

DVC2 User Manual

Español

SUNLITE is a trademark of Bruno Nicolaudie.

WINDOWS is a trademark of the MICROSOFT CORPORATION.

All rights reserved. No parts of this work may be reproduced in any form or by any means - graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems - without the written permission of the publisher.

Products that are referred to in this document may be either trademarks and/or registered trademarks of the respective owners. The publisher and the author make no claim to these trademarks. While every precaution has been taken in the preparation of this document, the publisher and the author assume no responsibility for errors or omissions, or for damages resulting from the use of information contained in this document or from the use of programs and source code that may accompany it. In no event shall the publisher and the author be liable for any loss of profit or any other commercial damage caused or alleged to have been caused directly or indirectly by this document. © 1989-2012 Nicolaudie

Table of contents

1.Instalación y driver	1
2.Modos de Configuración	3
3.Modos Editor	11
4.Modos En Vivo	17
5.Disparos	24
6.Menú del Software	27
7.Modos Autónomos	30
8.Manejo de la interfase	35
9.Soporte Técnico	36

1.Instalación y driver

Contenido del paquete

- 1 CD-ROM con el tools del software para el control de iluminarias y manual de usuario.
- 1 interfase USB/DMX.
- 1 cable de conexión USB 2.0.

Requerimientos del Sistema

- Microsoft Windows XP, VISTA, o 7. (Algunas interfases viejitas son compatibles únicamente con sistemas operativos 32-bit)
- Microsoft DIRECTX 9 ó superior.
- Procesor de 500 Mhz (1,5 Ghz).
- 256 Mb RAM (512 MB).
- 150 Mb espacio libre en el disco.
- CD-ROM drive.
- 1 ó 2 puertos USB 2.0
- 1024 x 768 definición de la pantalla.
- Tarjeta de video compatible DIRECTX 9.
- Memoria de video de 128MB (256 MB).

Instalación del Software y Hardware

Nuestra interfase USB/DMX es una innovación global. La cual respeta completamente las especificaciones del protocolo USB 2.0 y los 512 canales DMX. Este toma energía directamente por medio de un adaptador eléctrico 9V AC ó por medio de un cable USB 2.0.

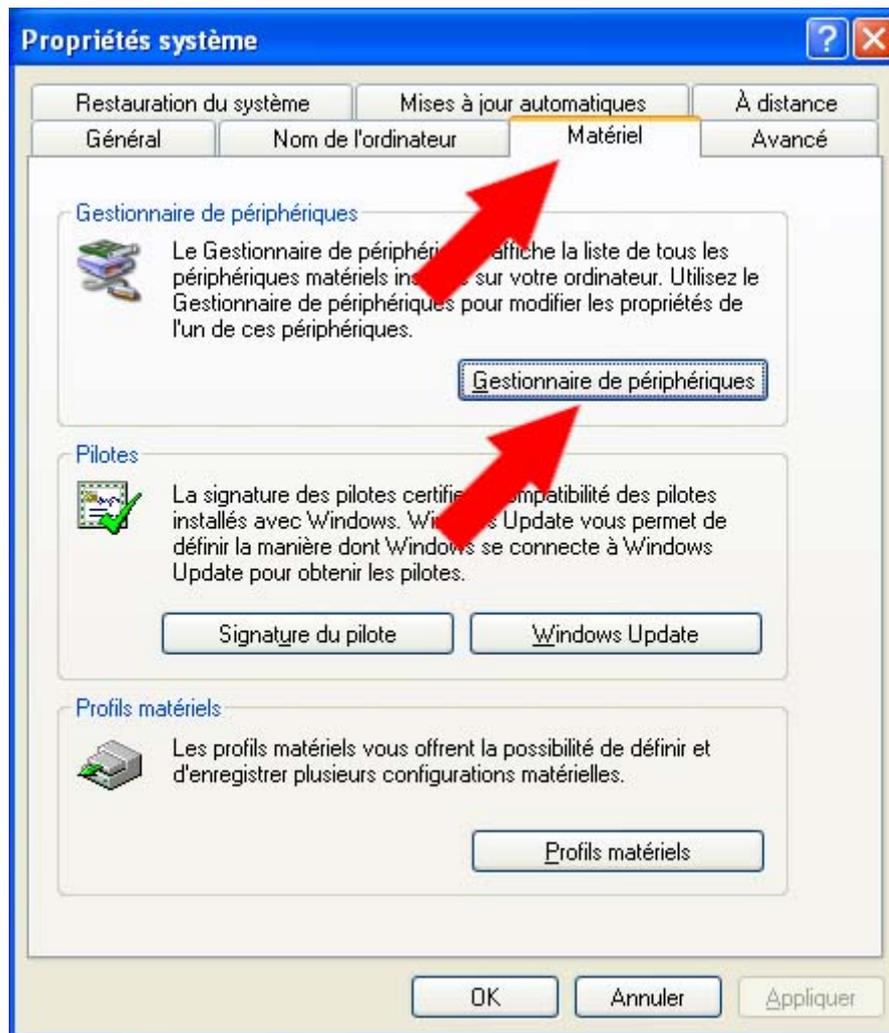
Primero debe instalar el software, y luego conectar el hardware.

