdo do editor.

- 1 Entre no projeto e abra a tela **Visual**.
- 2 No painel lateral esquerdo, clique na aba **Construir**.
- 3 As seções **Portas** e **Janelas** aparecem uma abaixo da outra.



Cada seção pode ser recolhida ou expandida pela seta ao lado do título, de forma independente da outra.

No tablet, esse painel fica escondido e abre pelo botão redondo no canto inferior esquerdo da área de desenho.

Para conhecer o painel inteiro, veja [Painel lateral da planta](#).

Tipos de porta disponíveis

Cada cartão mostra o nome do tipo e a medida padrão que ele usa ao ser inserido.

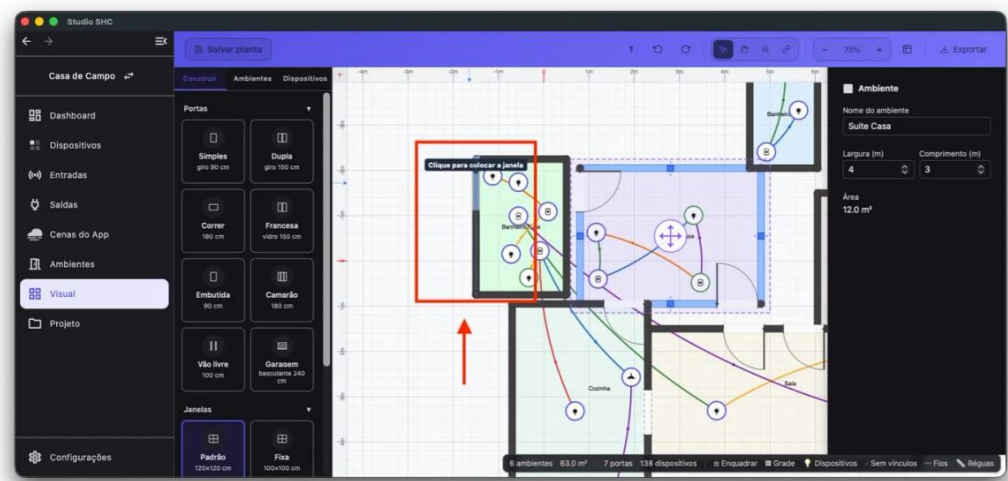
Cartão	Medida padrão
Simples	giro 90 cm
Dupla	giro 150 cm
Correr	180 cm
Francesa	vidro 150 cm
Embutida	90 cm
Camarão	180 cm
Vão livre	100 cm
Garagem	basculante 240 cm

Tipos de janela disponíveis

Cartão	Medida padrão
Padrão	120×120 cm
Fixa	100×100 cm
Maxim-ar	80×130 cm
Correr	180×120 cm
Sacada	200×150 cm

Inserir uma porta ou uma janela

- 1 Na aba **Construir**, clique no cartão do tipo desejado.
O cartão fica destacado, indicando que o modo de colocação está ativo.
- 2 Leve o cursor até a planta.
Sobre uma parede, o cursor vira uma mira. Fora de uma parede, ele indica que ali não é possível encaixar.



- 3
- Clique em cima da parede onde a abertura deve ficar.
- 4
- A porta ou a janela é encaixada e o editor volta sozinho para a ferramenta **Selecionar ambiente**.
Clicar fora de uma parede não faz nada.

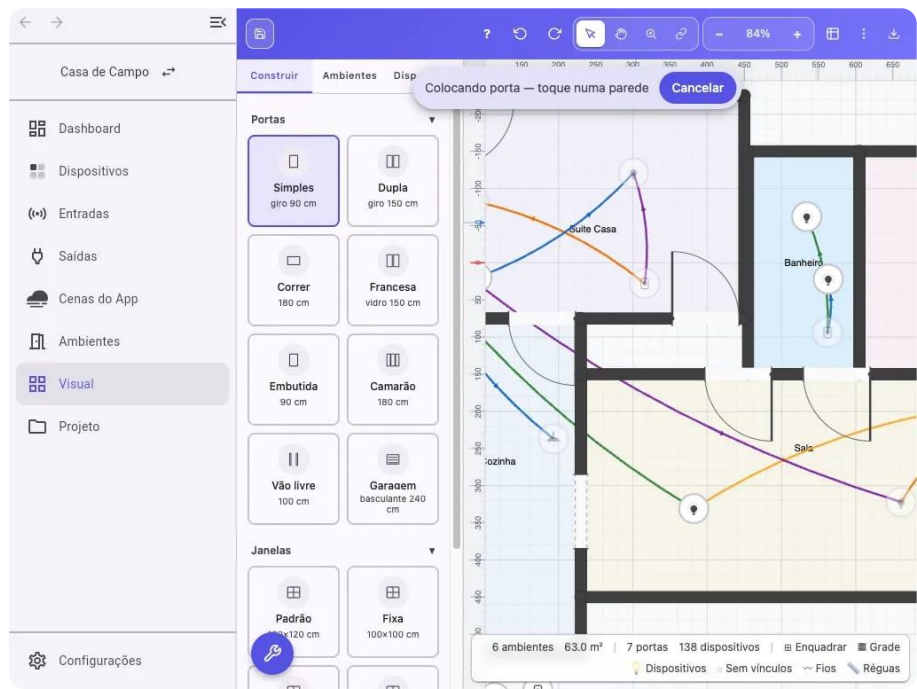
No computador, também é possível arrastar o cartão do painel direto para o desenho.

No tablet

Em aparelhos de toque, ao escolher um cartão, aparece uma faixa no topo do desenho avisando o que o próximo toque vai fazer:

Modo ativo	Texto da faixa
Colocando porta	Colocando porta — toque numa parede
Colocando janela	Colocando janela — toque numa parede

A faixa tem o botão **Cancelar**, que sai do modo e volta a selecionar.



No computador, para sair do modo sem inserir nada, pressione **Esc**.

Mover ao longo da parede

Depois de inserida, arraste a porta ou a janela para deslizá-la ao longo da parede.

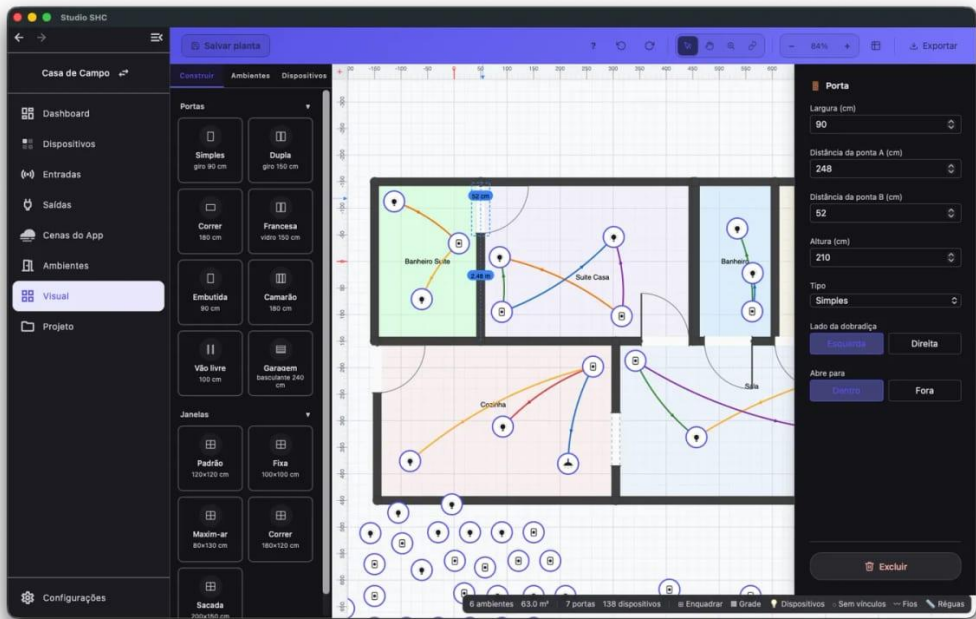
A abertura nunca sai da parede em que foi encaixada e nunca encosta nas pontas dela.

Para posicionar com medida exata, use os campos de distância no painel de propriedades.

Ajustar uma porta

Selecione a porta com a ferramenta **Selecionar ambiente**. O painel de propriedades abre à direita.

Campo	O que faz
Largura (cm)	Define a largura do vão
Distância da ponta A (cm)	Reposiciona a porta medindo a partir de uma das pontas da parede
Distância da ponta B (cm)	Reposiciona a porta medindo a partir da outra ponta
Altura (cm)	Define a altura da porta
Tipo	Permite trocar o tipo: Simples , Dupla , De correr , Francesa , Embutida , Camarão , Vão livre (sem folha) ou Garagem
Lado da dobradiça	Dois botões: Esquerda ou Direita
Abre para	Dois botões: Dentro ou Fora

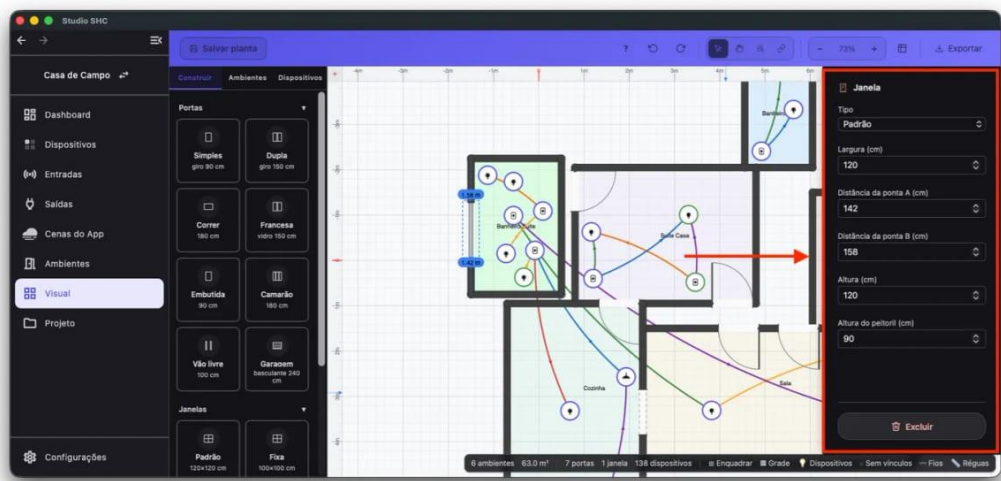


Os campos **Lado da dobradiça** e **Abre para** aparecem apenas em portas com folha. Os tipos **Vão livre** e **Garagem** não mostram esses dois campos.

Ajustar uma janela

Selecione a janela. O painel de propriedades abre à direita.

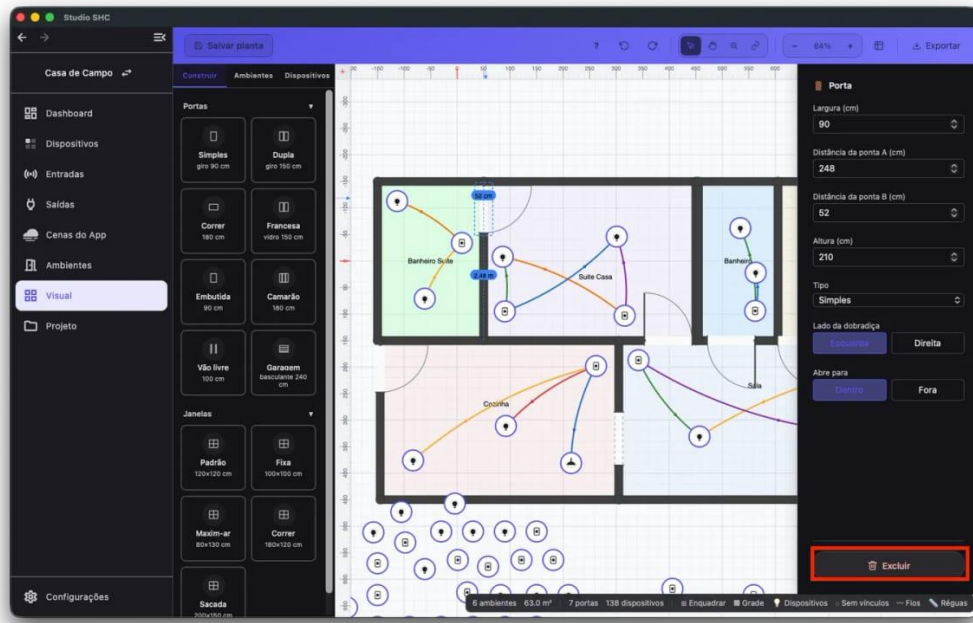
Campo	O que faz
Tipo	Permite trocar o tipo: Padrão , Fixa , Maxim-ar , De correr ou Sacada
Largura (cm)	Define a largura do vão
Distância da ponta A (cm)	Reposiciona a janela a partir de uma das pontas da parede
Distância da ponta B (cm)	Reposiciona a janela a partir da outra ponta
Altura (cm)	Define a altura da janela
Altura do peitoril (cm)	Define a que altura a janela começa em relação ao piso



Excluir uma porta ou uma janela

Portas e janelas fazem parte do desenho, por isso podem ser apagadas.

- 1 Selecione a porta ou a janela.
- 2 Clique em **Excluir**, no rodapé do painel de propriedades, ou pressione a tecla **Delete**.



A exclusão não pede confirmação. Para voltar atrás, use **Desfazer**, na barra superior, ou **Ctrl+Z**.

Com vários itens selecionados, o botão mostra **Excluir N itens** e apaga somente o que pode ser apagado. Ambientes e ícones de saída ou de botão são ignorados, porque eles não se excluem pela planta.

Contagem no rodapé

A barra de status, no rodapé do desenho, mostra quantas portas e quantas janelas existem na planta, junto com a quantidade de ambientes, a área total e a quantidade de dispositivos.

Essas contagens só aparecem quando há o que contar.

Salvar

Portas e janelas vão para a nuvem quando você clica em **Salvar planta**, na barra superior do editor, se houver conexão. Veja [Salvar a planta e resolver conflitos](#).

Se tentar sair com alterações pendentes, o Studio SHC pergunta **Sair sem salvar?**, com as opções **Cancelar**, **Sair sem salvar** e **Salvar e sair**.

Para mais detalhes, veja [Salvar a planta e resolver conflitos](#).

Para levar o desenho para a obra em imagem, CAD ou PDF, veja [Exportar a planta](#).

Se algo der errado

Situação	O que fazer
O clique não insere nada	Confira se você clicou exatamente em cima de uma parede. Fora da parede, o clique é ignorado
O cartão continua destacado depois de inserir	Após a inserção, o editor volta sozinho para a seta. Se ainda estiver em modo de colocação, pressione Esc ou use Cancelar na faixa do topo
A porta não fica onde você quer	Arraste-a ao longo da parede ou use os campos Distância da ponta A (cm) e Distância da ponta B (cm)
Não aparecem os campos Lado da dobradiça e Abre para	O tipo escolhido não tem folha, como Vão livre e Garagem
Não é possível inserir porque não há paredes	Verifique se o projeto tem ambientes desenhados. Cada ambiente já nasce com as paredes do contorno
Você inseriu a abertura no lugar errado	Arraste-a ao longo da parede ou use Desfazer e insira de novo

Dicas úteis

- Escolha primeiro o tipo no painel **Construir** e só depois clique na parede.
- A porta e a janela sempre pertencem a uma parede. Se o clique não encaixar, é porque não havia parede ali.
- Use os campos de distância quando precisar de posição exata. Use o arraste quando for só uma conferência visual.
- Depois de inserir, o editor volta sozinho para a seta, evitando inserções acidentais.
- No tablet, a faixa no topo do desenho sempre mostra o modo ativo e o botão **Cancelar**.
- Portas e janelas podem ser excluídas pela planta. Ambientes e ícones de saída ou de botão, não.
- Clique em **Salvar planta** ao terminar, senão as aberturas não vão para a nuvem.

Posicionar saídas e botões na planta

Na tela **Visual**, cada saída e cada botão do projeto aparece como um ícone dentro da planta.

Arrastar esse ícone para dentro de um cômodo vincula o dispositivo àquele ambiente. Arrastar para fora de todos os cômodos desfaz o vínculo.

É a mesma informação da coluna **Ambiente** das telas [Entradas](#) e [Saídas](#), só que definida pelo desenho.

Como funciona o vínculo

Na planta não existe um campo **Ambiente** para preencher. O desenho é o campo.

O ambiente de um botão ou de uma saída é decidido por **onde o ícone está solto**. Quem manda é o desenho: se o ícone está dentro do contorno de um cômodo, o dispositivo pertence àquele ambiente.

O vínculo passa a valer na hora e vale nos dois sentidos. Assim que você solta o ícone dentro de um cômodo, o novo ambiente já aparece nas telas **Entradas**, **Saídas** e **Ambientes**. Da mesma forma, um ambiente trocado por essas telas já aparece no desenho.

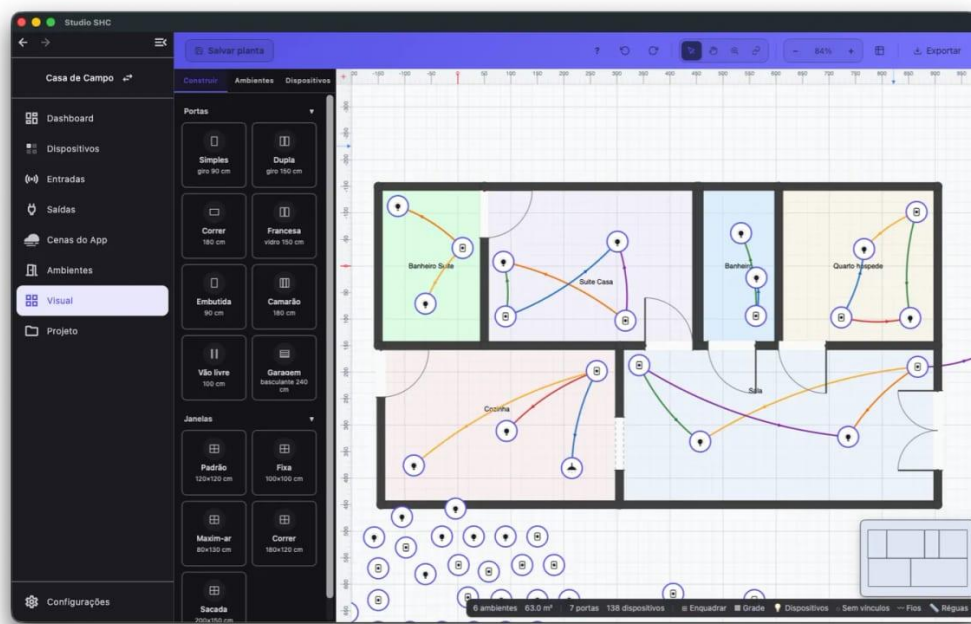
Antes de começar

- O projeto precisa ter pelo menos um ambiente cadastrado. A planta desenha os ambientes do projeto, e é dentro deles que os ícones são soltos. Para criar, veja [Criar ambiente](#).
- Os ícones **não são arrastados do painel lateral** para o desenho. Eles já nascem desenhados, e o arrasto acontece dentro da própria planta. O único arrasto que sai do painel é o de portas e janelas, na aba **Construir**.
- O equipamento **não precisa estar online** para ser organizado na planta. Posicionar e vincular mexe no cadastro do projeto, nunca no equipamento.
- Saídas marcadas como **ocultas** na configuração de ações não aparecem na planta e, por isso, não são posicionadas por aqui.

Onde os ícones aparecem sem que ninguém os coloque

Situação do dispositivo	Onde ele é desenhado
Já tem ambiente, mas nunca foi arrastado	Ganha uma posição automática dentro do cômodo daquele ambiente
Não tem ambiente	Cai na faixa de acomodação , uma grade logo abaixo de todos os cômodos desenhados
Já foi arrastado alguma vez	Fica exatamente na posição em que foi solto

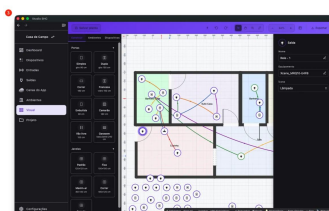
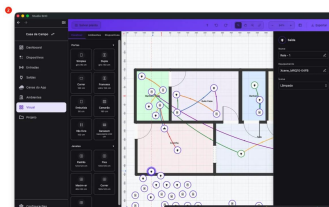
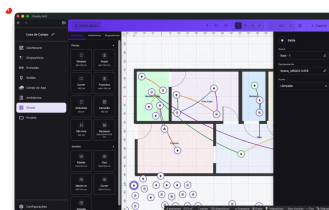
Ou seja: nada some e nada precisa ser trazido do painel. Organizar a planta é arrastar os marcadores que já estão lá.



Para encontrar um ícone específico pelo nome, use a aba **Dispositivos** do [Painel lateral da planta](#).

Vincular um dispositivo a um ambiente

- 1 Localize o marcador do dispositivo na planta.
Ele pode estar na faixa de acomodação, abaixo dos cômodos. Se preferir, clique no cartão dele na aba **Dispositivos** do painel lateral. A vista se desloca até o marcador.
- 2 Se o ícone estiver dentro de um cômodo grande e for difícil de pegar, ligue a ferramenta **Selecionar item** na barra superior.
Essa ferramenta pega apenas ícones de saída e botão, nunca o cômodo por baixo. Para conhecer as demais, veja [Barra de ferramentas da planta](#).
- 3 Arraste o marcador e solte dentro do cômodo desejado.



- 4 Ao soltar, o vínculo é gravado. O dispositivo passa a pertencer àquele ambiente.

O que acontece durante o gesto:

- Enquanto o ícone é arrastado, ele acompanha o cursor. A gravação acontece **ao soltar**, não durante o movimento.
- Ao soltar dentro de um cômodo, o Studio SHC afasta o ícone dos vizinhos automaticamente, procurando o ponto livre mais próximo dentro do cômodo. Assim, dois ícones não ficam um por cima do outro.
- Soltar exatamente em cima da parede conta como dentro. O ícone é acomodado para dentro, em vez de perder o vínculo por acidente.
- Reposicionar o ícone dentro do mesmo cômodo é só desenho. O vínculo não muda, só a posição.

Desvincular um dispositivo

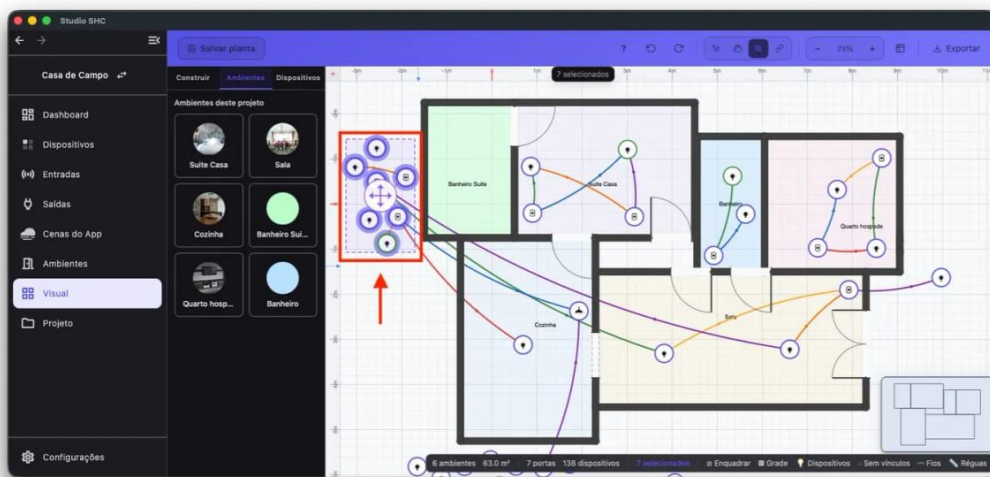
Para tirar um dispositivo de todos os ambientes, arraste o marcador e solte **fora de qualquer cômodo**.

O dispositivo perde o vínculo de ambiente e o ícone fica exatamente onde foi solto. Essa posição é gravada e sobrevive a fechar e reabrir a planta.

Mover vários ícones de uma vez

Você pode selecionar vários ícones, por área ou pela opção **Selecionar tudo**, e arrastar o conjunto de uma vez.

- Todos os ícones que caírem dentro de um cômodo passam a pertencer àquele ambiente.
- Todos os que caírem fora dos cômodos são desvinculados, sem exceção.
- Cada ícone fica no ponto onde foi solto.



Grupos de botões fixos

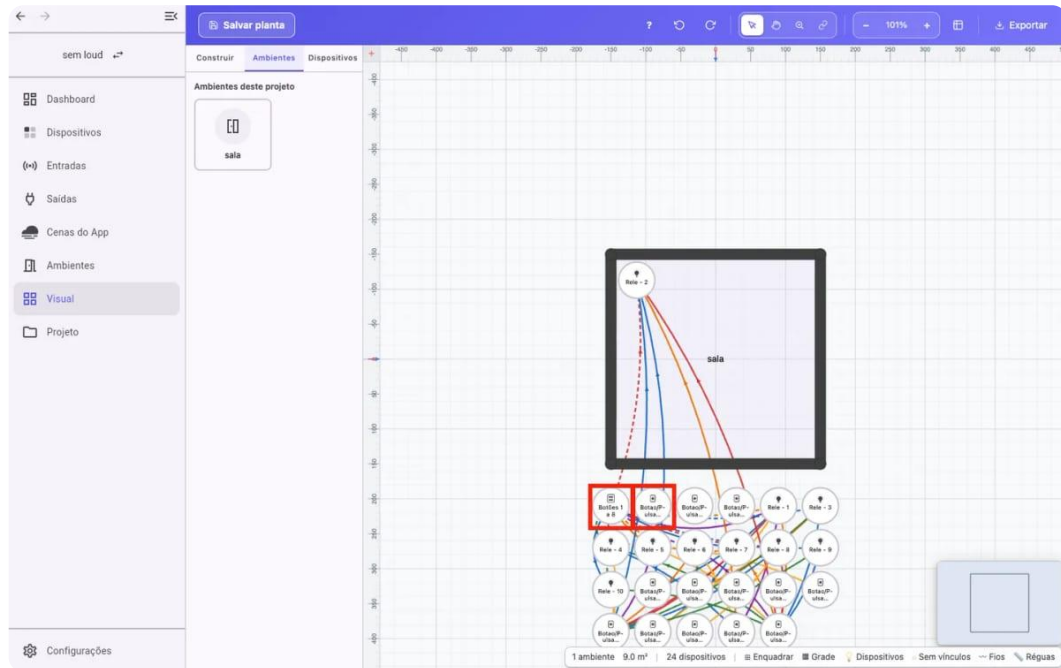
Alguns modelos têm teclado fixo, com várias teclas no mesmo espelho. Como o espelho ocupa um único ponto da parede, ele é desenhado como **um único marcador**, e não como um marcador por tecla.

Por isso:

- Arrastar **uma** tecla arrasta **todas** as teclas do grupo, com o mesmo deslocamento e mantendo as posições relativas.

- O vínculo de ambiente é gravado para todas as teclas de uma vez.
- Se o Studio SHC recusar a operação, o grupo inteiro volta ao lugar de antes. Nunca fica metade em um cômodo e metade em outro.

Um botão avulso do mesmo equipamento é desenhado separado, com o ícone de pulsador, e pode ficar em outro cômodo.

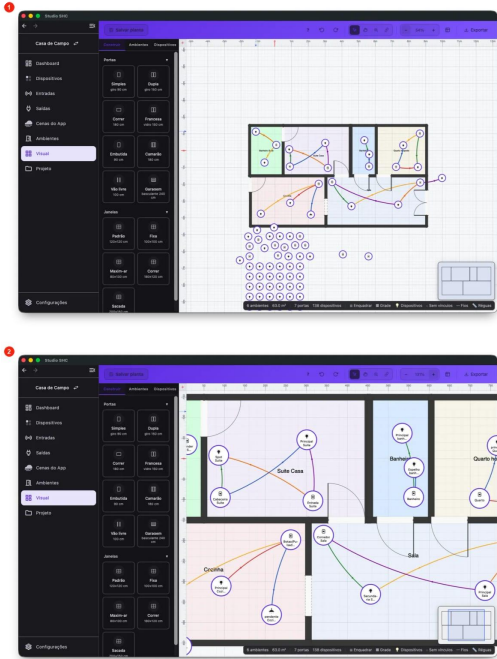


Para acionar uma tecla específica do espelho, use o painel de propriedades. Veja [Acionar saídas e botões pela planta](#).

O nome dentro do marcador

O nome do item aparece **dentro do círculo**, embaixo do ícone, em até duas linhas.

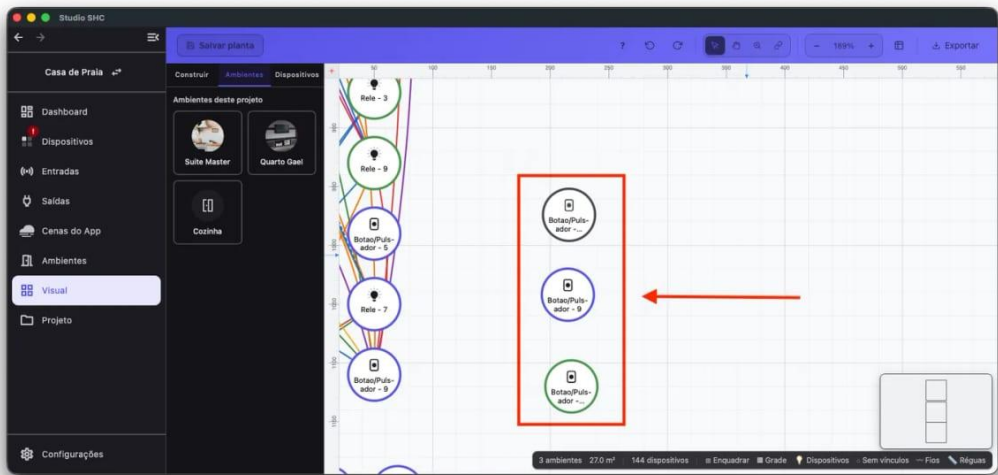
- Em um grupo de botões fixos, o texto é o intervalo de teclas, como **Botões 1 a 8**.
- Em um item avulso, é o nome do item, o mesmo que aparece nas telas **Entradas** e **Saídas**.
- O círculo cresce o quanto for preciso para caber o ícone e as duas linhas.
- Aproximar o zoom revela mais texto: quanto mais perto você chega, mais caracteres cabem por linha.
- Abaixo de um tamanho mínimo, o nome deixa de ser desenhado e o marcador volta a ser um círculo pequeno.



Cor da borda do marcador

A borda do marcador segue a mesma convenção das telas **Entradas** e **Saídas**:

Cor da borda	O que significa
Cinza	Equipamento offline, fora da rede
Roxo	Equipamento online e parado: saída desligada ou botão não pressionado
Verde	Equipamento online e ativo: a saída está ligada agora, ou o botão foi o último pressionado



Detalhes que ajudam a ler o desenho:

- Um equipamento offline **nunca** fica verde. O último valor visto pode ser de antes da queda.
- O marcador selecionado ganha um brilho em volta e a borda um pouco mais grossa, mas a cor continua sendo a do estado.
- O marcador de um equipamento com interação bloqueada aparece esmaecido.

Equipamento fora da rede

Um equipamento em versão legada (versão antiga) que esteja fora da rede aparece esmaecido na planta. Assim, você sabe que ele existe justamente quando está procurando por que ele não responde.

Mesmo assim, **arrastar, reposicionar, vincular e desvincular continuam liberados**. Essas ações escrevem no cadastro do projeto, não no equipamento.

O que continua bloqueado nesse caso é criar, editar e remover ligação entre botão e saída. Para mais detalhes, veja [Fios e ligações](#).

O que é gravado na hora e o que depende de salvar

Alteração	Quando é gravada
Vincular ou desvincular um dispositivo de um ambiente	Na hora, como qualquer alteração das telas Entradas e Saídas
A posição do ícone no desenho	Faz parte do desenho e é gravada ao salvar a planta

O desenho não é gravado sozinho. Para gravar, clique em **Salvar planta**, na barra superior do editor. É preciso estar com internet.

Para mais detalhes, veja [Salvar a planta e resolver conflitos](#).

Se algo der errado

Quando o Studio SHC recusa o movimento, o ícone volta sozinho para a posição de antes do gesto. Nada é perdido.

Situação	O que fazer
O item foi excluído em outra tela	Recarregue a tela Visual para atualizar a planta
O ícone foi solto fora de qualquer cômodo, mas você queria vinculá-lo	Arraste de novo e solte dentro do contorno do ambiente
Dois cômodos se sobrepõem no ponto onde você soltou	Solte em um ponto onde exista apenas um cômodo
O cômodo não tem ambiente correspondente no cadastro	Confira o ambiente na tela Ambientes
O ícone some ao ser solto fora dos cômodos	Verifique o botão Sem vínculos , na barra inferior. Ele esconde os itens sem ambiente e sem ligação
Não consigo pegar o ícone, só o cômodo	Ligue a ferramenta Selecionar item na barra superior

Atenção

Com um ambiente ou um ícone de saída ou botão selecionado, a tecla **Delete** não faz nada.

Esses elementos vêm das outras telas do projeto. Apagá-los pelo desenho não desfaria nada e deixaria a planta incompleta. Pelo mesmo motivo, o botão **Excluir** do painel de propriedades não aparece para ambiente nem para ícone de dispositivo.

A tecla **Delete** apaga apenas o que nasce na planta, como paredes, portas, janelas, escadas, colunas e o fio selecionado.

Para tirar uma saída ou um botão do projeto, remova o equipamento pela tela [Dispositivos](#).

Dicas úteis

- Os ícones já nascem desenhados. Você nunca precisa arrastar um dispositivo do painel lateral para a planta.
- Comece pela faixa de acomodação, abaixo dos cômodos: é ali que ficam os dispositivos que ainda não têm ambiente.
- Use a aba **Dispositivos** do [painel lateral](#) para achar um item pelo nome e trazer a vista até ele.
- Ligue a ferramenta **Selecionar item** quando precisar pegar um ícone pequeno dentro de um cômodo grande.
- Solte o ícone fora de todos os cômodos para tirar o dispositivo do ambiente, sem apagar nada.
- Ao arrastar vários ícones de uma vez, todos os que caírem fora perdem o vínculo.
- Um espelho com várias teclas se move em bloco: arrastar uma tecla leva todas.
- Aproxime o zoom para ler o nome inteiro dentro do marcador.
- Vincular ambiente vale na hora, mas a posição dos ícones só é gravada quando a planta é salva.

Fios e ligações

Na tela **Visual**, o **fio** é o traço que sai de um botão e chega a uma saída.

Cada fio representa uma ligação que já existe no projeto. É a mesma ação de cena que a tela **Entradas** grava quando você associa uma saída a um botão.

A planta não guarda ligação nenhuma por conta própria. Ela desenha o que já existe e permite criar, alterar e remover essas ligações direto sobre o desenho da casa.

Para que serve

Com os fios, a planta funciona como uma planta elétrica do projeto: você bate o olho e vê qual tecla comanda qual luz.

Use os fios quando quiser:

- Enxergar de onde vem o comando de cada saída.
- Criar uma ligação nova sem precisar procurar o botão na lista de entradas.
- Conferir se um botão está comandando a saída certa.
- Alterar o valor ou o gesto de uma ligação já existente.
- Remover uma ligação que não faz mais sentido.

Para ver as mesmas ligações em forma de lista, acesse [Cenas de click](#) e [Cenas de hold](#).

Antes de começar

- Os dois pontos da ligação precisam estar posicionados na planta. Veja [Posicionar saídas e botões na planta](#).
 - Equipamentos em versão legada (com firmware antigo; firmware é o programa interno do equipamento) só aceitam alteração de ligação quando estão na rede. Equipamento moderno fora da rede aceita ligação normalmente.
 - Toda alteração feita aqui gera pendência de envio. O desenho muda na hora, mas o equipamento só recebe quando você usar [Atualizar tudo](#).
-

Como acessar

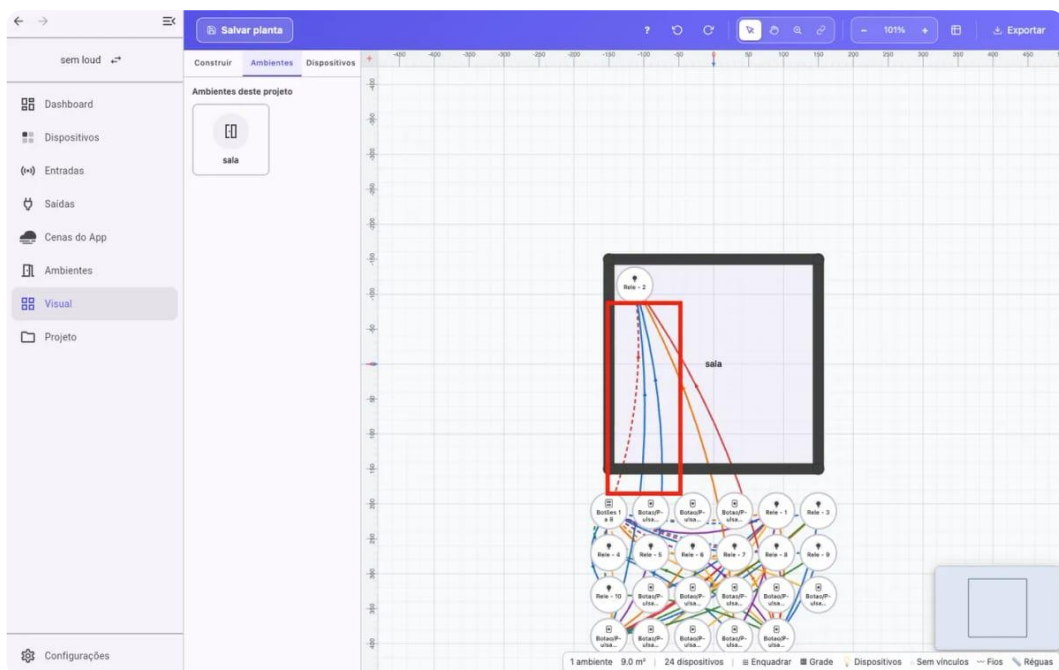
- 1 Entre no projeto desejado.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Visual**.



O que o desenho mostra

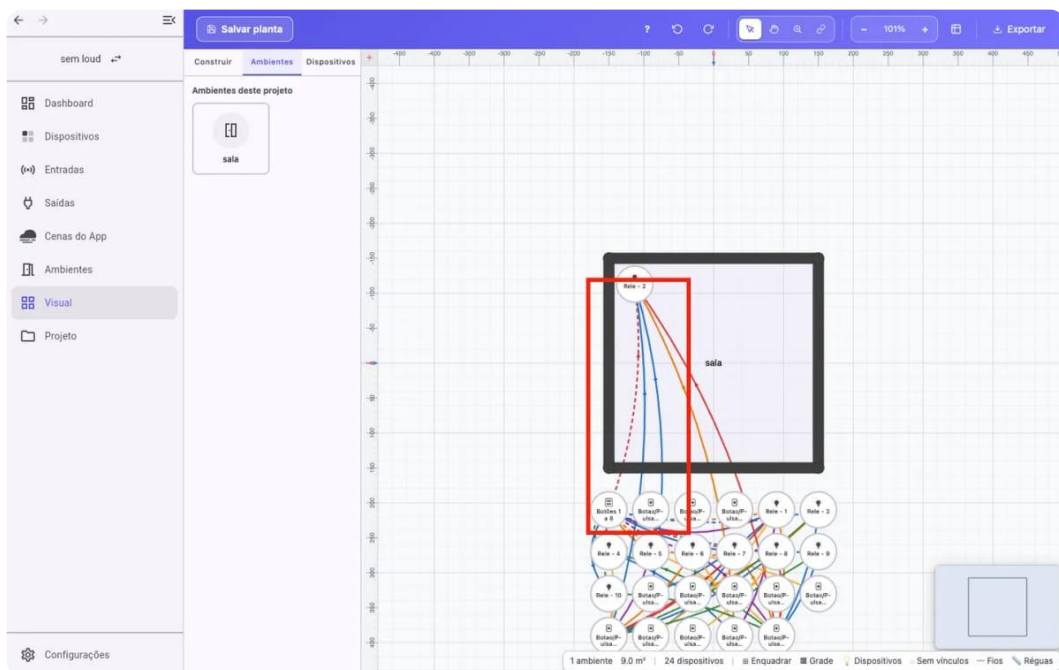
Cada fio carrega informação no próprio traço. Veja o que cada detalhe significa:

Elemento do desenho	O que significa
Traço contínuo	Ligação do gesto Ao clicar
Traço tracejado	Ligação do gesto Ao segurar
Seta no meio do traço	Direção do comando: sai do botão e chega na saída
Cor do traço	Serve apenas para separar circuitos que se cruzam. A cor é escolhida automaticamente entre seis e não indica estado
Traço mais grosso, com brilho por baixo	É o fio selecionado, aquele que está aberto no painel de propriedades
Brilho em volta dos dois ícones	Quando um fio está selecionado, o botão e a saída dele também ficam realçados. É assim que você descobre, numa planta cheia, quais são as duas pontas



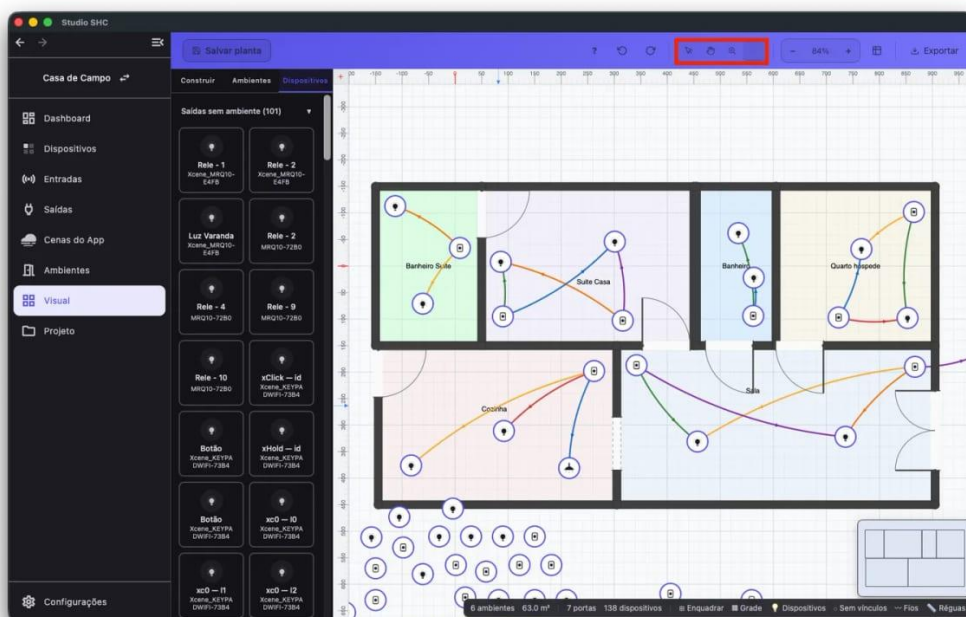
Um fio liga sempre **um botão a uma saída**. Não existe fio entre dois botões nem entre duas saídas. Mesmo que você comece o gesto pela saída, o Studio SHC grava sempre a ligação no sentido botão para saída.

Quando vários fios têm as mesmas duas pontas, eles são abertos em leque, com curvaturas diferentes. Assim, cada um pode ser visto e clicado separadamente.



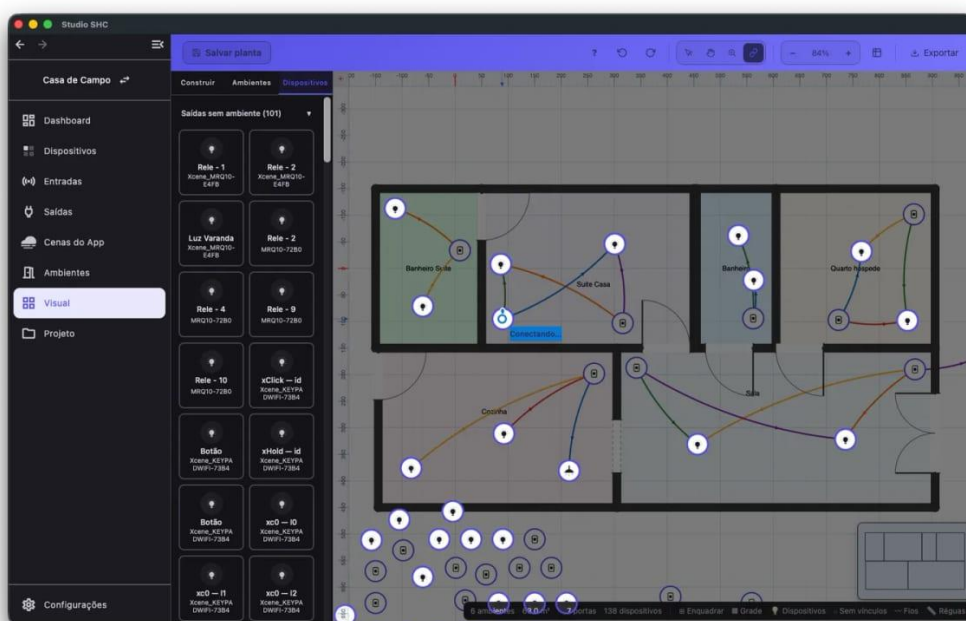
Criar uma ligação

- 1 Clique no botão Fio na barra superior da planta, ou tecle L.
O ponteiro vira uma mira.



- 2 Clique em cima do **marcador do botão** que vai comandar.

O fio nasce preso a esse ícone e passa a acompanhar o ponteiro, com uma prévia tracejada azul e uma pastilha escrita **Conectando...**



- 3 Clique no **marcador da saída de destino**.

O fio se fixa e o formulário **Nova ligação** abre no ponto onde o traço terminou.

- 4 Ajuste os campos e clique em **Ligar**.

Funciona assim:

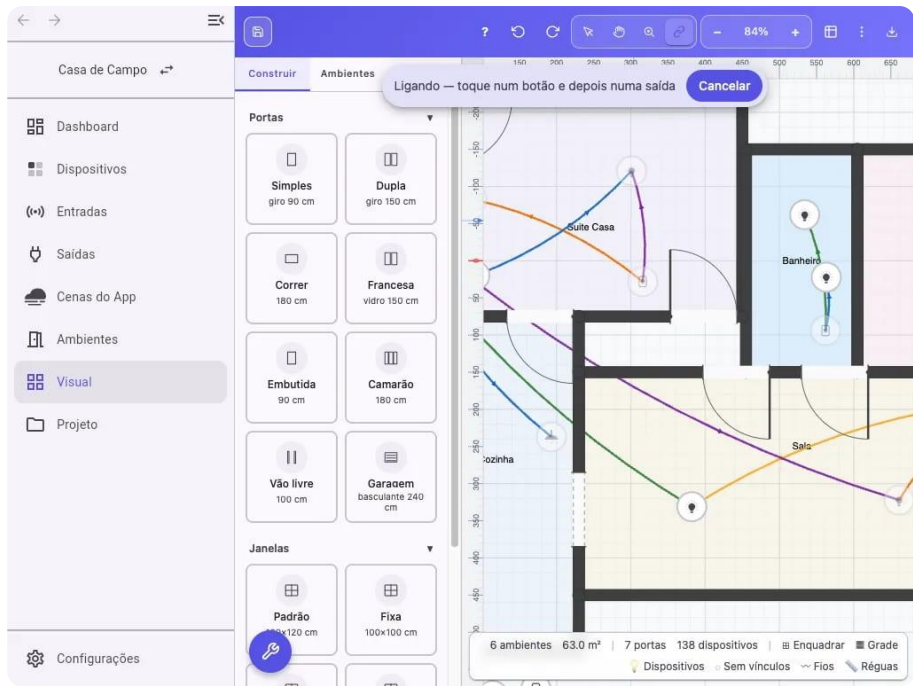
- **Dois cliques**, um em cada ponta. Não é preciso segurar o botão do mouse. É o gesto que funciona no dedo, no tablet.

Para desistir de um fio já iniciado, você pode:

- Clicar de novo na própria origem.
- Clicar em uma área vazia da planta.
- Teclar **Esc**.
- Escolher outra ferramenta na barra superior.

Enquanto a ferramenta **Fio** está ativa, o clique na planta não seleciona ambiente, não arrasta nada e não abre seleção por área. Ele serve apenas para puxar o fio.

Em tela estreita ou em aparelho de toque, aparece no alto da área de desenho uma faixa com o texto **Ligando — toque num botão e depois numa saída** e um botão **Cancelar**.



O realce das pontas

Assim que o fio nasce, a planta escurece e ficam iluminados apenas os marcadores que podem receber aquele fio. O botão de origem também fica iluminado, porque é a âncora do traço.

Marcador	Fica iluminado?
Saída, quando a origem é um botão	Sim
Outro botão	Não
A própria origem	Fica iluminada como âncora, mas não é um destino válido
Equipamento em versão legada e fora da rede	Não

Se o **botão de origem** estiver em versão legada e fora da rede, nenhum destino acende, e a pastilha do fio fica vermelha com o texto **Legacy offline — atualize o firmware**.

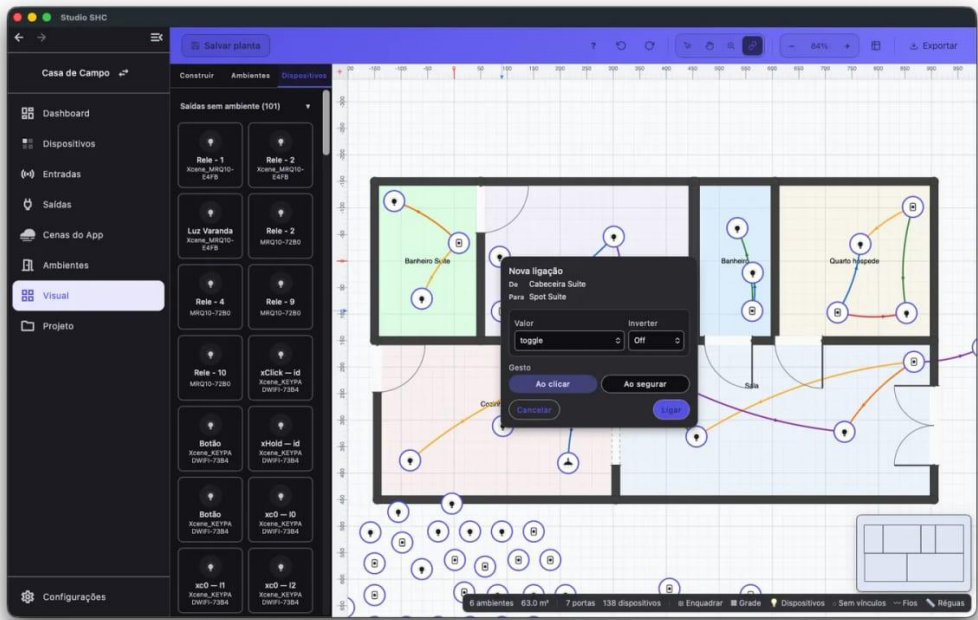
A mensagem cita o firmware de propósito: equipamento moderno fora da rede continua aceitando ligações novas. Quem trava é a versão legada, e a solução é atualizar o firmware. Veja [Atualizar firmware](#).

Se o botão de origem já tiver as **30 ações ocupadas**, nenhum destino acende. Remova uma ação existente antes de criar outra.

O formulário da ligação

O mesmo formulário é usado para criar e para editar. Muda só onde ele aparece e o texto dos botões.

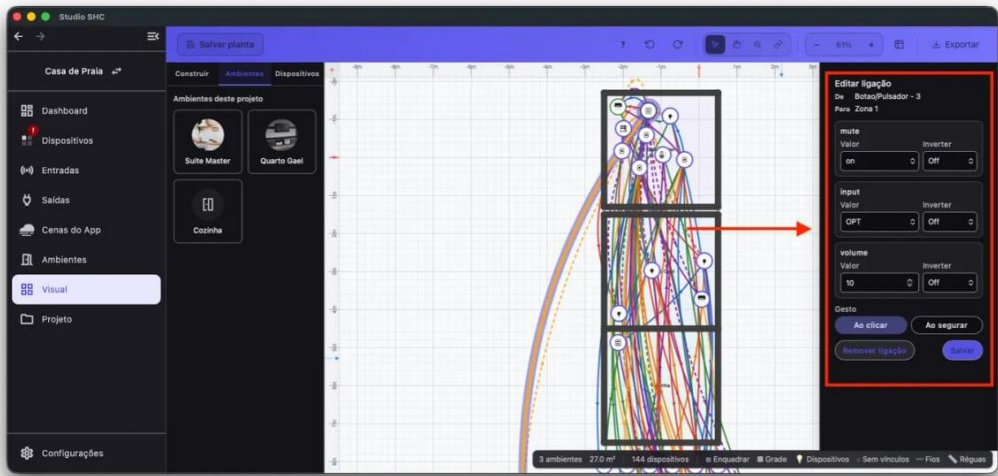
	Ao criar	Ao editar
Onde aparece	Caixa flutuante, no ponto onde o fio terminou	Painel de propriedades, à direita da planta
Título	Nova ligação	Editar ligação
Botão à esquerda	Cancelar	Remover ligação
Botão à direita	Ligar	Salvar



Campos do formulário

Campo	O que é
De	Nome do botão de origem
Para	Nome da saída de destino
Botão do grupo	Só aparece ao criar, e só quando a origem é um espelho. Escolhe qual tecla vai comandar, entre Botão 1 , Botão 2 e assim por diante
Valor	O que a saída deve fazer. Vira uma lista de opções quando a saída informa os valores possíveis, um campo numérico quando o parâmetro é numérico, ou um campo livre quando a saída não informa nada
Inverter	Lista com Off e On
Gesto	Ao clicar ou Ao segurar. Ao clicar já vem escolhido
Desligar ao soltar	Só aparece quando o gesto é Ao segurar. Opções: —, On e Off
Excluir	Só aparece ao criar e só quando há mais de um bloco de valor. Tira aquele parâmetro da ligação

Numa saída comum existe um único bloco de valor. Numa saída agrupada, como uma zona de áudio, aparece um bloco por parâmetro, cada um com seu nome.



Quando a origem é um espelho, a lista **Botão do grupo** mostra todas as teclas. Uma tecla que já esteja sem espaço aparece como **Botão N – sem espaço** e não pode ser escolhida.

A regra do valor toggle

O valor **toggle** significa “inverta o estado atual”. Por isso, ele não pode ser combinado com **Inverter** na opção **On**. A inversão aconteceria duas vezes.

Quando a combinação é feita, aparece abaixo do bloco a mensagem:

“toggle” não pode ser usado com invertToOff ligado.

Enquanto essa mensagem estiver na tela, o botão **Ligar** ou **Salvar** fica desativado. Escolha outro valor, ou deixe **Inverter** em **Off**.

Campo de valor vazio também desativa o botão.

Editar ou remover uma ligação

- 1 Clique em cima do fio na planta.

O traço fica mais grosso, as duas pontas ganham brilho e o painel de propriedades abre à direita com o título **Editar ligação**.



- 2 Altere o valor, o gesto ou os demais campos.

- 3 Clique em **Salvar**.

Para desfazer a ligação, clique em **Remover ligação**. O fio some do desenho e a ação deixa de existir no projeto.

Depois de salvar uma edição, o painel continua aberto e o fio continua selecionado. Assim, você pode conferir o desenho e ajustar de novo se precisar. Ao remover, o painel fecha.

Salvar sem ter mudado nada não grava nada.

Quando o mesmo acionamento comanda mais de uma saída

Um acionamento pode comandar várias saídas ao mesmo tempo. Quando isso acontece, o painel de edição avisa:

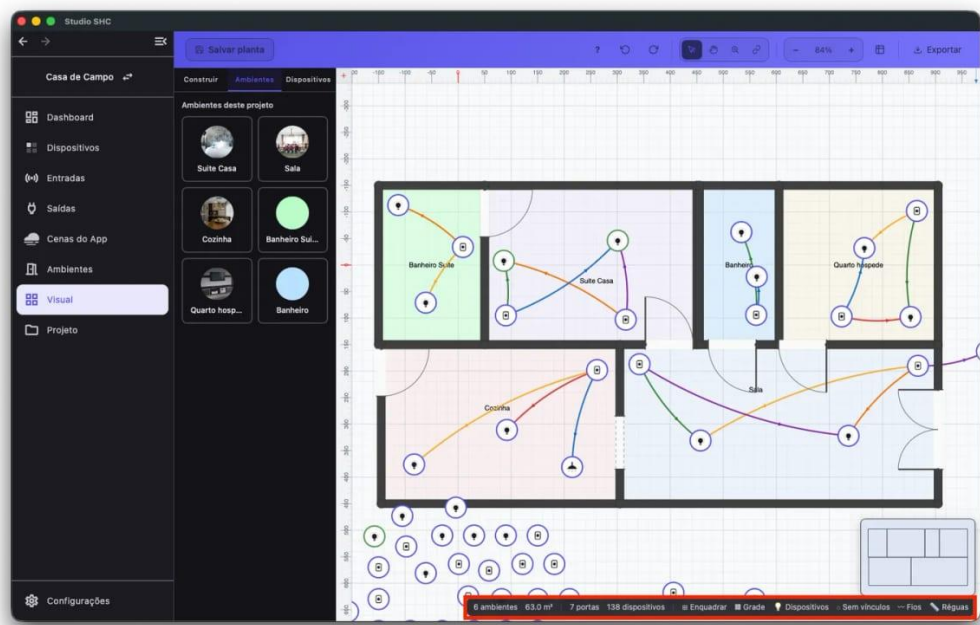
Este acionamento também comanda **N** outras saídas. Alterar ou remover aqui não mexe nelas.

Ou seja: remover essa ligação não apaga o acionamento inteiro. Tira somente aquela saída dele. É o mesmo comportamento da edição de ações na tela **Entradas**.

Mostrar e esconder os fios

Na barra inferior da planta existe o botão **Fios**, que liga e desliga o desenho de todos os traços.

Estado	Como aparece	Dica ao passar o mouse
Visíveis	~ Fios	Fios visíveis – clique para ocultar
Escondidos	× Fios	Fios ocultos – clique para mostrar



Regras deste botão:

- A planta sempre abre com os fios **visíveis**.
- Com os fios escondidos, eles também deixam de ser clicáveis. Não é possível abrir as propriedades de um fio invisível.
- A escolha vale só para a sessão atual. Sair e voltar à tela devolve os fios visíveis.
- Esconder os fios **não apaga nada**. As ligações continuam existindo.



Se você tentar criar uma ligação que já existe com os fios escondidos, o Studio SHC liga os fios sozinho para poder mostrar qual é a ligação que já está lá.

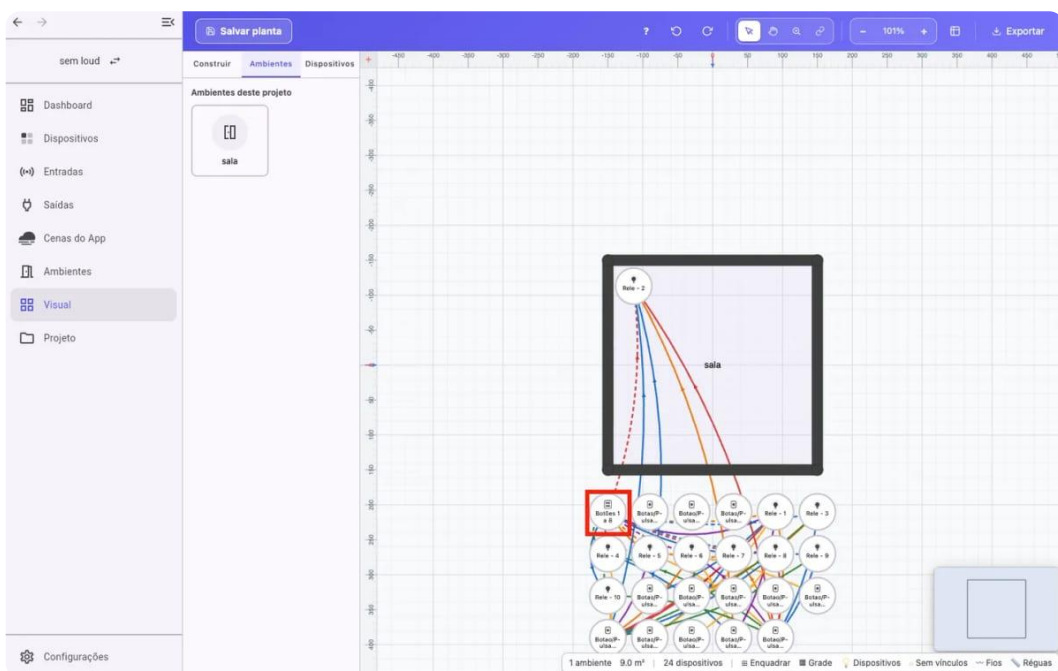
Para saber como esconder os traços também nos arquivos gerados, veja [Exportar a planta](#).

Fios de tecla de espelho

Num espelho, como o modelo **KEYPADWIFI**, as várias teclas ocupam um único ponto na parede. Por isso a planta desenha um marcador para o grupo inteiro, com o texto **Botões 1 a 8** dentro do círculo.

A ligação, porém, nasce de uma tecla específica. O fio dessa tecla é desenhado a partir do marcador do grupo, e continua clicável e selecionável normalmente.

Quando várias teclas do mesmo espelho comandam a mesma saída, os traços são abertos em leque para que cada um possa ser escolhido.



Quando o fio não aparece

Uma ligação só vira traço quando **as duas pontas estão desenhadas** na planta.

O fio não é desenhado quando:

- O botão ou a saída ainda não foi posicionado.
- Um dos dois está escondido pelo botão **Dispositivos** ou pelo botão **Sem vínculos** da barra inferior.
- O botão **Fios** está desligado.

Em todos esses casos, a **ligação continua existindo** no projeto e no equipamento. O que falta é somente o desenho.

Em plantas muito grandes, o desenho se simplifica sozinho para continuar rápido. Acima de 600 fios, as setas deixam de ser desenhadas. Acima de 900, as curvas viram traços retos.

Se algo der errado

As mensagens aparecem dentro do próprio formulário, sem apagar o que você já preencheu.

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Este botão já tem 30 ações. Remova uma para adicionar outra.	O botão de origem chegou ao limite de ações	Apague uma ação existente, na planta ou na tela Entradas
Já existe uma ligação com este parâmetro. Vamos destacar ela.	A mesma ligação já foi criada antes	O Studio SHC realça a ligação existente no desenho. Confira se é a que você queria
Esta ligação não existe mais — a planta foi atualizada.	A ligação foi removida em outra tela ou por outra pessoa	Aguarde o recarregamento da planta
Ligue um botão a uma saída.	O destino escolhido não é uma saída	Refaça a ligação escolhendo uma saída como destino
Escolha um valor válido para este parâmetro.	O valor digitado não é aceito pela saída	Escolha outro valor
A planta mudou enquanto você editava — recarregando.	Outra pessoa alterou a planta durante a edição	Espere o recarregamento e refaça a alteração
Este device está na versão legacy, que só aceita mudanças de ligação quando está online. Atualize o firmware dele para editar mesmo offline.	Um dos equipamentos está em versão legada e fora da rede	Atualize o firmware do equipamento, ou coloque-o na rede
Ligação indisponível. Devices legacy precisam estar online e o botão precisa ter espaço livre.	A ligação foi recusada na hora de gravar	Confira a rede, a versão do firmware e o espaço de ações do botão
Sem resposta do aplicativo. Tentando de novo...	O Studio SHC não respondeu a tempo	Aguarde
Dados inválidos para esta ligação.	Algum campo está preenchido de forma inaceitável	Revise os campos
Não foi possível concluir a ligação.	Falha não identificada	Tente novamente

Atenção

Remover um fio **remove a ligação de verdade**. A ação deixa de existir no projeto, exatamente como se você a tivesse apagado pela tela **Entradas**.

Esconder os fios pelo botão da barra inferior é diferente: nesse caso nada é apagado, apenas o desenho deixa de mostrar os traços.

Toda criação, alteração e remoção de ligação gera pendência de envio. Enquanto você não usar **Atualizar tudo**, o equipamento continua funcionando com a configuração antiga.

Dicas úteis

- Use a ferramenta **Fio** com dois cliques, um em cada ponta. É o gesto que funciona no dedo e no mouse.
- Tecle **L** para ligar a ferramenta e **Esc** para cancelar um fio já iniciado.

- Traço contínuo é **Ao clicar** e traço tracejado é **Ao segurar**. A cor não indica estado, serve só para separar circuitos.
- Clique no fio para ver e alterar o valor da ligação no painel de propriedades.
- Se um fio some do desenho, confira o botão **Fios** e se as duas pontas já foram posicionadas. A ligação continua existindo.
- Equipamento moderno fora da rede aceita ligações novas. Só a versão legada exige estar na rede.
- Depois de mexer nas ligações, envie as alterações com [Atualizar tudo](#).

Acionar saídas e botões pela planta

A tela **Visual** também aciona os equipamentos. Com o equipamento na rede local, você liga ou desliga uma saída e executa as cenas de um botão sem sair do desenho.

É a mesma ação que existe nas tabelas: na tela **Saídas** o ícone liga e desliga, e na tela **Entradas** o **play** executa as cenas do botão.

A vantagem é não precisar sair da planta só para confirmar que aquele ícone é mesmo o equipamento que você está procurando.

Para que serve

Use o acionamento pela planta quando quiser:

- Descobrir qual luz corresponde a um ícone do desenho.
- Testar uma saída logo depois de posicioná-la no ambiente.
- Conferir se as cenas de um botão estão fazendo o que deveriam.
- Identificar qual tecla de um espelho comanda qual saída.

Para o mesmo acionamento em forma de lista, veja [Controlar saídas](#) e [Lista de entradas](#).

Antes de começar

O acionamento depende de o equipamento estar acessível na rede local. Confira:

- O equipamento está ligado e conectado à mesma rede do tablet ou computador.
 - O equipamento aparece **online** na tela [Dispositivos](#).
 - Você está usando o Studio SHC instalado. No navegador, sem o aplicativo, nada pode ser acionado.
 - A saída precisa ser de um tipo que tenha estado, como relé, dimmer, persiana ou cena.
 - Para acionar um botão, o equipamento precisa informar que executa cenas pelo aplicativo.
-

Como acessar

- 1 Entre no projeto e abra a tela **Visual**.
- 2 Selecione o item que deseja acionar. Há dois caminhos:
 - Clicar no **marcador** do item direto no desenho.
 - Clicar no cartão do item na aba **Dispositivos** do painel lateral, que também centraliza a vista nele.
- 3 O **painel de propriedades** abre à direita, com os dados daquele item.



Se o ícone estiver difícil de acertar dentro de um cômodo grande, ligue a ferramenta **Selecionar item** na barra superior. Ela pega somente ícones de saída e de botão. Veja [Barra de ferramentas da planta](#).

Acionar uma saída

- 1 Selecione o ícone da saída na planta.
- 2 No painel de propriedades, clique no **quadro do ícone do cabeçalho**.
- 3 Enquanto o comando está sendo enviado, o quadro mostra que há um envio em andamento.
- 4 O Studio SHC aguarda a confirmação do equipamento.

Ao passar o mouse sobre o quadro, a dica mostra **Ligar ou desligar** seguido do nome da saída.

Em uma saída agrupada, como uma zona de áudio, quem liga e desliga é o parâmetro de energia do grupo, o mesmo usado pelo cabeçalho do grupo na tela **Saídas**.

Acionar um botão

Para um botão avulso, o caminho é o mesmo da saída: selecione o marcador e clique no **quadro do ícone** do painel.

A dica mostra **Executar as cenas de** seguido do nome do botão.

O comando enviado é sempre o de **clique**. A planta não tem as abas **Ação ao clicar** e **Ação ao segurar** que existem na tela **Entradas**.

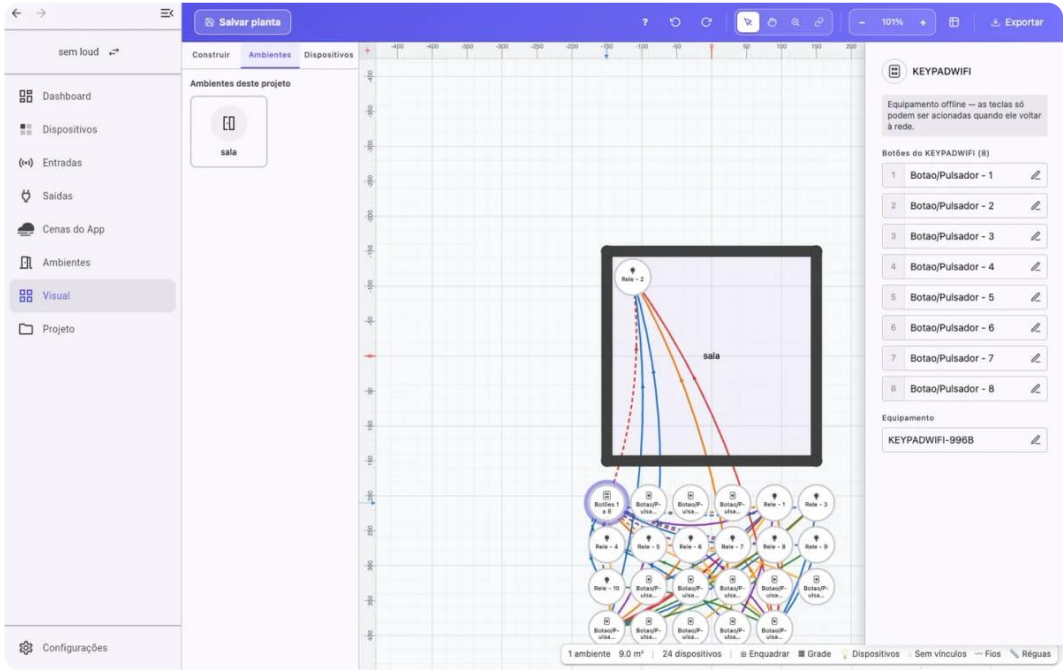
Para configurar o que cada gesto faz, veja [Cenas de click](#) e [Cenas de hold](#).

Acionar uma tecla de espelho

Um espelho com várias teclas é desenhado como **um único marcador** na planta, porque as teclas ocupam um só ponto na parede.

Nesse caso, o quadro do ícone do cabeçalho **não aciona nada**. Acionar “o espelho” não teria significado, e disparar a primeira tecla executaria uma cena que ninguém pediu.

- 1 Selecione o marcador do espelho na planta.
- 2 No painel de propriedades, localize a seção **Botões** do seguida do modelo do equipamento e da quantidade de teclas.
- 3 Clique no **número** da tecla que deseja acionar.



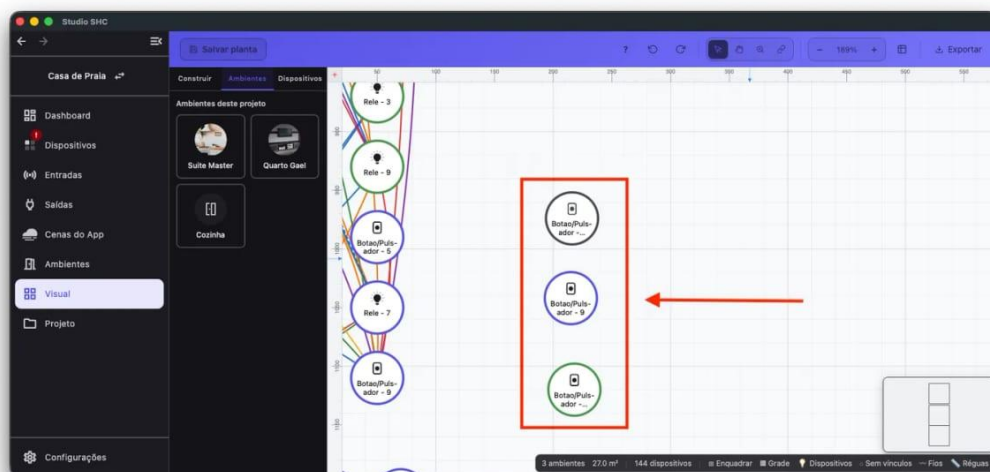
O nome ao lado do número continua sendo editado pelo lápis. A dica do número mostra **Executar as cenas do botão** seguido do número da tecla.

O número da tecla fica **verde** quando ela foi a última pressionada. No desenho, o marcador do espelho acende inteiro, porque são várias teclas num ponto só. É aqui, no painel, que você descobre **qual** delas foi.

As três cores de borda do marcador

Cada saída e cada botão é desenhado como um círculo com o ícone dentro e o nome embaixo. **A borda desse círculo indica o estado do equipamento**, com a mesma convenção de cor das telas **Entradas** e **Saídas**.

Cor da borda	O que significa
Cinza	Equipamento offline , sem responder na rede
Roxo	Equipamento online e parado : a saída está desligada, ou o botão não foi o último pressionado
Verde	Equipamento online e ativo : a saída está ligada agora, ou o botão foi o último pressionado



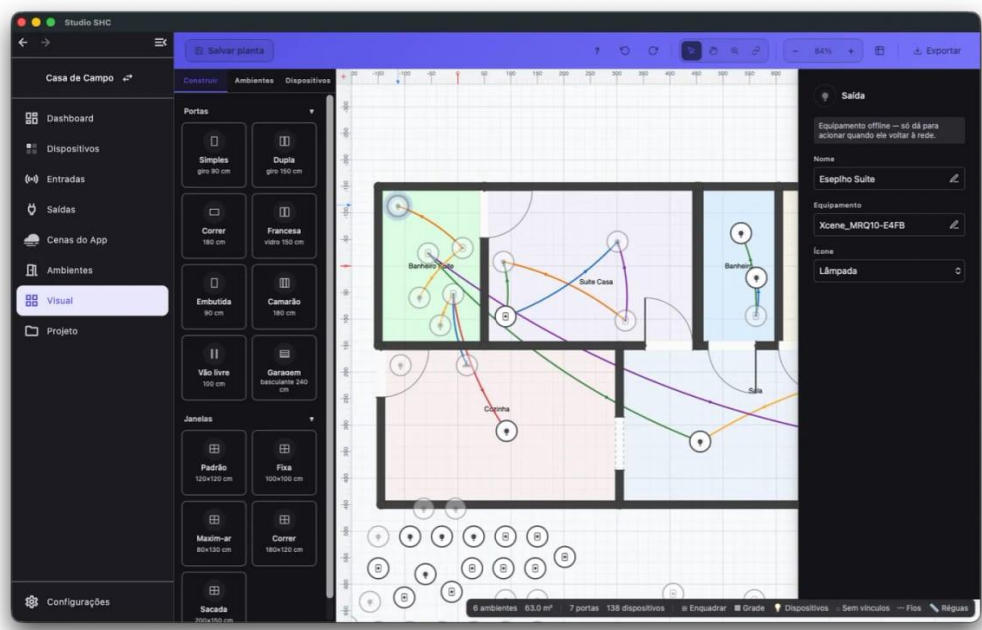
Algumas regras que vale a pena conhecer:

- **Equipamento offline nunca fica verde.** O último valor conhecido pode ser de antes da queda. Dizer que uma luz está ligada sem saber o estado real seria pior que não dizer nada.
- A borda acompanha o equipamento **em tempo real**. Não é preciso sair e voltar da tela.
- Num marcador de espelho, a borda acende com o toque em **qualquer** tecla do grupo.
- A borda **não muda de cor por seleção**. O marcador selecionado ganha um brilho em volta e uma borda um pouco mais grossa, mas a cor continua sendo a do estado.
- O ícone dentro do marcador fica **esmaecido** quando o equipamento está em versão legada (versão antiga) e fora da rede. Ele continua visível de propósito: é justamente quando você está procurando por que aquele equipamento não responde.

Quando o acionamento não está disponível

O controle continua visível e a cor da borda continua informando o estado. Mas o clique não faz nada. O motivo aparece como dica ao passar o mouse e como um texto fixo no painel, porque em tablet não existe passar o mouse.

Situação	Texto exibido no painel
Equipamento offline, item avulso	Equipamento offline — só dá para acionar quando ele voltar à rede.
Equipamento offline, espelho	Equipamento offline — as teclas só podem ser acionadas quando ele voltar à rede.
Equipamento online, mas que não executa cenas pelo aplicativo	Este equipamento não executa cenas pelo app.
Equipamento online, mas a saída não tem estado que o aplicativo possa comandar	Esta saída não pode ser ligada pelo app.



Como ler cada caso:

- **Offline:** falta a rede. O acionamento volta sozinho assim que o equipamento reaparecer.
- **Online e ainda assim indisponível:** é o equipamento que não oferece esse comando, ou o Studio SHC está sendo usado no navegador, sem acesso à rede local. Nesse caso não adianta esperar.

Se algo der errado

Quando o comando falha, o painel exibe **Não foi possível acionar.** no rodapé. O motivo é informado por uma destas mensagens:

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Este item não existe mais.	A saída ou o botão foi removido do projeto em outra tela	Recarregue a tela Visual
Este item não pode ser acionado.	O item não aceita esse tipo de comando	Confira o tipo da saída na tela Saídas
Equipamento offline.	O equipamento saiu da rede entre a seleção e o clique	Verifique se ele está ligado e na mesma rede
Sem comunicação com a rede local.	O Studio SHC não está falando com a rede no momento	Aguarde alguns instantes e tente de novo
O equipamento não respondeu.	O comando foi enviado e nenhuma resposta chegou	Verifique a rede e tente novamente
Não foi possível acionar.	Falha não identificada	Tente novamente

Atenção

O acionamento pela planta **não grava nada no projeto**. Ele apenas envia o comando ao equipamento naquele momento.

Alterar o **nome**, o **ícone** ou o **ambiente** de um item, ao contrário, altera o cadastro do projeto e aparece imediatamente nas telas **Entradas**, **Saídas** e **Ambientes**.

Um comando por vez: clicar de novo enquanto o anterior ainda está sendo enviado não dispara um segundo comando.

Dicas úteis

- Use o acionamento para identificar qual ícone corresponde a qual luz, logo depois de posicionar o item no ambiente.
- Borda cinza é offline, roxa é online e parada, verde é online e ativa.
- Nunca confie na cor verde de um equipamento offline: ela não aparece justamente porque o estado real é desconhecido.
- Num espelho, acione pelo **número** de cada tecla no painel, não pelo ícone do cabeçalho.
- O número verde no painel mostra qual tecla do espelho foi a última pressionada.
- No navegador, sem o aplicativo instalado, nenhum item pode ser acionado.
- Para saber quem comanda cada saída, veja [Fios e ligações](#).

Salvar a planta e resolver conflitos

O botão **Salvar planta** grava o desenho da planta na nuvem.

O salvamento é manual: enquanto você desenha, as alterações ficam apenas na tela até você salvar.

Esta página explica o que o **Salvar planta** grava, o que fazer quando a gravação falha e como resolver o caso em que outra pessoa salvou a mesma planta antes de você.

O que o Salvar planta grava

O botão grava o **desenho**: os contornos dos ambientes, as paredes, as portas, as janelas, os demais elementos e a posição de cada ícone de saída e de botão.

Outras alterações feitas na planta **não dependem** desse botão. Elas valem na hora, do mesmo jeito que valeriam nas telas **Entradas** e **Saídas**.

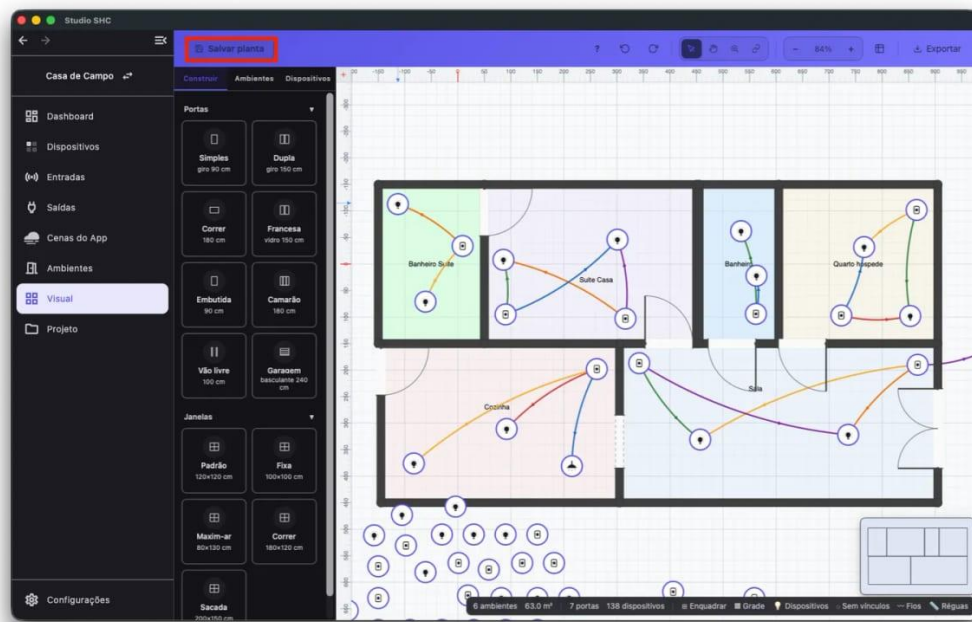
Alteração	Precisa clicar em Salvar planta?
Desenhar, mover ou apagar um ambiente	Sim
Colocar uma porta, uma janela, uma escada ou uma coluna	Sim
Arrastar o ícone de uma saída ou de um botão para uma posição	Sim
Arrastar um ícone de um ambiente para outro, o que troca o ambiente do item	Não, vale na hora
Criar, editar ou remover uma ligação entre botão e saída	Não, vale na hora
Trocar o nome ou o ícone de uma saída pelo painel lateral	Não, vale na hora

Observação

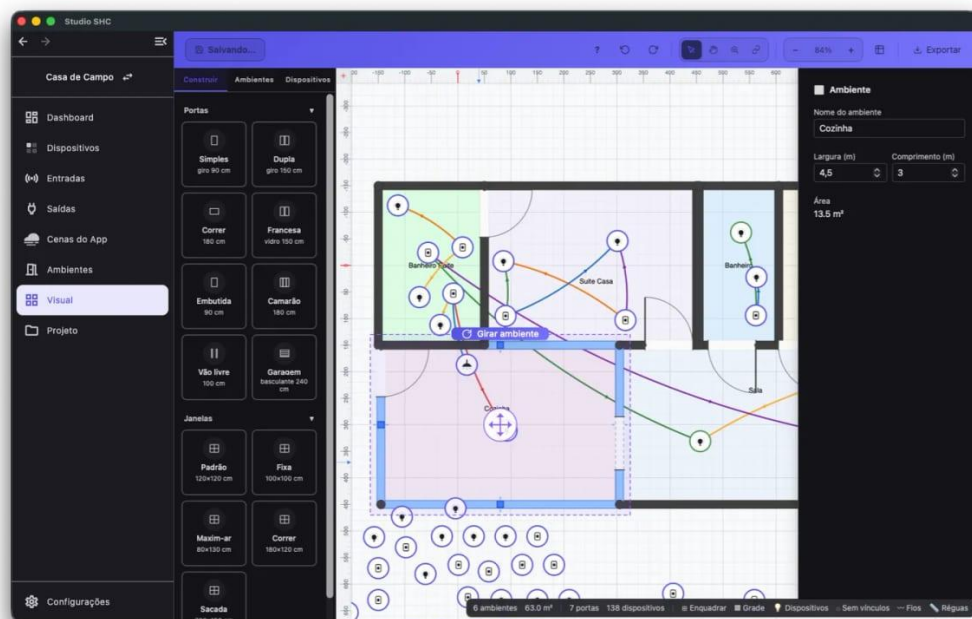
As ligações criadas ou removidas na planta geram pendência de envio para o equipamento, igual às ações criadas na tela **Entradas**. O envio não é feito pela tela **Visual**. Use [Atualizar tudo](#), no menu lateral do projeto.

Onde fica o botão

O botão **Salvar planta** fica na **ponta esquerda da barra superior do editor**, com um ícone de disquete.

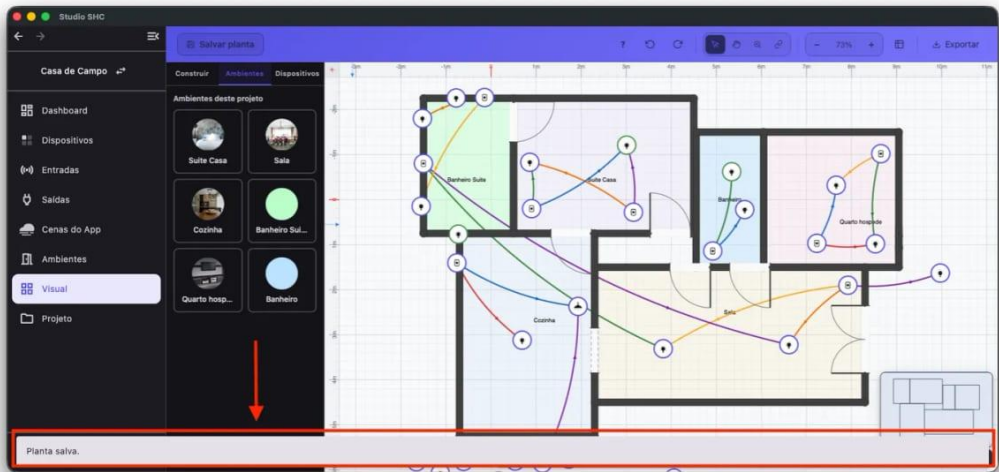


Enquanto a gravação acontece, ele fica desabilitado e o texto muda para **Salvando....**



Como salvar

- 1 Faça as alterações desejadas no desenho.
- 2 Clique em **Salvar planta** na barra superior.
No computador, você também pode usar o atalho **Ctrl+S** (Cmd+S no Mac).
- 3 Aguarde o botão voltar ao estado normal.
- 4 Confira o aviso que aparece na base da tela.
Quando tudo dá certo, o aviso é **"Planta salva."**



Resultados possíveis do salvamento

O resultado aparece como um aviso na base da tela.

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Planta salva.	O desenho foi gravado	Nada
1 ícone foi removido do desenho porque a saída não existe mais. Planta salva.	O desenho foi gravado e um item que não existe mais foi retirado	Confira a planta. Veja a seção Itens removidos ao salvar
N ícones foram removidos do desenho porque as saídas não existem mais. Planta salva.	O mesmo caso, com vários itens	Confira a planta
Não foi possível salvar: a planta ficou grande demais. Remova itens posicionados ou pavimentos e tente de novo.	O desenho passou do tamanho permitido	Veja a seção Limite de tamanho da planta
Sem conexão. Suas alterações continuam no desenho – salve novamente quando estiver online.	O aparelho está sem internet	Reconecte e salve de novo
Esta planta foi salva por uma versão mais nova do aplicativo. Atualize para poder editá-la.	Outro computador com uma versão mais recente gravou esta planta	Atualize o Studio SHC
A planta ainda não está pronta para salvar.	O desenho ainda não terminou de abrir	Aguarde e tente de novo
Já existe uma gravação em andamento.	Uma gravação anterior ainda não terminou	Aguarde
Sessão expirada – faça login novamente.	A sessão do usuário caiu	Saia e entre novamente no Studio SHC
Falha ao salvar a planta seguido de um código	Falha inesperada	Tente novamente. Se continuar, acione o suporte informando o código

Em nenhum desses casos o seu trabalho é perdido. Quando a gravação falha, o desenho continua inteiro na tela.

Itens removidos ao salvar

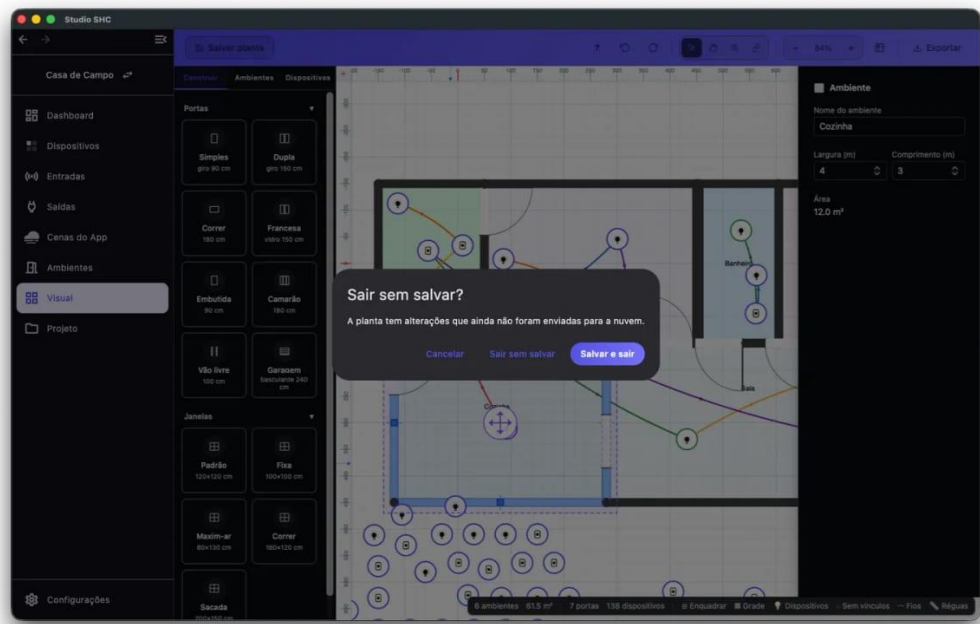
Antes de gravar, o Studio SHC faz uma limpeza no desenho.

O que é removido	Quando acontece	Você é avisado?
Ícone de uma saída ou de um botão que não existe mais	O equipamento foi retirado do projeto, ou aquela saída deixou de existir	Sim, pelo aviso de ícones removidos
Desenho de um ambiente que foi excluído	O ambiente foi apagado na tela Ambientes	Não. O desenho apenas acompanha a exclusão
Posição de um ícone que mudou de ambiente por fora da planta	O ambiente do item foi alterado em outra tela	Não. O ícone volta ao posicionamento automático

Quando o equipamento continua no projeto e as descrições ainda estão carregando, **nada é removido**. Uma ausência temporária nunca apaga ícones do desenho.

Sair sem salvar

Se você tentar sair da tela **Visual** com alterações de desenho ainda não gravadas, o Studio SHC pergunta o que fazer. Isso vale tanto para o botão de voltar quanto para a troca de tela pelo menu lateral.



- Título: Sair sem salvar?
- Texto: “A planta tem alterações que ainda não foram enviadas para a nuvem.”

Botão	O que acontece
Cancelar	Você continua na tela Visual e nada é gravado
Sair sem salvar	Você sai e as alterações do desenho são descartadas
Salvar e sair	O desenho é gravado e depois você sai. Se a gravação falhar, aparece a mensagem correspondente

Enquanto esse diálogo está aberto, a planta não recebe cliques.

Quando outra pessoa salvou a planta antes

Cada gravação avança um número de revisão (versão) da planta. Às vezes, outra pessoa, ou você mesmo em outro aparelho, salva a planta deste projeto depois que você abriu a tela e antes de você clicar em **Salvar planta**. Nesse caso, a gravação é recusada para não apagar o trabalho da outra pessoa.

Então, aparece um diálogo. Ele **não fecha clicando fora**. Você precisa escolher uma das três opções.

- Título: **A planta foi alterada por outra pessoa**
- Texto: **“Alguém salvou a planta enquanto você editava (revisão N). Escolha como continuar — nada do que você fez foi perdido.”**

Botão	O que acontece
Exportar minhas alterações	Copia o seu desenho para a área de transferência, em JSON (formato de texto com os dados do desenho), como uma cópia de segurança manual. Aparece o aviso “Suas alterações foram copiadas em JSON.” e o diálogo fecha, sem gravar nada
Recarregar a planta dela	Descarta a sua sessão e reabre a planta do jeito que a outra pessoa salvou
Salvar mesmo assim	Grava a sua versão por cima da outra. Se essa gravação também falhar, aparece a mensagem correspondente

Ordem recomendada: clique primeiro em **Exportar minhas alterações**, para guardar uma cópia do seu trabalho. Só depois decida entre **Recarregar a planta dela** e **Salvar mesmo assim**.

O conflito só é detectado no momento de salvar. Enquanto você desenha, o Studio SHC não avisa que outra pessoa está editando o mesmo projeto.

Não existe planta em arquivo

A planta do projeto vive na nuvem. Não é possível abrir uma planta a partir de um arquivo, nem gravar o projeto inteiro em um arquivo pela tela **Visual**.

O que se exporta pela planta é apenas o **desenho**, em PNG, SVG, DXF, DWG ou PDF. Para mais detalhes, veja [Exportar a planta](#).

Atenção

Quando aparece a mensagem “Esta planta foi salva por uma versão mais nova do aplicativo. Atualize para poder editá-la.”, a planta fica somente para leitura.

Isso acontece porque gravar por cima apagaria informações que a versão instalada não consegue ler. Atualize o Studio SHC antes de editar a planta desse projeto.

Dicas úteis

- Clique em **Salvar planta** sempre que terminar um trecho do desenho. O desenho não é gravado sozinho.
- Sem internet, o desenho não é gravado. Reconecte antes de fechar o projeto.
- Mover um ícone entre ambientes e criar ligações valem na hora e não dependem do **Salvar planta**.
- Depois de criar ou remover ligações na planta, use [Atualizar tudo](#), no menu lateral do projeto, para enviar as alterações aos equipamentos.
- Se aparecer o diálogo de conflito, exporte as suas alterações antes de decidir.
- Nenhuma falha de gravação apaga o seu trabalho. O desenho continua na tela até você sair.
- Para gerar um arquivo com o desenho, veja [Exportar a planta](#).

Exportar a planta

O botão **Exportar** gera um arquivo com o desenho da planta do projeto.

Você pode gerar uma imagem, um arquivo para programas de CAD (programas de desenho técnico, como o AutoCAD) ou um PDF pronto para impressão.

O que sai no arquivo é o **desenho**: os ambientes, as aberturas, os ícones das saídas e dos botões e os fios das ligações.

Quando usar

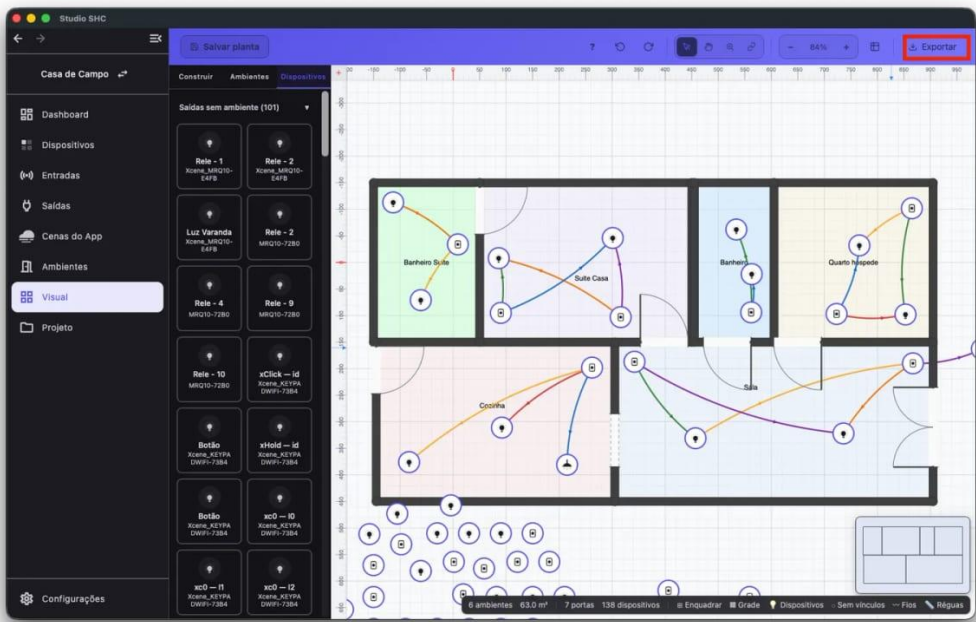
Use **Exportar** quando precisar levar a planta para fora do Studio SHC. Alguns exemplos:

Situação	Formato indicado
Enviar a planta por mensagem ou e-mail	PNG
Usar a planta em um documento ou apresentação sem perder qualidade	SVG
Abrir a planta em um programa de CAD	DXF ou DWG
Imprimir a planta e o quadro de ambientes	PDF

Onde fica

O botão **Exportar** fica na **barra superior do editor da planta**, na ponta direita.

- 1 Abra o projeto e clique em **Visual** no menu lateral.
- 2 Localize o botão **Exportar** no canto direito da barra superior.



- 3 Clique em **Exportar** para abrir o menu de formatos.

Para fechar o menu sem exportar nada, clique fora dele ou tecele **Esc**.

Para conhecer os demais botões da barra, veja [Barra de ferramentas da planta](#).

O que aparece no menu

O menu tem até dois blocos.



Conteúdo dos arquivos visuais

Esse bloco do menu só aparece quando existe algo escondido na planta. Isso acontece quando os botões Fios, Dispositivos ou Sem vínculos da barra inferior estão desligados.

Opção	O que significa
Como está na tela	O arquivo respeita exatamente o que está visível agora. Se os fios estão escondidos, o arquivo sai sem fios
Projeto completo	O arquivo leva tudo, inclusive o que está oculto na tela

Abaixo das opções, o Studio SHC mostra uma frase de apoio que muda conforme a escolha:

- Com **Projeto completo**: “Inclui o que está oculto na tela: fios, dispositivos e itens sem vínculos.”
- Com **Como está na tela**: “Respeita o que está visível agora na planta.”

Quando nada está escondido, o menu mostra apenas o bloco de formatos.

Formato

Esse bloco do menu aparece sempre.

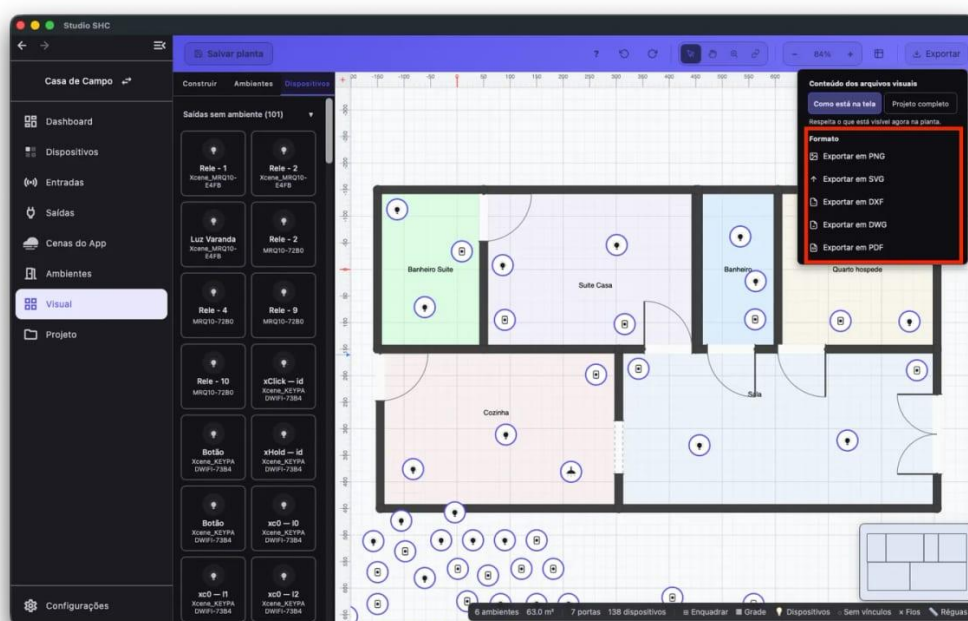
Opção	O que você recebe
Exportar em PNG	Imagem da planta inteira em alta resolução, com o título da planta impresso no canto
Exportar em SVG	Desenho vetorial da planta, que pode ser ampliado sem perder qualidade
Exportar em DXF	Arquivo de CAD, com os fios em uma camada própria
Exportar em DWG	Também gera um arquivo DXF. Veja a observação abaixo
Exportar em PDF	Documento em A4 paisagem, com até duas páginas

📌 Observação

O DWG é um formato fechado. Por isso, o Studio SHC gera um arquivo DXF (formato de desenho aceito por programas de CAD) no lugar e avisa na tela. Os principais programas de CAD, como AutoCAD, SketchUp e FreeCAD, abrem arquivos DXF diretamente.

Como exportar

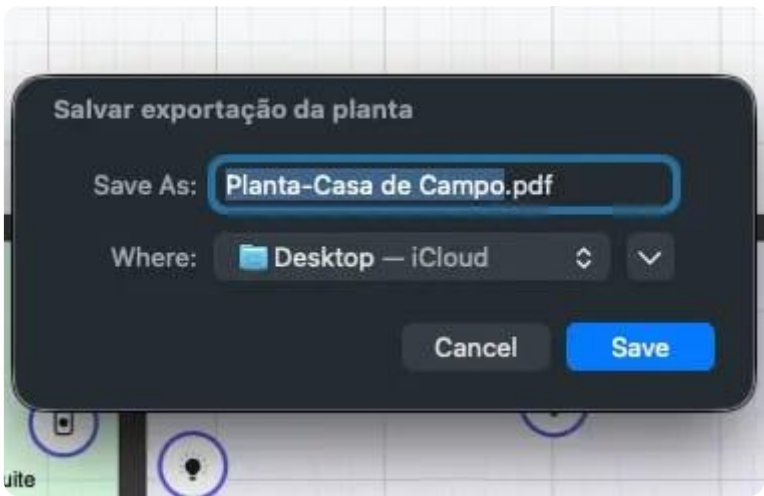
- 1 Deixe a planta na aparência que você quer exportar.
Se quiser esconder os fios, os dispositivos ou os itens sem vínculo, use os botões da barra inferior antes de exportar.
- 2 Clique em **Exportar** na barra superior.
- 3 Se o bloco **Conteúdo dos arquivos visuais** aparecer, escolha entre **Como está na tela** e **Projeto completo**.
- 4 Clique no formato desejado.



- 5 Escolha onde salvar o arquivo, quando o sistema pedir.
A pergunta muda conforme o aparelho. Veja a seção seguinte.
- 6 Aguarde a gravação terminar.

Onde o arquivo é salvo

Aparelho	O que acontece ao escolher um formato
macOS	Abre a janela do sistema Salvar exportação da planta , com o nome do arquivo já preenchido. Você escolhe a pasta
Windows	Abre a janela de salvar do Windows, com o mesmo título
iPad e tablet Android	Abre o seletor de destino do sistema, com o título Salvar exportação da planta
Navegador	O arquivo cai direto na pasta de downloads do navegador, sem perguntar nada



Se você fechar a janela sem escolher uma pasta, nada é gravado e nenhum aviso aparece.

Você tem até **5 minutos** para escolher a pasta. Depois disso, a exportação é cancelada e você precisa começar de novo.

Nome do arquivo

O nome sugerido é **Planta**, seguido de um traço e do nome do projeto, mais a extensão do formato escolhido.

Em um projeto chamado **Casa da Praia**, os arquivos ficam assim:

- **Planta-Casa da Praia.png**
- **Planta-Casa da Praia.svg**
- **Planta-Casa da Praia.dxf** — tanto para DXF quanto para DWG
- **Planta-Casa da Praia.pdf**

Como o nome do projeto entra no arquivo, você consegue identificar de qual projeto é cada planta sem precisar abrir os arquivos.

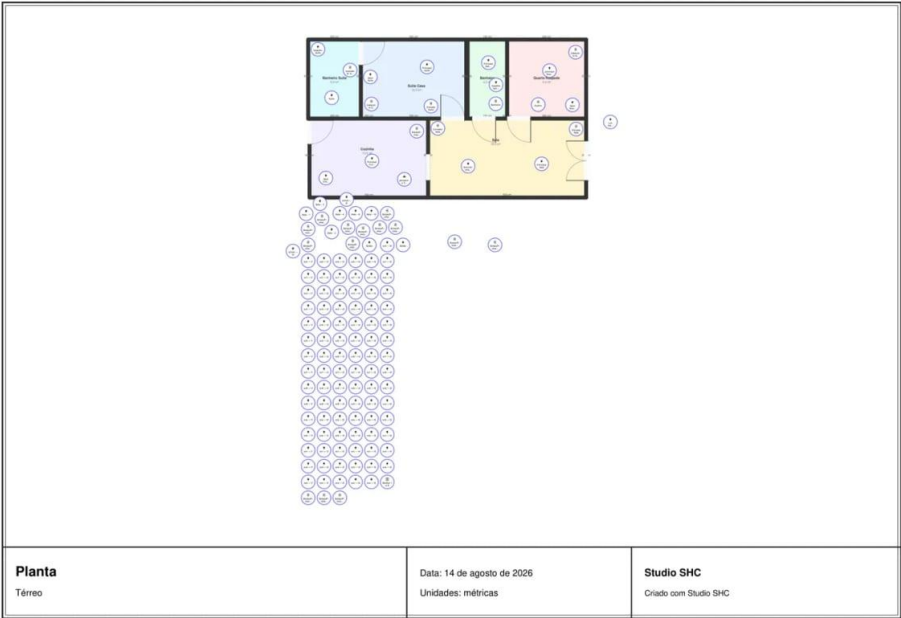
Alguns caracteres não são aceitos em nome de arquivo pelo sistema operacional, como `\ / : * ? " < > | .`. Quando o nome do projeto tiver algum deles, o Studio SHC os substitui automaticamente. O arquivo continua sendo salvo normalmente.

Se o projeto estiver sem nome, o arquivo se chama apenas **Planta**.

O que sai no PDF

O PDF tem até duas páginas.

Página 1 traz o desenho da planta inteira. No rodapé, há um carimbo com o nome da planta, o nome do pavimento, a descrição do projeto quando houver, a data, as unidades de medida e a assinatura **Studio SHC**.



Página 2 traz o **Quadro de ambientes** e só aparece quando o projeto tem ambientes. É uma tabela com as colunas **#**, **Ambiente**, **Botões/Pulsadores**, **Saídas** e **Área**. A tabela tem também uma linha **Sem Ambiente** para o que não pertence a nenhum cômodo, uma linha **TOTAL** e um resumo com as contagens do projeto.

Quadro de ambientes				
#	Ambiente	Botões/Pulsadores	Saídas	Área
1	Suíte Casa	2	2	12.0 m²
2	Sala	2	2	18.0 m²
3	Banheiro	1	2	4.5 m²
4	Quarto hospede	2	2	9.0 m²
5	Cozinha	1	3	13.5 m²
6	Banheiro Suíte	1	2	6.0 m²
7	Sem Ambiente	22	101	—
TOTAL		31	114	63.0 m²
6 ambientes · 31 botões/pulsadores · 114 saídas · 24 paredes				
Planta		Data: 14 de agosto de 2026		Studio SHC
Térreo		Unidades: métricas		Criado com Studio SHC

Os fios nas exportações

Os fios das ligações saem em **todos** os formatos: PNG, SVG, DXF, DWG e PDF.

Eles saem com a mesma aparência da tela: traço contínuo para as ligações de clicar, traço tracejado para as de segurar, as mesmas cores e o mesmo leque quando dois fios ligam as mesmas pontas.

O realce de seleção **nunca** sai no arquivo. Ele serve apenas enquanto você edita.

Para entender o que cada traço significa, veja [Fios e ligações](#).

Se algo der errado

Situação	O que fazer
Aparece “Não foi possível salvar o arquivo. Tente novamente.”	Repita a exportação. Confira se há espaço no aparelho e se a pasta escolhida permite gravação
Aparece “Não foi possível salvar o arquivo: ...” com um detalhe técnico	Repita a exportação. Se continuar, anote a mensagem e acione o suporte
Nada acontece depois de escolher o formato	A janela de salvar pode ter sido fechada sem escolher a pasta. Exporte novamente
O arquivo saiu sem os fios ou sem os dispositivos	Algum botão da barra inferior estava desligado e a opção Como está na tela estava marcada. Exporte de novo usando Projeto completo
O arquivo DWG chegou como DXF	É o comportamento esperado. Abra o DXF no seu programa de CAD normalmente

Atenção

O arquivo exportado é um **desenho**, não um backup do projeto.

Não é possível abrir uma planta a partir de um arquivo exportado. A planta do projeto vive na nuvem e é gravada pelo botão **Salvar planta**.

Para entender como a planta é gravada, veja [Salvar a planta e resolver conflitos](#).

Dicas úteis

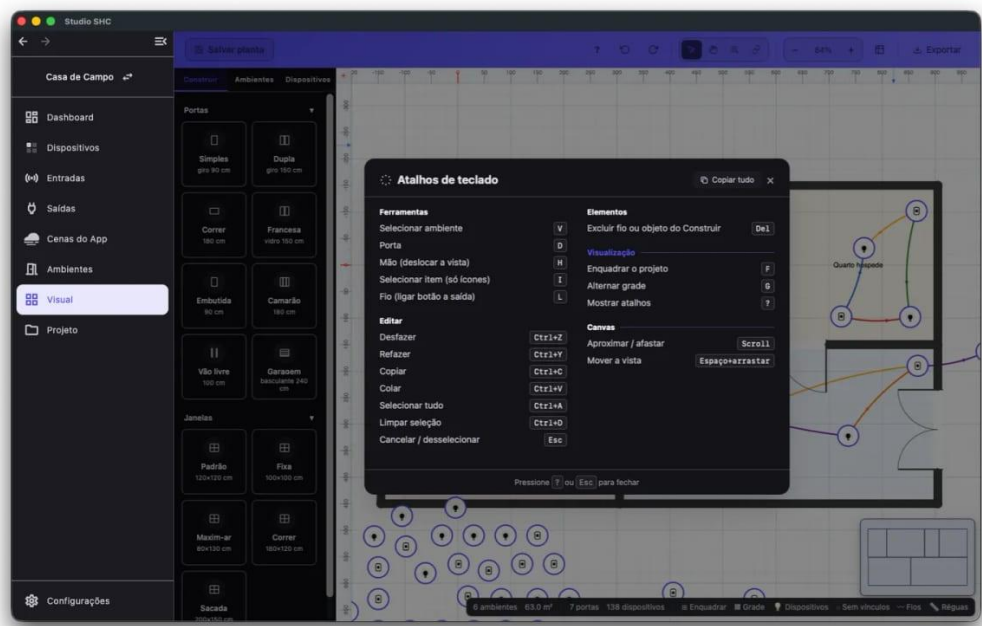
- Ajuste a visualização da planta antes de exportar. O que está na tela é o que sai no arquivo quando a opção **Como está na tela** está marcada.
- Use **PDF** quando o objetivo for imprimir ou entregar a planta ao cliente, porque ele já traz o quadro de ambientes.
- Use **DXF** quando o arquivo for para o projetista, porque os fios vêm em uma camada separada.
- Use **PNG** para enviar rapidamente por mensagem e **SVG** quando a imagem precisar ser ampliada.
- O nome sugerido já inclui o nome do projeto, então plantas de projetos diferentes não se confundem na mesma pasta.
- Exportar não altera nada no projeto e não gera pendência de envio para os equipamentos.

Atalhos de teclado da planta

A tela **Visual** aceita atalhos de teclado para trocar de ferramenta, desfazer, enquadrar o desenho e mover a vista. Os atalhos valem no computador, onde existe teclado. No tablet, as mesmas ações ficam nos botões da tela. O próprio Studio SHC traz a lista completa dentro do editor, na janela **Atalhos de teclado**.

Como abrir a lista de atalhos

- 1 Abra a tela **Visual** do projeto.
- 2 Na barra superior do editor, clique no botão ?.



- 3 Para copiar a lista inteira em texto, clique em **Copiar tudo**.
- 4 Para fechar, use o X do canto, a tecla **Esc** ou clique fora da janela.

A tecla ? também abre e fecha essa janela.

Ferramentas

Ação	Tecla
Selecionar ambiente	V
Porta	D
Mão, para deslocar a vista	H
Selecionar item, só ícones	I
Fio, para ligar botão a saída	L

Para entender o que cada ferramenta faz, veja [Barra de ferramentas da planta](#).

Editar

Ação	Tecla
Desfazer	Ctrl+Z
Refazer	Ctrl+Y
Copiar	Ctrl+C
Colar	Ctrl+V
Selecionar tudo	Ctrl+A
Limpar seleção	Ctrl+D
Salvar planta	Ctrl+S
Cancelar ou desselecionar	Esc

O Refazer também responde a Ctrl+Shift+Z.

Elementos

Ação	Tecla
Excluir fio ou objeto do Construir	Del

A tecla **Del** apaga somente paredes, portas, janelas e fios. Ela **não apaga** ambientes nem ícones de saída e de botão: esses itens são excluídos nas telas **Ambientes**, **Entradas** e **Saídas**.

Visualização

Ação	Tecla
Enquadrar o projeto	F
Alternar grade	G
Mostrar atalhos	?

Movimentar o desenho

Ação	Como fazer
Aproximar e afastar	Roda do mouse
Mover a vista	Espaço + arrastar

O que a tecla Esc faz

A tecla **Esc** sempre significa “sair do que eu estava fazendo”. Em um único toque, ela:

- Volta para a ferramenta **Selecionar ambiente**.
- Desliga a ferramenta **Mão**.
- Cancela a colocação de uma porta ou de uma janela em andamento.
- Solta o fio que estava sendo criado.
- Encerra a sequência de paredes em andamento.
- Limpa a seleção atual.

Teclas de apoio durante o desenho

Estas teclas não aparecem na janela **Atalhos de teclado**, mas ajudam bastante quem trabalha com mouse:

Tecla	O que faz
Shift	Força ângulo reto ao desenhar uma parede e mantém a proporção ao redimensionar
Shift + arrastar	Desloca a vista sem trocar de ferramenta
Alt + arrastar a alça central de uma parede	Encurva a parede
Alt + arrastar o nome do ambiente	Move apenas o nome, sem mover o cômodo

No tablet

Sem teclado, use os equivalentes na tela:

Atalho	Equivalente no toque
Ctrl+A, Ctrl+D, Ctrl+C, Ctrl+V	Menu Mais ações , seção Seleção
Del	Botão Excluir , no rodapé do painel de propriedades
Esc	Botão Cancelar , na faixa do topo do desenho
F e G	Botões Enquadrar e Grade , na barra inferior

Dicas úteis

- Guarde as quatro teclas de ferramenta: **V** para ambiente, **H** para a mão, **I** para ícones e **L** para o fio.
- Use **F** sempre que se perder na planta: ele reenquadra o projeto inteiro.
- Use **Esc** como botão de emergência, para largar qualquer modo e voltar ao normal.
- **Ctrl+Z** reverte apenas o desenho, não as alterações de ambiente e de ligações.
- Clique em **Copiar tudo** na janela de atalhos para colar a lista em uma anotação e consultar durante a obra.
- Para ver os botões que fazem o mesmo que essas teclas, veja [Barra de ferramentas da planta](#).

Cenas do App

Lista de cenas do app

A tela **Cenas do App** mostra as cenas criadas para serem executadas diretamente pelo Studio SHC e pelo App SHC.

Uma cena do app permite acionar várias saídas com um único toque, sem depender de um botão físico.

Por exemplo, uma cena chamada **Bom dia** pode ligar algumas luzes, ajustar uma zona de áudio e desligar outros equipamentos ao mesmo tempo.

Diferença entre Cenas do App e cenas de entradas

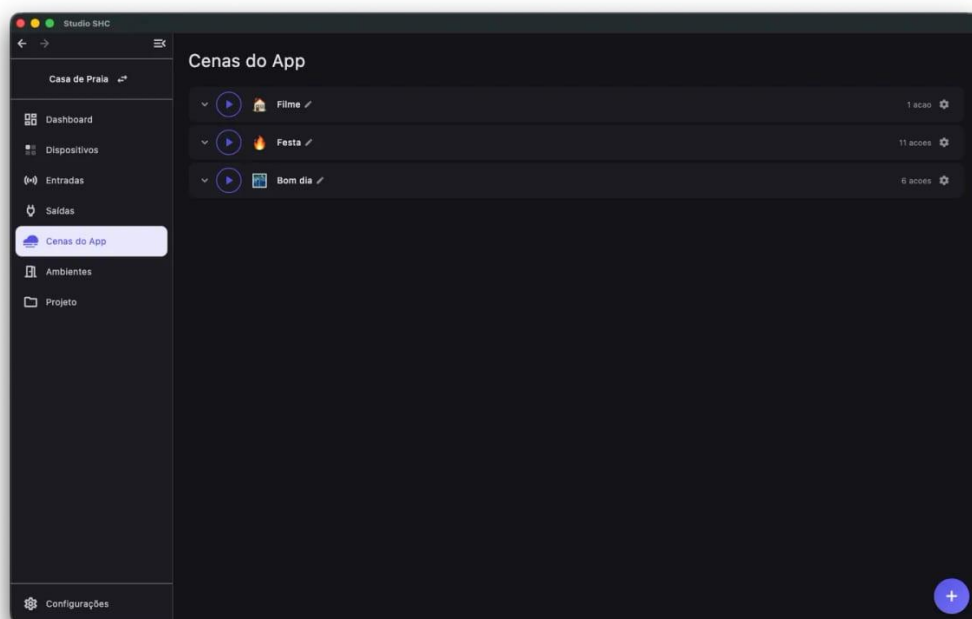
No Studio SHC existem dois tipos de uso de cena:

Tipo	Como é acionada
Cenas do App	São executadas pelo próprio Studio SHC, pelo botão de play da cena
Cenas de entradas	São executadas por botões ou pulsadores físicos

Para configurar ações de botões físicos, veja [Cenas de click](#) e [Cenas de hold](#).

Como acessar

- 1 Entre no projeto desejado.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Cenas do App**.

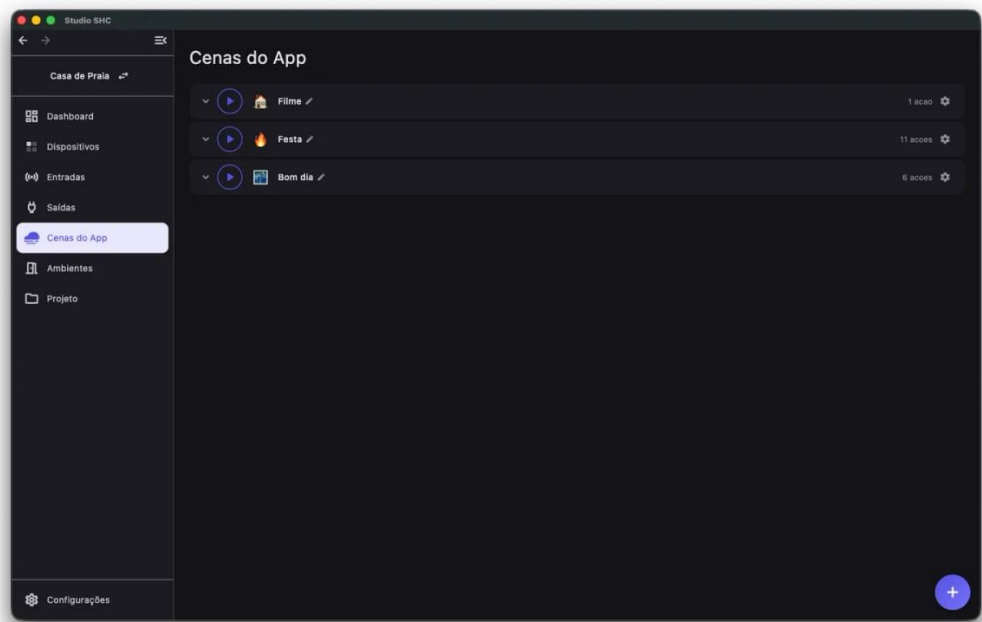


O que aparece na tela

Cada cena aparece em um card (cartão).

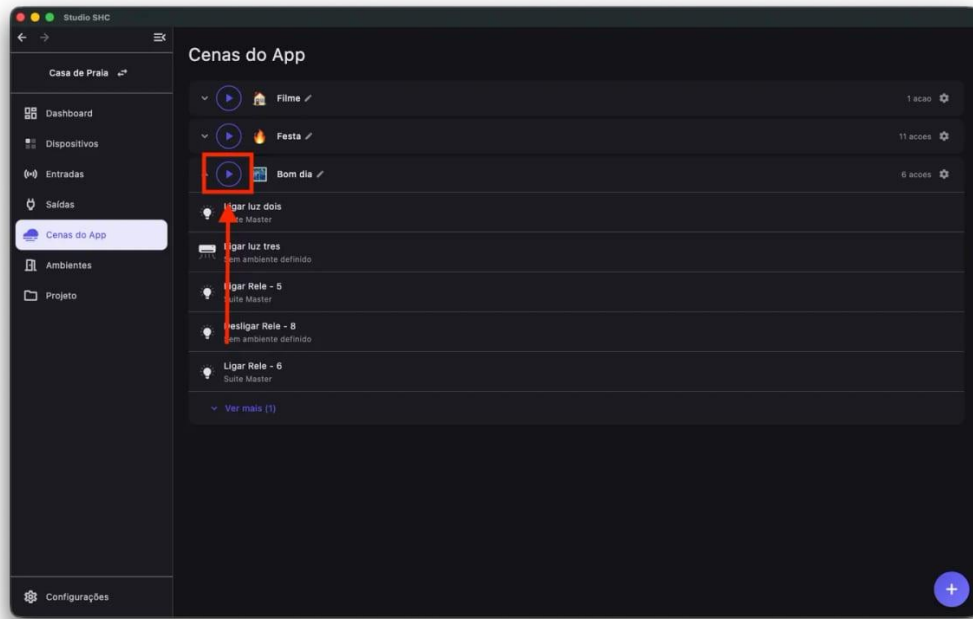
O card pode mostrar:

Informação	O que mostra
Seta	Expande ou recolhe os detalhes da cena
Play	Executa a cena
Emoji	Ícone visual escolhido para a cena
Nome	Nome da cena
Quantidade de ações	Mostra quantas ações fazem parte da cena
Engrenagem	Abre a edição da cena



Executar uma cena

- 1 Localize a cena desejada.
- 2 Clique no botão de play.



- 3 O Studio SHC envia os comandos configurados na cena.

A cena é executada na hora.

Cena ativa

Em alguns casos, o botão de **play** pode aparecer destacado em verde.

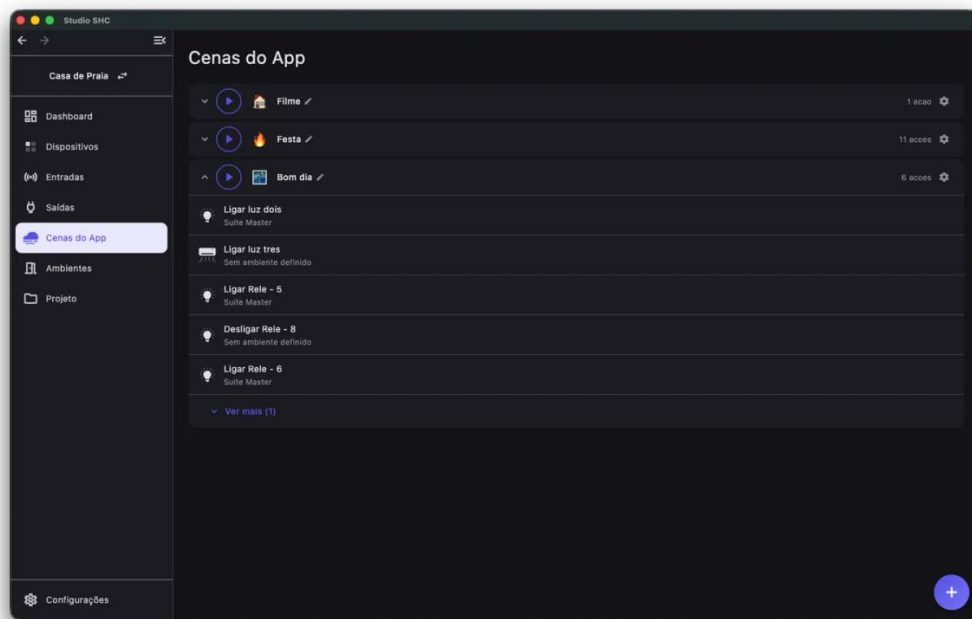
Isso indica que as ações daquela cena já estão no estado esperado.

Ao tocar novamente no play, o Studio SHC pode enviar o comando inverso, quando essa função estiver disponível para a cena.

Essa função é útil em cenas que podem funcionar como liga/desliga, como uma cena de iluminação.

Expandir uma cena

- 1 Clique no card da cena ou na seta ao lado dela.
- 2 A cena será expandida.



3 A lista de ações da cena será exibida.

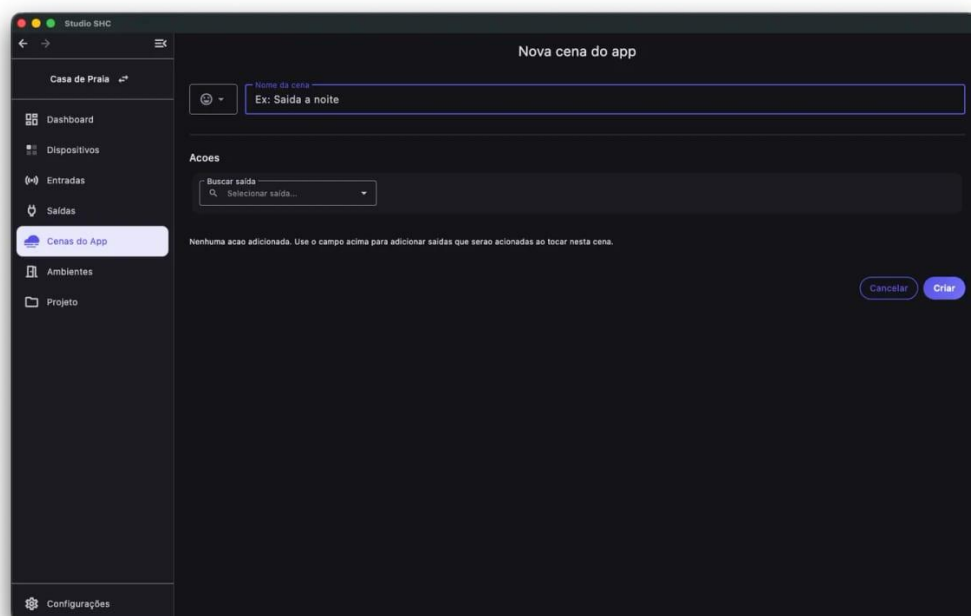
Cada ação pode mostrar:

- O que será acionado.
- O ambiente relacionado.
- O ícone da saída ou equipamento.

Se a cena tiver muitas ações, a tela pode mostrar a opção **Ver mais** para exibir o restante.

Criar nova cena

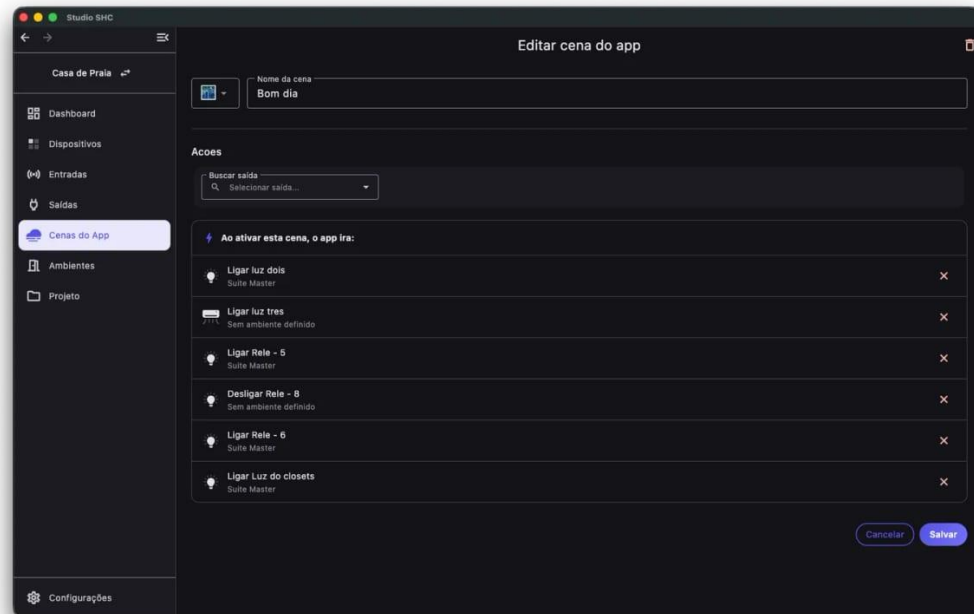
Para criar uma nova cena, clique no botão **+**, no canto inferior direito da tela.



Para o passo a passo completo, veja [Criar e editar cena do app](#).

Editar uma cena

Para editar uma cena existente, clique no ícone de **engrenagem** no card da cena.



Para o passo a passo completo, veja [Criar e editar cena do app](#).

Estado vazio

Se ainda não houver cenas criadas, a tela mostra uma mensagem informando que nenhuma cena foi encontrada.

Nesse caso, clique no botão **+** para criar a primeira cena.

Dicas úteis

- Use cenas do app para comandos que você quer executar manualmente pelo Studio SHC.
- Use nomes claros, como **Bom dia**, **Cinema**, **Festa** ou **Boa noite**.
- Use emojis para identificar as cenas mais rapidamente.
- Expanda uma cena para conferir quais ações ela executa.
- Use o botão de play para testar a cena.

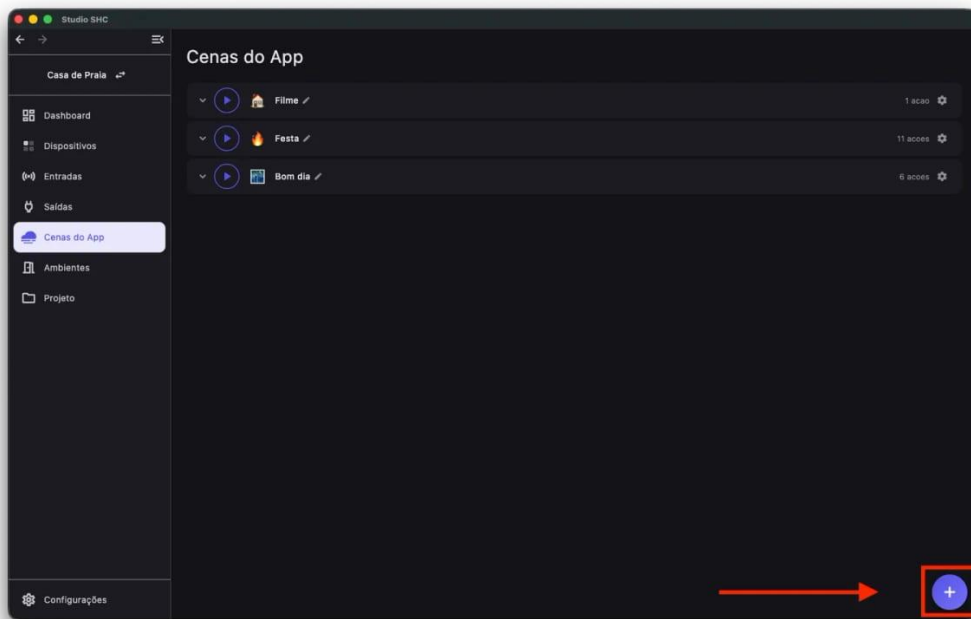
Criar e editar cena do app

A tela de criação e edição de cena permite definir o emoji, o nome e as ações de uma Cena do App.

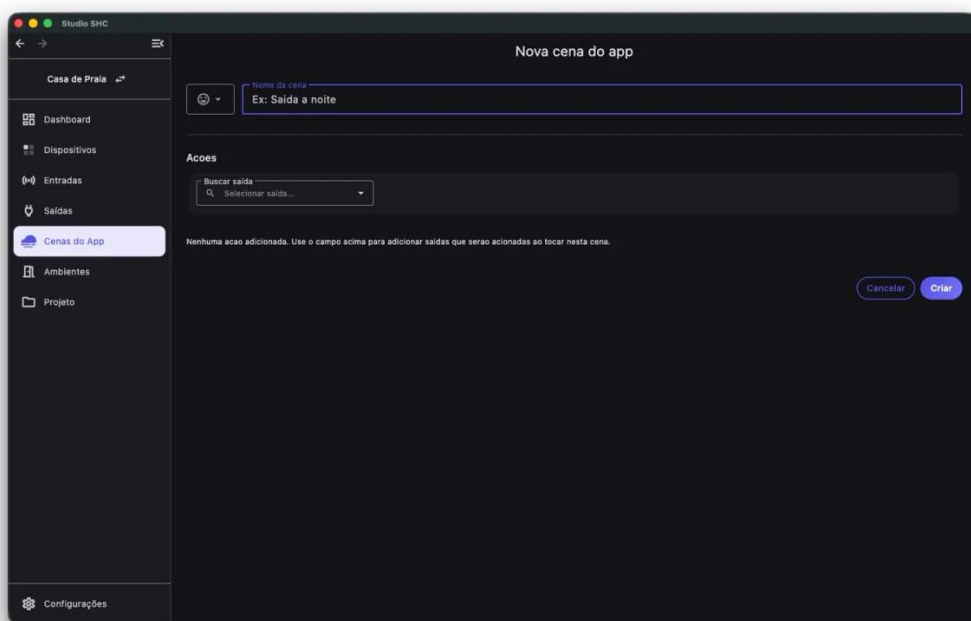
A mesma tela é usada para criar uma nova cena ou alterar uma cena existente.

Criar uma nova cena

- 1 Acesse [Cenas do App](#).
- 2 Clique no botão +, no canto inferior direito.



- 3 A tela Nova cena do app será aberta.



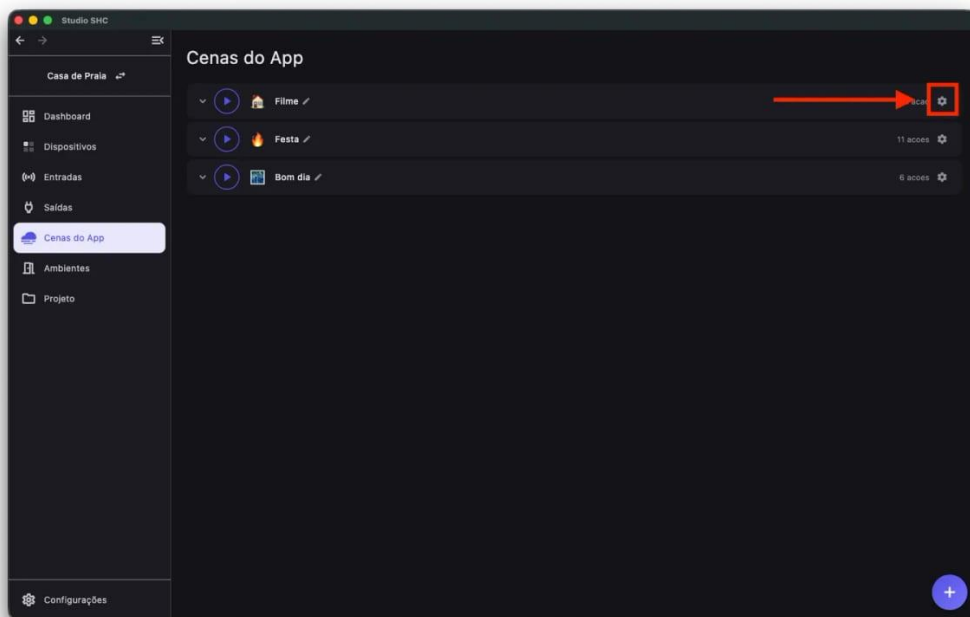
- 4 Escolha um emoji, se quiser.

- 5 Digite o nome da cena.
- 6 Adicione as ações da cena.
- 7 Clique em Criar.

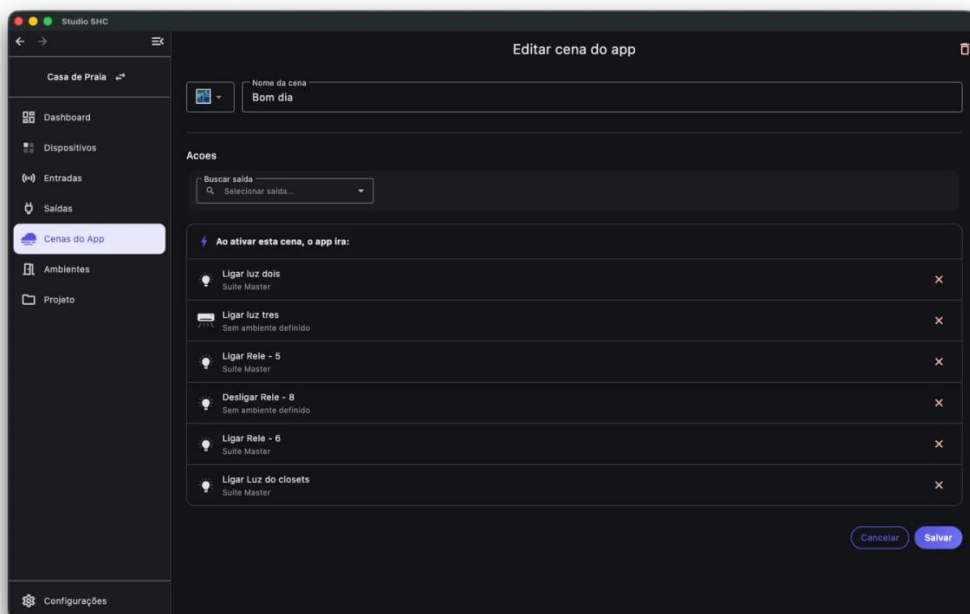
A cena aparece na lista de Cenas do App.

Editar uma cena existente

- 1 Acesse [Cenas do App](#).
- 2 Localize a cena desejada.
- 3 Clique no ícone de engrenagem no card da cena.



- 4 A tela Editar cena do app será aberta.

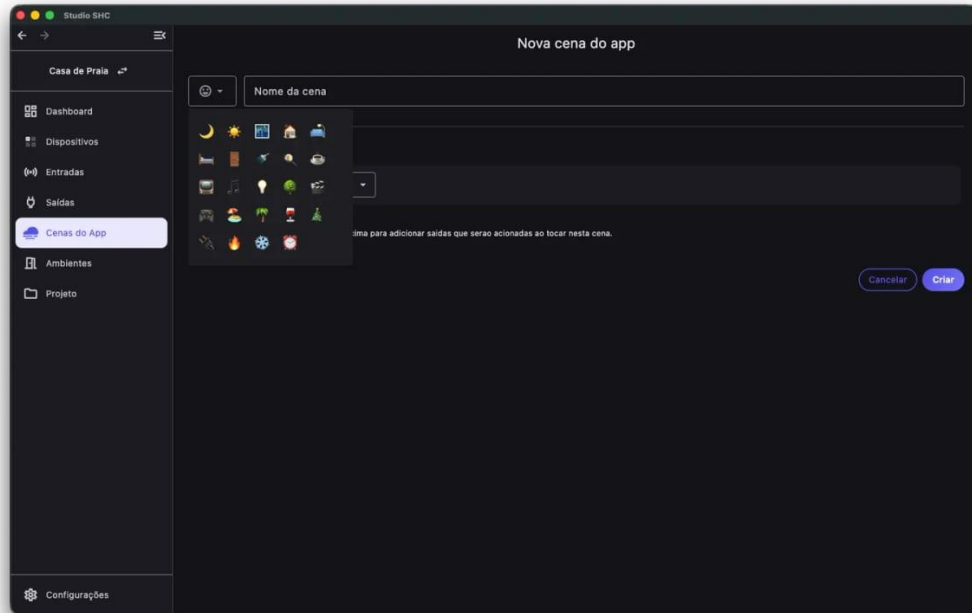


- 5 Altere o emoji, nome ou ações da cena.
- 6 Clique em **Salvar**.

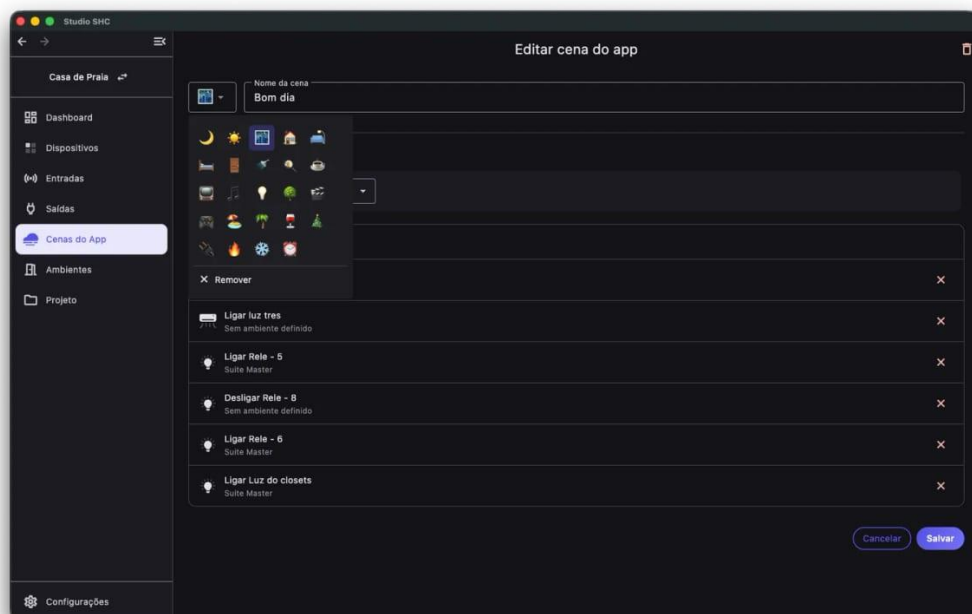
Escolher ou alterar o emoji

O emoji ajuda a identificar visualmente a cena.

- 1 Clique no botão de emoji, ao lado do campo de nome.



- 2 Escolha um emoji na lista.
- 3 Para remover o emoji, use a opção **Remover**, quando disponível.



O emoji é opcional. Se você não escolher nenhum, a cena funciona normalmente.

Alterar o nome da cena

- 1 Clique no campo **Nome da cena**.
- 2 Digite o nome desejado.
- 3 Clique em **Criar** ou **Salvar**, dependendo da tela.

O nome da cena é obrigatório.

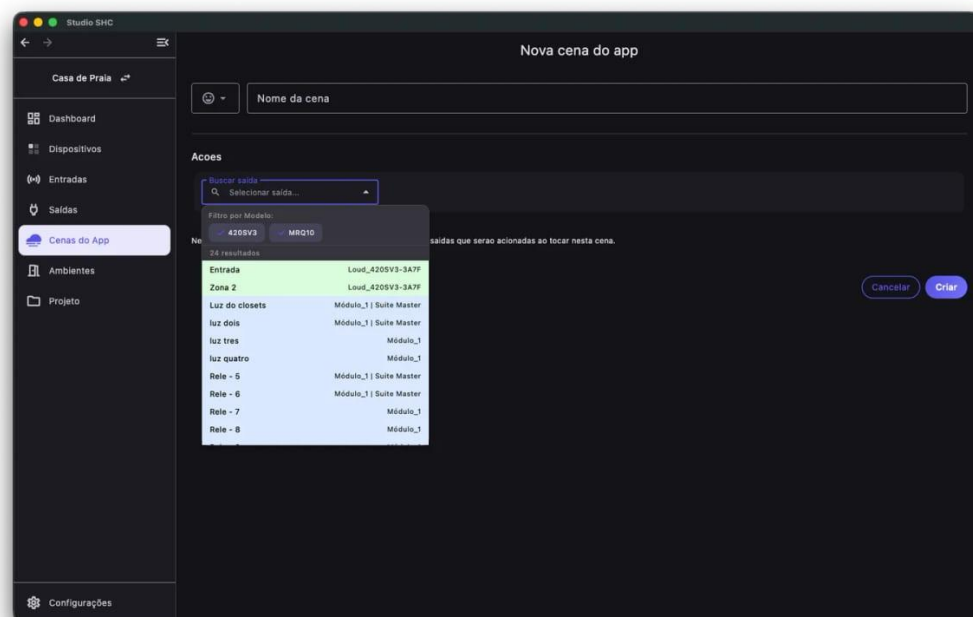
Use nomes fáceis de entender, como:

- Bom dia
- Boa noite
- Cinema
- Festa
- Saída à noite

Adicionar ações

As ações definem o que a cena fará quando for executada.

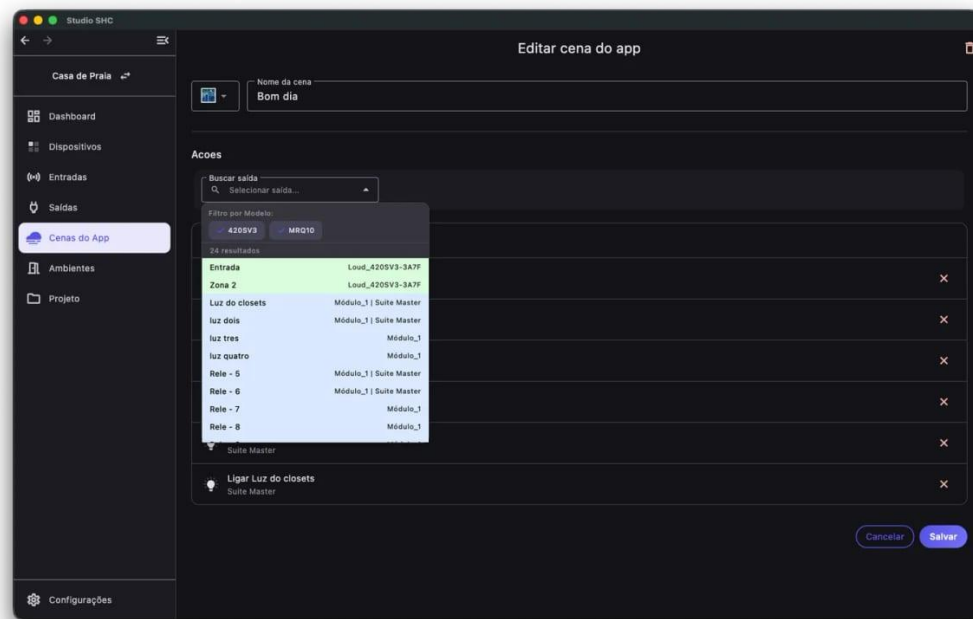
Use o campo **Buscar saída** para adicionar uma saída à cena.



Para o passo a passo completo, veja [Adicionar ações a uma cena](#).

Remover ações

Na lista de ações da cena, clique no **X** ao lado da ação que deseja remover.



A ação é retirada da cena.

Salvar alterações

Depois de criar ou editar a cena, clique em:

Botão Quando aparece

Criar Ao criar uma nova cena

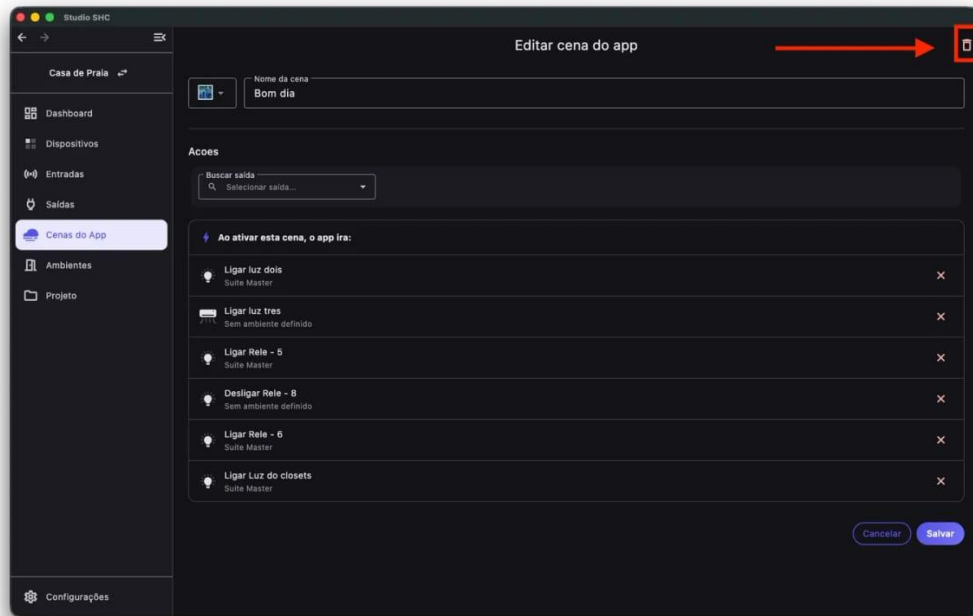
Salvar Ao editar uma cena existente

Se você sair da tela com alterações não salvas, o Studio SHC poderá perguntar se deseja descartar as alterações.

Excluir uma cena

Na tela **Editar cena do app**, pode aparecer um ícone de lixeira no canto superior direito.

1 Clique no ícone de lixeira.



2 Confirme a exclusão.

Depois de excluída, a cena deixa de aparecer na lista.

Dicas úteis

- O emoji é opcional, mas ajuda a encontrar a cena mais rápido.
- O nome da cena deve deixar claro o objetivo dela.
- Uma cena pode ser criada sem ações e preenchida depois.
- Antes de salvar, confira se as ações estão corretas.
- Para alterar as saídas acionadas pela cena, veja [Adicionar ações a uma cena](#).

Adicionar ações a uma cena

As ações definem o que uma Cena do App faz quando é executada.

Cada ação representa uma saída que será acionada, como uma luz, relé, persiana, dimmer, zona de áudio ou outro controle disponível no projeto.

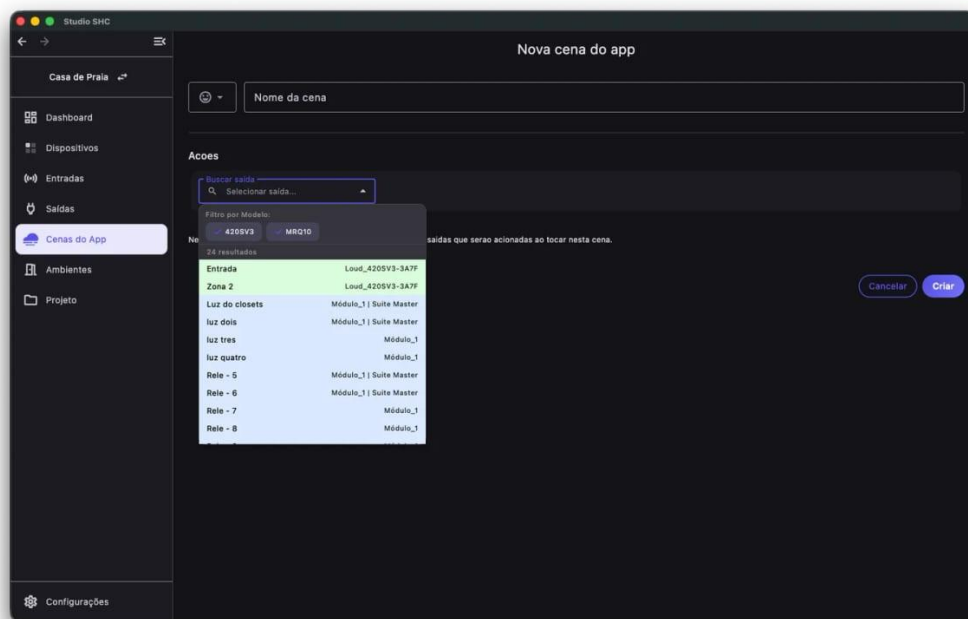
Onde adicionar ações

Você adiciona ações na tela de criação ou edição de cena.

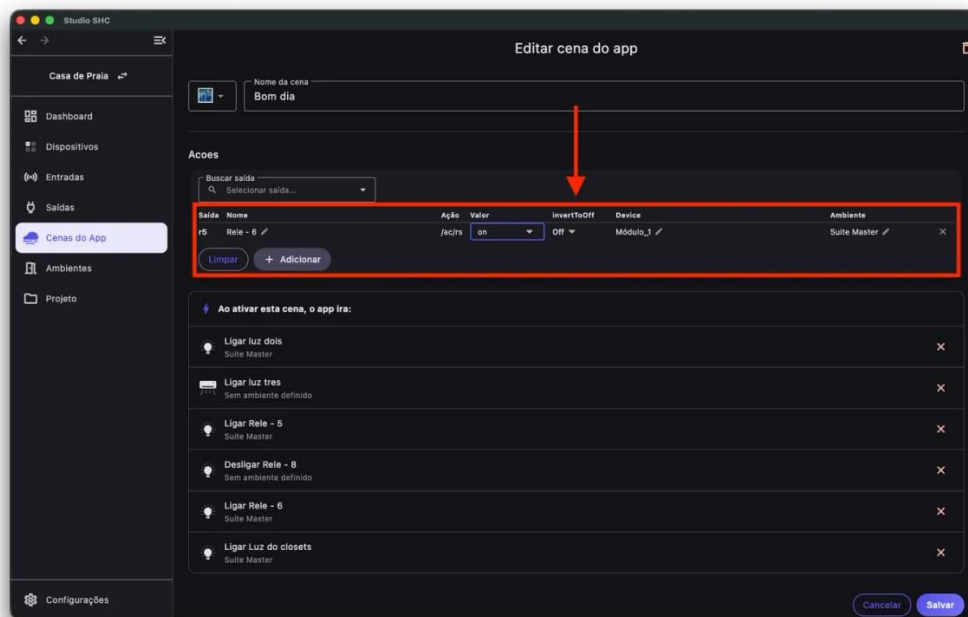
Para abrir essa tela, veja [Criar e editar cena do app](#).

Adicionar uma ação

- 1 Na tela da cena, localize a seção **Ações**.
- 2 Clique no campo **Buscar saída**.



- 3 Escolha a saída que deseja adicionar.
A lista pode mostrar saídas separadas por modelo de dispositivo.
A saída escolhida aparece numa tabela de preparação, abaixo do campo. Ela ainda não faz parte da cena. Você pode escolher várias saídas antes de continuar.
- 4 Em cada linha da tabela, escolha no campo **Valor** o que aquela saída deve fazer.



5 Clique em **Adicionar**.

O botão só fica disponível quando todas as linhas têm um **Valor**.

As saídas da tabela passam para a lista de ações da cena, e a tabela fica vazia.

6 Repita o processo para adicionar outras ações.

Para desistir das saídas que estão na tabela, clique em **Limpar**. A tabela fica vazia e nada é adicionado à cena.

Se a saída já está na cena

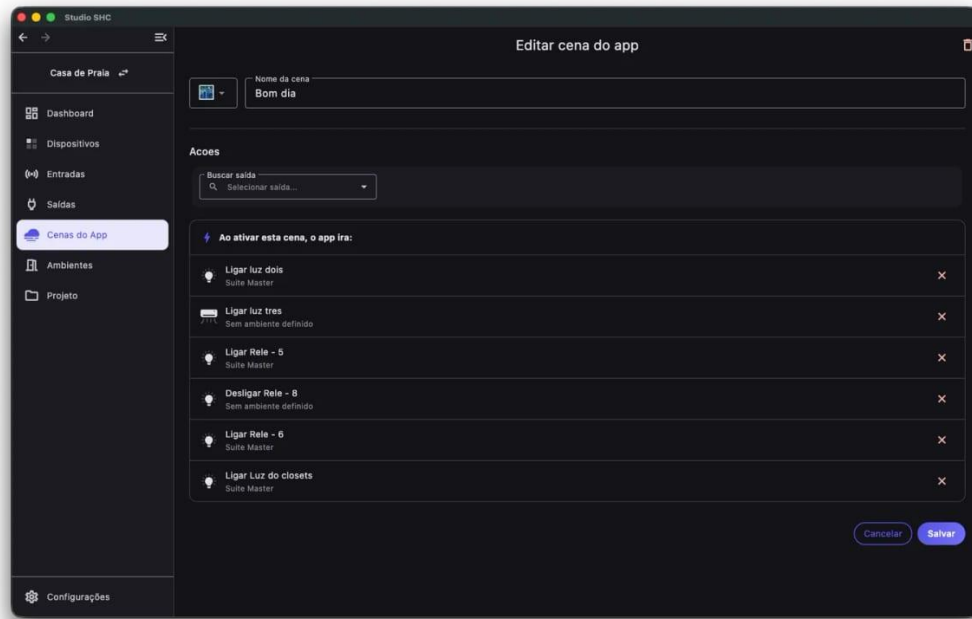
- Se a mesma saída já está na cena com o mesmo valor, nada é adicionado. O app avisa que ela **já está na cena com este valor**.
- Se a mesma saída já está na cena com outro valor, abre a janela **Comando duplicado**. Escolha **Substituir** para trocar pelo valor novo, ou **Manter os dois** para a saída mudar duas vezes em sequência. Para desistir, clique em **Cancelar**.

Lista de ações

Depois de adicionadas, as ações aparecem em uma lista.

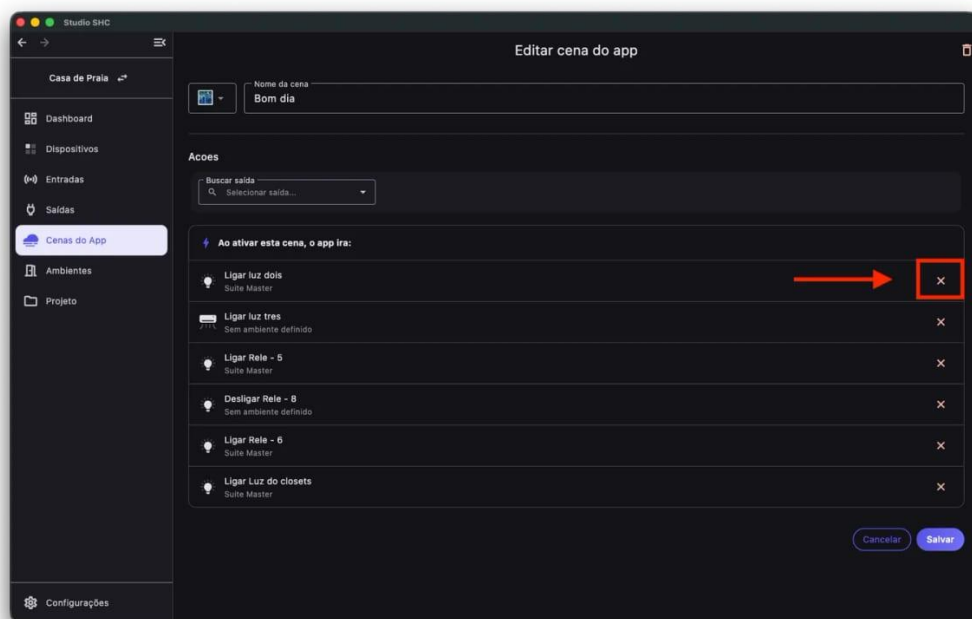
Cada linha pode mostrar:

- Ícone da saída.
- Descrição do que será feito.
- Ambiente relacionado.
- Botão X para remover a ação.



Remover uma ação

- 1 Encontre a ação que deseja remover.
- 2 Clique no X ao lado da ação.



- 3 A ação é removida da cena.

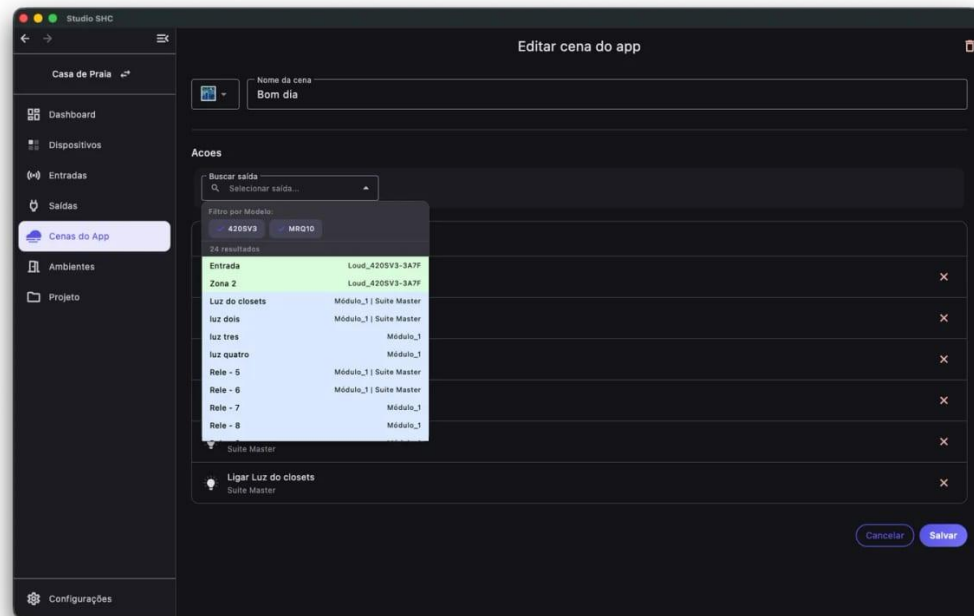
Escolher saídas

O campo **Buscar saída** mostra as saídas disponíveis no projeto.

Você pode usar esse campo para encontrar rapidamente a saída desejada.

A lista pode mostrar informações como:

- Nome da saída.
- Equipamento.
- Ambiente.
- Modelo do dispositivo.



Ordem das ações

As ações aparecem na ordem em que foram adicionadas.

Ao executar a cena, o Studio SHC segue a lista de ações configuradas.

Para mudar a ordem, se a tela não oferecer a opção de arrastar, remova as ações e adicione de novo na sequência desejada.

Depois de adicionar ações

Depois de adicionar ou remover ações, clique em **Criar** ou **Salvar** na tela da cena.

As alterações só ficam gravadas depois de salvar.

Dicas úteis

- Adicione apenas as ações necessárias para a cena.
- Use nomes claros nas saídas para facilitar a busca.
- Confira o ambiente da saída antes de adicionar.
- Para ações acionadas por botão físico, use [Cenas de click](#) ou [Cenas de hold](#).
- Para executar a cena pelo app, volte para [Lista de cenas do app](#) e use o botão de play.

Projeto

Projeto

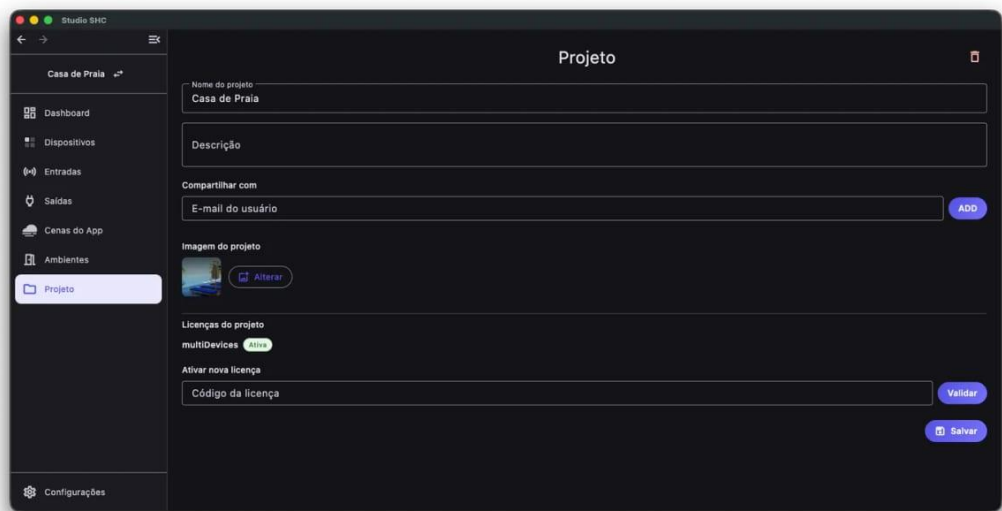
A tela **Projeto** mostra as informações do projeto atual e permite acessar a edição dos dados do projeto.

Use essa tela quando quiser revisar ou alterar informações como nome, descrição, imagem, compartilhamento, licenças ou exclusão do projeto.

O passo a passo completo de edição fica em [Editar projeto](#).

Como acessar

- 1 Entre no projeto desejado.
- 2 Abra a **barra lateral**.
- 3 Clique em **Projeto**.



O que você pode ver ou editar

Na tela **Projeto**, você pode encontrar informações como:

Área	Para que serve
Nome do projeto	Identifica o projeto na lista de projetos
Descrição	Ajuda a explicar ou diferenciar o projeto
Compartilhamento	Permite gerenciar usuários que têm acesso ao projeto
Imagem do projeto	Define a imagem ou aparência visual do projeto
Licenças	Mostra e permite ativar licenças do projeto
Excluir projeto	Permite remover o projeto ou sair de um projeto compartilhado

Para editar esses dados, veja [Editar projeto](#).

Ações relacionadas

Para mais detalhes sobre cada ação, veja:

- [Editar projeto](#)
 - [Compartilhar projeto](#)
 - [Licenças](#)
 - [Deletar projeto](#)
-

Dicas úteis

- Use essa tela para revisar os dados do projeto atual.
- Alterações feitas no projeto podem afetar todos os usuários que têm acesso a ele.
- Algumas ações podem estar disponíveis apenas para o dono do projeto.

Configurações

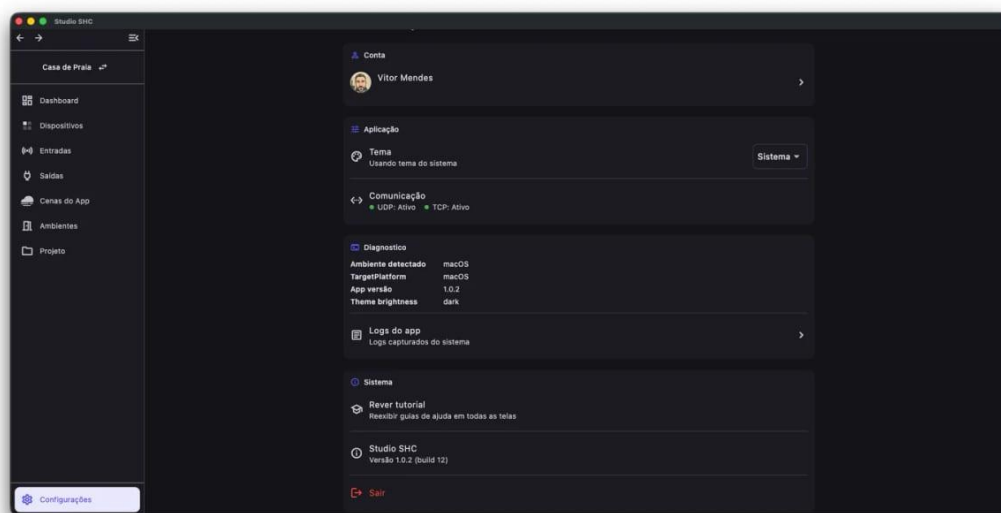
Configurações gerais

A tela **Configurações** reúne opções da sua conta, aparência do app, notificações, comunicação, diagnóstico, logs, tutorial, acesso ao manual e saída da conta.

Essa tela é voltada para configurações do usuário e do Studio SHC.

Como acessar

- 1 Entre em um projeto.
 - 2 Na barra lateral, clique em **Configurações**.
- O item **Configurações** fica no rodapé da barra lateral.



O que aparece na tela

A tela **Configurações** é dividida em seções:

Seção	Para que serve
Conta	Mostra seus dados de usuário e permite acessar o perfil
Aplicação	Permite alterar o tema e as notificações, e ver o status de comunicação
Diagnóstico	Mostra informações úteis para suporte
Sistema	Reúne opções como rever tutorial, acessar o manual e sair da conta

Conta

A seção **Conta** mostra as informações do usuário conectado.

Ela pode exibir:

- Foto de perfil.
- Nome do usuário.
- E-mail da conta.

Clique nessa área para abrir a tela de perfil.

Na tela de perfil, você pode alterar sua foto e nome de exibição.

Para mais detalhes, veja [Perfil do usuário](#).

Aplicação

A seção **Aplicação** mostra opções relacionadas à aparência e à comunicação do Studio SHC.

Ela inclui:

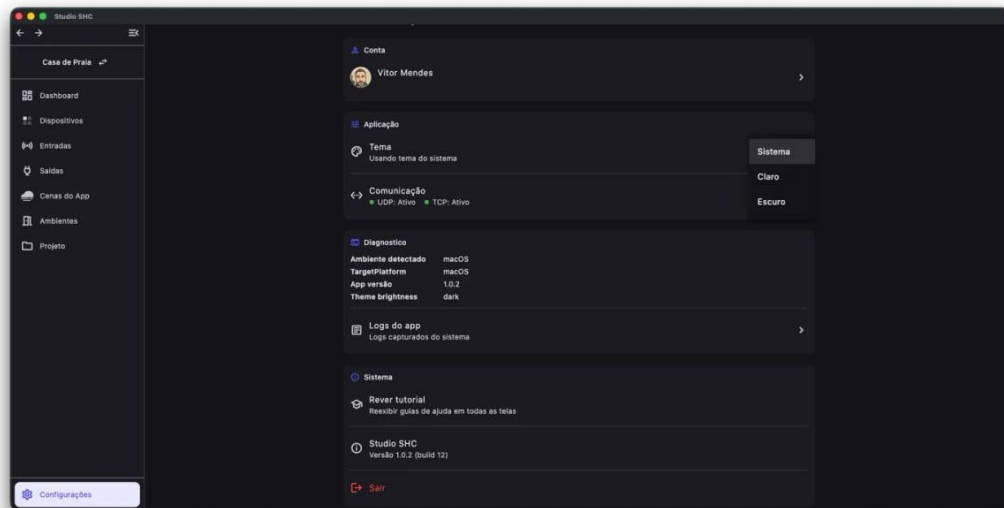
Item	Para que serve
Tema	Permite escolher entre tema do sistema, claro ou escuro
Notificações	Liga ou desliga o recebimento de avisos neste aparelho
Comunicação	Mostra se a comunicação UDP e TCP (os dois tipos de conexão de rede que o app usa) está ativa
Substituir dispositivo	Abre a tela usada para trocar o módulo físico preservando as configurações

Tema

O item **Tema** permite alterar a aparência do Studio SHC.

As opções disponíveis são:

- Sistema
- Claro
- Escuro



Para o passo a passo completo, veja [Tema](#).

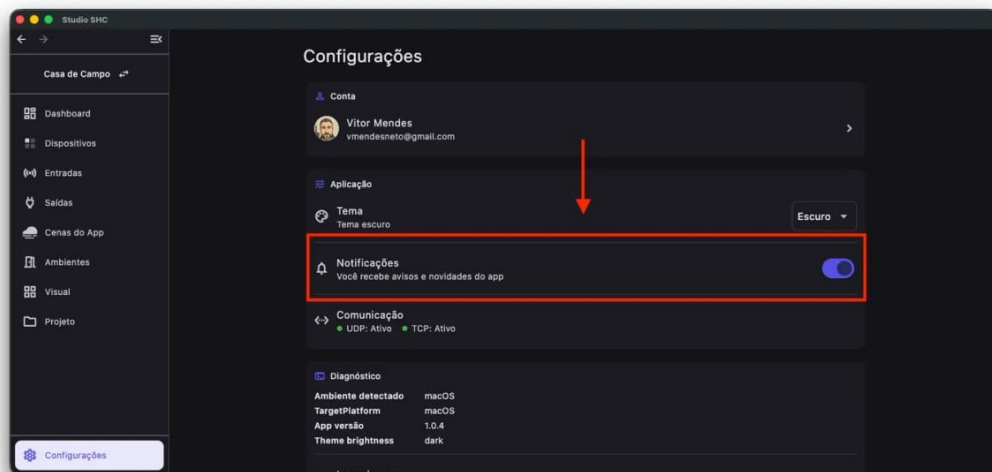
Notificações

O item **Notificações** liga ou desliga os avisos do Studio SHC neste aparelho.

A chave vem ligada. O texto abaixo do item mostra o estado atual:

- Ligada: **Você recebe avisos e novidades do app**
- Desligada: **Você não receberá notificações neste dispositivo**

Desligar em um aparelho não desliga nos outros.



Para o passo a passo completo, veja [Notificações](#).

Comunicação

O item **Comunicação** mostra o status da comunicação usada pelo Studio SHC para conversar com os dispositivos.

A tela pode mostrar:

- **UDP: Ativo** ou **UDP: Inativo**
- **TCP: Ativo** ou **TCP: Inativo**

Quando UDP e TCP estão ativos, o Studio SHC está com os canais de comunicação disponíveis.

Se algum deles aparecer como inativo, algumas funções podem não funcionar direito. Por exemplo: descoberta de dispositivos, envio de comandos ou atualização de estados.

Substituir dispositivo

O item **Substituir dispositivo** abre a tela usada para trocar um módulo físico por outro, mantendo as configurações do projeto.

Ele tem o subtítulo **Trocar o módulo físico e preservar as configurações**.

Esse item aparece apenas no tablet e no navegador.

No computador, a mesma função fica na barra de menu do sistema, em **Dispositivo > Substituir dispositivo**. Por isso, ela não é repetida aqui.

No navegador, o item aparece **desabilitado**, com o subtítulo **Requer o app instalado (acesso à rede local)**.

Para o passo a passo completo, veja [Substituir dispositivo](#).

Diagnóstico

A seção **Diagnóstico** mostra informações úteis para identificar o ambiente em que o Studio SHC está rodando.

Ela pode mostrar dados como:

- Sistema detectado.
- Plataforma do app.
- Versão do app.
- Tema atual.

Essas informações podem ser úteis ao entrar em contato com o suporte.

Logs do app

Dentro de **Diagnóstico**, existe a opção **Logs do app**.

Essa tela mostra mensagens registradas durante o uso do sistema.

Use essa opção quando precisar verificar detalhes de comunicação, erros ou enviar informações para o suporte.

Para mais detalhes, veja [Logs do app](#).

Tráfego na rede

A opção **Tráfego na rede** permite visualizar mensagens enviadas e recebidas entre o Studio SHC e os dispositivos.

Também permite enviar mensagens manuais do protocolo por **UDP** ou **TCP**, para testes e diagnóstico.

No computador, essa opção também pode ser acessada pela barra de menu do sistema, em **Ferramentas > Tráfego na rede**.

Para mais detalhes, veja [Tráfego na rede](#).

Forçar novo firmware

A opção **Forçar novo firmware** permite enviar manualmente um arquivo **.bin** (o arquivo do firmware, que é o programa interno do equipamento) para um dispositivo.

Atenção

Essa função é avançada. Use com cuidado: enviar um firmware incorreto pode causar falha no equipamento.

No computador, essa opção também pode ser acessada pela barra de menu do sistema, em **Ferramentas > Avançado > Forçar novo firmware**.

Para mais detalhes, veja [Forçar novo firmware](#).

Sistema

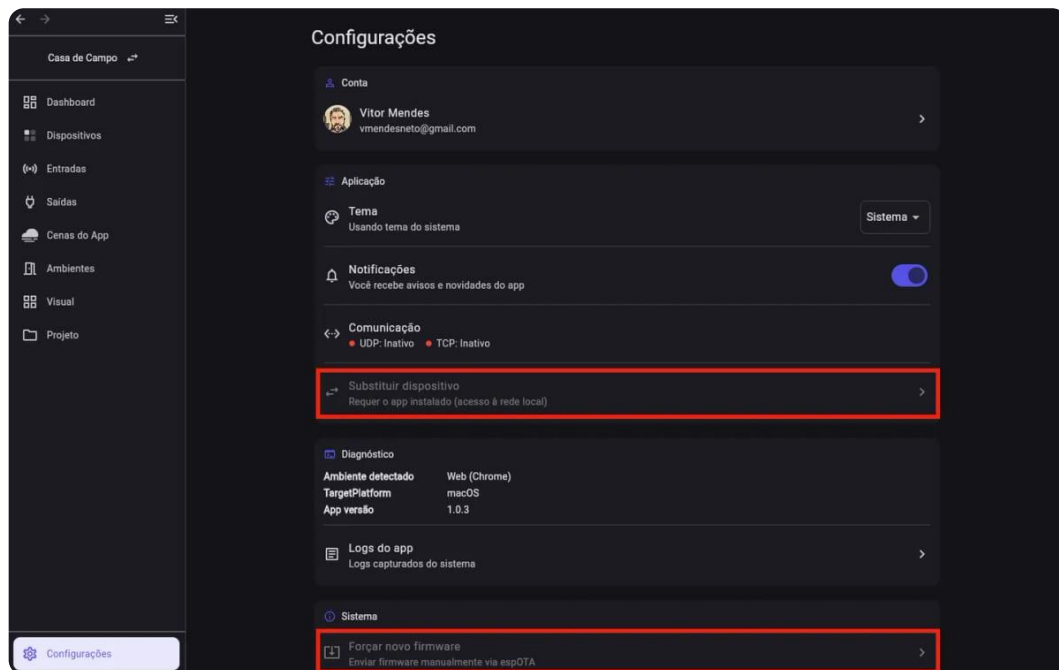
A seção **Sistema** reúne opções gerais do Studio SHC.

Ela pode mostrar:

Item	Para que serve
Tráfego na rede	Mostra mensagens enviadas e recebidas e permite enviar pacotes UDP ou TCP para diagnóstico
Rever tutorial	Faz com que os guias de ajuda apareçam novamente
Forçar novo firmware	Permite enviar manualmente um arquivo .bin para um dispositivo
Networking	Permite escolher qual adaptador o Studio SHC deve usar para se comunicar com os dispositivos
Studio SHC	Abre o manual do Studio SHC no navegador
Sair	Encerra a sessão da conta atual

Os itens **Tráfego na rede**, **Forçar novo firmware** e **Networking** aparecem no tablet e no navegador. No computador, eles ficam na barra de menu do sistema.

No navegador, esses três itens ficam **desabilitados**, com a explicação **Requer o app instalado (acesso à rede local)**. Na seção **Aplicação**, o item **Substituir dispositivo** também fica desabilitado pelo mesmo motivo.



Rever tutorial

Use **Rever tutorial** quando quiser ver novamente as dicas e guias de ajuda exibidos nas telas do Studio SHC.

O item tem o subtítulo **Reexibir guias de ajuda em todas as telas**.

Ao clicar, o Studio SHC esquece quais passos você já viu. Depois, mostra a mensagem **Tutorial será reexibido nas próximas visitas**.

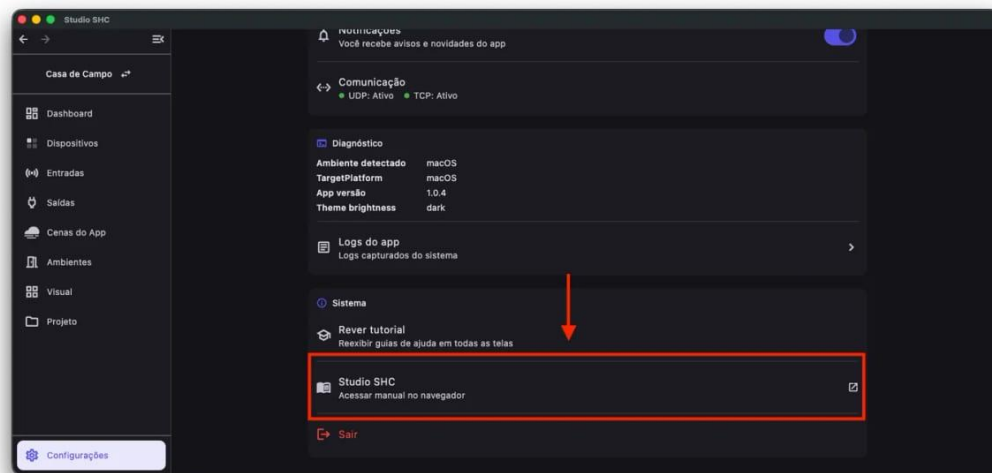
Os guias voltam a aparecer conforme você abre cada tela.

Manual do Studio SHC

O item **Studio SHC**, com o subtítulo **Acessar manual no navegador**, abre este manual no navegador padrão do aparelho.

À direita do item há um ícone de abrir em nova janela.

Se o manual não abrir, aparece a mensagem **Não foi possível abrir o manual**. Acesse em <https://manual-studio-shc.web.app/>



Networking

A opção **Networking** permite escolher qual adaptador o Studio SHC deve usar para encontrar e se comunicar com os dispositivos.

No computador, essa opção fica na barra de menu do sistema, em **Networking**.
No tablet, ela aparece dentro de **Configurações**.

Para mais detalhes, veja [Networking](#).

Sair da conta

Clique em **Sair** para encerrar a sessão atual.

No tablet Android e no iPad, o Studio SHC pede confirmação antes de sair. Aparece o aviso **Sair da conta**, com o texto **Deseja realmente sair?** e os botões **Cancelar** e **Sair**.

No computador e no navegador, a saída é imediata.

Depois de sair, o Studio SHC volta para a tela de [Login](#).

Dicas úteis

- Use **Conta** para acessar seu perfil.
- Use **Tema** para mudar a aparência do app.
- Use **Notificações** para escolher se este aparelho recebe avisos.
- Verifique **Comunicação** se os dispositivos não estiverem respondendo.
- Informe os dados do **Diagnóstico** ao solicitar suporte.
- Use **Logs do app** quando precisar investigar algum problema.
- Para saber quais dados o Studio SHC coleta, veja [Política de privacidade](#).

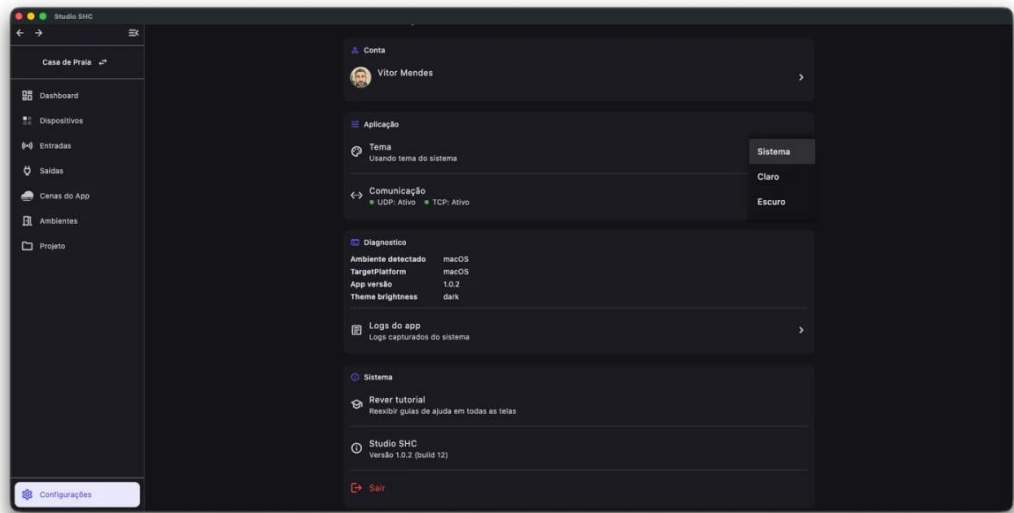
Tema

O Studio SHC permite escolher a aparência do app.

Você pode usar o tema do sistema, tema claro ou tema escuro.

Como acessar

- 1 Acesse [Configurações](#).
- 2 Na seção **Aplicação**, encontre o item **Tema**.
- 3 Clique no seletor à direita.



Opções disponíveis

O seletor de tema possui três opções:

Opção	O que faz
Sistema	Usa o mesmo tema definido no sistema operacional
Claro	Mantém o Studio SHC em tema claro
Escuro	Mantém o Studio SHC em tema escuro

Usar tema do sistema

Quando a opção **Sistema** está selecionada, o Studio SHC acompanha a aparência configurada no sistema operacional.

Se o sistema estiver em modo claro, o app fica claro.

Se o sistema estiver em modo escuro, o app fica escuro.

Alterar para claro ou escuro

- 1 Abra o seletor de tema.
- 2 Escolha **Claro** ou **Escuro**.
A mudança é aplicada automaticamente.

Não é necessário reiniciar o Studio SHC.

Dicas úteis

- Use **Sistema** se quiser que o Studio SHC acompanhe a aparência do computador ou tablet.
- Use **Claro** para manter a interface sempre clara.
- Use **Escuro** para manter a interface sempre escura.
- A escolha de tema afeta apenas a aparência do app.

Notificações

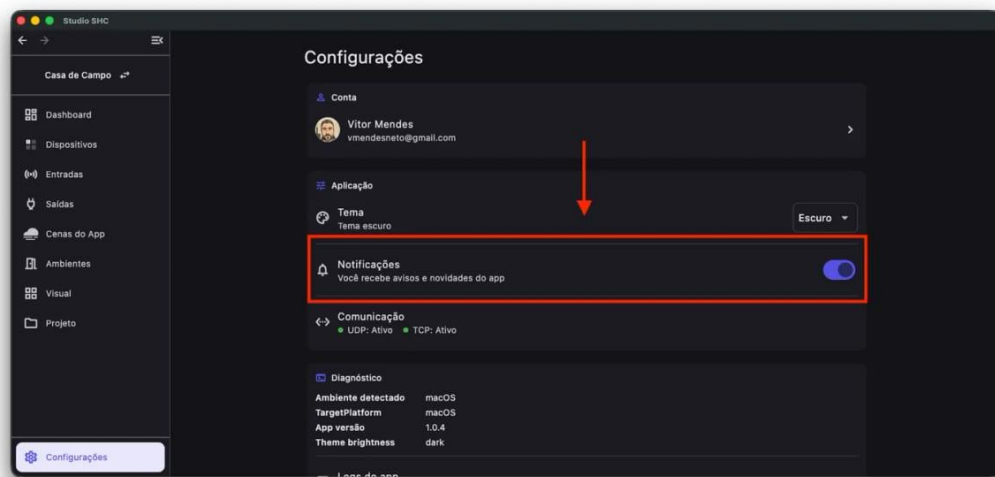
O item **Notificações** controla se este aparelho recebe avisos do Studio SHC.

Pelas notificações, o Studio SHC envia avisos sobre seus projetos e dispositivos. Também chegam por elas os comunicados gerais enviados pela equipe.

A escolha vale **por aparelho**. Desligar as notificações no tablet não desliga no computador.

Como acessar

- 1 Entre em um projeto.
- 2 Na barra lateral, clique em **Configurações**.
- 3 Na seção **Aplicação**, encontre o item **Notificações**.



Em quais aparelhos o item aparece

O item **Notificações** só aparece nas plataformas que recebem notificações. São elas:

- Tablet Android
- iPad
- macOS
- Windows, pelo aplicativo instalado
- Navegador

Se você usa uma versão do Studio SHC que não recebe notificações, o item **não aparece** na tela **Configurações**.

Ligar e desligar

A chave vem **ligada** por padrão.

- 1 Na seção **Aplicação**, toque na chave ao lado de **Notificações**.
- 2 Confira o texto abaixo do item para saber em qual estado ele ficou.

Estado da chave	Texto exibido	O que significa
Ligada	Você recebe avisos e novidades do app	Este aparelho está registrado e recebe notificações
Desligada	Você não receberá notificações neste dispositivo	Este aparelho foi removido do envio e para de receber notificações

Ao desligar, o aparelho deixa de receber **todas** as notificações, inclusive os comunicados gerais enviados pela equipe.

Ao religar, o Studio SHC pede a permissão do sistema, se ela ainda não tiver sido dada. Depois, o app volta a registrar o aparelho.

Permissão do sistema

Além da chave dentro do Studio SHC, o sistema operacional do aparelho também precisa autorizar o envio de notificações.

Na primeira vez que você abre o Studio SHC, o próprio sistema operacional mostra o pedido de permissão. O texto e os botões desse pedido são do sistema, não do Studio SHC.

Se você já respondeu a esse pedido alguma vez, aceitando ou negando, o sistema **não pergunta de novo**. O Studio SHC também não pergunta de novo.

Aviso “Notificações desativadas”

Quando o sistema informa que a permissão está negada, o Studio SHC mostra um aviso, **uma vez por sessão**:

- Título: **Notificações desativadas**
- Texto: **As notificações estão desativadas para o Studio SHC. Sem elas, você não recebe avisos importantes sobre seus projetos e dispositivos.**
- Linha de apoio: **Ative nos Ajustes do sistema para voltar a receber.**
- Botões: **Agora não** e **Abrir Ajustes**

Abrir Ajustes leva direto à tela de notificações do Studio SHC nas configurações do sistema.

Esse aviso aparece em **tablet Android, iPad e macOS**.

No navegador ele não aparece, porque lá quem controla a permissão é o próprio navegador.

Reativar depois

Você pode ativar a permissão nas configurações do sistema e depois voltar ao Studio SHC. Ao voltar para a tela, o sistema percebe a mudança e registra o aparelho automaticamente.

Não é necessário reinstalar nem reiniciar o Studio SHC.

Com o Studio SHC aberto

O comportamento das notificações que chegam enquanto você usa o Studio SHC muda conforme o aparelho.

Aparelho	O que acontece com o Studio SHC aberto
iPad e macOS	O aviso é exibido mesmo com o Studio SHC aberto e em primeiro plano
Navegador	O aviso é exibido pelo próprio site quando a aba está aberta, e pelo mecanismo de segundo plano do navegador quando ela está fechada
Tablet Android e Windows	O aviso segue o comportamento padrão do sistema

Se algo der errado

Situação	O que fazer
A chave está ligada, mas nenhuma notificação chega	Confira se a permissão do sistema está concedida para o Studio SHC nos ajustes do aparelho
Aparece o aviso “Notificações desativadas”	Toque em Abrir Ajustes e autorize as notificações para o Studio SHC
O item Notificações não aparece nas Configurações	Aquela plataforma não recebe notificações; use outro aparelho da lista acima
No navegador nada chega mesmo com tudo ligado	Verifique a permissão do site pelo cadeado da barra de endereços e as preferências de notificação do próprio sistema
Um aparelho recebe e outro não	A escolha é por aparelho; ligue a chave também no aparelho que não está recebendo

ⓘ Limitação conhecida no navegador

No navegador, o Studio SHC não consegue verificar nem abrir a permissão de notificação do sistema operacional.

Se as notificações não aparecerem mesmo com a chave ligada e o site autorizado, faça o ajuste nas preferências do sistema. Não há botão dentro do Studio SHC para isso.

Dicas úteis

- A chave vale apenas para o aparelho em que você a alterou.
- Desligar as notificações também interrompe os comunicados gerais da equipe.
- Se o aviso **Notificações desativadas** aparecer, o problema está na permissão do sistema, não na chave do Studio SHC.
- Depois de autorizar as notificações nos ajustes do sistema, basta voltar ao Studio SHC. O registro é feito sozinho.
- Para saber quais dados o Studio SHC coleta, veja [Política de privacidade](#).
- Para ver os demais itens desta tela, veja [Configurações gerais](#).

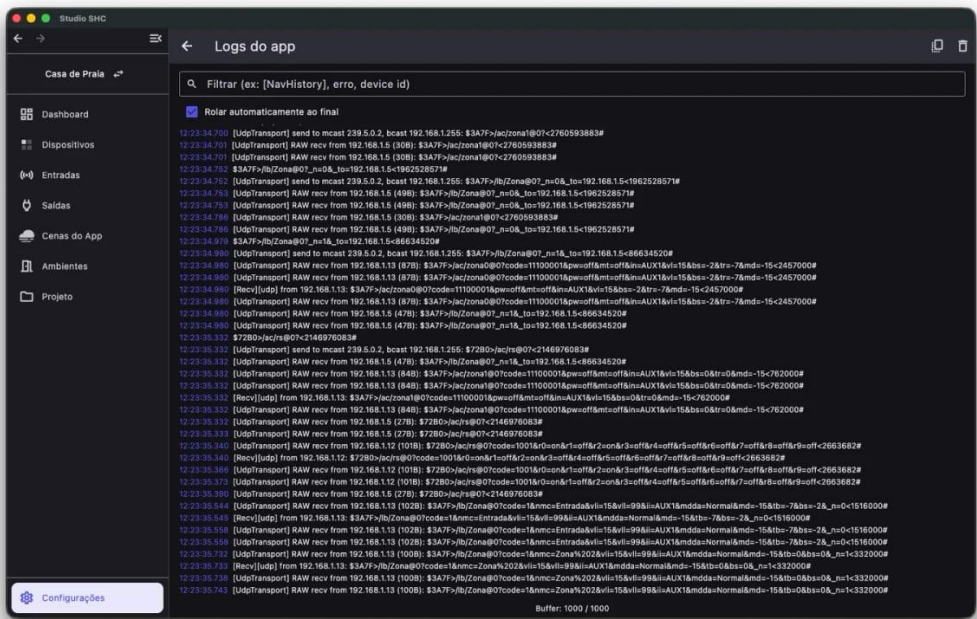
Logs do app

A tela **Logs do app** mostra mensagens registradas pelo Studio SHC durante o uso. Esses registros são chamados de logs.

Essas mensagens ajudam a entender o que aconteceu no sistema. Elas são úteis principalmente em casos de erro, falha de comunicação ou comportamento inesperado.

Como acessar

- 1 Acesse [Configurações](#).
- 2 Na seção **Diagnóstico**, clique em **Logs do app**.
- 3 A tela **Logs do app** será aberta.



O que aparece na tela

A tela mostra uma lista de mensagens registradas pelo aplicativo.

Cada linha pode mostrar:

Informação	O que significa
Horário	Momento em que o registro foi gerado
Mensagem	Informação registrada pelo Studio SHC

Essas mensagens podem incluir dados de comunicação, navegação, erros e respostas dos dispositivos.

Filtrar logs

No topo da tela existe um campo de filtro.

Use esse campo para procurar mensagens específicas.

- 1 Clique no campo **Filtrar**.
- 2 Digite uma palavra, trecho da mensagem, ID de dispositivo ou termo relacionado ao problema.
- 3 A lista será atualizada com os logs correspondentes.

Exemplos de busca:

- erro
- device
- UDP
- ID de um dispositivo

Rolar automaticamente ao final

A opção **Rolar automaticamente ao final** mantém a tela sempre no log mais recente.

Use essa opção quando quiser acompanhar os registros em tempo real.

Desmarque essa opção se quiser analisar mensagens antigas sem que a tela role sozinha.

Copiar logs

No canto superior direito da tela existe um botão para copiar os logs.

Use essa opção quando precisar enviar as mensagens para o suporte.

- 1 Clique no ícone de **copiar**.
- 2 Os logs serão copiados para a área de transferência.
- 3 Cole os logs em uma mensagem, e-mail ou arquivo de texto.

Limpar logs

No canto superior direito também existe um botão de **lixeira**.

Use essa opção para limpar os logs exibidos na tela.

- 1 Clique no ícone de **lixeira**.
- 2 Os logs atuais serão removidos da visualização.

Depois disso, novos logs poderão aparecer conforme o app for usado.

Contador de buffer

Na parte inferior da tela aparece um contador como:

Buffer: 1000 / 1000

Esse número indica quantas mensagens estão guardadas no momento. O buffer é o espaço que o app reserva para guardar os logs.

Quando o limite é atingido, mensagens antigas podem ser substituídas por mensagens novas.

 Dica

Se você precisar enviar logs para o suporte, copie os logs logo depois de perceber o problema.

Quando usar os logs

Use Logs do app quando:

- Um dispositivo não responde.
- Uma ação não foi enviada corretamente.
- A comunicação parece instável.
- O suporte solicitar informações do app.
- Você quiser verificar mensagens recentes do sistema.

Dicas úteis

- Use o filtro para encontrar mensagens específicas.
- Copie os logs antes que mensagens antigas sejam substituídas.
- Ao falar com o suporte, envie também a versão do Studio SHC exibida em [Configurações](#).
- Os logs ajudam no diagnóstico, mas não devem ser alterados manualmente.

Tráfego na rede

A tela **Tráfego na rede** permite acompanhar as mensagens enviadas e recebidas entre o Studio SHC e os dispositivos.

Ela também permite enviar manualmente mensagens do protocolo do sistema (a “língua” que o app e os equipamentos usam para conversar) pela rede. O envio usa **UDP** ou **TCP**, que são dois tipos de conexão de rede.

Essa tela é voltada para diagnóstico, testes e suporte técnico.

Como acessar

O caminho para abrir essa tela muda conforme a plataforma.

No desktop

No desktop, acesse pelo menu superior:

- 1 Clique em **Ferramentas**.
- 2 Clique em **Tráfego na rede**.

No tablet

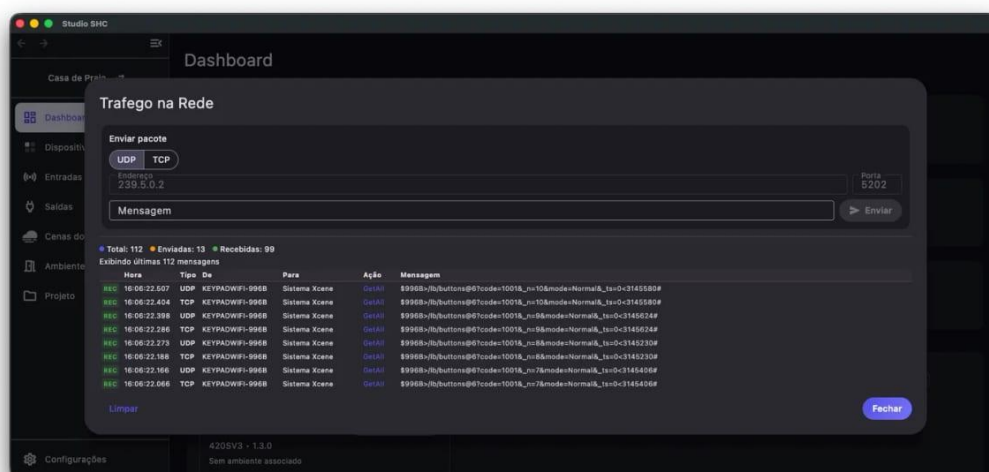
No tablet, acesse pela tela de configurações:

- 1 Abra a **barra lateral**.
 - 2 Toque em **Configurações**.
 - 3 Toque em **Tráfego na rede**.
-

O que aparece na tela

A janela **Tráfego na Rede** mostra:

- Área para enviar pacotes manualmente.
- Seleção entre **UDP** e **TCP**.
- Campo de endereço.
- Campo de porta.
- Campo de mensagem.
- Botão **Enviar**.
- Contadores de mensagens.
- Lista das mensagens trafegadas.
- Botão **Limpar**.
- Botão **Fechar**.



Enviar pacote

Na parte superior da janela, existe a área **Enviar pacote**.

Use essa área quando precisar enviar manualmente uma mensagem do protocolo para a rede ou para um dispositivo específico.

- 1 Escolha o tipo de envio:
 - UDP
 - TCP
- 2 Informe o **endereço** de destino.
- 3 Informe a **porta** (o número do canal de comunicação no destino).
- 4 Digite a **mensagem** que deseja enviar.
- 5 Clique em **Enviar**.

⚠ Atenção

Só use o envio se você conhece o protocolo de comunicação dos dispositivos.

Envio por UDP

Use UDP quando quiser enviar uma mensagem pela comunicação UDP.

Você pode usar esse modo para enviar mensagens para um endereço multicast (um grupo de aparelhos), broadcast (todos os aparelhos da rede) ou para um endereço específico. Escolha conforme o teste que precisa fazer.

Na tela, o endereço e a porta podem aparecer já preenchidos com os valores padrão usados pelo sistema.

Envio por TCP

Use TCP quando quiser enviar uma mensagem diretamente para um dispositivo usando uma conexão TCP.

Nesse caso, normalmente é necessário informar o endereço IP do dispositivo e a porta usada por ele.

Lista de mensagens

A parte inferior da janela mostra as mensagens registradas durante a comunicação.

Cada linha pode mostrar:

Coluna	O que mostra
Tipo	Se a mensagem foi enviada ou recebida
Hora	Horário em que a mensagem passou pelo sistema
Protocolo	Se foi UDP ou TCP
De	Origem da mensagem
Para	Destino da mensagem
Ação	Tipo de ação identificada
Mensagem	Conteúdo completo trafegado

Essa lista ajuda a acompanhar o que está sendo enviado e recebido em tempo real.

Contadores

Acima da lista aparecem contadores com o resumo do tráfego.

Eles indicam:

Contador	O que significa
Total	Quantidade total de mensagens exibidas
Enviadas	Quantidade de mensagens enviadas pelo Studio SHC
Recebidas	Quantidade de mensagens recebidas dos dispositivos

Esses números ajudam a entender rapidamente se há comunicação acontecendo na rede.

Limpar mensagens

Clique em **Limpar** para remover as mensagens exibidas na lista.

Essa ação limpa apenas a visualização atual da janela.

Novas mensagens continuarão aparecendo conforme o Studio SHC se comunicar com os dispositivos.

Fechar a janela

Clique em **Fechar** para sair da janela **Tráfego na Rede**.

Fechar a janela não desativa a comunicação do Studio SHC com os dispositivos.

Quando usar

Use essa tela quando precisar:

- Verificar se o Studio SHC está enviando mensagens.
- Verificar se os dispositivos estão respondendo.
- Acompanhar mensagens UDP ou TCP.
- Testar manualmente uma mensagem do protocolo.
- Coletar informações para diagnóstico ou suporte.

Atenção

Atenção

Faça o envio manual de mensagens com cuidado.

Mensagens incorretas podem causar respostas inesperadas dos dispositivos. Dependendo do comando enviado, elas podem até alterar configurações.

Use essa função apenas se você souber qual mensagem está enviando ou se o suporte pedir.

Dicas úteis

- Use a lista de mensagens para confirmar se o dispositivo respondeu.
- Use **Limpar** antes de iniciar um teste para facilitar a leitura.
- Verifique os contadores para saber se há mensagens sendo enviadas e recebidas.
- Para diagnóstico geral do app, veja também [Logs do app](#).
- Para verificar se UDP e TCP estão ativos, veja [Configurações gerais](#).

Forçar novo firmware

A tela **Forçar novo firmware** permite enviar manualmente um firmware (o programa interno do equipamento) para um dispositivo.

O envio pode ser feito de duas formas:

- Selecionando manualmente um arquivo **.bin** (o arquivo do firmware).
- Escolhendo um **tipo** e uma **versão** disponíveis no Studio SHC.

Use essa função apenas em situações específicas, como suporte técnico, recuperação, testes ou atualização manual.

⚠ Cuidado

Use essa função com cuidado. Enviar um firmware incorreto pode causar falha no dispositivo ou até a perda do equipamento.

Como acessar

O caminho para abrir essa tela muda conforme a plataforma.

No desktop

No desktop, acesse pelo menu superior:

- 1 Clique em **Ferramentas**.
- 2 Clique em **Avançado**.
- 3 Clique em **Forçar novo firmware**.

No tablet

No tablet, acesse pela tela de configurações:

- 1 Abra a **barra lateral**.
- 2 Toque em **Configurações**.
- 3 Toque em **Forçar novo firmware**.

Para que serve

Use **Forçar novo firmware** quando precisar enviar um firmware manualmente para um dispositivo.

Essa tela permite:

- Escolher um dispositivo da lista.
- Informar manualmente o IP do dispositivo (o endereço dele na rede).
- Selecionar um arquivo **.bin**.
- Ou escolher um firmware disponível no Studio SHC por **tipo** e **versão**.
- Enviar o firmware para o dispositivo via **espoTA** (envio do firmware pela rede, sem cabo).

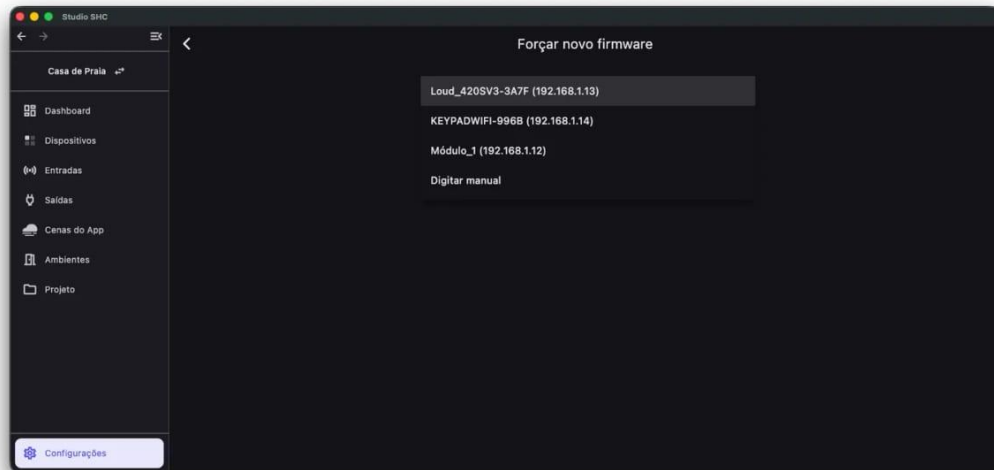
Essa opção é diferente da atualização comum de firmware pela tela do dispositivo.

Para atualização normal, veja [Atualizar firmware](#).

Selecionar o dispositivo

Ao abrir a tela, o campo **Device** mostra os dispositivos disponíveis no projeto.

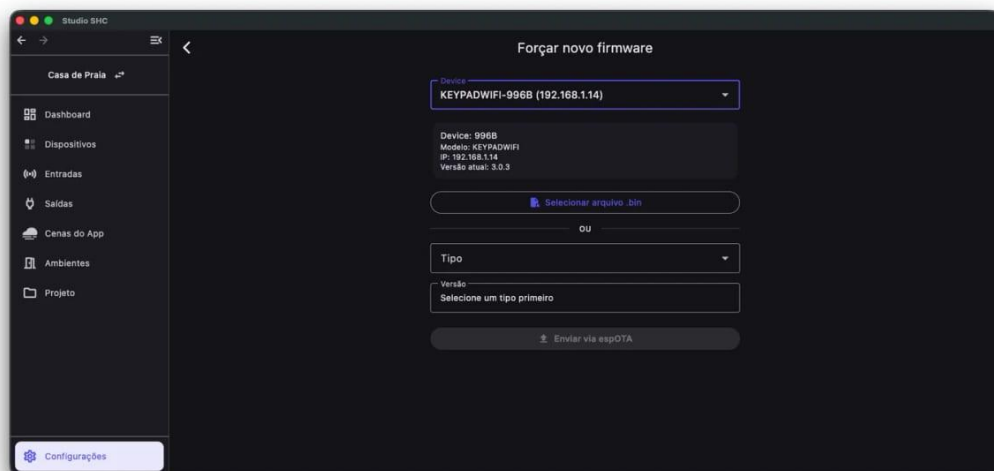
- 1 Clique no campo **Device**.



- 2 Escolha o dispositivo que deseja atualizar.
A lista mostra o nome do dispositivo e o IP atual.

Depois que você seleciona, o Studio SHC mostra as informações do dispositivo, como:

- ID.
- Modelo.
- IP.
- Versão atual.



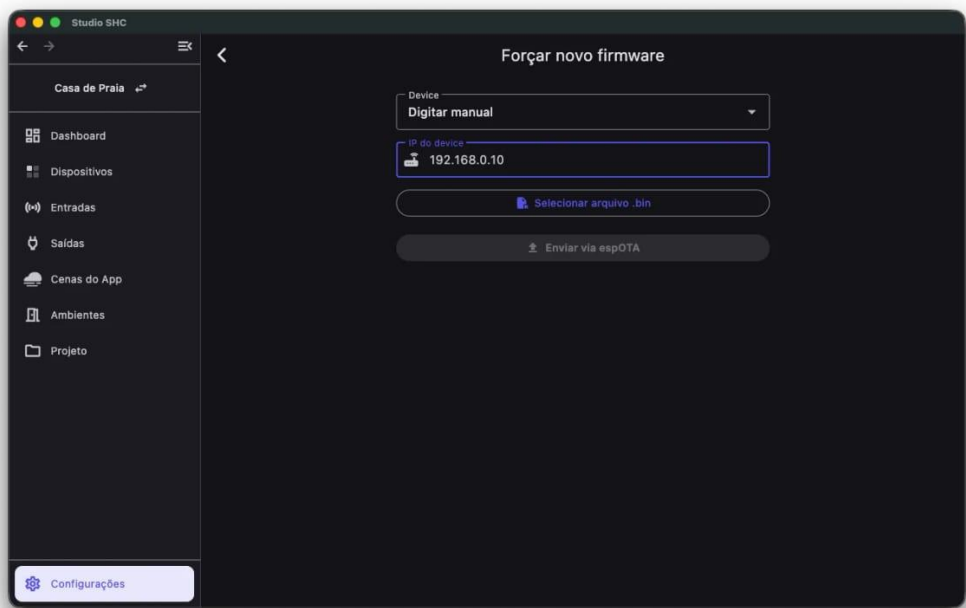
Digitar IP manualmente

Se o dispositivo não aparecer na lista, use a opção **Digitar manual**.

Essa opção permite informar manualmente o IP do dispositivo.

Use esse caminho quando:

- O dispositivo está na rede, mas não aparece na lista.
- Você sabe o IP exato do dispositivo.
- O suporte pediu para enviar o firmware para um IP específico.



Escolher o firmware que será enviado

Depois de escolher o dispositivo, você deve escolher **uma** das formas de envio:

Opção	Quando usar
Selecionar arquivo .bin	Quando você já possui o arquivo de firmware no computador ou tablet
Escolher Tipo e Versão	Quando deseja usar um firmware disponível no Studio SHC

Você deve usar **uma opção ou a outra**.

Se selecionar um arquivo **.bin**, não precisa escolher **Tipo e Versão**.

Se escolher **Tipo e Versão**, não precisa selecionar um arquivo **.bin**.

Opção 1: selecionar arquivo .bin

Use esta opção quando você recebeu ou possui um arquivo de firmware manualmente.

- 1 Clique em **Selecionar arquivo .bin**.
- 2 Escolha o arquivo de firmware no computador ou tablet.

- 3 Confirme se o arquivo corresponde ao modelo correto do dispositivo.

O arquivo deve estar no formato **.bin**.

Atenção

Antes de enviar, confira com atenção se o arquivo pertence ao dispositivo selecionado.

Opção 2: escolher Tipo e Versão

Use esta opção quando quiser enviar um firmware disponível no Studio SHC.

- 1 No campo **Tipo**, selecione o tipo ou variante do firmware.
- 2 No campo **Versão**, selecione a versão desejada.
- 3 Confira se o tipo e a versão escolhidos correspondem ao dispositivo selecionado.

Essa opção usa os firmwares disponíveis na nuvem pelo Studio SHC.

Enviar via espOTA

Depois de escolher o dispositivo e definir o firmware por uma das opções, o botão **Enviar via espOTA** fica disponível.

Antes de enviar:

- 1 Confira o dispositivo selecionado.
- 2 Confira o IP.
- 3 Confira se você escolheu o firmware correto:
 - Arquivo **.bin**, ou
 - **Tipo e Versão** disponíveis no Studio SHC.
- 4 Clique em **Enviar via espOTA**.
- 5 Aguarde o envio terminar.

Atenção

Durante o envio, não feche o Studio SHC e não desligue o dispositivo.

Atenção antes de enviar

Antes de enviar o firmware, confira:

- Se o dispositivo selecionado é o correto.
- Se o IP pertence ao dispositivo correto.
- Se o arquivo **.bin**, tipo ou versão são compatíveis com o modelo.
- Se o dispositivo está ligado.
- Se o computador ou tablet está na mesma rede do dispositivo.
- Se a rede está estável.

⚠ Atenção

Enviar firmware incorreto pode causar falha no funcionamento do equipamento.

Diferença para Atualizar firmware

Use **Atualizar firmware** quando quiser fazer uma atualização normal pelo Studio SHC.

Use **Forçar novo firmware** só quando precisar fazer um envio manual ou avançado.

Tela	Quando usar
Atualizar firmware	Atualização comum, feita pelo fluxo normal do dispositivo
Forçar novo firmware	Envio manual por arquivo .bin ou por tipo e versão disponíveis no Studio SHC

Quando usar

Use essa função quando:

- O suporte solicitar o envio manual de firmware.
- Você tiver recebido um arquivo .bin específico.
- O dispositivo precisar de recuperação.
- A atualização normal não for suficiente.
- For necessário testar uma versão específica de firmware.
- For necessário enviar um firmware disponível na nuvem fora do fluxo comum de atualização.

Dicas úteis

- Use essa tela apenas se souber exatamente qual firmware será enviado.
- Prefira a tela [Atualizar firmware](#) para atualizações comuns.
- Não envie firmware de outro modelo.
- Ao usar arquivo .bin, confira se ele pertence ao dispositivo correto.
- Ao usar **Tipo** e **Versão**, confira se a opção escolhida é compatível.
- Não desligue o dispositivo durante o envio.
- Não feche o Studio SHC durante o envio.
- Em caso de dúvida, entre em contato com o suporte antes de continuar.

Networking

A tela **Networking** permite escolher qual adaptador (a placa de rede, como o Wi-Fi ou o cabo) o Studio SHC deve usar para se comunicar com os dispositivos.

Use essa opção quando o computador ou tablet estiver conectado a mais de uma rede. Use também quando o Studio SHC estiver tentando se comunicar pela interface (o adaptador de rede) errada.

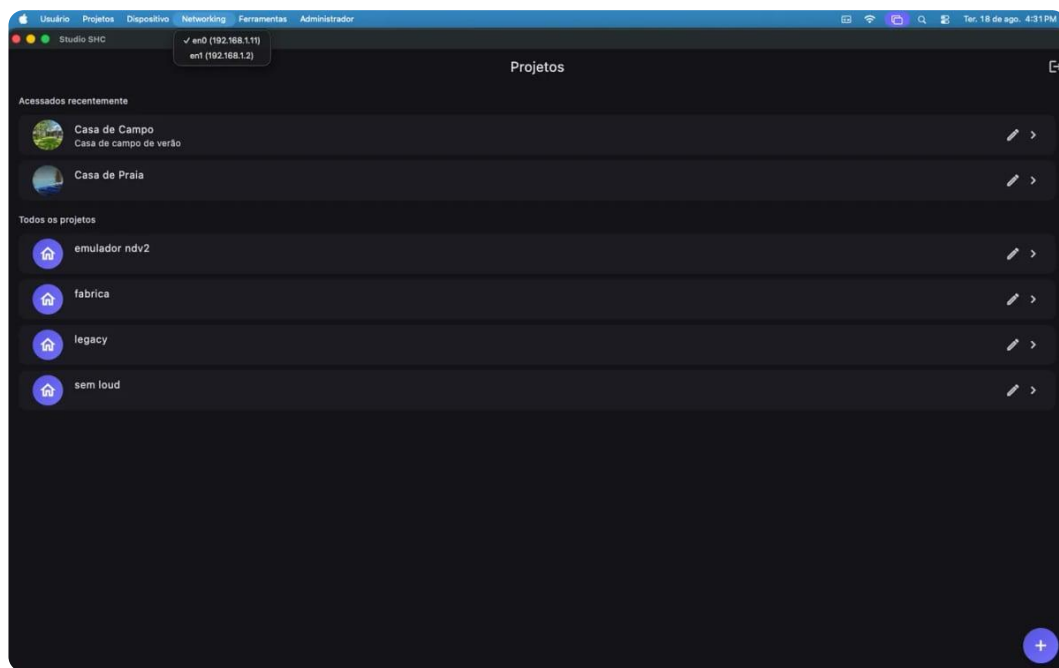
Como acessar

O caminho para abrir essa tela muda conforme a plataforma.

No desktop

No desktop, acesse pelo menu superior:

- 1 Clique em **Networking**.
- 2 A tela mostrará as redes detectadas no computador.



No tablet

No tablet, acesse pela tela de configurações:

- 1 Abra a **barra lateral**.
- 2 Toque em **Configurações**.
- 3 Toque em **Networking**.

Para que serve

O Studio SHC usa a rede selecionada para encontrar dispositivos, enviar comandos e receber respostas.

Se a rede errada estiver selecionada, algumas funções podem não funcionar corretamente, como:

- Encontrar dispositivos na rede.
- Adicionar novos dispositivos.
- Controlar entradas e saídas.
- Atualizar estados em tempo real.
- Enviar configurações para os dispositivos.
- Usar recursos como **Tráfego na rede** e **Localizar via IP**.

Quando usar

Use a tela **Networking** quando:

- O Studio SHC não encontrar dispositivos.
- Os dispositivos estiverem ligados, mas aparecerem como offline.
- O computador estiver conectado em mais de uma rede.
- Você estiver usando Wi-Fi e cabo de rede ao mesmo tempo.
- O Studio SHC estiver usando a rede errada.
- O suporte solicitar a troca da interface de rede.

Selecionar a rede

- 1 Abra a tela **Networking**.
- 2 Veja a lista de redes detectadas.
Cada item mostra o nome do adaptador e o endereço dele, como **en0 (192.168.1.11)**.
A rede em uso aparece com um **visto** ao lado.
- 3 Selecione a rede em que os dispositivos estão conectados.
- 4 Aguarde o Studio SHC aplicar a alteração.

Depois de selecionar a rede correta, o Studio SHC passa a usar essa rede para se comunicar com os dispositivos.

Como escolher a rede correta

Escolha a rede onde os dispositivos estão conectados.

Por exemplo:

Situação	Rede recomendada
Dispositivos estão no Wi-Fi da casa	Selecione o Wi-Fi da casa
Dispositivos estão na rede cabeada	Selecione a interface cabeada

Depois de trocar a rede

Depois de selecionar outra rede, o Studio SHC pode precisar de alguns instantes para atualizar a comunicação.

Se os dispositivos não aparecerem imediatamente:

- 1 Aguarde alguns segundos.
 - 2 Volte para a tela [Dispositivos](#).
 - 3 Use o botão de atualizar (busca de dispositivos na rede), se ele estiver disponível.
 - 4 Se necessário, use [Localizar via IP](#).
-

Diferença para Setup WiFi

A tela **Networking** escolhe qual rede o Studio SHC usa no computador ou tablet.

Ela não altera o Wi-Fi dos dispositivos.

Para configurar um dispositivo novo que ainda não está na rede, use [Setup WiFi](#).

Para trocar o Wi-Fi de um dispositivo que já está na rede, use a seção **Configuração WiFi** na tela [Detalhes do dispositivo](#).

Dicas úteis

- Se os dispositivos não forem encontrados, confira se a rede selecionada é a mesma dos dispositivos.
- Em computadores com Wi-Fi e cabo conectados ao mesmo tempo, selecione a interface correta.
- Se trocar de rede no sistema operacional, confira se o Studio SHC também está usando a rede correta.
- Use essa tela antes de diagnosticar problemas mais avançados de comunicação.
- Para ver mensagens trafegadas na rede, veja [Tráfego na rede](#).

Perguntas Frequentes

Perguntas frequentes

Esta seção reúne as **perguntas mais comuns** de quem usa o Studio SHC no dia a dia.

Cada pergunta traz a resposta curta, o passo a passo e o link para a explicação completa no restante do manual.

Se você está começando agora, siga as perguntas na ordem em que aparecem abaixo.

As **dez primeiras** cobrem o uso normal do sistema, do começo ao fim: configurar um botão, enviar a configuração para o equipamento, acionar pelo Studio SHC e organizar o projeto.

As demais tratam de situações que aparecem com frequência depois disso.

As perguntas

#	Pergunta	Serve para
1	Como faço um botão da parede acender uma luz?	Configurar a ação de um botão
2	Configurei, mas o botão da parede continua igual. O que faço?	Enviar as alterações aos equipamentos
3	Como ligo e desligo uma luz pelo Studio SHC?	Acionar sem sair da tela
4	Como descubro qual linha da lista é o botão que tenho na mão?	Identificar botões físicos
5	Não sei de qual saída é esta lâmpada. Como descobrir?	Identificar saídas
6	Quais botões acionam esta luz? Como tiro um deles?	Entender e corrigir acionamentos
7	Como deixo tudo com nome e ambiente certos?	Organizar o projeto
8	Quero acionar várias coisas com um toque só. Como faço?	Criar uma Cena do App
9	Um equipamento aparece offline. O que fazer?	Resolver falta de comunicação
10	Quero que segurar o botão faça outra coisa. Como configuro?	Configurar a ação de segurar
11	Como adiciono um dispositivo novo ao projeto?	Colocar um equipamento no projeto
12	Apareceu uma exclamação vermelha no dispositivo. O que é?	Resolver dados divergentes
13	Como faço isso acontecer sozinho, em um horário?	Agendar um botão
14	Como repito a mesma configuração em vários botões?	Copiar e colar ações
15	Como vejo e aciono o projeto pela planta?	Usar a tela Visual
16	Como dou acesso ao projeto para outra pessoa?	Compartilhar o projeto

Antes de começar

Três informações valem para quase todas as respostas desta seção:

- **Entrada é o botão. Saída é o que ele aciona.** A entrada é a tecla, o pulsador (botão que só fica ligado enquanto você aperta) ou o sensor. A saída é a lâmpada, a persiana, o relé ou o dimmer (controle de intensidade da luz).
 - **Alterar a configuração não muda o equipamento na hora.** O que você configura fica guardado na nuvem. Depois, precisa ser enviado ao equipamento com o **Atualizar tudo**. Veja a [pergunta 2](#).
 - **Acionar pelo Studio SHC é diferente de configurar.** O clique no ícone da saída envia o comando na hora e não gera pendência. Veja a [pergunta 3](#).
-

Dicas úteis

- Use a busca do manual, no topo da página, quando a sua dúvida não estiver nesta lista.
- Os recursos que dependem da rede local, como localizar botões e saídas, exigem o Studio SHC **instalado** no computador ou no tablet. No navegador, eles ficam desabilitados.
- Sempre que um passo citar outra tela, o link leva à página completa daquela tela.

Como faço um botão da parede acender uma luz?

Essa é a configuração mais comum do Studio SHC: dizer ao botão físico o que ele deve acionar.

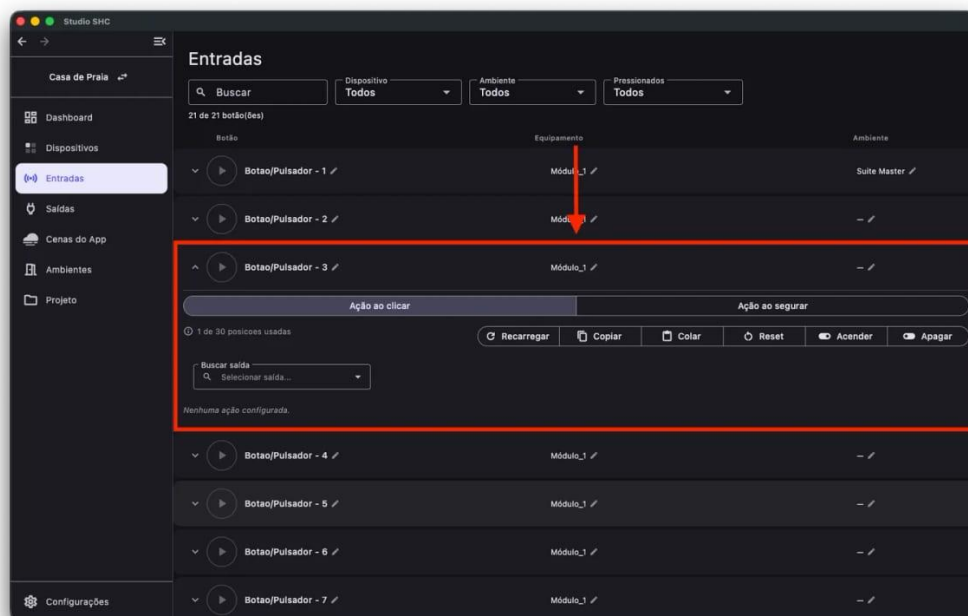
Isso é feito na tela **Entradas**, na aba **Ação ao clicar** do botão.

Resposta rápida

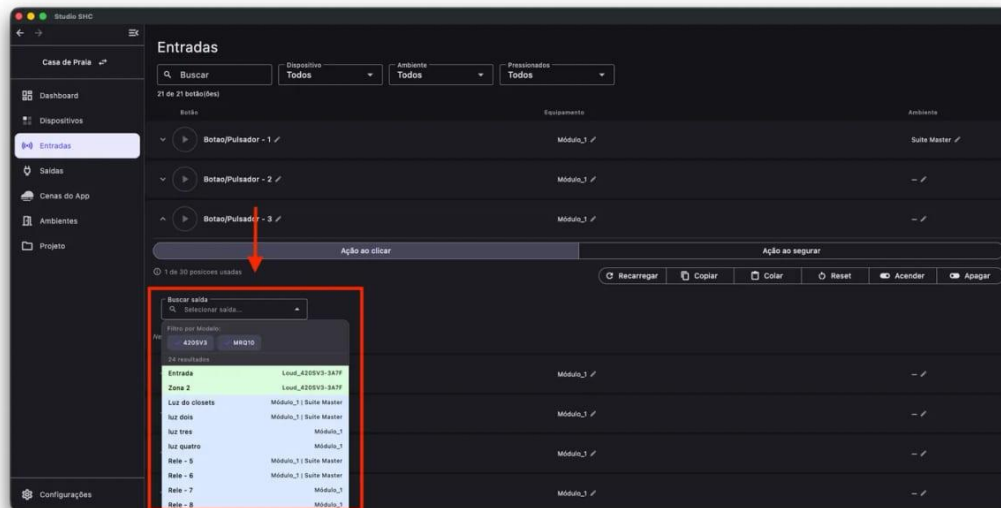
Abra **Entradas**, expanda o botão, vá em **Ação ao clicar**, busque a saída da luz, escolha o valor **on** e salve. Depois use o **Atualizar tudo** para o botão físico passar a funcionar.

Passo a passo

- 1 Na barra lateral, abra a tela [Entradas](#).
- 2 Localize o botão que você quer configurar.
Se a lista for longa, use os [Filtros e busca](#).
Se você não souber qual linha corresponde ao botão da parede, veja a [pergunta 4](#).
- 3 Clique na linha do botão para expandir.
- 4 Selecione a aba **Ação ao clicar**.



- 5 Clique em **Buscar saída**.
- 6 Procure a luz desejada.
Você pode buscar pelo nome da saída, do equipamento ou do ambiente.

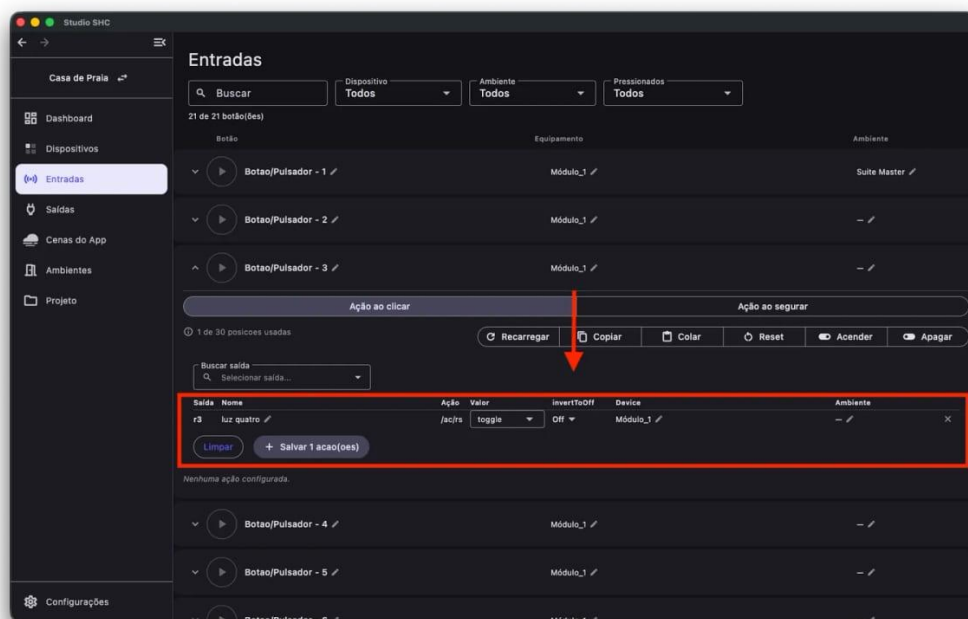


7 Seleccione a saída.

8 Escolha o valor da ação.

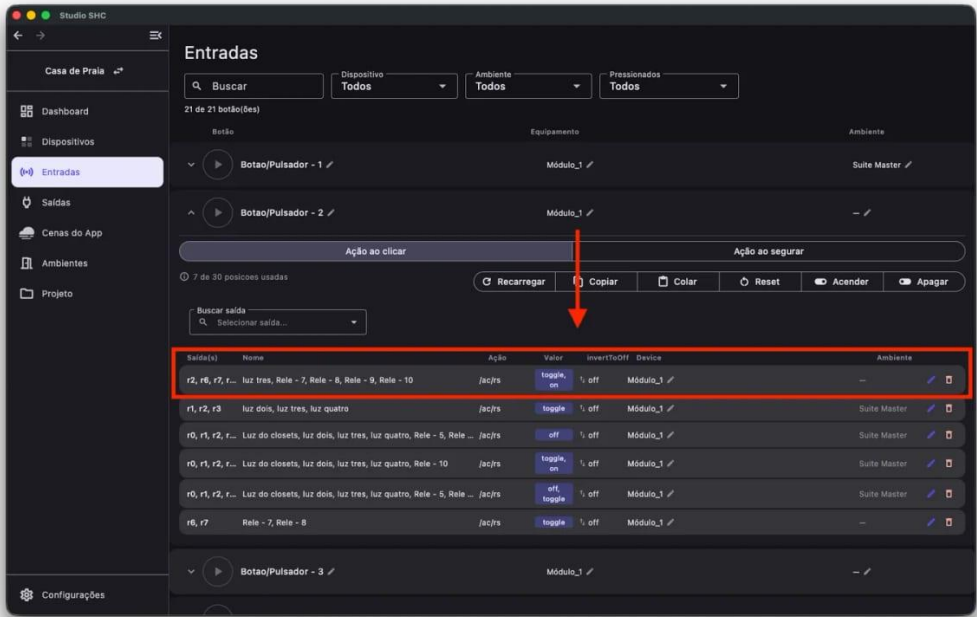
O campo muda conforme o tipo da saída:

- Relé (liga e desliga a energia): oferece ligar ou desligar.
- Dimmer (controla a intensidade da luz): pede uma intensidade.
- Persiana: oferece subir, descer ou parar.



9 Clique em Salvar.

A ação passa a aparecer na lista da aba.



10 Envie a configuração ao equipamento com o [Atualizar tudo](#).

Observação

Enquanto o envio não é feito, o botão da parede continua com o comportamento antigo.

Acionar mais de uma saída com o mesmo botão

Repita os passos 5 a 9 quantas vezes forem necessárias. Cada saída vira uma ação da lista.

Assim, um único botão pode, por exemplo, acender duas luminárias e ajustar um dimmer.

Cada botão comporta no máximo **30 ações**, somando clicar e segurar.

Se algo der errado

Situação	O que fazer
A linha do botão não expande	O equipamento pode estar offline ou com dados divergentes. Veja Lista de entradas
A saída procurada não aparece na busca	Confira se o equipamento dela faz parte do projeto e se as descrições já foram carregadas
Aparece o aviso Combinação inválida	A saída está com o valor toggle (alternar entre ligado e desligado) e o invertToOff ligado ao mesmo tempo. Troque o valor para on ou off , ou desligue o invertToOff
Salvei, mas o botão da parede não mudou	A alteração ainda está pendente. Veja a pergunta 2
Não consigo adicionar mais ações	O botão chegou ao limite de 30 ações. Remova alguma antes de criar outra

Veja também

- [Cenas de click](#) - a explicação completa da aba
 - [Cenas de hold](#) - para configurar a ação de segurar
 - [Associar botão a uma saída](#) - o mesmo vínculo, feito pelo lado da saída
 - [Opções do botão](#) - copiar, colar, recarregar e testar
-

Dicas úteis

- Teste a configuração pelo botão de **play** da linha, sem sair da cadeira.
- Dê nomes claros às saídas antes de configurar. Assim fica muito mais fácil achá-las na busca.
- Se você já sabe qual luz quer, mas não sabe qual botão usar, comece pela [pergunta 4](#).

Configurei, mas o botão da parede continua igual. O que faço?

Essa é a dúvida mais frequente de quem começa a usar o Studio SHC. Quase sempre a resposta é a mesma: a alteração ainda não foi enviada ao equipamento.

Tudo o que você configura fica guardado na nuvem primeiro. O equipamento só passa a se comportar da nova forma depois do envio.

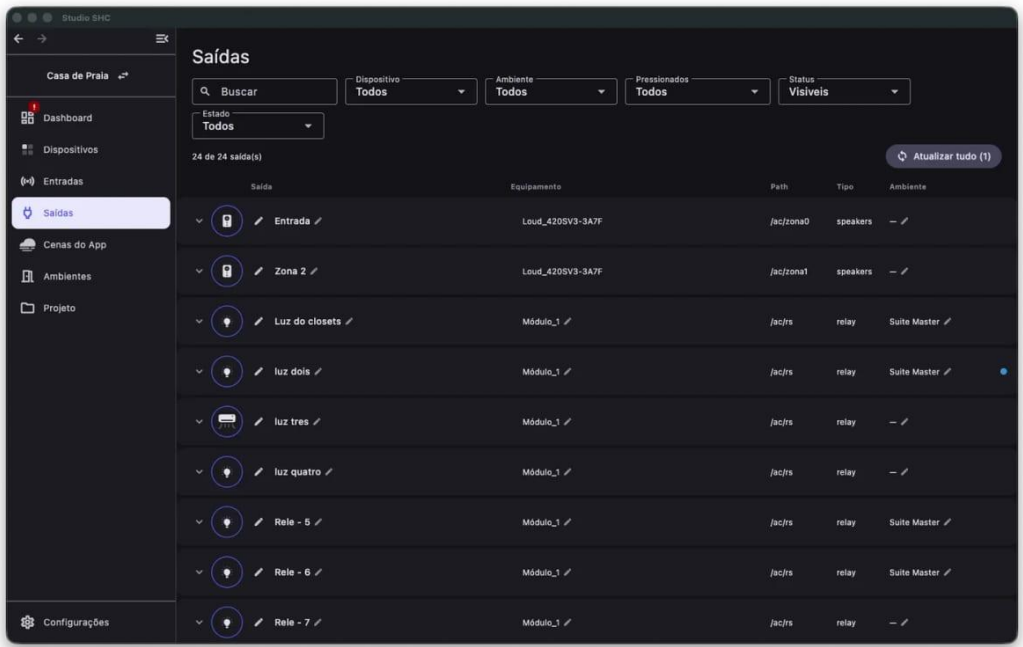
Resposta rápida

Abra o **Dashboard** (painel inicial do projeto), localize o card de pendências no topo e clique em **Atualizar tudo**. Confira se os equipamentos estão **Conectados** e clique em **Enviar**.

Como reconhecer que existe algo pendente

O Studio SHC avisa em três lugares:

Onde	Como aparece
Dashboard	Um card acima das métricas informando quantas alterações aguardam envio
Saídas	Um círculo azul no lado direito da linha da saída
Entradas	O mesmo marcador de pendência na linha do botão

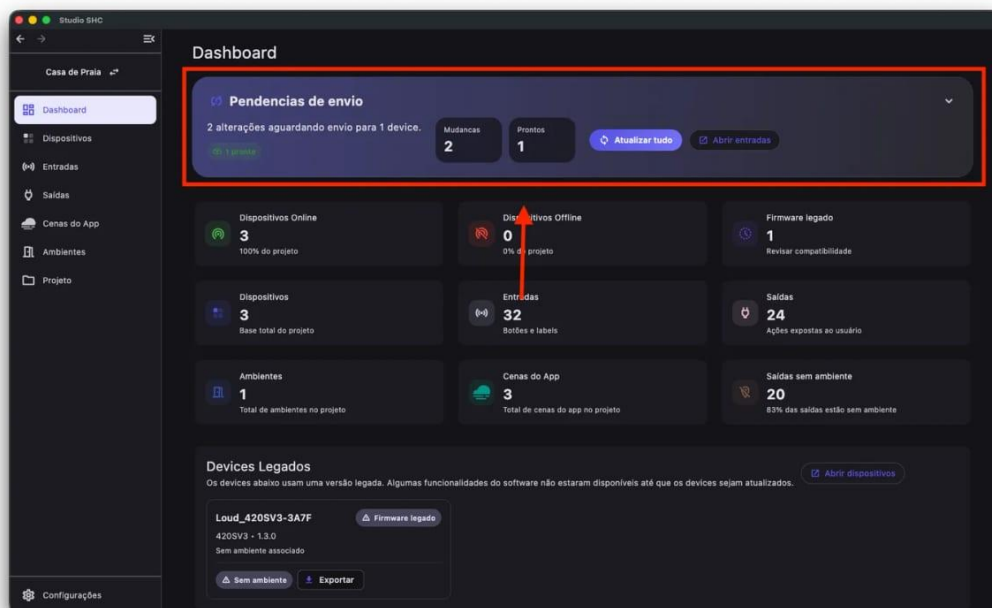


Se o card do Dashboard não aparece, não há nada pendente.

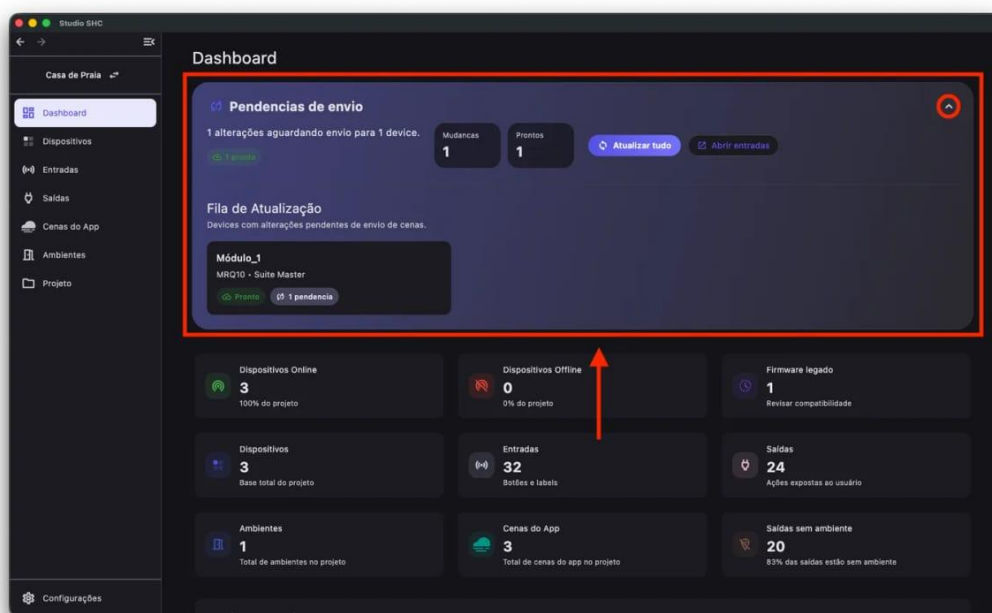
Passo a passo

- 1 Abra o **Dashboard** do projeto.

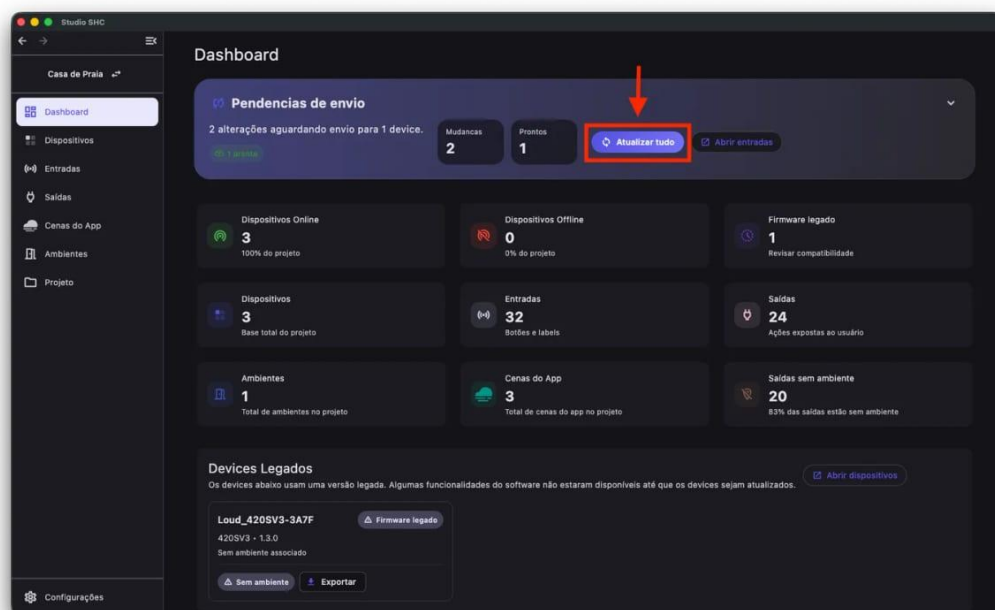
- 2 Localize o card de pendências, acima das métricas.



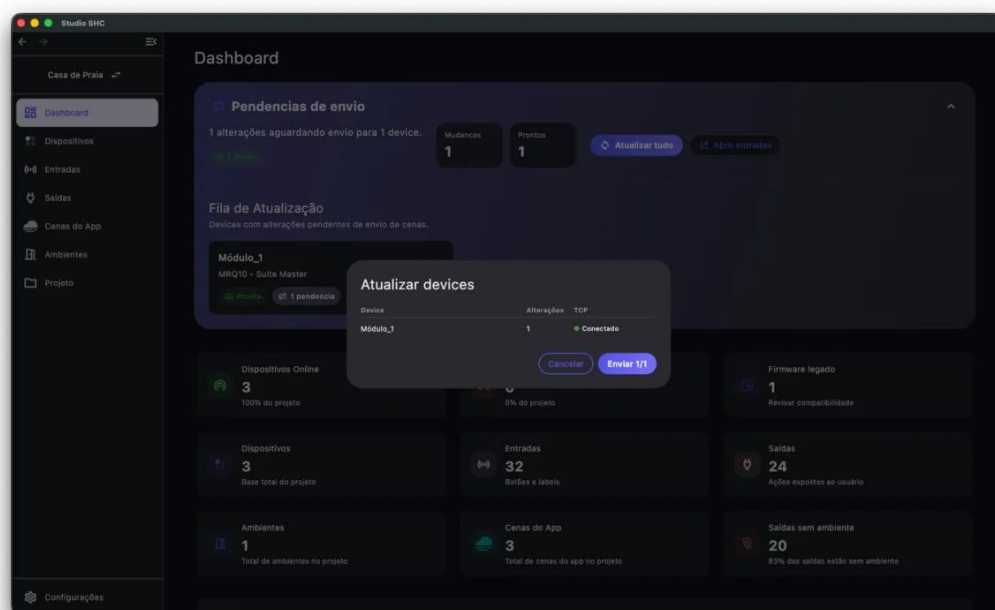
- 3 Clique no cabeçalho do card para ver quais equipamentos serão atualizados.



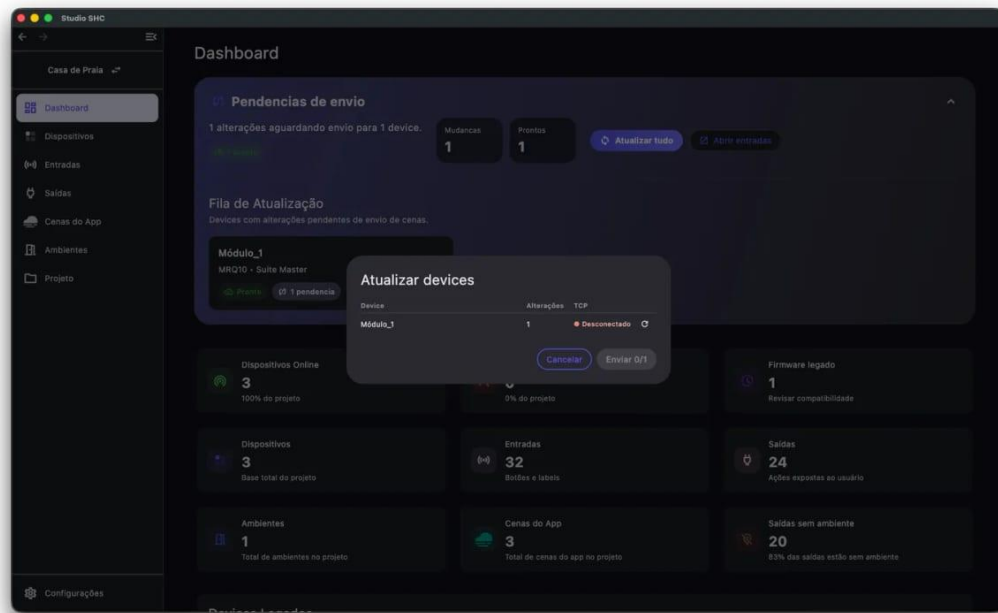
- 4 Clique em Atualizar tudo.



- 5 Na janela Atualizar devices, confira o status de cada equipamento.



- 6 Se algum aparecer como **Desconectado**, clique no botão de conectar ao lado do status.



- 7 Aguarde o equipamento conectar.
- 8 Clique em **Enviar**.
- 9 Aguarde o envio terminar.
- 10 Clique em **Fechar**, se a janela não fechar sozinha.

O que não gera pendência

Nem toda ação precisa ser enviada. Estes comandos vão direto ao equipamento e **não** aparecem no card:

- Clicar no ícone da saída para ligar ou desligar.
- Executar uma **Cena do App** pelo play.
- Usar o **play** da linha de uma entrada para testar.

Por isso, você consegue acender uma luz pelo Studio SHC mesmo com alterações pendentes.

Se algo der errado

Situação	O que fazer
O equipamento aparece Desconectado	Confira se ele está ligado e na mesma rede. Use o botão de conectar ao lado do status
O equipamento aparece Bloqueado	Ele não pode receber alterações naquele momento. Resolva a pendência indicada e tente de novo
O botão Enviar está desabilitado	Nenhum equipamento está pronto. Conecte ao menos um
O envio terminou com falha em um equipamento	Feche a janela, confira a rede e repita o Atualizar tudo
O card não aparece, mas o botão continua errado	A configuração pode estar em outro botão. Confirme qual é pela pergunta 4
Aparece aviso de dados divergentes	O equipamento tem informações diferentes das da nuvem. Veja Dados divergentes

Veja também

- [Atualizar tudo](#) - a explicação completa
- [Dashboard - visão geral](#)
- [Detalhes do dispositivo](#) - para atualizar apenas um equipamento

Dicas úteis

- Faça várias configurações e envie tudo de uma vez. Não é preciso atualizar a cada alteração.
- Antes de sair da obra, confira se o card de pendências desapareceu do Dashboard.
- Se um equipamento estiver desligado no momento do envio, repita o **Atualizar tudo** quando ele voltar.

Como ligo e desligo uma luz pelo Studio SHC?

Você pode acionar qualquer saída direto pelo Studio SHC, sem depender do botão da parede.

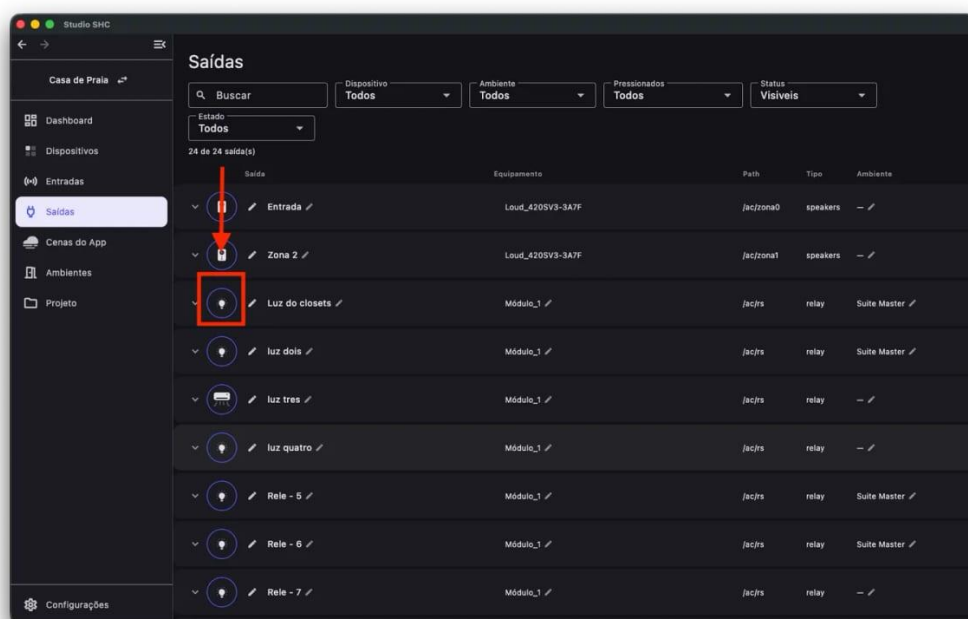
O acionamento é imediato. O comando vai ao equipamento na hora e não precisa de **Salvar** nem de **Atualizar tudo**.

Resposta rápida

Abra **Saídas**, encontre a luz na lista e clique no **ícone circular** à esquerda da linha.

Passo a passo

- 1 Na barra lateral, abra a tela **Saídas**.
- 2 Localize a saída desejada.
Use os **Filtros e busca** para procurar por nome, equipamento ou ambiente.
- 3 Clique no **ícone circular** à esquerda da saída.



O comando é enviado na hora. O ícone fica verde quando a saída está ligada.

O que o ícone faz em cada tipo de saída

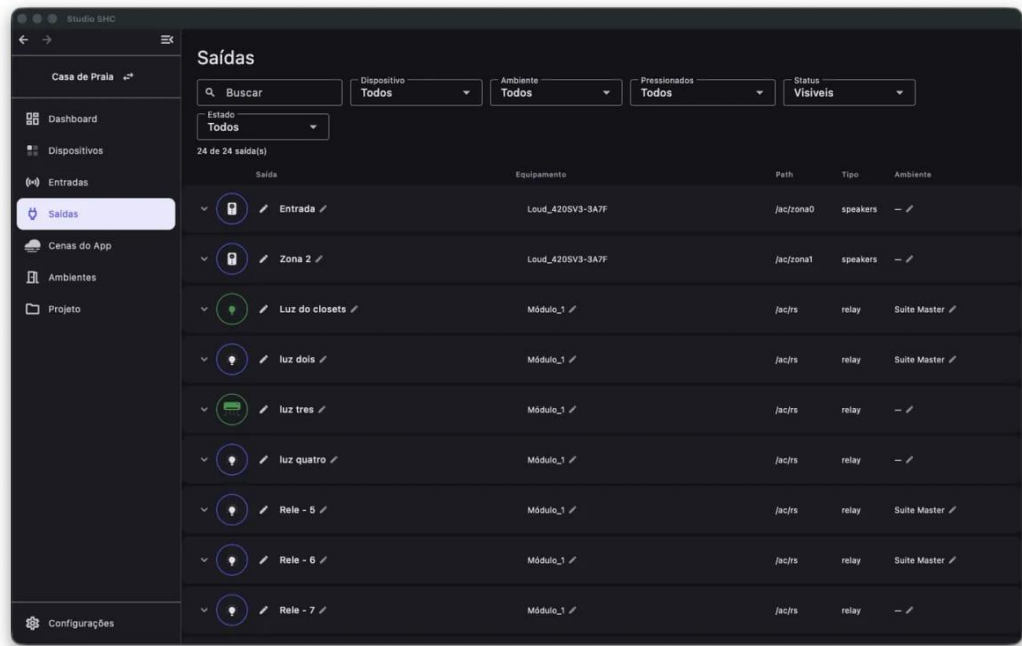
Tipo de saída	O que acontece
Relé (liga e desliga a energia)	Liga ou desliga
Dimmer (controla a intensidade da luz)	Alterna entre a intensidade mínima e a máxima
Persiana	Alterna entre os estados principais do equipamento
Áudio	Pode alternar ligado e desligado, mudo ou outro estado

📘 Observação

O Studio SHC envia sempre **ligar** ou **desligar**, calculado a partir do último estado conhecido.

Ele nunca envia um comando de inverter. Por isso, o resultado não depende de como a luz estava antes.

Como está o ícone



Aparência

O que significa

Ícone e borda verdes	A saída está ligada
Ícone normal	A saída está desligada
Círculo girando	O comando está sendo enviado
Ícone esmaecido com a dica Device offline	O equipamento não está respondendo
Ícone esmaecido com a dica Requer o app instalado	Você está usando o navegador, sem acesso à rede local

Outros lugares onde dá para acionar

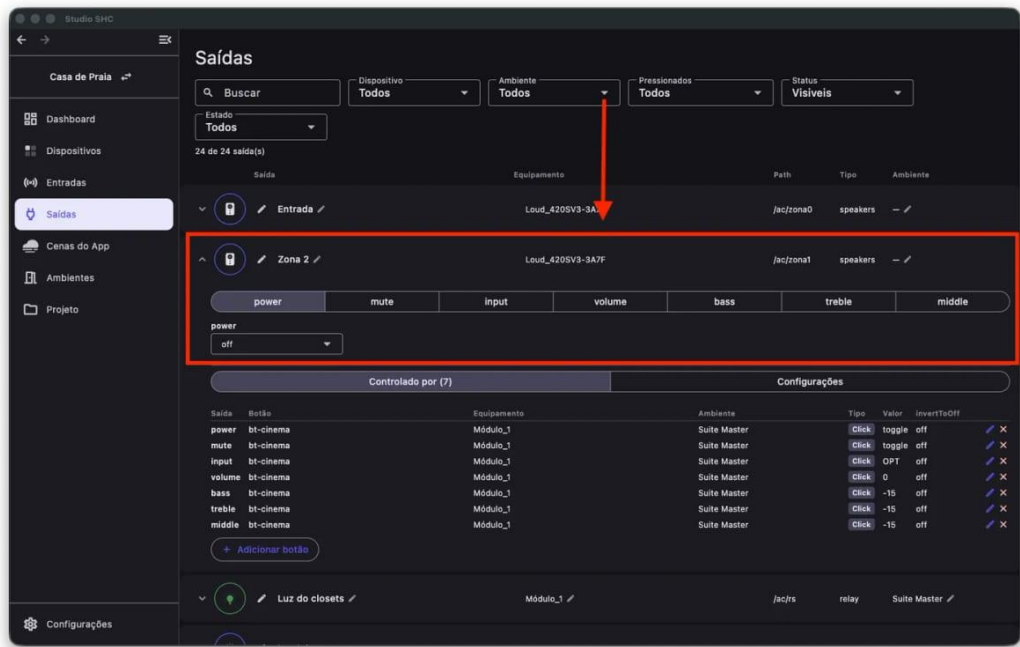
O mesmo acionamento existe em outras telas. No dia a dia, elas costumam ser mais rápidas:

- Na tela [Ambientes](#), ao expandir o equipamento dentro do ambiente.
- Na tela [Visual](#), clicando no ícone sobre a planta.
- Por uma [Cena do App](#), quando você quer acionar várias saídas de uma vez.

Ajustar valores específicos

Algumas saídas oferecem controles próprios, como **volume**, **mute** (sem som) ou **input** (fonte de entrada do som).

- 1 Clique na linha da saída para expandir.
- 2 Os controles aparecem logo abaixo da linha principal.



- 3 Altere o valor.
O comando é enviado ao equipamento a cada alteração.

📌 Observação

O valor exibido é o que o equipamento respondeu. Ele pode não ser exatamente o que você escolheu.

Se algo der errado

Situação	O que fazer
O ícone está esmaecido com a dica Device offline	O equipamento não está respondendo. Veja a pergunta 9
O ícone está esmaecido no navegador	Instale o Studio SHC no computador ou no tablet. O acionamento usa a rede local
A luz não reage ao clique	Confira se o equipamento está online e se a saída é mesmo aquela. Veja a pergunta 5
O estado mostrado parece errado	Com o equipamento offline, o estado exibido não reflete a realidade
A borda do ícone está cinza e o clique não funciona	Aquela saída não oferece acionamento direto

Veja também

- [Controlar saídas](#) - a explicação completa
 - [Lista de saídas](#)
 - [Acionar pela planta](#)
-

Dicas úteis

- Esse clique não grava nada na nuvem e não gera pendência de envio.
- Use o acionamento para conferir se a instalação está correta antes de configurar os botões.
- Se não souber de qual equipamento é a lâmpada, use o assistente [Localizar saída](#).

Como descubro qual linha da lista é o botão que tenho na mão?

Em instalações com muitas teclas iguais, é comum não saber qual linha da tela **Entradas** corresponde ao botão da parede.

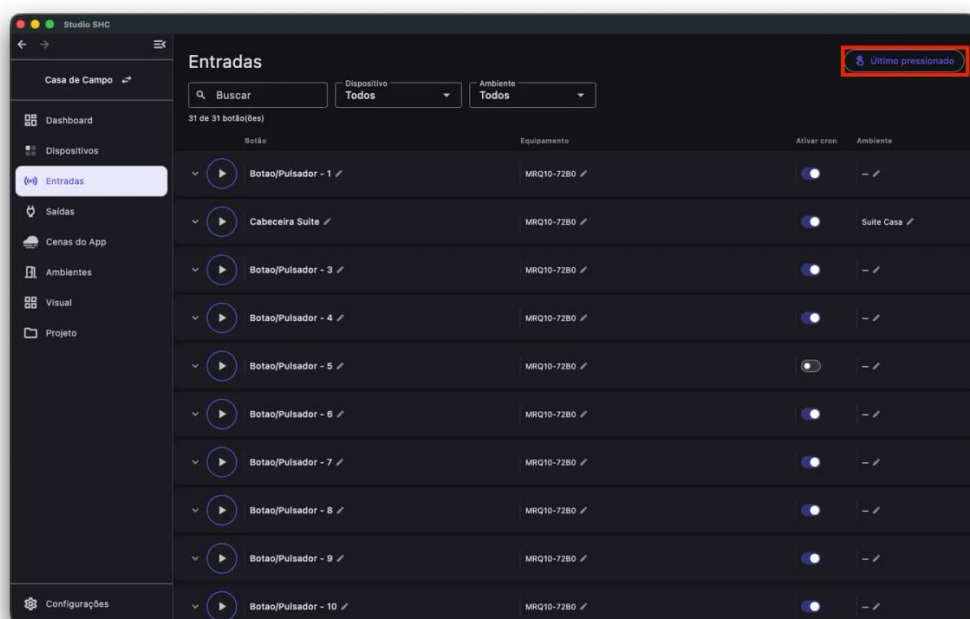
Para isso existe o **Último pressionado**. Você aperta a tecla no equipamento, e o Studio SHC abre a lista e rola até a linha certa.

Resposta rápida

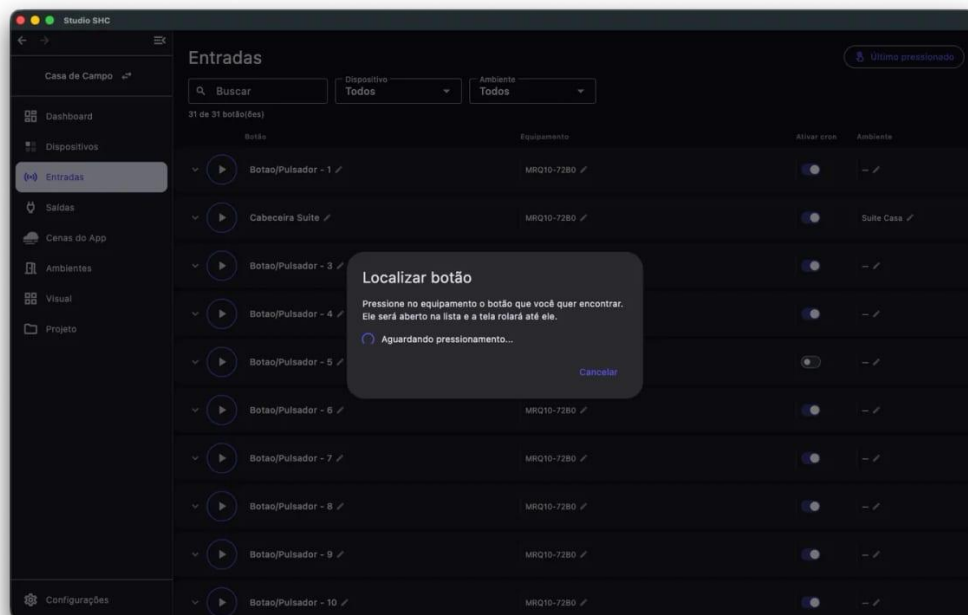
Na tela **Entradas**, clique em **Último pressionado**, vá até o equipamento e aperte a tecla. A linha correspondente abre sozinha.

Passo a passo

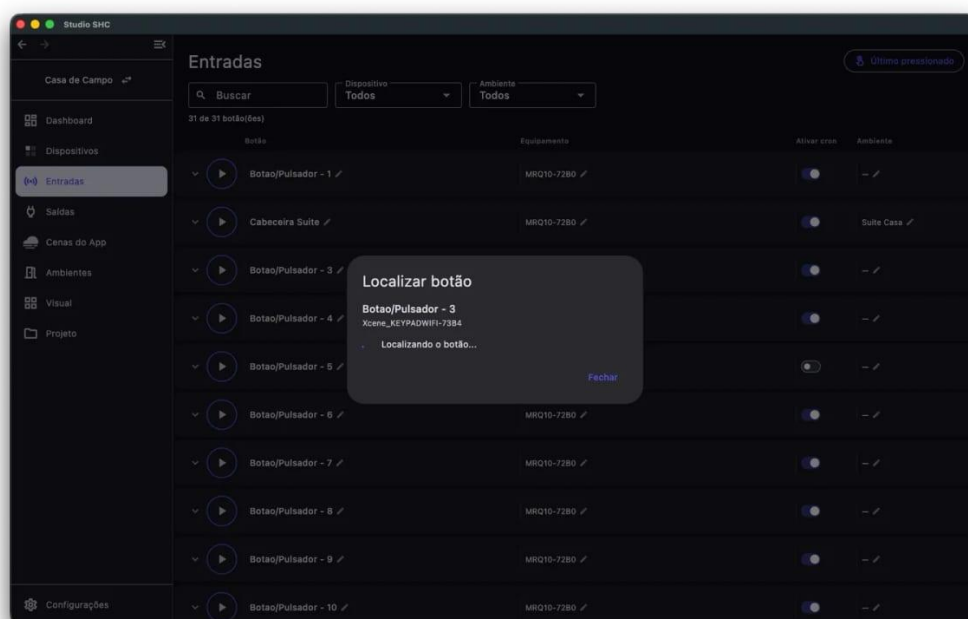
- 1 Na barra lateral, abra a tela **Entradas**.
- 2 No canto direito do título, clique em **Último pressionado**.



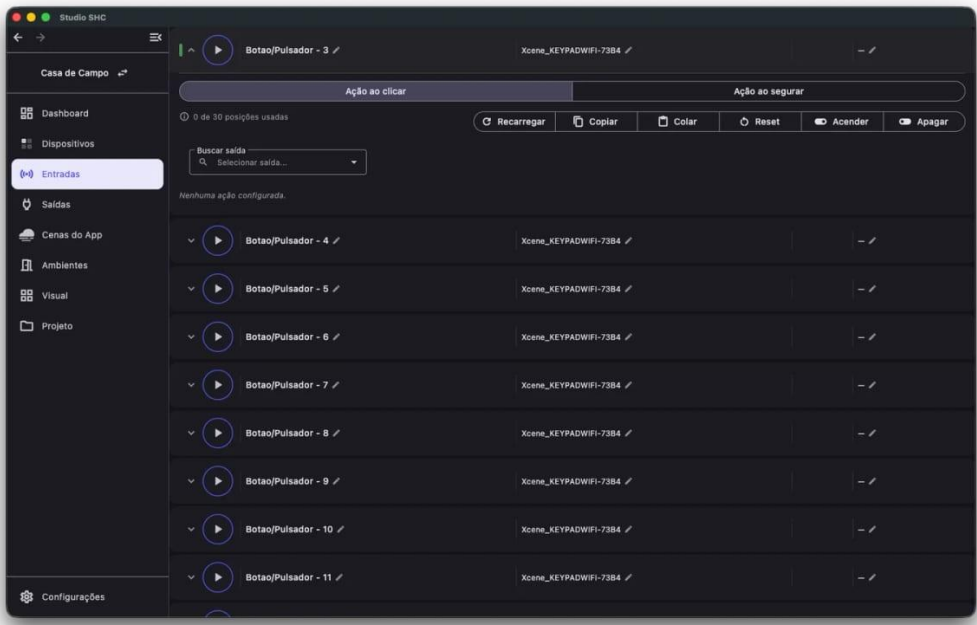
- 3 A janela **Localizar botão** abre com a mensagem **Aguardando pressionamento....**



- 4 Vá até o equipamento e **aperte a tecla** que deseja encontrar.
Funciona com o toque rápido, com a tecla mantida pressionada e ao soltar.
- 5 A janela mostra o nome do botão e do equipamento enquanto localiza a linha.



- 6 A janela fecha sozinha e a linha do botão fica aberta na tela.



A partir daí, você já pode configurar o botão. Veja a [pergunta 1](#).

O que o sistema faz sozinho

Etapas	O que acontece
Identificação	Reconhece qual botão do projeto foi apertado
Limpeza de filtros	Limpa a busca e os filtros que estivessem escondendo a linha
Carregamento	Carrega mais páginas da lista, se o botão estiver mais abaixo
Abertura	Expande a linha do botão
Rolagem	Rola a tela até ela

O traço verde

À esquerda de cada linha existe uma barrinha vertical. Ela acende em **verde** na linha do último botão pressionado do projeto.

Fora da janela **Localizar botão**, apertar uma tecla apenas acende esse traço. A tela não se move e nada é aberto.

O mesmo traço aparece na [Lista de dispositivos](#), indicando de qual equipamento veio o acionamento. Ele também aparece na [Lista de ambientes](#).

Se algo der errado

Situação	O que fazer
Aparece O botão pressionado não faz parte deste projeto	A tecla é de um equipamento fora do projeto aberto. A janela continua esperando: aperte um botão do projeto
Nada acontece ao apertar a tecla	Confira se o equipamento está ligado e na mesma rede do computador ou tablet
A janela fechou sem abrir nenhuma linha	O botão não foi encontrado na lista. Confira se o equipamento faz parte do projeto
O botão Último pressionado está cinza	Você está usando o navegador. O recurso exige o Studio SHC instalado
Apertei a tecla errada	Feche a janela e comece de novo. Depois que a busca começa, o alvo já está decidido

Veja também

- [Último pressionado](#) - a explicação completa
- [Filtros e busca nas entradas](#) - quando você já sabe o nome
- [Adicionar botão ou pulsador por pressionamento](#) - para vincular botões a um ambiente pelo mesmo gesto

Dicas úteis

- A janela espera o tempo que for preciso. Deixe-a aberta e caminhe até o equipamento.
- Só vale um pressionamento **novo**. Uma tecla apertada antes de abrir a janela não é aproveitada.
- Aproveite o momento para renomear o botão. Veja a [pergunta 7](#).

Não sei de qual saída é esta lâmpada. Como descobrir?

Às vezes a instalação chega pronta, sem identificação dos canais. Nesse caso, testar uma por uma para descobrir qual saída acende qual lâmpada leva muito tempo.

O assistente **Localizar saída** faz isso por você. Ele acende metade das saídas e apaga a outra metade. A cada resposta sua, ele descarta metade das possibilidades.

Resposta rápida

Abra **Saídas**, clique em **Localizar saída**, olhe para a lâmpada e responda **Ativada** ou **Desativada** a cada pergunta. Em poucas rodadas sobra apenas a saída procurada.

Com 32 saídas no projeto, costumam bastar cerca de 5 perguntas.

Antes de começar

- Os equipamentos que você quer testar precisam estar **ligados e online**. Equipamento offline fica de fora da busca.
- Você precisa **enxergar a lâmpada** enquanto responde.
- O recurso exige o Studio SHC **instalado**. No navegador, o botão fica desabilitado.

⚠ Atenção

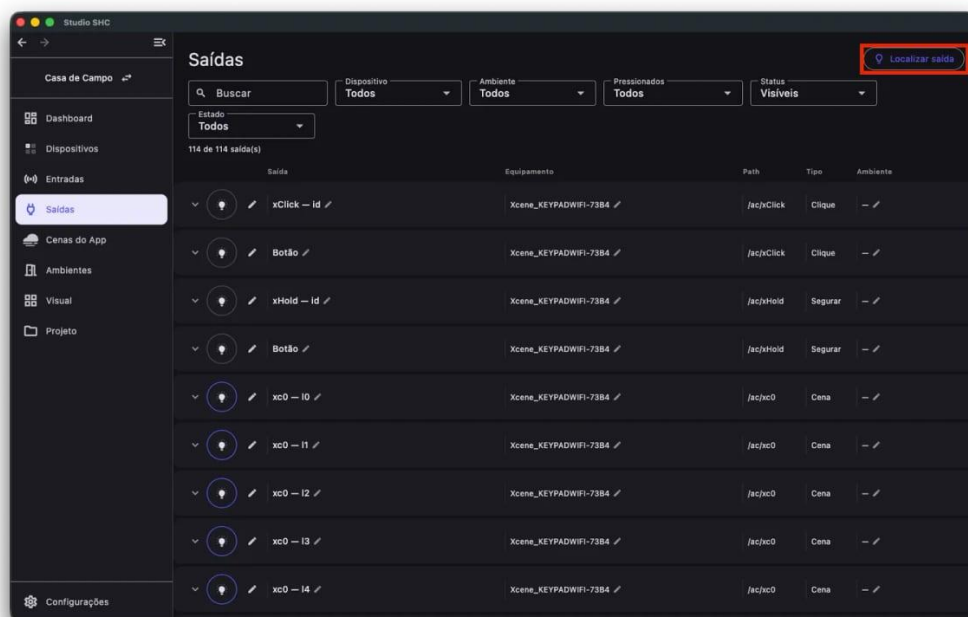
Durante a busca, as luzes acendem e apagam várias vezes. **Avise as pessoas do local antes de começar.**

ℹ Observação

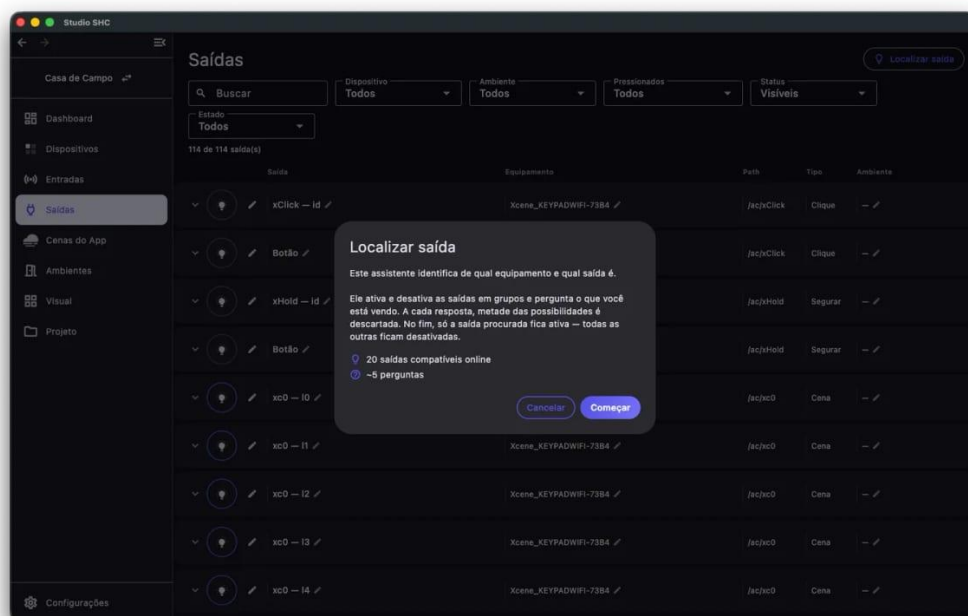
Hoje participam da identificação apenas as saídas do tipo **Relé** (que liga e desliga a energia). Dimmer, persiana, cenas e zonas de áudio não entram.

Passo a passo

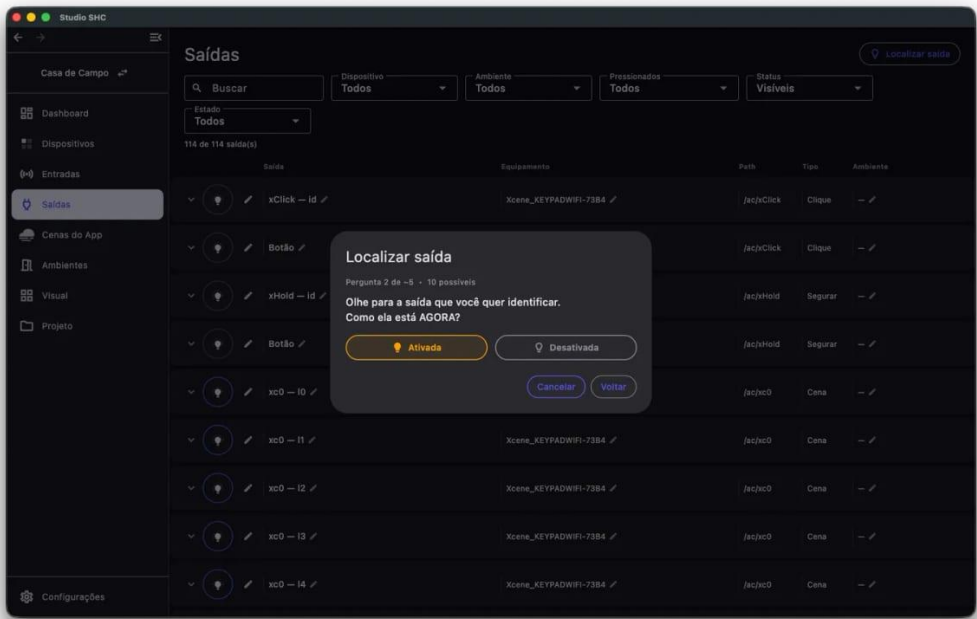
- 1 Na barra lateral, abra a tela [Saídas](#).
- 2 No canto direito do título, clique em **Localizar saída**.



- 3 Confira a tela inicial. Ela mostra quantas saídas participam e a estimativa de perguntas.



- 4 Clique em **Começar**.
- 5 Olhe para a lâmpada que você quer identificar.
- 6 Responda à pergunta **Como ela está AGORA?**

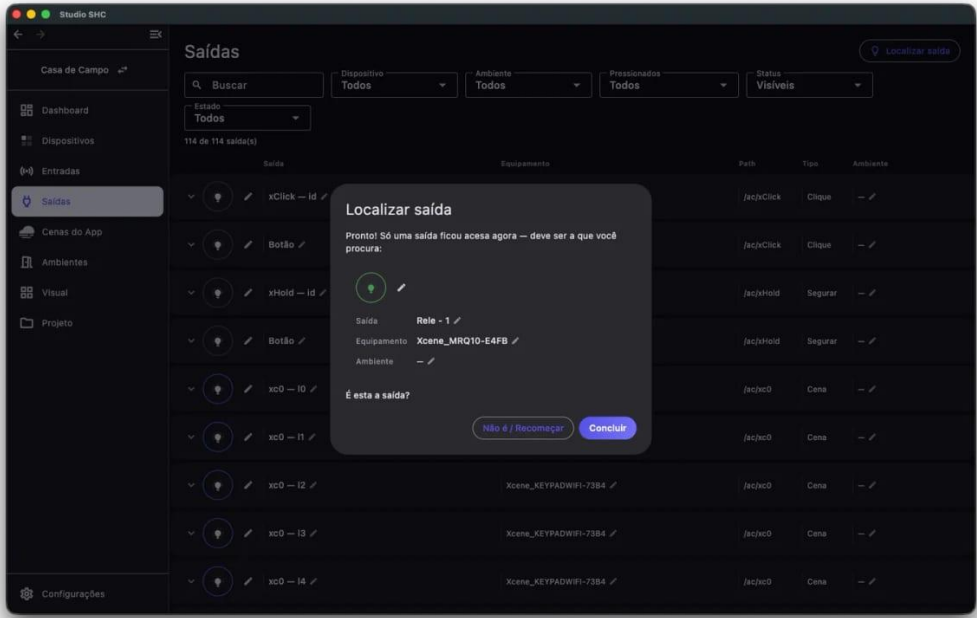


Botão Quando usar

Ativada A lâmpada que você procura está acesa neste momento

Desativada A lâmpada que você procura está apagada neste momento

- 7 Repita até sobrar uma única saída.
Se errar uma resposta, use **Voltar** para refazer a rodada anterior.
- 8 Confira o resultado no cartão final.



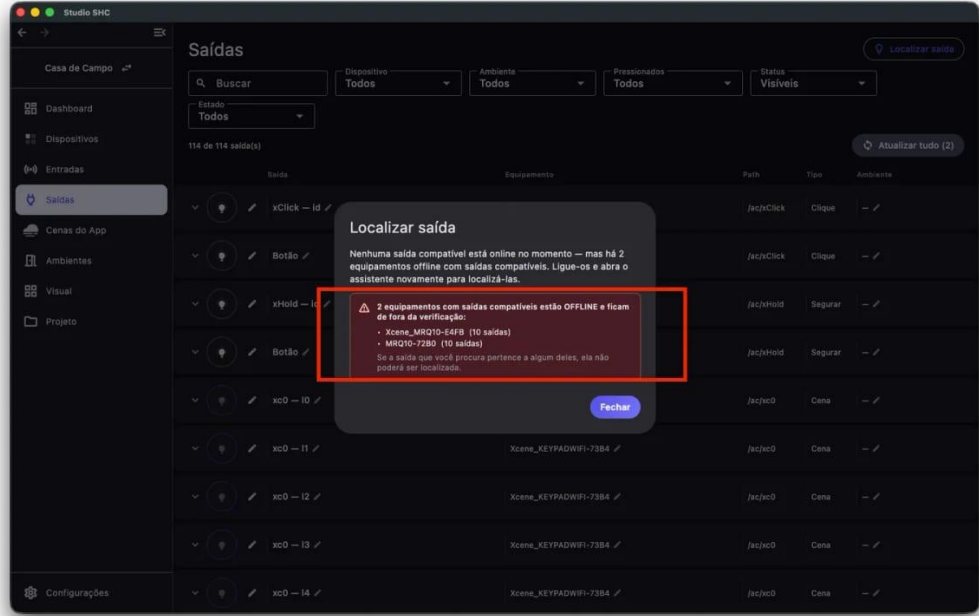
- 9 Aproveite o cartão para já definir o ícone, o nome da saída, o nome do equipamento e o ambiente.
- 10 Clique em **Concluir**.

Ao concluir, apenas a saída identificada fica acesa.

Se você cancelar, todas as saídas participantes ficam apagadas.

Se houver equipamentos offline

O assistente mostra um aviso vermelho listando os equipamentos que ficaram de fora.



Nesse caso, quando sobra uma saída, ele faz uma **pergunta de conferência** antes do resultado. Responda:

- **Sim, é essa** - o assistente mostra o resultado.
- **Não, continua apagada** - a saída procurada pertence a um equipamento offline. Ligue o equipamento e refaça a busca.

Se algo der errado

Situação	O que fazer
O botão Localizar saída está cinza	Você está no navegador. Use o Studio SHC instalado
O assistente diz que não há saídas compatíveis online	Confira se os equipamentos estão ligados e online na tela de Dispositivos
A lâmpada nunca acende em nenhuma rodada	Ela pode ser de um equipamento offline ou de um tipo que não participa, como dimmer ou persiana
O aviso Aplicando... demora	A rede pode estar lenta ou o acesso pode ser por VPN (conexão remota à rede do local). Aguarde a confirmação dos equipamentos
Respondi errado	Clique em Voltar
A saída encontrada não é a certa	Clique em Não é / Recomeçar

Veja também

- [Localizar saída](#) - a explicação completa
 - [Editar ícone, nome e ambiente da saída](#)
 - [Controlar saídas](#) - para testar uma saída específica
-

Dicas úteis

- Use o assistente **antes** de nomear as saídas de um equipamento novo. Ele já entrega nome, ícone e ambiente na tela final.
- Ligue todos os equipamentos do ambiente antes de começar. Assim você evita a pergunta extra de conferência.
- Responda olhando para a lâmpada, não para a tela.
- Não use o assistente quando as luzes não puderem piscar, como em ambientes ocupados ou eventos.

Quais botões acionam esta luz? Como tiro um deles?

Quando uma luz acende junto com outra, ou acende “sozinha”, quase sempre existe um botão configurado que você não conhece.

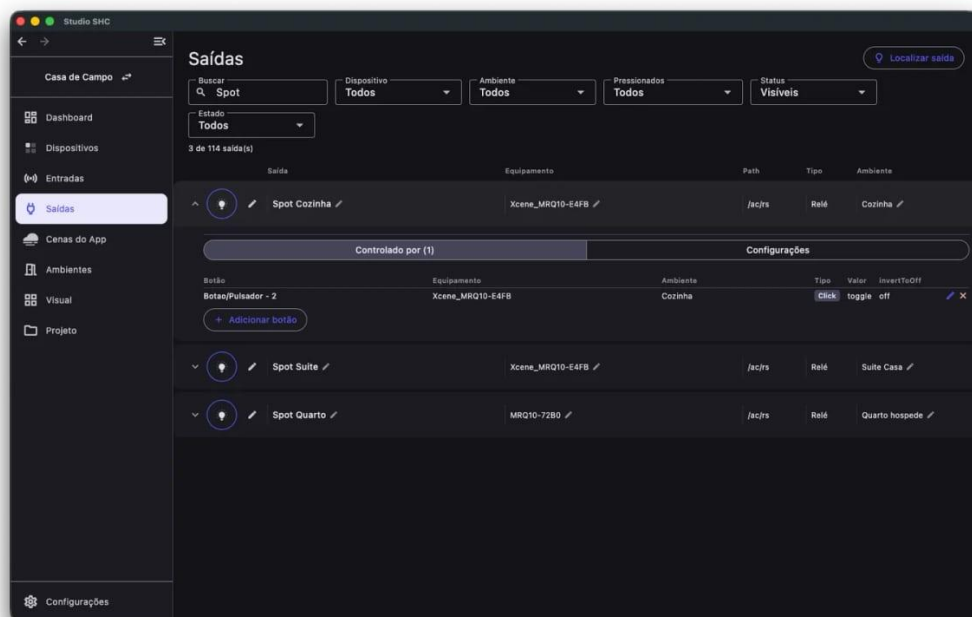
A aba **Controlado por**, dentro da saída, responde essa pergunta. Ela lista todos os botões do projeto que acionam aquela saída.

Resposta rápida

Abra **Saídas**, clique na linha da luz para expandir e selecione a aba **Controlado por**. A tabela mostra todos os botões que a acionam. O X vermelho remove a associação.

Passo a passo

- 1 Na barra lateral, abra a tela [Saídas](#).
- 2 Localize a saída desejada.
- 3 Clique na linha da saída para expandir.
- 4 Selecione a aba **Controlado por**.



Quando há associações, a aba mostra a quantidade, como **Controlado por (3)**.

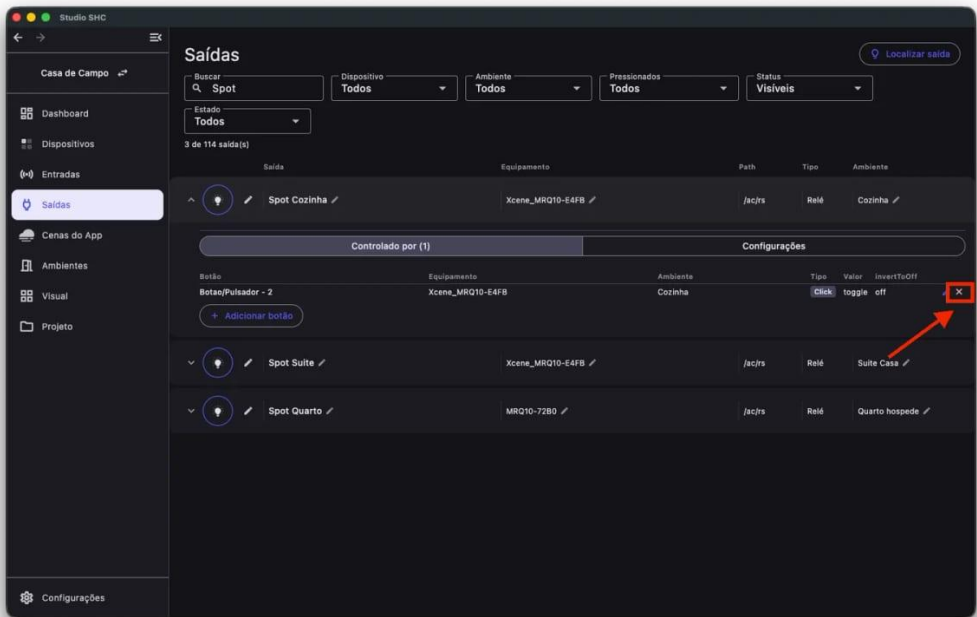
O que a tabela mostra

Coluna	O que informa
Botão	Nome do botão de origem
Equipamento	Equipamento onde o botão está
Ambiente	Ambiente do botão, ou um traço
Tipo	Se o acionamento é ao Click (toque rápido) ou ao Hold (tecla mantida pressionada)
Valor	O que o botão envia para a saída

Se nenhum botão aciona a saída, aparece apenas o aviso **Nenhum botão controla esta saída**.

Remover um botão que aciona sem querer

- 1 Na tabela, localize a linha do botão indesejado.
- 2 Clique no X vermelho ao final da linha.



O que acontece depende da ação de origem:

Situação	Resultado
A ação controlava só essa saída	A ação inteira é apagada do botão
A ação controlava outras saídas junto	Apenas esta saída sai da ação. O restante continua

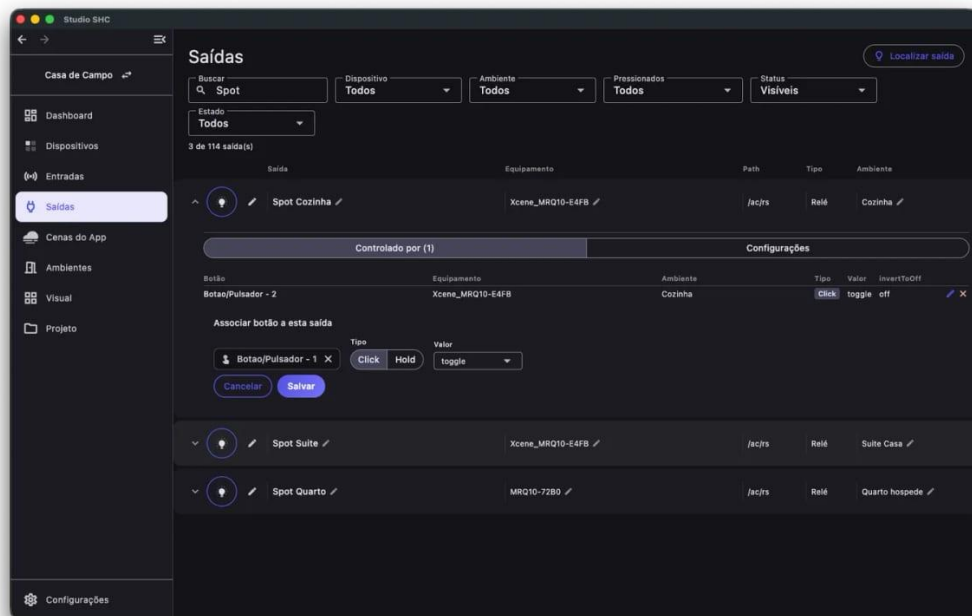
📘 Observação

Remover a associação **nunca** apaga o botão. Apaga apenas o vínculo com esta saída.

Depois de remover, use o **Atualizar tudo**. Só assim o botão físico deixa de acionar a luz.

Acrescentar um botão

- 1 Na aba **Controlado por**, clique em **Adicionar botão**.
- 2 No campo **Buscar botão**, digite parte do nome do botão, do equipamento ou do ambiente.
- 3 Selecione o botão desejado.



- 4 Em **Tipo**, escolha **Click** ou **Hold**.
- 5 Em **Valor**, defina o que será enviado à saída.
- 6 Clique em **Salvar**.

A ação é **acrescentada** ao botão escolhido, na próxima posição livre. Ela nunca substitui o que já existia.

Editar uma associação

Clique no ícone de lápis na linha desejada.

O Studio SHC leva você direto à tela de [Entradas](#), com o botão de origem já aberto na aba certa.

Se algo der errado

Situação	O que fazer
A linha da saída não expande	O equipamento pode estar offline ou com dados divergentes. Veja Lista de saídas
Aparece Erro ao carregar referências	Confira a conexão e abra a aba novamente
Aparece o aviso Combinação inválida	Troque o valor para on ou off , ou desligue o invertToOff da saída indicada
Removi, mas o botão continua acionando	A alteração ainda está pendente. Veja a pergunta 2
O botão desejado não aparece na busca	Confira se ele é uma entrada do tipo botão e se o equipamento está no projeto

Veja também

- [Associar botão a uma saída](#) - a explicação completa
- [Cenas de click](#) - o mesmo vínculo visto pelo lado do botão
- [Saídas agrupadas](#)

Dicas úteis

- A aba **Controlado por** é o caminho mais rápido para descobrir por que uma luz acende junto com outra.
- Use o lápis quando quiser mudar o valor enviado. Use o **X** quando quiser cortar o vínculo.
- Associar ou remover gera pendência de envio. Termine sempre com o **Atualizar tudo**.

Como deixo tudo com nome e ambiente certos?

Um projeto recém-instalado costuma mostrar nomes técnicos, como **r0**, **bt1** ou o modelo do equipamento.

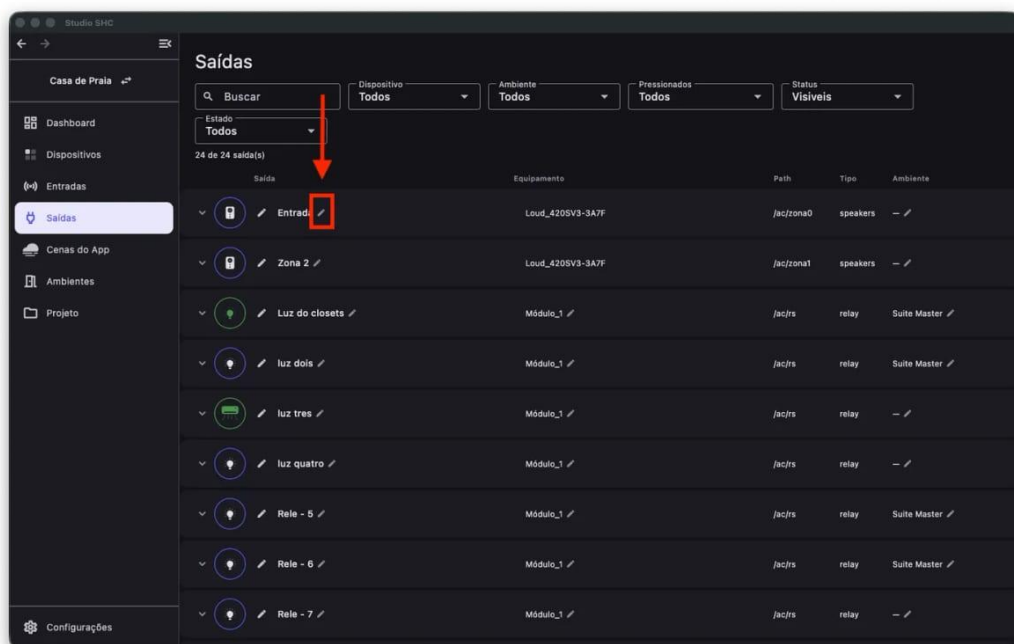
Para que o projeto fique fácil de usar depois, troque esses nomes e vincule cada item a um ambiente. Isso ajuda na busca, nas cenas, na planta e no aplicativo do cliente.

Resposta rápida

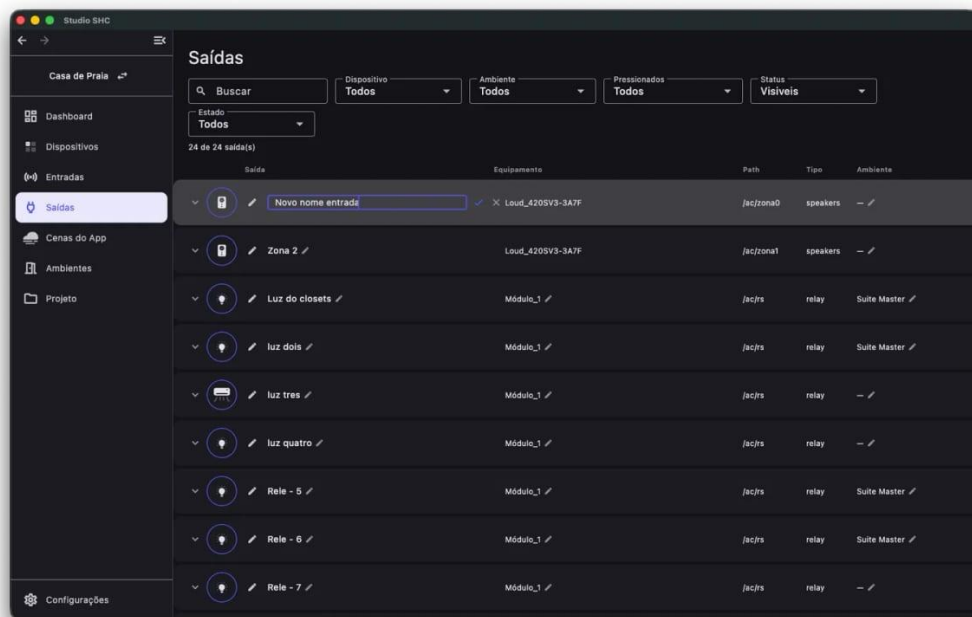
Em **Saídas** e em **Entradas**, clique no ícone de **lápiz** ao lado do nome para editar. Na coluna **Ambiente**, o **lápiz** abre a lista de ambientes.

Renomear uma saída

- 1 Abra a tela [Saídas](#).
- 2 Localize a saída.
- 3 Na coluna **Saída**, clique no ícone de **lápiz** ao lado do nome.



- 4 Digite o novo nome.



5 Confirme no botão de salvar ou pressione **Enter**.

Para desistir, clique no **X**.

O nome sempre é editado por esse lápis. Não existe campo aberto direto na lista.

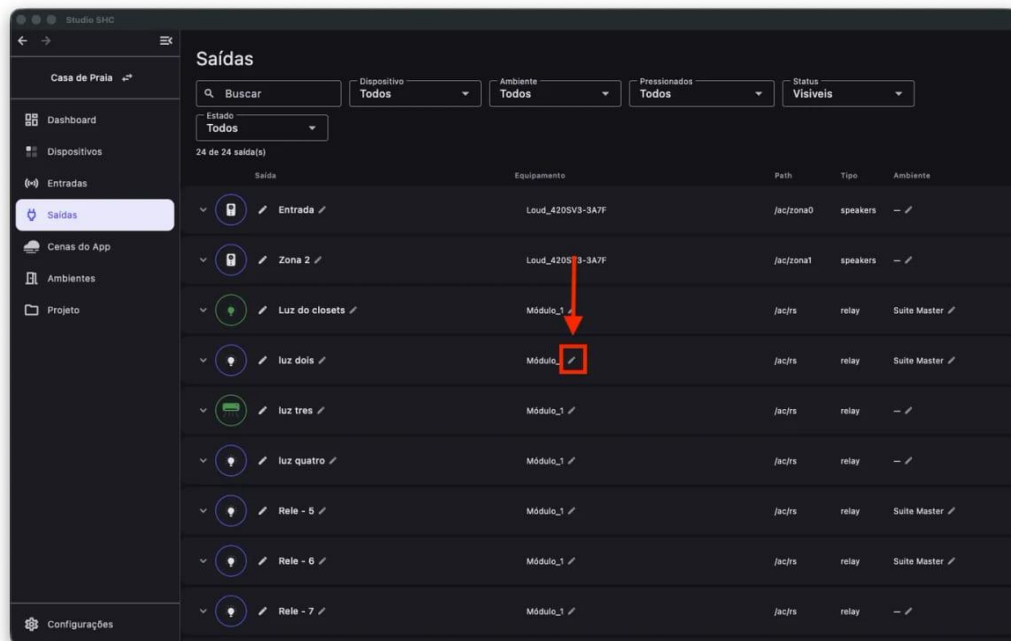
Renomear um botão

O caminho é o mesmo, na tela [Entradas](#). Clique no lápis ao lado do nome, digite o novo nome e confirme.

Se você não souber qual linha é o botão da parede, use antes a [pergunta 4](#).

Renomear o equipamento

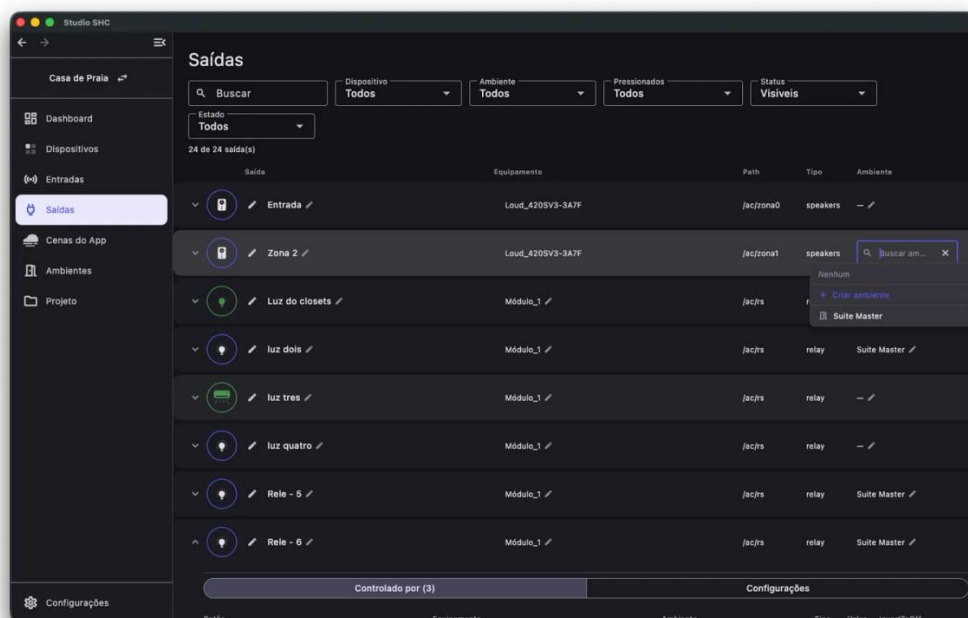
Na coluna **Equipamento**, o lápis altera o nome do **dispositivo inteiro** no projeto.



A mudança aparece em todas as telas: Dispositivos, Entradas, Saídas e nas demais saídas do mesmo equipamento.

Vincular a um ambiente

- 1 Na tela **Saídas**, localize a saída.
- 2 Na coluna **Ambiente**, clique no ícone de lápis.



- 3 Escolha o ambiente na lista.

Para deixar a saída sem ambiente, escolha **Nenhum**.

Se o ambiente ainda não existe, use a opção de **criar ambiente** na própria lista.

O vínculo é **individual por saída**. Por exemplo: em um equipamento com quatro relés, cada relé pode ficar em um cômodo diferente.

Criar os ambientes

- 1 Abra a tela [Ambientes](#).
- 2 Clique no botão de novo ambiente.
- 3 Dê o nome do cômodo.
- 4 Escolha uma imagem, se quiser.
- 5 Salve.

Depois de criados, os ambientes ficam disponíveis nos filtros de todas as telas. Eles também organizam a tela [Visual](#).

Boas práticas de nome

Em vez de	Prefira
r0, r1, r2	Luz central, Arandelas, Spot bancada
Keypad 3	Keypad Sala
bt0	Cena Jantar

- Use o nome que a pessoa que mora ou trabalha no local usaria.
- Evite repetir o ambiente dentro do nome da saída. O ambiente já tem uma coluna própria.
- Nomes curtos aparecem melhor nos marcadores da planta e nos cards de ambiente.

Se algo der errado

Situação	O que fazer
Não aparece o lápis ao lado do nome	Aquele campo não é editável naquela tela. Tente pela tela de Detalhes do dispositivo
O nome voltou ao anterior	A gravação não foi concluída. Confira a conexão e edite novamente
O ambiente novo não aparece na lista	Recarregue a tela. Se persistir, confira se ele foi realmente criado em Ambientes
A saída aparece como sem ambiente no Dashboard	Ela ainda não foi vinculada. Use a coluna Ambiente

Observação

Renomear e vincular ambiente **não** exige o **Atualizar tudo**. São informações do projeto, não configuração do equipamento.

Veja também

- [Editar ícone, nome e ambiente da saída](#)
 - [Editar nome de entrada](#)
 - [Vincular dispositivos a ambientes](#)
 - [Criar ambiente](#)
-

Dicas úteis

- Organize logo depois de identificar as saídas pelo assistente. O cartão final já oferece nome, ícone e ambiente.
- Troque também o ícone da saída: ele aparece na lista, nos ambientes e na planta.
- O Dashboard mostra quantas saídas ainda estão sem ambiente. Use esse número como lista de tarefas.

Quero acionar várias coisas com um toque só. Como faço?

Para isso existem as **Cenas do App**. Cada cena é um card (cartão na tela) com emoji e nome. Ao ser tocado, ele envia vários comandos de uma vez.

Por exemplo: uma cena chamada **Bom dia** pode acender algumas luzes, ajustar o áudio e desligar outros equipamentos no mesmo toque.

Resposta rápida

Abra **Cenas do App**, clique no botão **+**, escolha um emoji, dê um nome, adicione as ações e clique em **Criar**. Depois é só usar o **play** do card.

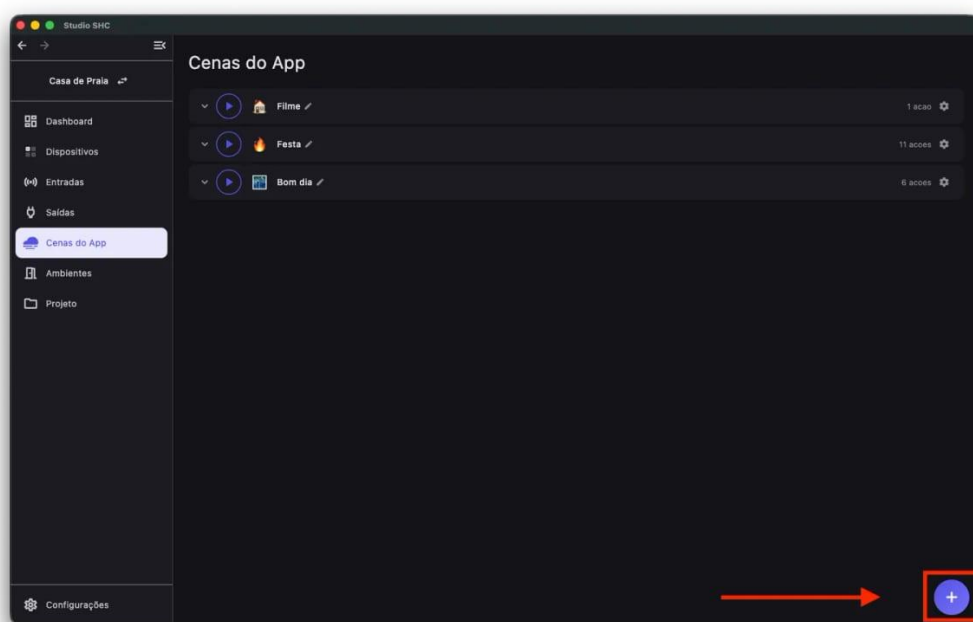
Cena do App ou botão físico?

Quero acionar...	Use
Pelo tablet ou computador	Cena do App (esta página)
Por uma tecla na parede	Cenas de click ou a pergunta 1

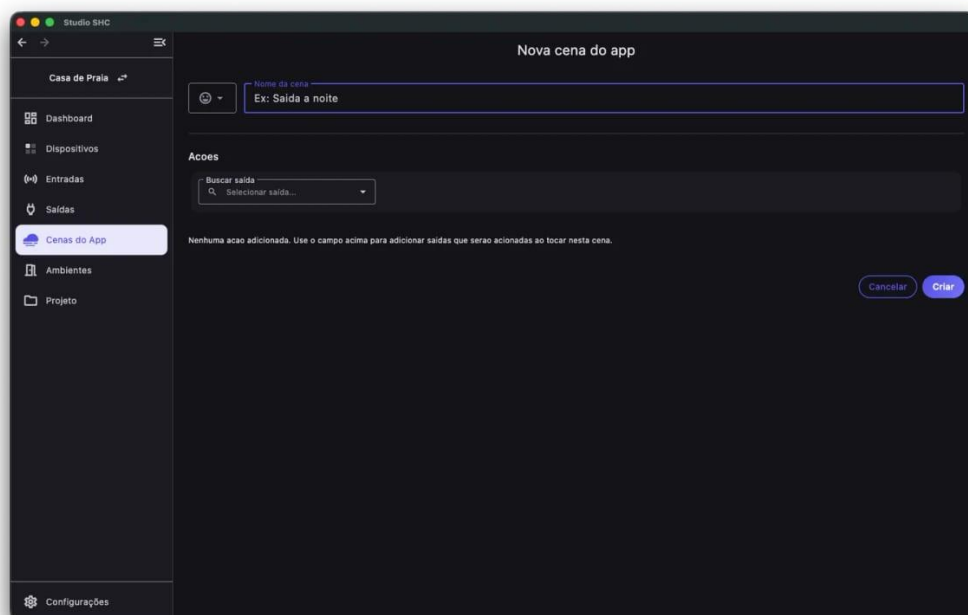
As duas são independentes. A Cena do App não ocupa espaço no botão físico e não precisa de **Atualizar tudo**.

Criar a cena

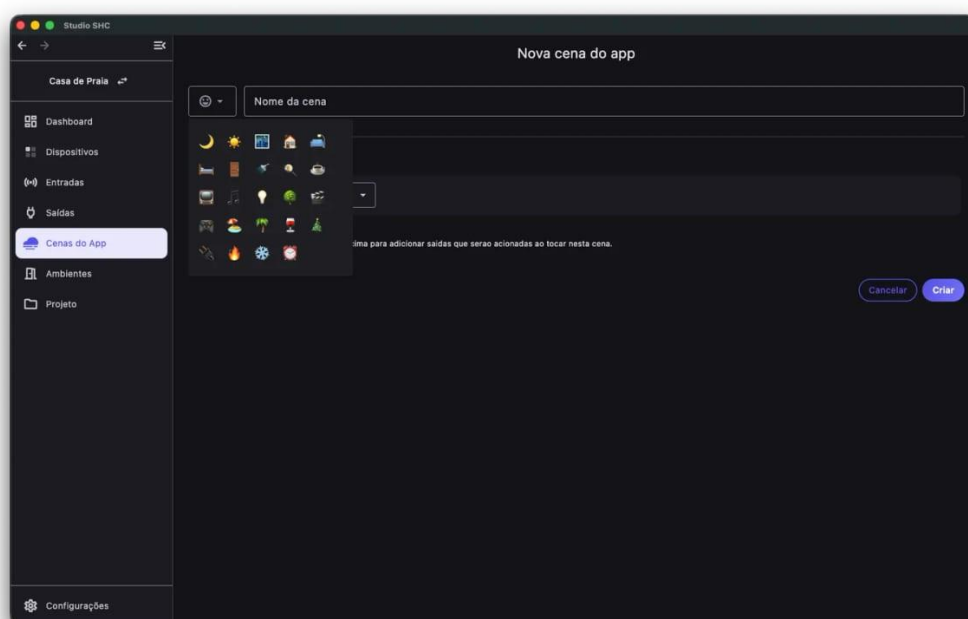
- 1 Na barra lateral, abra a tela [Cenas do App](#).
- 2 Clique no botão **+**, no canto inferior direito.



- 3 A tela **Nova cena do app** abre.

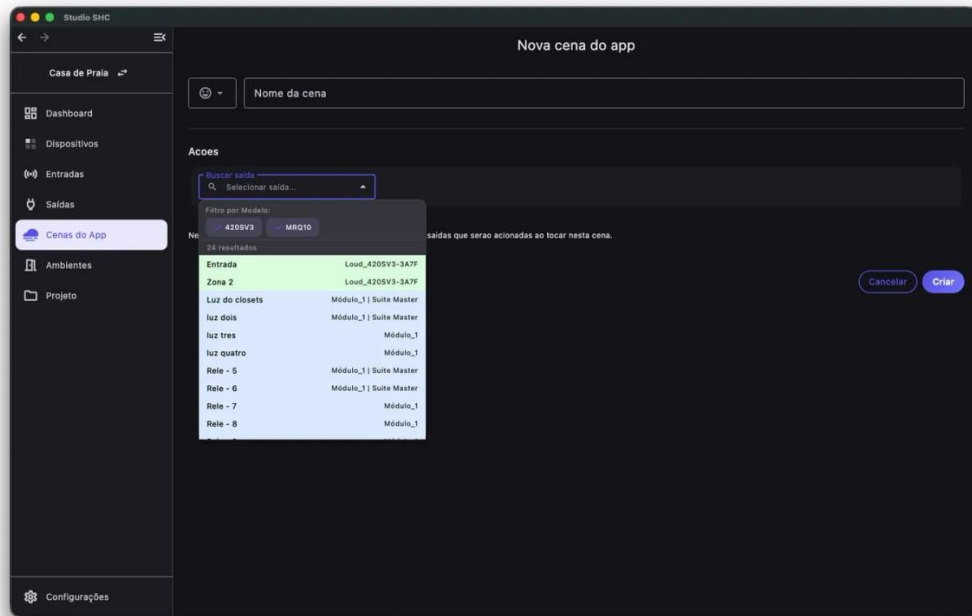


- 4 Escolha um emoji, se quiser. Ele ajuda a identificar a cena de relance.



- 5 Digite o nome da cena, como **Bom dia**, **Cinema** ou **Boa noite**.

- 6 Adicione as **ações**. Para cada ação, escolha a saída.



- 7 Escolha o valor que a saída deve assumir.

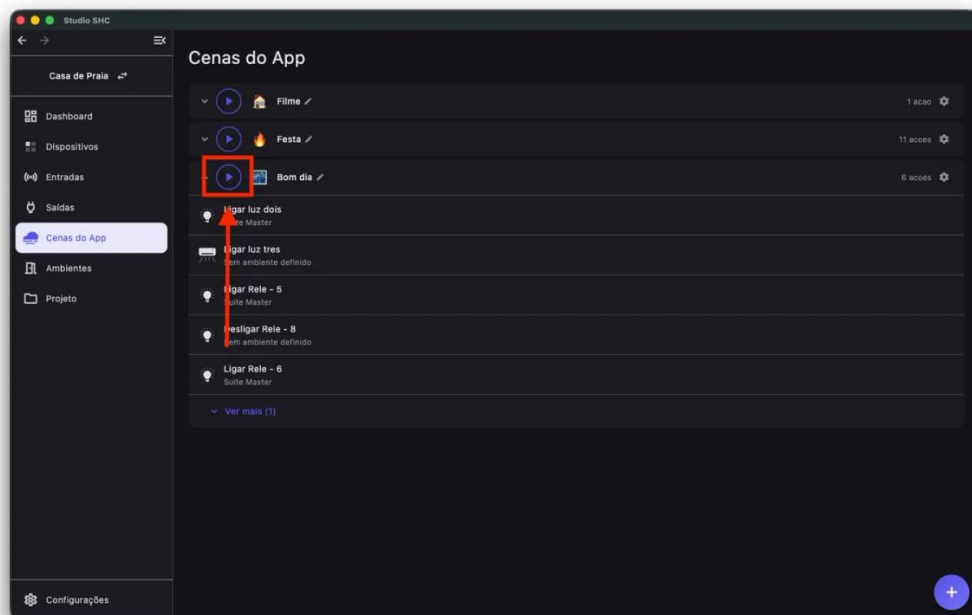
Repita os passos 6 e 7 para cada saída que a cena deve acionar.

- 8 Clique em Criar.

A cena passa a aparecer na lista.

Executar a cena

- 1 Localize o card da cena.
- 2 Clique no botão de play.



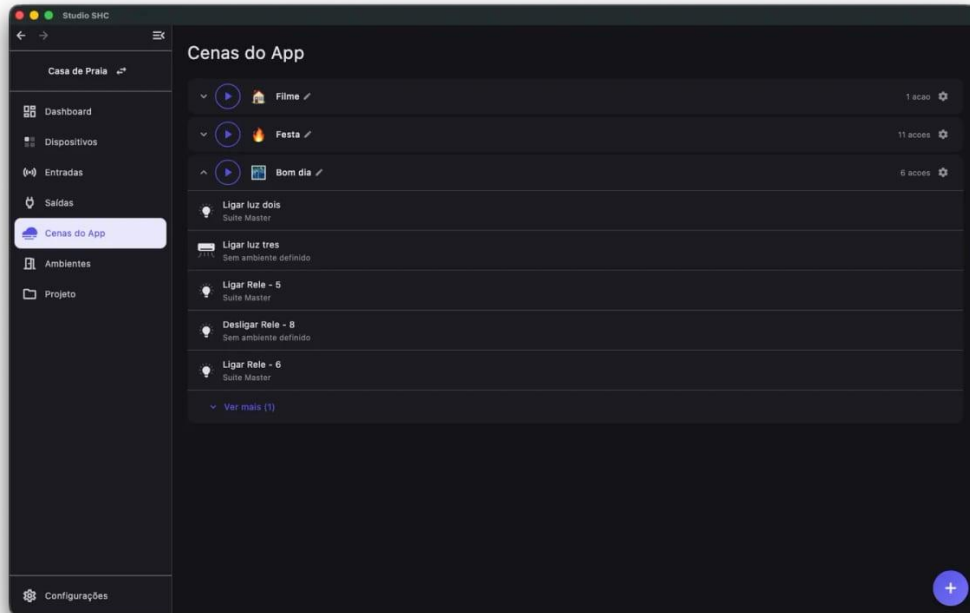
Os comandos são enviados imediatamente.

Quando o **play** aparece **verde**, as ações da cena já estão no estado esperado.

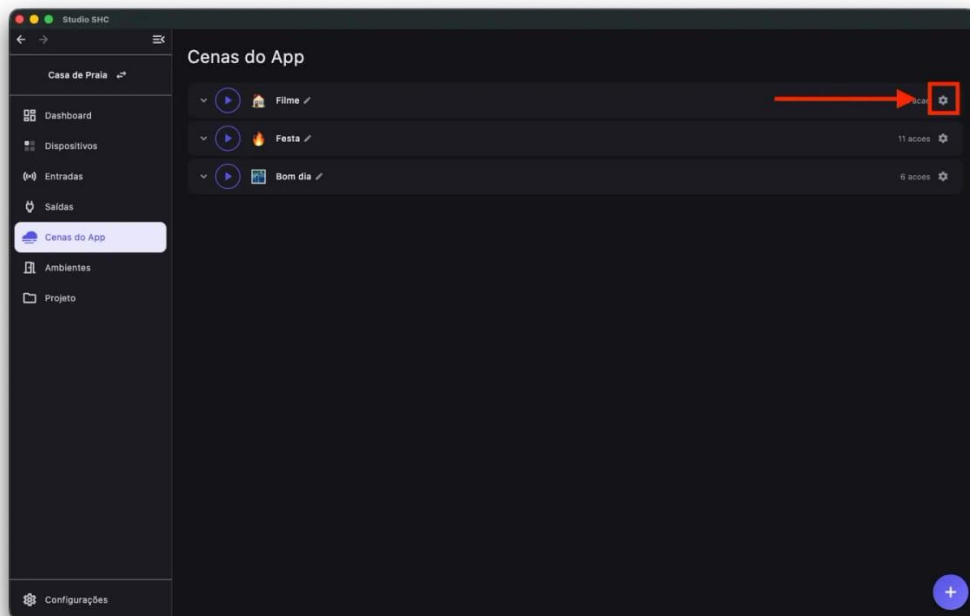
Algumas cenas funcionam como liga e desliga. Nelas, um novo toque pode enviar o comando inverso.

Conferir e alterar

- Clique no card, ou na seta, para **expandir** e ver a lista de ações.



- Clique na engrenagem para editar o emoji, o nome ou as ações.



- Na tela de edição, clique em **Salvar** para guardar as alterações.

Se algo der errado

Situação	O que fazer
A cena não acionou algum equipamento	O equipamento pode estar offline. Veja a pergunta 9
A tela mostra que nenhuma cena foi encontrada	Ainda não há cenas criadas. Use o botão +
A saída desejada não aparece ao adicionar a ação	Confira se o equipamento faz parte do projeto e se as descrições foram carregadas
O play não fica verde	Nem toda cena tem estado de liga e desliga. Isso não impede a execução
A cena executa parcialmente	Os comandos são enviados em sequência. Repita a execução com todos os equipamentos online

Veja também

- [Lista de cenas do app](#)
- [Criar e editar cena do app](#)
- [Adicionar ações a uma cena](#)

Dicas úteis

- Use nomes do dia a dia: **Bom dia, Cinema, Festa, Saindo de casa.**
- O emoji facilita achar a cena no tablet, onde os cards ficam menores.
- Expanda a cena antes de executá-la quando quiser conferir exatamente o que ela vai fazer.
- Cenas do App não geram pendência de envio: elas são executadas pelo próprio aplicativo.

Um equipamento aparece offline. O que fazer?

Offline significa que o Studio SHC não está conseguindo conversar com o equipamento naquele momento.

Enquanto isso durar:

- o estado das saídas dele não é confiável;
- o acionamento fica bloqueado;
- as alterações pendentes não podem ser enviadas.

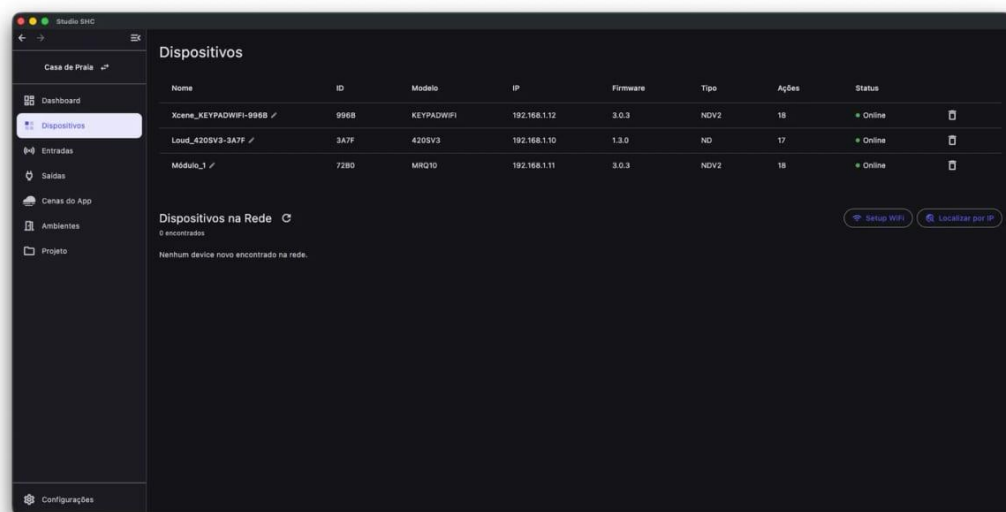
Resposta rápida

Confira, nesta ordem:

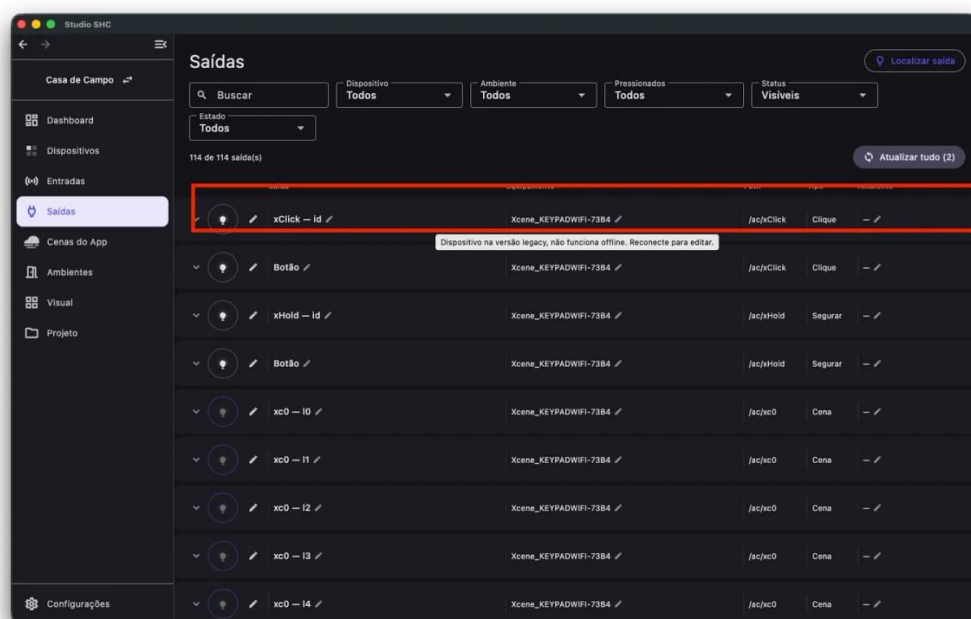
- 1 Se o equipamento está energizado (ligado na energia).
- 2 Se ele está na mesma rede do seu aparelho.
- 3 Se o Studio SHC está usando a interface de rede (o adaptador de rede) correta, em **Configurações > Networking**.

Como o offline aparece

Onde	Como aparece
Dispositivos	A coluna de status mostra Offline
Dashboard	O card de dispositivos mostra a contagem de online e offline
Saídas	O ícone de acionamento fica esmaecido, com a dica Device offline
Entradas	A linha pode não expandir, em equipamentos legados (de geração anterior)
Atualizar tudo	O equipamento aparece como Desconectado ou Bloqueado



Na tela **Saídas**, o ícone de acionamento do equipamento offline fica esmaecido e não responde ao clique.

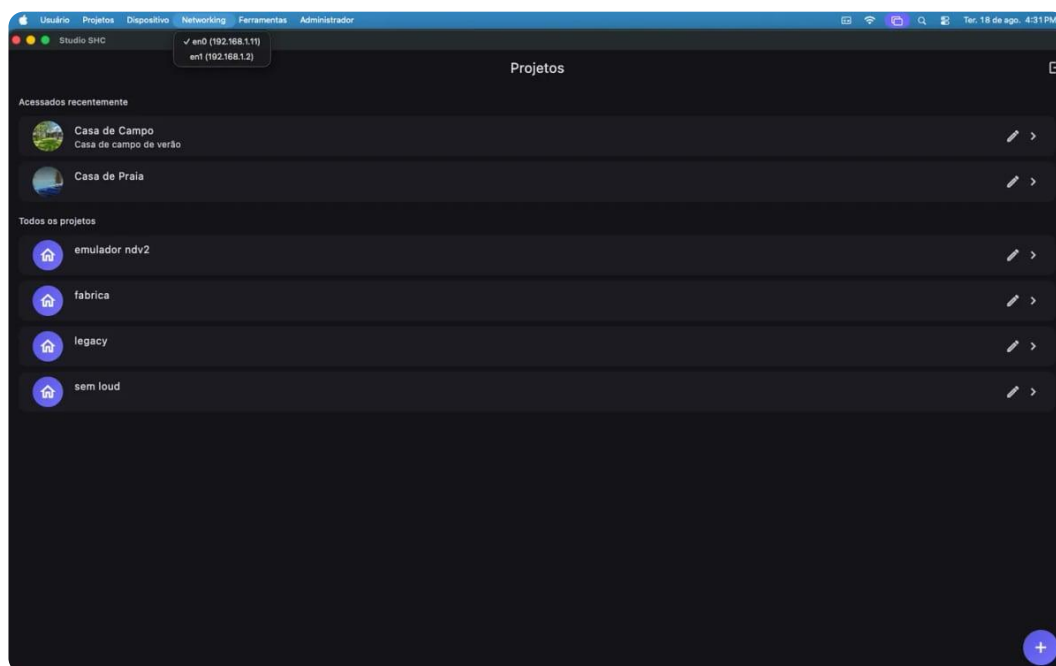


O que verificar

- 1 **Energia.** Confira se o equipamento está alimentado e se os indicadores dele estão acesos.
- 2 **Rede.** O equipamento e o aparelho onde o Studio SHC está aberto precisam estar na **mesma rede local**. Rede de visitantes, redes separadas por VLAN (divisão interna da rede) e redes de dados móveis não enxergam os equipamentos.
- 3 **Interface de rede do Studio SHC.** Se o computador está no cabo e no Wi-Fi ao mesmo tempo, o sistema pode estar usando a rede errada.

No computador, abra o menu **Networking**, na barra superior.

No tablet, o caminho é a barra lateral, em **Configurações > Networking**.



A lista mostra as redes detectadas, com o endereço de cada uma. A rede em uso aparece com um **visto** ao lado.

Selecione a rede em que os equipamentos estão.

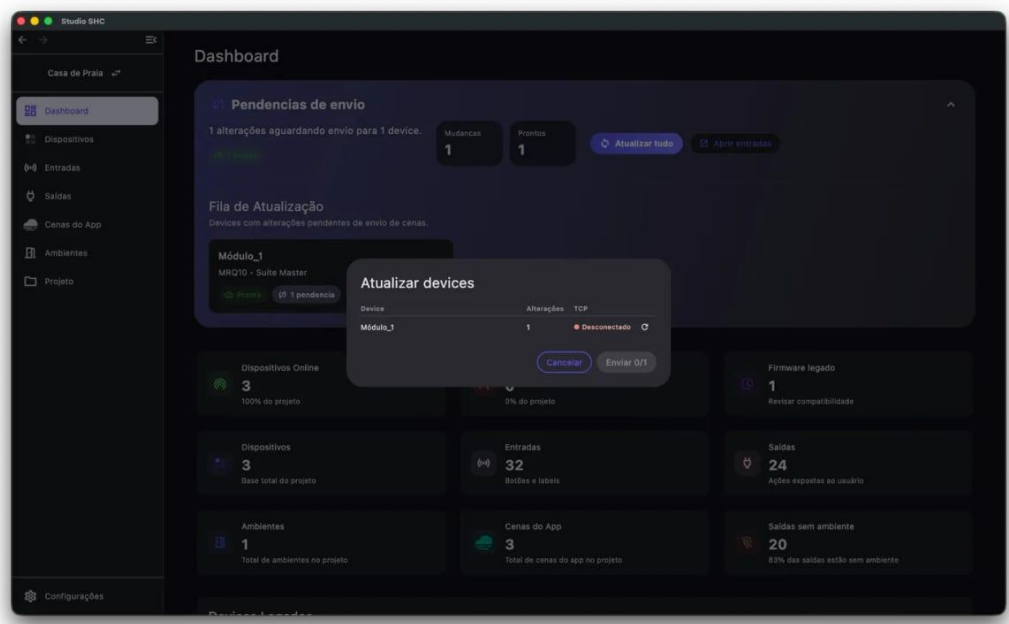
Veja [Networking](#) para mais detalhes.

- 4
- Aguarde alguns segundos. O status é atualizado sozinho conforme os equipamentos respondem. Não é preciso sair e voltar da tela.
- 5
- Navegador. Pelo navegador, sem o aplicativo instalado, não há acesso à rede local. Instale o Studio SHC no computador ou no tablet.

Se continuar offline

Situação	O que fazer
Só um equipamento está offline	Confira a alimentação dele e o alcance do Wi-Fi no ponto onde está instalado
Todos os equipamentos estão offline	O problema é da rede ou da interface selecionada. Comece pelo Networking
O equipamento nunca apareceu no projeto	Ele pode não estar conectado ao Wi-Fi. Veja Setup Wi-Fi
Ele responde no ping (teste de conexão pela rede), mas não aparece na lista	Use o Localizar por IP para procurar por endereço
Trocou o roteador ou a senha do Wi-Fi	Os equipamentos precisam receber a rede nova. Veja Setup Wi-Fi
O suporte pediu detalhes	Use os Logs do app e o Tráfego na rede

No **Atualizar tudo**, o equipamento sem comunicação aparece como **Desconectado**, com um botão ao lado para tentar conectar.



Enquanto estiver offline

- Não acione pelo Studio SHC. O estado mostrado não reflete a realidade.

- **Continue configurando, se quiser.** As alterações ficam guardadas e são enviadas quando o equipamento voltar, pelo [Atualizar tudo](#).
 - **Os botões físicos continuam funcionando** com a última configuração que já está no equipamento. O offline afeta só o Studio SHC, não a automação já gravada.
-

Veja também

- [Lista de dispositivos](#)
 - [Networking](#)
 - [Dispositivos descobertos na rede](#)
 - [Setup Wi-Fi](#)
-

Dicas úteis

- Um equipamento que fica alternando entre online e offline costuma estar com sinal de Wi-Fi fraco no ponto de instalação.
- Antes de enviar alterações, confira no Dashboard quantos equipamentos estão online.
- Se você usa VPN (conexão remota à rede do local) para acessar a obra à distância, a resposta pode demorar mais que na rede local.

Quero que segurar o botão faça outra coisa. Como configuro?

Cada botão tem duas ações independentes: uma para o toque rápido e outra para quando ele é mantido pressionado.

Por exemplo: a tecla pode acender a luz do ambiente ao clicar e apagar todas as luzes da casa ao segurar.

Resposta rápida

Abra Entradas, expanda o botão e use a aba Ação ao segurar. O passo a passo é igual ao da ação de clicar.

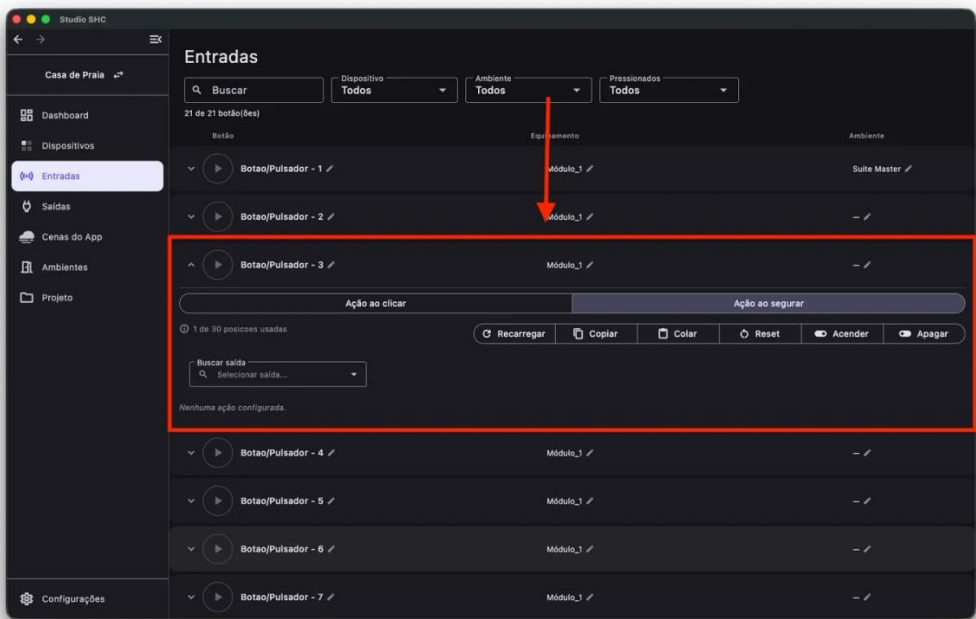
Diferença entre clicar e segurar

Aba	Quando acontece	Uso mais comum
Ação ao clicar	No toque rápido	Ligar ou desligar uma luz
Ação ao segurar	Com a tecla mantida pressionada	Apagar tudo, controlar dimmer (controle de intensidade da luz), subir ou descer persiana

As duas são independentes: o mesmo botão pode fazer uma coisa ao clicar e outra ao segurar.

Passo a passo

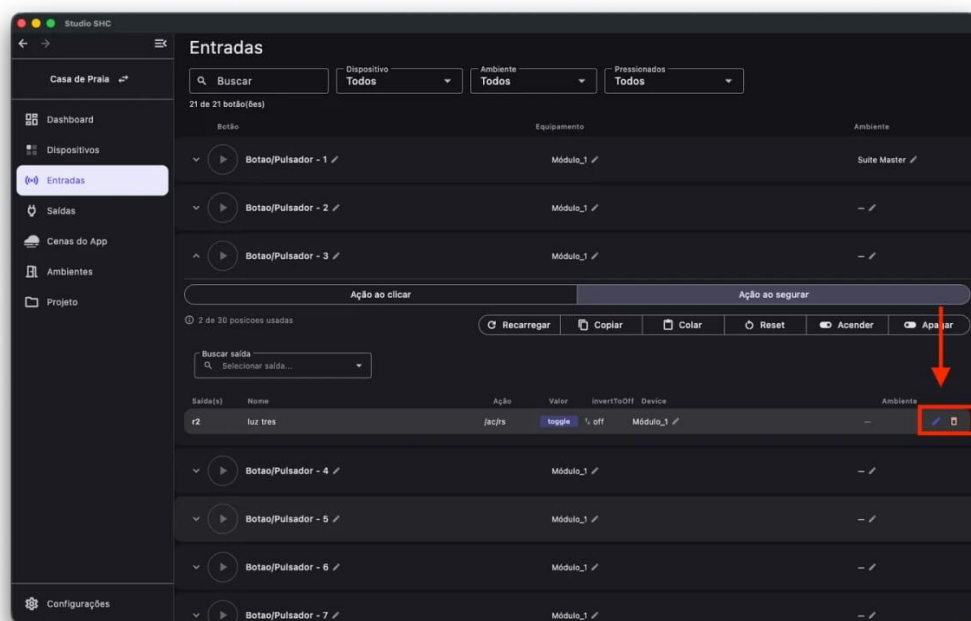
- 1 Na barra lateral, abra a tela [Entradas](#).
- 2 Localize o botão e clique na linha dele para expandir.
- 3 Selecione a aba **Ação ao segurar**.



- 4 Clique em **Buscar saída**.
- 5 Escolha a saída desejada.
- 6 Configure o valor da ação.
- 7 Clique em **Salvar**.
- 8 Repita para cada saída que deve ser acionada ao segurar.
Para “apagar tudo”, adicione uma ação com o valor **off** para cada luz que deve apagar.
- 9 Envie a configuração com o **Atualizar tudo**.

Editar ou remover

Na lista de ações da aba, use os ícones da própria linha:



Ícone	Função
	Editar a ação
	Remover a ação

📌 Observação

As opções **Recarregar**, **Copiar**, **Colar**, **Acender** e **Apagar** agem somente sobre a aba aberta. O **Reset** é a exceção: ele apaga as ações das duas abas.

Por exemplo: se você está em **Ação ao segurar**, o **Copiar** copia apenas as ações de segurar.

Limite de ações

Clicar e segurar **dividem o mesmo limite** de 30 ações por botão.

Se não for possível adicionar uma ação nova, remova antes alguma ação de uma das duas abas.

Se algo der errado

Situação	O que fazer
A aba Ação ao segurar não aparece	Aquela entrada pode não ser do tipo botão, ou a linha não expandiu. Veja Lista de entradas
Aparece o aviso Combinação inválida	Troque o valor para on ou off , ou desligue o invertToOff da saída indicada
Segurar não faz nada no equipamento	A alteração ainda está pendente. Veja a pergunta 2
Segurar repete a ação de clicar	Confira se a ação foi criada na aba certa. As duas abas são independentes
Não consigo adicionar mais ações	O botão chegou ao limite de 30 ações, somando clicar e segurar

Veja também

- [Cenas de hold](#) - a explicação completa
- [Cenas de click](#)
- [Opções do botão](#) - copiar, colar, recarregar e testar
- [Agendamento do botão](#) - para disparar a mesma cena em um horário

Dicas úteis

- Use o segurar para comandos de saída da casa: apagar tudo, fechar persianas, desligar áudio.
- Combine com o **Copiar** e o **Colar** para repetir a mesma configuração em vários botões.
- Em dimmer e persiana, segurar costuma ser mais natural do que clicar várias vezes.

Como adiciono um dispositivo novo ao projeto?

Um equipamento só aparece nas telas de Entradas, Saídas e Ambientes depois de ser adicionado ao projeto.

A tela **Dispositivos** procura sozinha, na rede local, todos os equipamentos que ainda não pertencem a nenhum projeto seu. Ela reúne esses equipamentos na seção **Dispositivos na rede**.

Resposta rápida

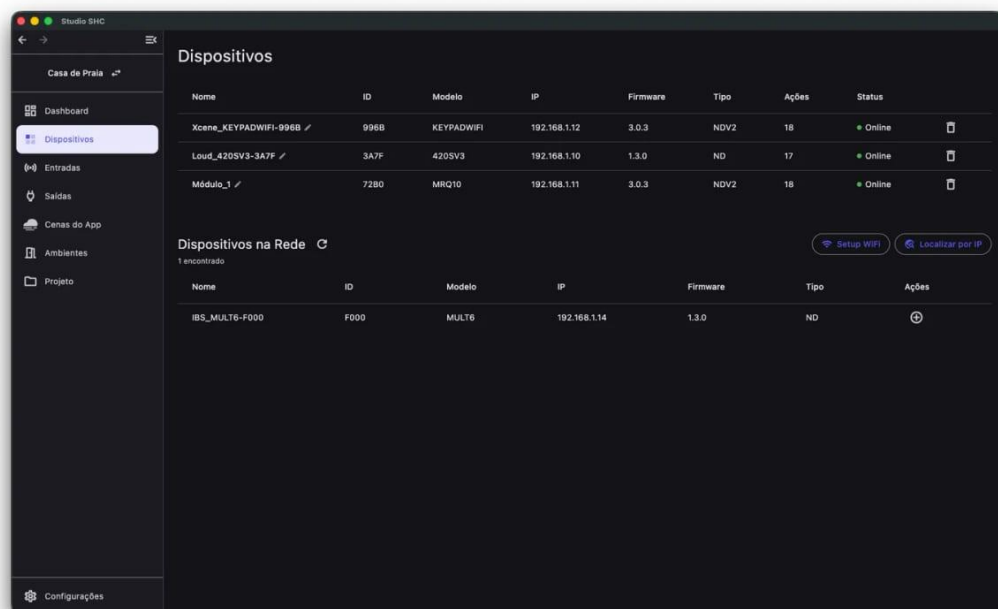
Abra **Dispositivos**, localize o equipamento na seção **Dispositivos na rede** e clique no botão **+** da coluna **Ações**.

Antes de começar

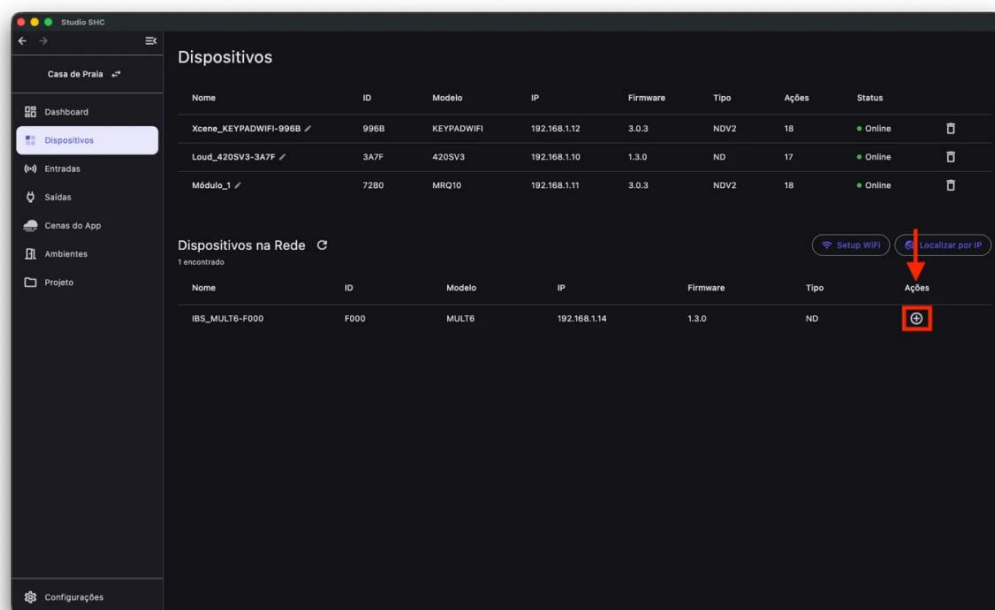
- O equipamento precisa estar **energizado** (ligado na energia) e conectado à **mesma rede** do computador ou tablet.
- É preciso usar o Studio SHC **instalado**. No navegador, o app não tem acesso à rede local.
- Se o equipamento ainda não tem Wi-Fi configurado, o caminho é outro: veja **Equipamento novo, sem Wi-Fi** mais abaixo.

Passo a passo

- 1 Na barra lateral, abra a tela **Dispositivos**.
- 2 Role até a seção **Dispositivos na rede**.



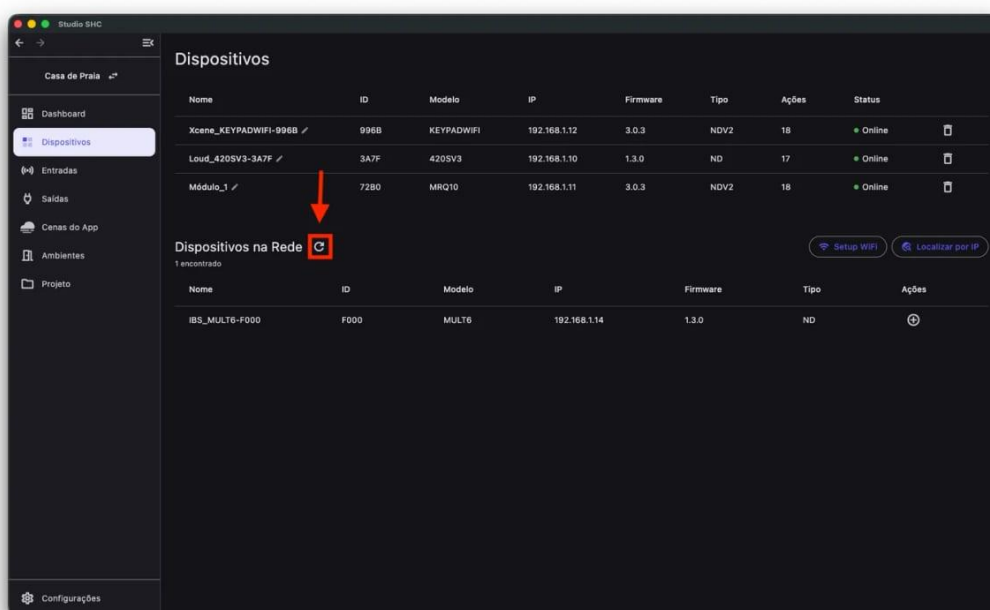
- 3 Localize o equipamento na tabela.
A tabela mostra o identificador, o modelo, o IP (endereço na rede) e a versão de cada um.
- 4 Clique no botão **+** na coluna **Ações**.



5 Aguarde a confirmação.

O equipamento sai da seção **Dispositivos na rede**. Ele passa a aparecer na lista principal de **Dispositivos** e já fica disponível nas telas de Entradas e Saídas.

Para atualizar a busca a qualquer momento, use o botão de recarregar da seção.



Equipamento novo, sem Wi-Fi

Quando o equipamento ainda não recebeu os dados da rede Wi-Fi, aparece um botão com o ícone de **Wi-Fi** no lugar do +.

- 1 Clique no ícone de **Wi-Fi**.
- 2 O assistente de **Setup Wi-Fi** abre.

- 3 Siga os passos: conectar ao Wi-Fi do próprio equipamento e enviar a rede correta para ele.

Depois que o equipamento entrar na rede da casa, ele aparece na seção **Dispositivos na rede** com o botão **+**. Então você pode adicioná-lo normalmente.

Depois de adicionar

- 1 Renomeie o equipamento e suas saídas. Veja a [pergunta 7](#).
- 2 Descubra qual saída é qual com o assistente da [pergunta 5](#).
- 3 Configure os botões. Veja a [pergunta 1](#).

Se algo der errado

Situação	O que fazer
A seção Dispositivos na rede está vazia	Confira se o equipamento está ligado e na mesma rede. Confira também a interface em Networking
O equipamento não aparece, mas você sabe o IP dele	Use o Localizar por IP
Aparece mensagem de erro ao adicionar	Tente novamente. Se persistir, confira se o equipamento já pertence a outro projeto
O equipamento entrou, mas as saídas não aparecem	As descrições ainda estão carregando. Veja Recarregar descrições
A seção não aparece no navegador	O recurso exige o Studio SHC instalado

Veja também

- [Dispositivos descobertos na rede](#) - a explicação completa
 - [Setup Wi-Fi](#)
 - [Localizar por IP](#)
 - [Lista de dispositivos](#)
-

Dicas úteis

- Adicione um equipamento por vez e renomeie logo em seguida. É muito mais fácil do que identificar tudo no final.
- Anote o identificador de quatro caracteres do equipamento durante a instalação. É ele que aparece na tabela.
- Se você acabou de energizar o equipamento, aguarde alguns segundos antes de recarregar a busca.

Apareceu uma exclamação vermelha no dispositivo. O que é?

Esse marcador significa **dados divergentes**. Ou seja: o que está guardado dentro do equipamento é diferente do que está salvo na Nuvem.

Isso costuma acontecer em dois casos:

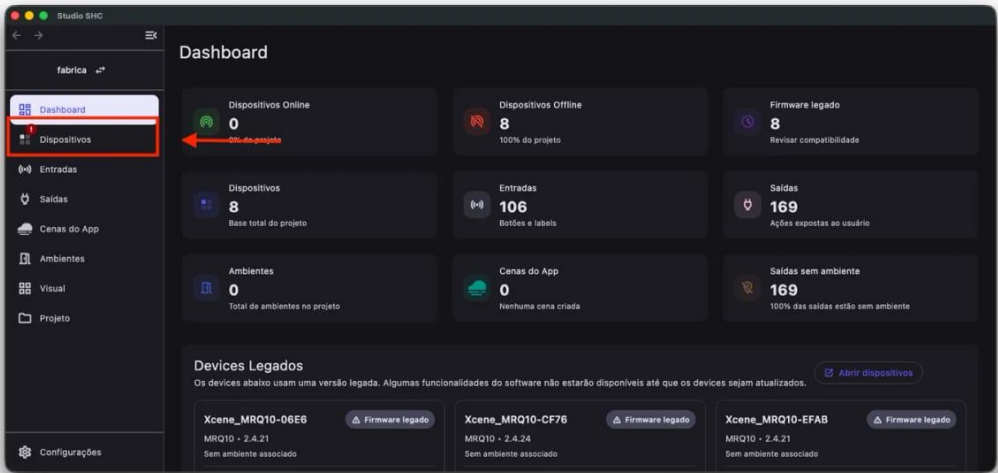
- alguém alterou a configuração direto no equipamento;
- o equipamento foi usado por outro aplicativo enquanto o Studio SHC estava fechado.

Resposta rápida

Clique em **Resolver**. Depois, escolha qual lado está correto: **Manter dados do Dispositivo** ou **Manter dados da Nuvem**. Enquanto a divergência existir, o item não abre para edição.

Onde o aviso aparece

Sinal	Onde
Selo vermelho sobre o ícone	Item Dispositivos do menu lateral
Exclamação vermelha antes do nome	Tela Dispositivos , coluna Nome
Botão Resolver , em vermelho	Cabeçalho dos itens das telas Entradas e Saídas
Segmento Resolver	Tela de Detalhes do dispositivo

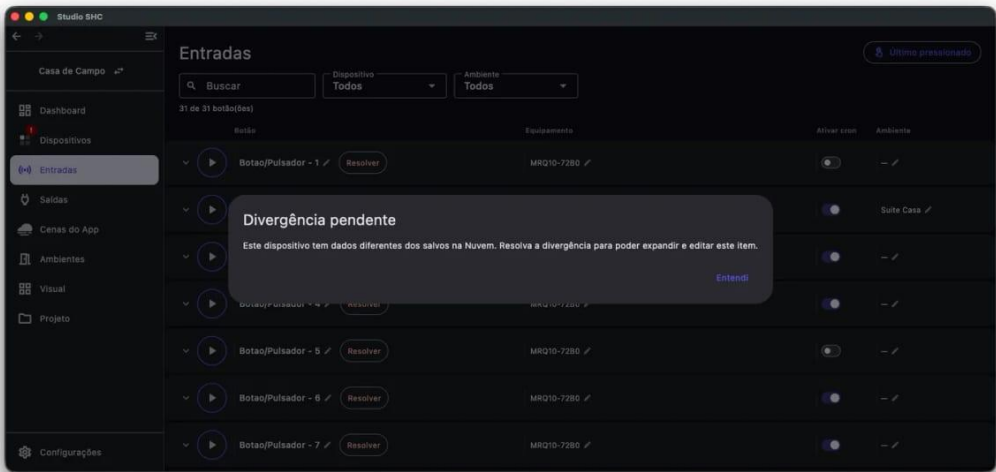


A janela **nunca abre sozinha**. Ela só aparece quando você clica em **Resolver**. Por isso, entrar no projeto não interrompe o seu trabalho.

Por que o item não expande

Enquanto o botão **Resolver** estiver visível, aquele item das telas **Entradas** ou **Saídas** não abre.

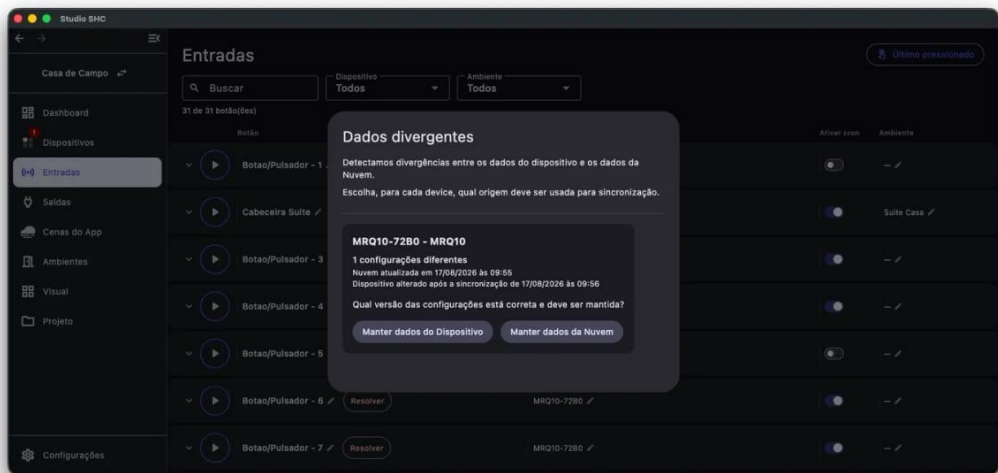
Ao tocar no cabeçalho, aparece apenas o aviso **Divergência pendente**. Ele explica que é preciso resolver antes de editar.



Isso evita que você edite uma configuração que seria substituída logo em seguida.

Como resolver

- 1 Clique em **Resolver**, em qualquer um dos lugares acima.
- 2 A janela **Dados divergentes** abre, com um cartão por equipamento.



- 3 Confira as duas datas do cartão:

Informação

O que diz

Nuvem atualizada em

Quando a configuração foi editada pelo Studio SHC

Dispositivo alterado após a sincronização de

O equipamento mudou depois dessa data

- 4 Escolha o lado correto:

Opção	O que acontece
Manter dados do Dispositivo	O Studio SHC lê o equipamento e grava esse conteúdo na Nuvem. As edições feitas no Studio SHC que ainda não foram enviadas são perdidas
Manter dados da Nuvem	O conteúdo da Nuvem é enviado ao equipamento. O que foi alterado direto nele é perdido

⚠ Atenção

Nas duas opções, os dados do lado que você não escolheu são perdidos. Escolha com cuidado.

Qual lado escolher

Situação	Escolha
Alguém mexeu na programação direto no equipamento e essa é a versão boa	Manter dados do Dispositivo
Você configurou tudo pelo Studio SHC e o equipamento é que está atrasado	Manter dados da Nuvem
Você não sabe	Prefira Manter dados do Dispositivo : é o que está funcionando na parede hoje. Depois confira a configuração nas telas de Entradas e Saídas

💡 Dica

Na dúvida, exporte a configuração atual do equipamento antes de decidir. Veja [Importar e exportar cenas](#).

Se algo der errado

Situação	O que fazer
O marcador não some depois de resolver	Aguarde a conclusão e recarregue a tela. O selo só sai quando a divergência é resolvida de fato
O equipamento está offline	Não é possível resolver agora. Veja a pergunta 9
Resolvi e apareceu pendência de envio	É esperado ao manter a Nuvem. Finalize com o Atualizar tudo
Equipamentos legados nunca mostram esse aviso	Correto. A verificação vale apenas para equipamentos modernos. Equipamentos legados (de geração anterior) não fazem essa verificação

Veja também

- [Dados divergentes](#) - a explicação completa
- [Atualizar tudo](#)
- [Importar e exportar cenas](#)

Dicas úteis

- Resolva a divergência antes de começar a configurar. Assim você não perde trabalho.
- Leia as duas datas do cartão. Elas quase sempre já indicam qual lado é o certo.
- Se o projeto é compartilhado, confirme com a outra pessoa antes de descartar um dos lados.

Como faço isso acontecer sozinho, em um horário?

O **agendamento** faz o próprio equipamento disparar as cenas de um botão em um horário e nos dias da semana escolhidos.

É como se alguém apertasse a tecla naquele momento.

A configuração fica gravada no equipamento. Ela continua funcionando **mesmo com o Studio SHC fechado**.

Resposta rápida

Em **Entradas**, ligue a chave **Ativar cron** (cron é o nome do recurso de agendamento) na linha do botão. Depois, defina o horário e marque os dias da semana. O agendamento dispara as mesmas cenas que o botão já executa.

Antes de começar

O agendamento **não cria ações novas**: ele dispara o que o botão já faz.

Se o botão ainda não faz nada, configure primeiro as ações. Veja a [pergunta 1](#).

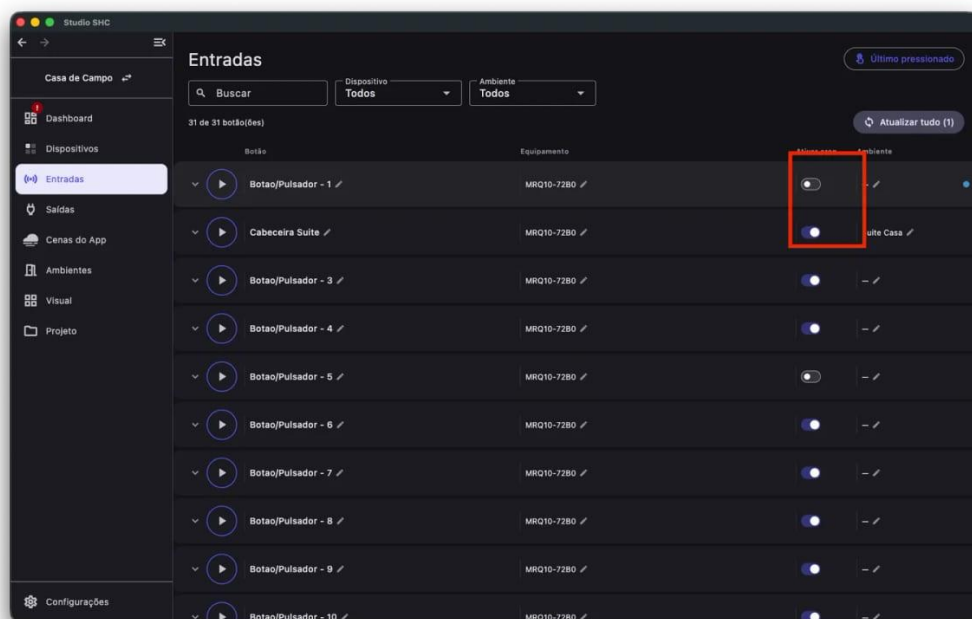
📘 Observação

O recurso só aparece em equipamentos que informam ao Studio SHC que sabem agendar por botão.

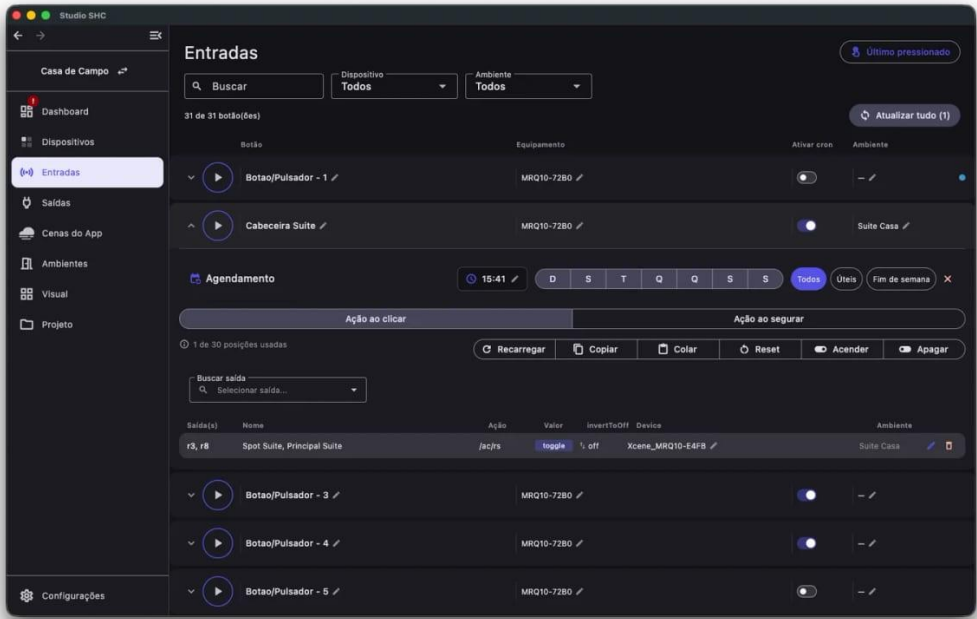
Em equipamentos sem esse suporte, a coluna fica vazia e nada muda.

Passo a passo

- 1 Na barra lateral, abra a tela [Entradas](#).
- 2 Localize o botão que deseja agendar.
- 3 Na coluna **Ativar cron**, clique na **chave**.



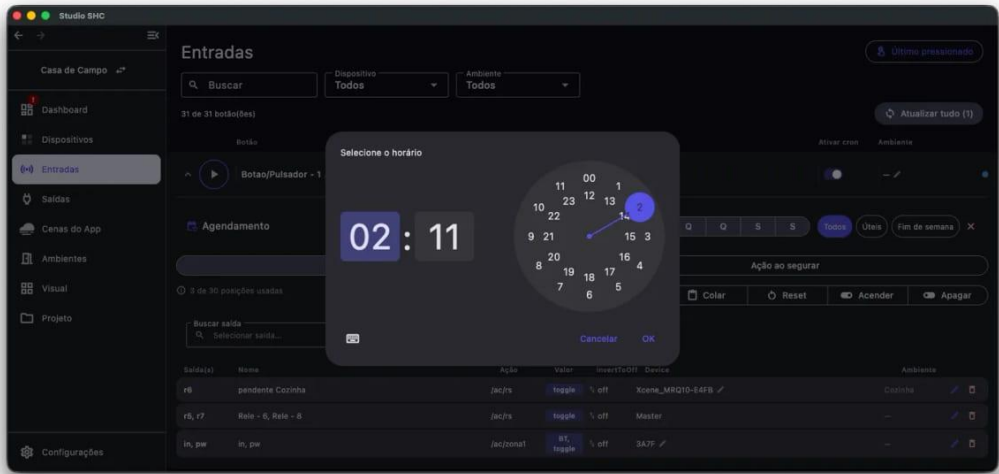
- 4 A linha se expande e mostra o cartão **Agendamento**, acima das abas de ação.



- 5 Clique na caixa de horário, ou no lápis ao lado.

- 6 Escolha a hora.

O seletor abre sempre no formato de 24 horas.



- 7 Marque os dias da semana nas pastilhas de D a S.

Use os atalhos para agilizar:

Atalho	O que marca
Todos	Os sete dias
Úteis	De segunda a sexta
Fim de semana	Sábado e domingo

- 8 Envie a configuração ao equipamento com o **Atualizar tudo**.

Observação

Se você ligar o agendamento sem marcar nenhum dia, ele vale para **todos os dias**.

Exemplos comuns

Objetivo	Como montar
Acender a fachada ao anoitecer	Botão com ação de ligar a fachada, horário 18:00, Todos
Apagar a área comum no fim do expediente	Botão com ação de desligar, horário 18:30, Úteis
Fechar as persianas no fim de semana	Botão com ação de fechar, horário 22:00, Fim de semana

Desligar o agendamento

Para desligar, você tem dois caminhos:

- Clique no X vermelho do cartão, com a dica **Desligar agendamento**.
- Ou desligue a chave **Ativar cron** da linha.

Depois, envie a alteração com o **Atualizar tudo**. Só assim o equipamento para de disparar.

Se algo der errado

Situação	O que fazer
A chave Ativar cron não aparece na linha	O equipamento não tem suporte a agendamento por botão, ou ainda não terminou de se apresentar à rede
O horário chegou e nada aconteceu	Confira se a alteração foi enviada pelo Atualizar tudo
Disparou, mas nem tudo acendeu	Algum equipamento de destino pode estar offline. Veja a pergunta 9
Quero horários diferentes para o mesmo conjunto de luzes	Use botões diferentes, um para cada horário
O horário está adiantado ou atrasado	O horário segue o relógio do equipamento. Confira a configuração dele em Configurações do dispositivo

Veja também

- [Agendamento do botão](#) - a explicação completa
- [Cenas de click](#)
- [Cenas do App](#) - para acionar manualmente pelo aplicativo

Dicas úteis

- Você pode usar um botão só para agendamento, sem tecla física correspondente. Basta configurar as ações e ligar o cron.

- Teste as ações pelo **play** da linha antes de confiar no horário.
- O agendamento roda no equipamento. Por isso, ele funciona mesmo com o aplicativo fechado e sem internet.

Como repito a mesma configuração em vários botões?

Em instalações com vários keypads (painéis de teclas) iguais, refazer ação por ação em cada tecla leva muito tempo.

As opções **Copiar** e **Colar**, dentro do botão expandido, resolvem isso. Você configura um botão, copia e cola nos demais.

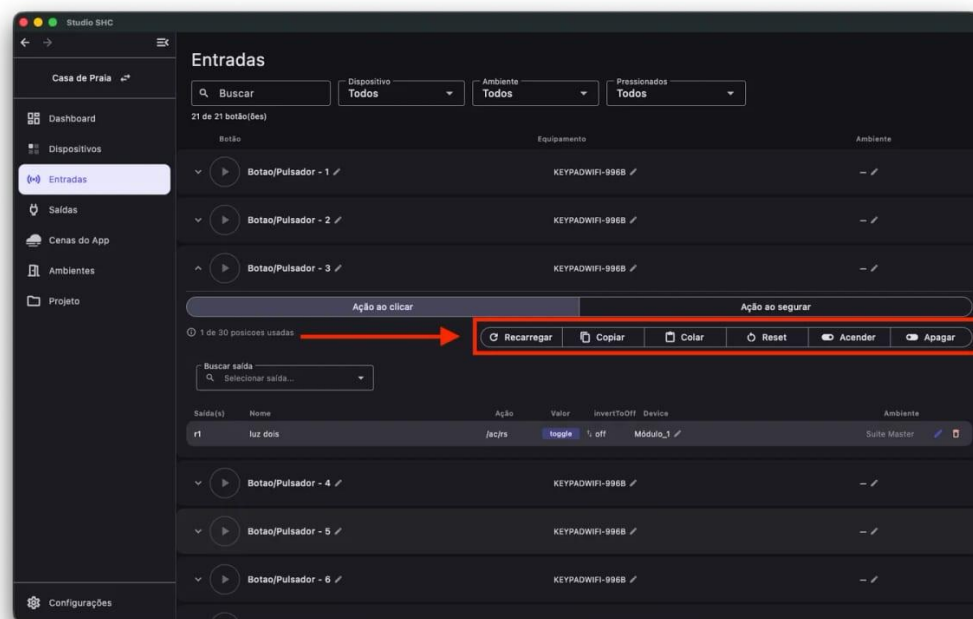
Resposta rápida

Expanda o botão já configurado, escolha a aba (**Ação ao clicar** ou **Ação ao segurar**) e clique em **Copiar**.

Depois, abra o outro botão, entre na **mesma aba** e clique em **Colar**.

As opções do botão

Elas ficam dentro da entrada expandida e valem **somente para a aba aberta**.



Opção	O que faz
Recarregar	Traz para o Studio SHC as ações que estão gravadas no equipamento
Copiar	Copia as ações da aba aberta
Colar	Aplica no botão atual as ações copiadas
Reset	Remove todas as ações do botão, nas duas abas
Acender	Testa as ações enviando o comando de ligar
Apagar	Testa as ações enviando o comando de desligar

Passo a passo

- 1 Na tela [Entradas](#), expanda o botão **já configurado**.
- 2 Selecione a aba desejada: **Ação ao clicar** ou **Ação ao segurar**.
- 3 Clique em **Copiar**.
- 4 Expanda o botão de destino.
- 5 Selecione a **mesma aba**.
- 6 Clique em **Colar**.
- 7 Repita os passos 4 a 6 nos demais botões.
- 8 Envie tudo com o [Atualizar tudo](#).

Observação

O copiar e o colar **nunca misturam as abas**. Se você está em **Ação ao segurar**, apenas as ações de segurar são copiadas e coladas.

Limpar um botão

Use o **Reset** para deixar o botão sem nenhuma ação. Ele limpa as duas abas, **Ação ao clicar** e **Ação ao segurar**.

Atenção

O **Reset** apaga as ações **apenas na nuvem** e cria pendência de envio.

Logo depois dele, apertar a tecla física ainda executa as ações antigas. O equipamento só fica realmente sem ações depois do **Atualizar tudo**.

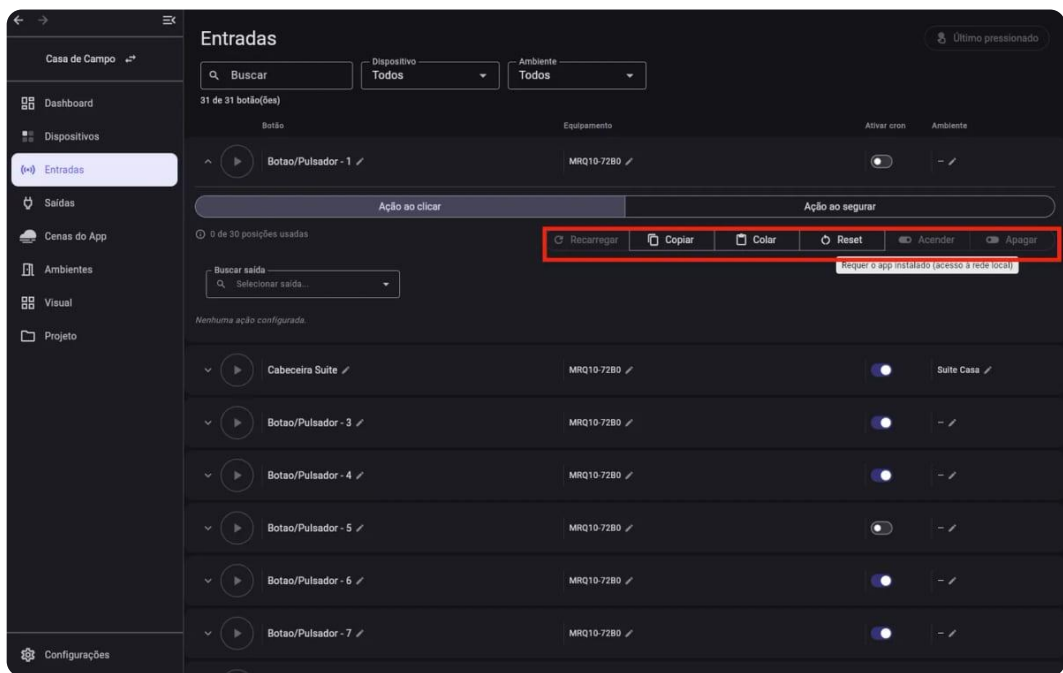
Testar sem sair da cadeira

- **Acender** envia o comando de ligar das ações daquele botão.
- **Apagar** envia o comando de desligar.

Essas opções são a forma mais rápida de conferir se você colou no botão certo, sem precisar ir até a parede.

Se algo der errado

Situação	O que fazer
O Colar não trouxe nada	Nenhuma ação foi copiada, ou você copiou em uma aba e colocou em outra
Algumas opções estão cinza	O equipamento pode estar offline. O Recarregar exige comunicação com ele
Colei, mas o botão físico continua igual	A alteração está pendente. Veja a pergunta 2
Não consigo colar todas as ações	O botão de destino chegou ao limite de 30 ações, somando clicar e segurar
Usei o Recarregar e perdi o que eu tinha feito	O Recarregar substitui o que está no Studio SHC pelo que está no equipamento. Ele pede confirmação antes



Veja também

- [Opções do botão](#) - a explicação completa
- [Cenas de click](#)
- [Cenas de hold](#)

Dicas úteis

- Configure o botão modelo com muito cuidado e só então copie. Se houver um erro, ele também vai para os outros botões.
- Copie a aba de clicar e a de segurar separadamente. São duas operações.
- Depois de colar em vários botões, confira um por um pelo **Acender** antes de enviar tudo.

Como vejo e aciono o projeto pela planta?

A tela **Visual** mostra o projeto como uma planta baixa (o desenho do imóvel visto de cima). Ela mostra os ambientes desenhados e, dentro deles, os ícones das saídas e dos botões.

Além de enxergar onde cada coisa está, você **aciona direto pelo desenho**. Não precisa procurar a linha certa nas tabelas.

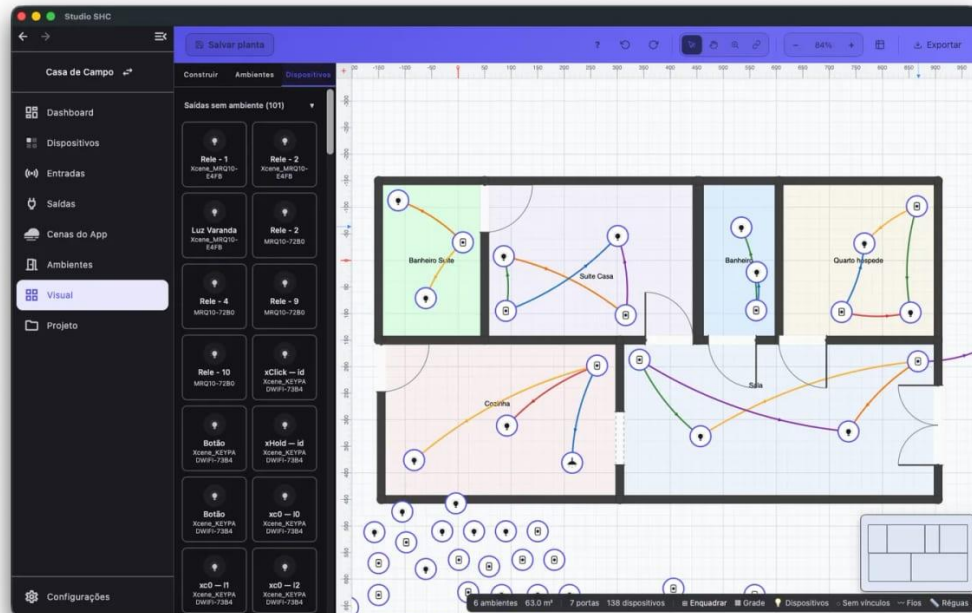
Resposta rápida

Abra **Visual** e clique no marcador da saída na planta. No painel que abre à direita, clique no quadro do ícone para ligar ou desligar.

Antes de começar

- O projeto precisa ter pelo menos um **ambiente** criado. Veja a [pergunta 7](#).
- Para acionar, o equipamento precisa estar **online** e você precisa do Studio SHC **instalado**.
- Saídas e botões aparecem na planta assim que estão vinculados a um ambiente. Você não precisa colocá-los um a um.

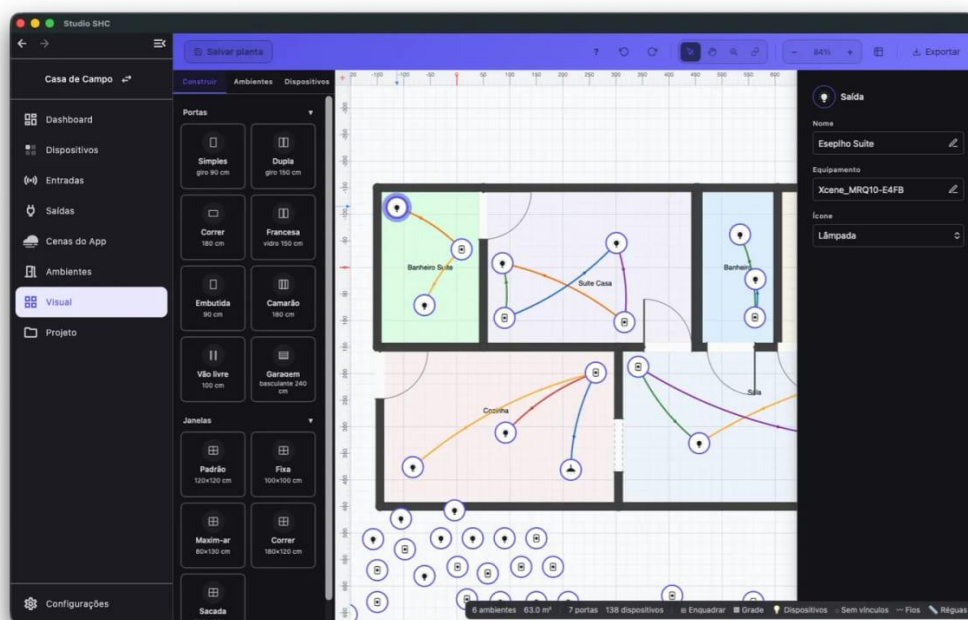
O que aparece na tela



Região	O que é
Desenho	A planta, com os ambientes e os ícones dentro deles
Painel lateral	Abas Ambientes e Dispositivos , para localizar itens
Barra superior	Ferramentas, zoom, desfazer e o menu de mais ações
Painel de propriedades	Abre à direita quando você seleciona um item

Acionar uma saída

- 1 Abra a tela **Visual** pela barra lateral.
- 2 Clique no **marcador** da saída no desenho.
Você também pode clicar no cartão do item na aba **Dispositivos** do painel lateral. A vista se centraliza nele.
- 3 No painel de propriedades, clique no **quadro do ícone** do cabeçalho.

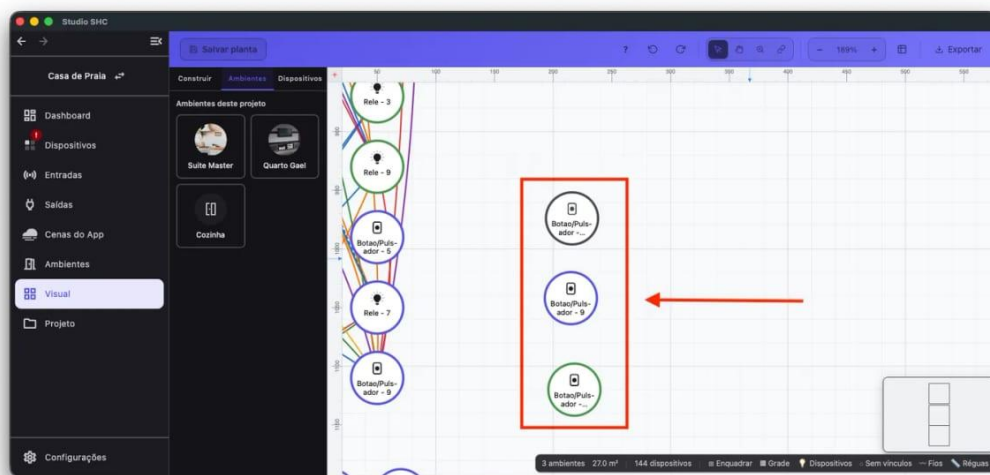


O comando é enviado ao equipamento, e o Studio SHC aguarda a confirmação. A dica do quadro mostra **Ligar ou desligar** com o nome da saída.

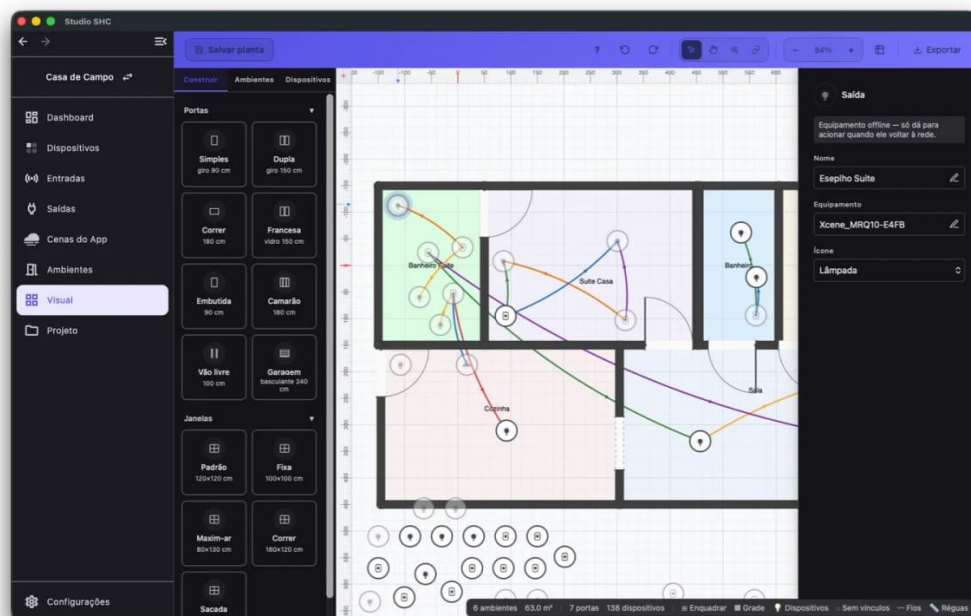
Para acionar um **botão**, o caminho é o mesmo. Selecione o marcador e execute as cenas dele pelo painel.

As cores da borda do marcador

O contorno de cada ícone informa a situação do item:



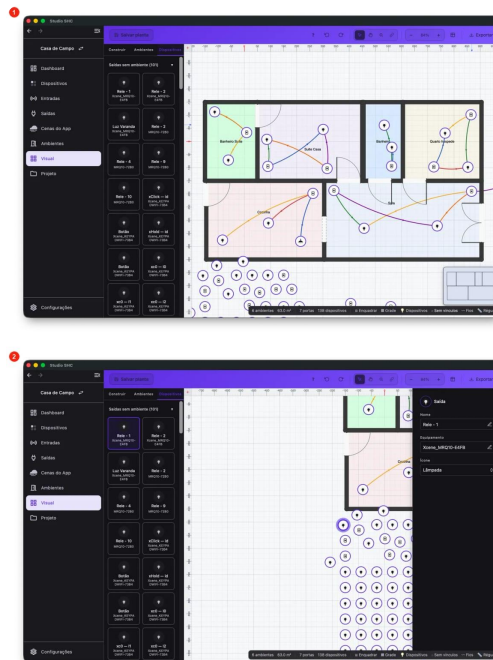
Um item de equipamento fora da rede aparece esmaecido e não aciona.



Encontrar um item na planta

- 1 Abra o painel lateral, aba **Dispositivos**.
- 2 Clique no cartão do item desejado.

A vista se desloca e centraliza nele.

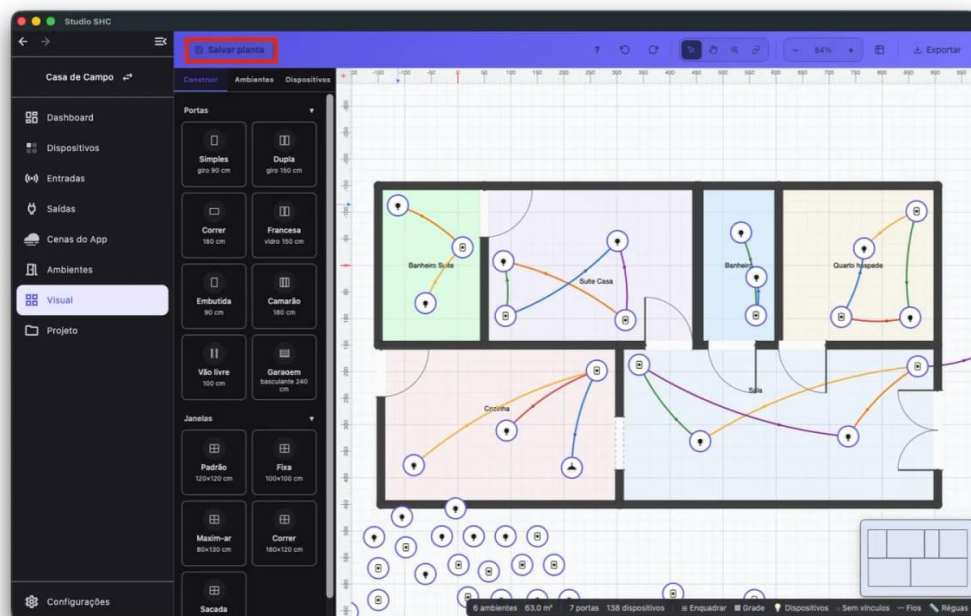


É o caminho mais rápido para responder “onde fica essa luz na casa?”.

Salvar

Acionar pela planta **não precisa ser salvo**. É um comando direto ao equipamento.

Já mover ícones, desenhar ambientes e criar ligações são alterações do desenho. Elas precisam do botão **Salvar planta**.



Se algo der errado

Situação	O que fazer
A tela avisa que o projeto não tem ambientes	Crie os ambientes primeiro. Veja Criar ambiente
O ícone está esmaecido e não aciona	O equipamento está offline. Veja a pergunta 9
Nada aciona, mesmo com tudo online	Você pode estar no navegador. O acionamento exige o Studio SHC instalado
Não consigo acertar o ícone dentro do cômodo	Ligue a ferramenta Selecionar item na barra superior. Ela seleciona somente saídas e botões
Saí da tela e perdi o que mudei no desenho	Alterações do desenho precisam do Salvar planta

Veja também

- [Visual - visão geral](#)
- [Acionar saídas e botões pela planta](#) - a explicação completa
- [Painel lateral da planta](#)
- [Posicionar saídas e botões na planta](#)
- [Exportar a planta](#)

Dicas úteis

- A planta é a forma mais rápida de mostrar o projeto para o cliente. Ele reconhece a casa e entende onde está cada comando.
- Use a planta para conferir a instalação. Clique em cada ícone e veja qual lâmpada responde.
- Dê nomes curtos às saídas. São eles que aparecem dentro dos marcadores.

Como dou acesso ao projeto para outra pessoa?

Um projeto pode ser compartilhado com outros usuários do Studio SHC.

Quem recebe o acesso passa a ver o projeto na lista de projetos dele. Essa pessoa pode usar os dispositivos, ambientes e cenas configurados.

Resposta rápida

Abra a edição do projeto, vá até **Compartilhar com**, digite o e-mail da pessoa, clique em **ADD** e depois em **Salvar**.

Antes de começar

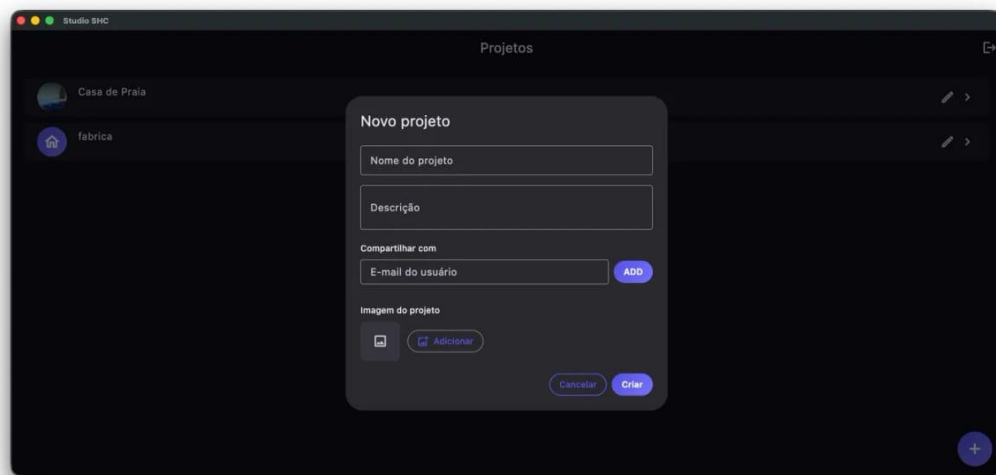
- A pessoa precisa **já ter conta** no Studio SHC, com o mesmo e-mail que você vai informar.

⚠ Atenção

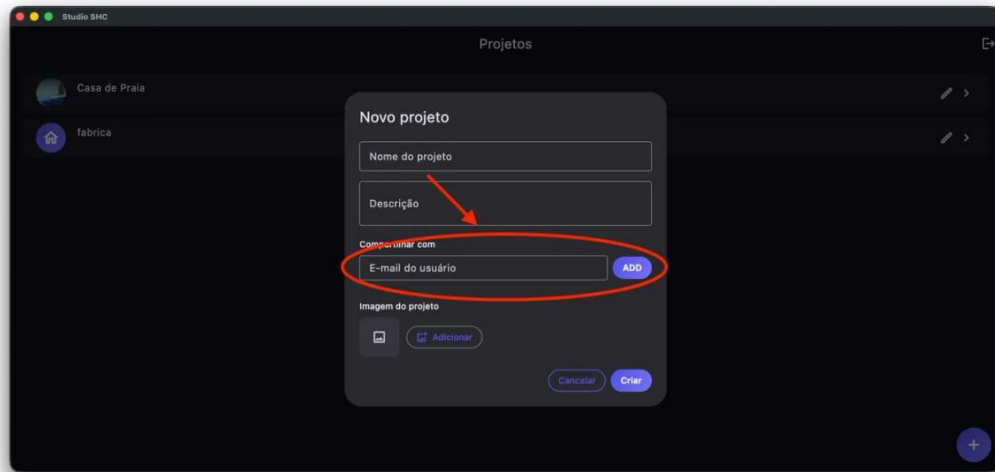
Compartilhe apenas com quem deve mesmo ter acesso. Quem entra pode alterar a configuração do projeto.

Passo a passo

- 1 Abra a [Lista de projetos](#) ou a tela [Projeto](#) do projeto aberto.
- 2 Entre na edição do projeto.
- 3 Localize a área **Compartilhar com**.

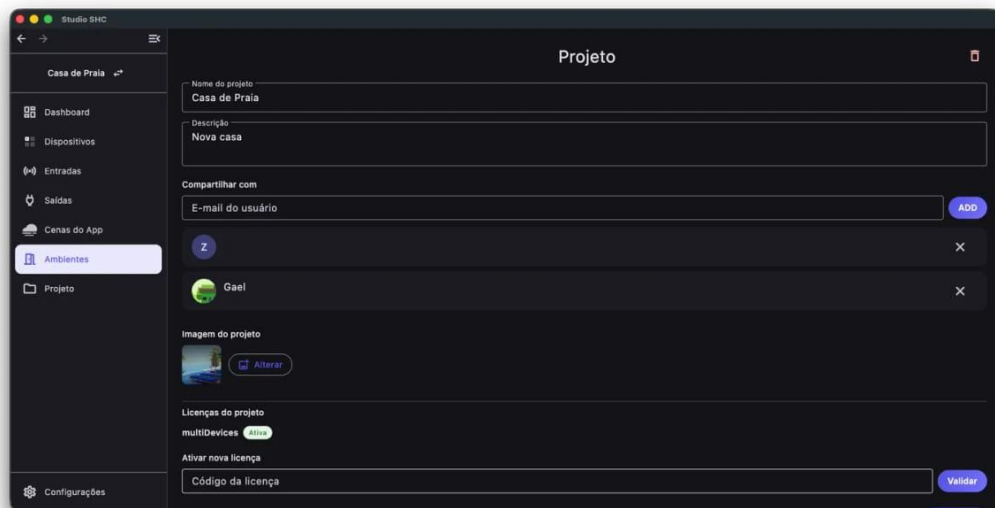


- 4 No campo **E-mail do usuário**, digite o e-mail da pessoa.
- 5 Clique em **ADD**, ou pressione **Enter**.



6 Aguarde a busca.

Quando o usuário é encontrado, aparece um card com a foto, o nome e o e-mail dele.



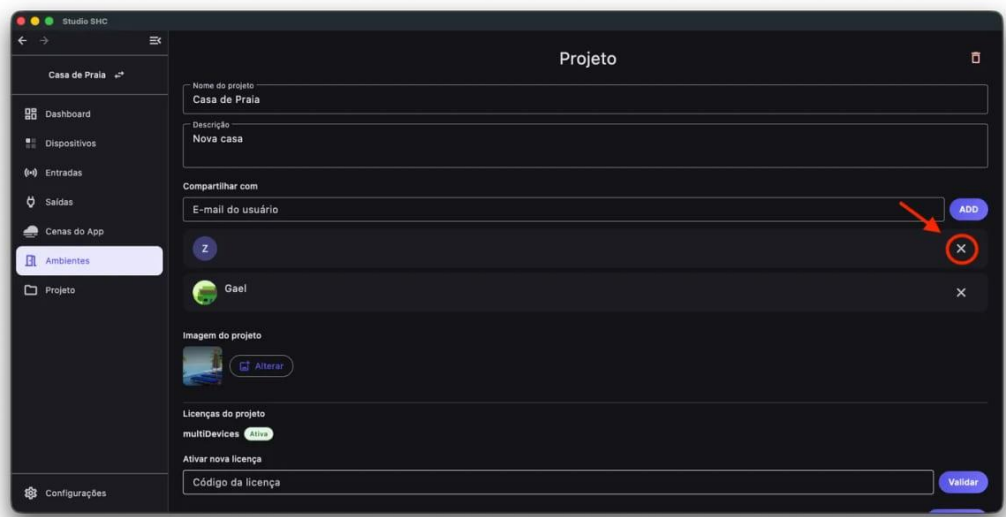
7 Clique em **Salvar**, ou em **Criar**, se você estiver criando o projeto agora.

⚠ Atenção

A pessoa só passa a ter acesso depois que você salva.

Remover o acesso

- 1 Abra a edição do projeto.
- 2 Na área **Compartilhar com**, localize o card do usuário.
- 3 Remova-o pelo ícone da própria linha.



4 Clique em Salvar.

Se algo der errado

Situação	O que fazer
O sistema não encontra o usuário	Confira o e-mail digitado. A pessoa precisa ter conta no Studio SHC com aquele e-mail
Adicionei, mas a pessoa não vê o projeto	Confirme se você clicou em Salvar . Peça para ela sair e entrar na conta de novo
A pessoa vê o projeto, mas não os equipamentos	Ela precisa estar na mesma rede local para se comunicar com eles. Pela internet só aparecem os dados da nuvem
Quero dar acesso só de consulta	O compartilhamento dá acesso ao projeto. Perfis de acesso são definidos pelo administrador da conta

Veja também

- [Compartilhar projeto](#) - a explicação completa
- [Editar projeto](#)
- [Lista de projetos](#)
- [Deletar projeto](#)

Dicas úteis

- Peça o e-mail exatamente como a pessoa cadastrou. É por ele que a busca acontece.
- Ao entregar a obra, compartilhe o projeto com o cliente e confira com ele se aparece na lista.
- Remover o compartilhamento não apaga nada do projeto. Só tira o acesso daquela pessoa.

Política de privacidade

Esta página reúne a política de privacidade do aplicativo Studio SHC.

Ela descreve quais dados o Studio SHC utiliza e para que cada um deles serve.

O texto abaixo é o mesmo publicado nas lojas de aplicativos.

Quais dados o Studio SHC utiliza

- **Conta:** e-mail e senha (criptografada) para autenticação via Firebase Authentication; nome de exibição e foto de perfil, ambos opcionais, informados pelo próprio usuário.
 - **Seus projetos e instalação:** nomes de projetos/residências, ambientes (ex: “Sala”, “Quarto”), cenas e automações configuradas, além de imagens de projeto e ambiente que você optar por enviar — usados exclusivamente para organizar e operar a sua instalação.
 - **Compartilhamento de projeto:** quando você compartilha um projeto, buscamos e exibimos o e-mail, nome e foto do usuário convidado para vinculá-lo ao projeto.
 - **Dispositivos e rede local:** informações técnicas dos dispositivos IoT (endereço IP na rede local, últimos dígitos do endereço MAC, modelo e número de série) usadas para descoberta, controle e sincronização dos equipamentos na sua rede.
 - **Credenciais de Wi-Fi (configuração inicial):** ao provisionar um dispositivo novo, o nome da rede (SSID) e a senha de Wi-Fi são enviados diretamente ao equipamento pela rede local, apenas para conectá-lo à internet. Esses dados não são armazenados em nossos servidores nem transmitidos à nuvem.
 - **Dados de uso:** ações dentro do app (login, criação de projetos, adição de dispositivos, salvamento de cenas) coletadas de forma agregada via Firebase Analytics, e relatórios de falha via Firebase Crashlytics para diagnóstico. Não incluímos e-mail, nome ou identificadores pessoais nos parâmetros desses eventos.
 - **Identificadores de dispositivo:** tipo de aparelho, sistema operacional, versão do aplicativo e idioma — usados para suporte técnico e otimização.
-

Onde consultar esta política

Esta política acompanha o manual do Studio SHC e também é publicada nas lojas de aplicativos.

Dentro do Studio SHC, o manual pode ser aberto em **Configurações**, na seção **Sistema**, pelo item **Studio SHC**, cujo subtítulo é **Acessar manual no navegador**.

Para ver os demais itens dessa tela, veja [Configurações gerais](#).

Dicas úteis

- Nome de exibição e foto de perfil são opcionais: a conta funciona apenas com e-mail e senha.
- As senhas de Wi-Fi enviadas na configuração de um dispositivo não são guardadas na nuvem.
- Ao compartilhar um projeto, os dados do usuário convidado são exibidos apenas para vinculá-lo ao projeto.
- Para controlar os avisos que cada aparelho recebe, veja [Notificações](#).