Los drivers se instalarán automáticamente durante la instalación del software. La instalación del driver terminará una vez que usted conecte la interface DMX.

Para instalar o actualizar los drivers manualmente, use el Administrador de Dispositivos bajo las Propiedades de Mi Computadora en su sistema operativo Windows:

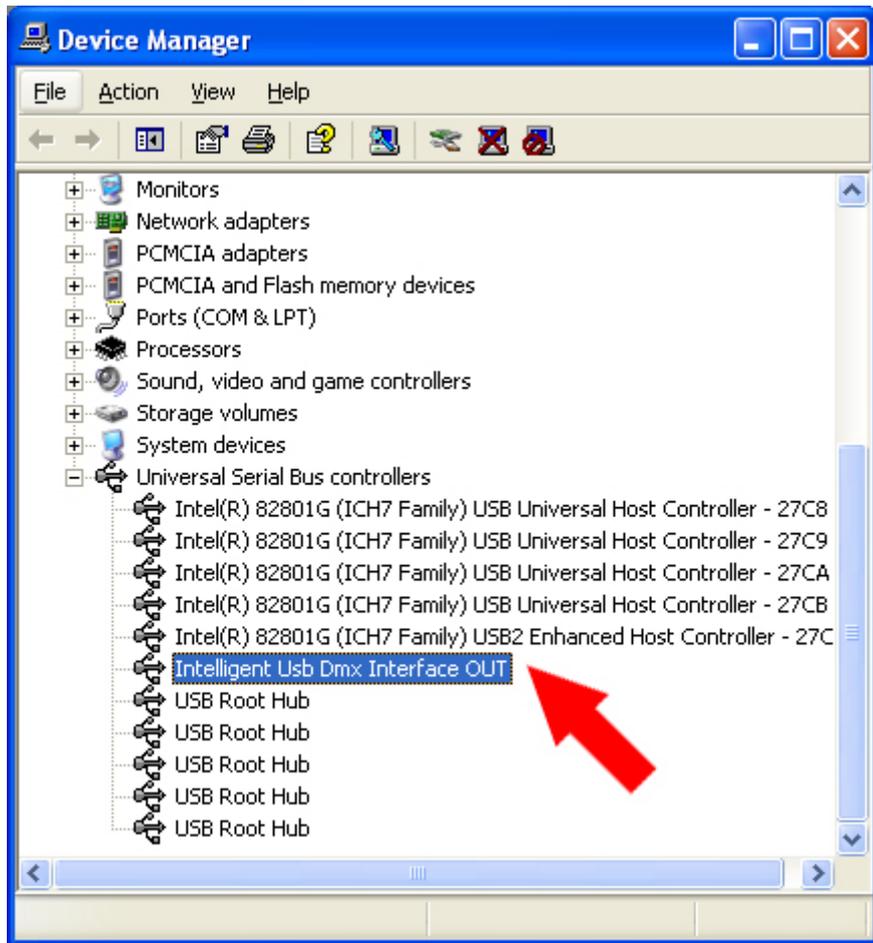
- Conecte su interfase al puerto USB2.0.
- Haga un clic-derecho en "Mi computadora" y seleccione "Propiedades". (La opción de "Mi computadora" lo encuentra en su escritorio o dentro del menú de inicio)
- Seleccione el Administrador de Dispositivos (Esta ventana la encuentra debajo de la pestaña de hardware en Windows XP)

Por favor refiérase al manual de usuario del hardware para más información acerca de como instalar el driver de la interface DMX.



Lista de las posibles tarjetas detectadas por el Administrador de Dispositivos de Windows

- Intelligent Usb Dmx Interface OUT Economy.
- Intelligent Usb Dmx Interface OUT.
- Intelligent Usb Dmx Interface (Usb powerd 2006).
- Intelligent Usb Dmx Interface (Stand Alone 2006).
- Intelligent Usb Dmx Interface (Low cost U6).
- Dispositivo desconocido quiere decir que la interfase tiene algún problema.
- Dispositivo USB ó SIUDI-DMX OUT ó SIUDI EC significa que los drivers deben ser instalados.



Luego, por favor siga las instrucciones del Wizard Actualización del Hardware y escoja la opción de "Instalar desde una Lista ó Localización Específica". Esta localización puede ser una carpeta en su disco duro ó el software de instalación CDRROM.

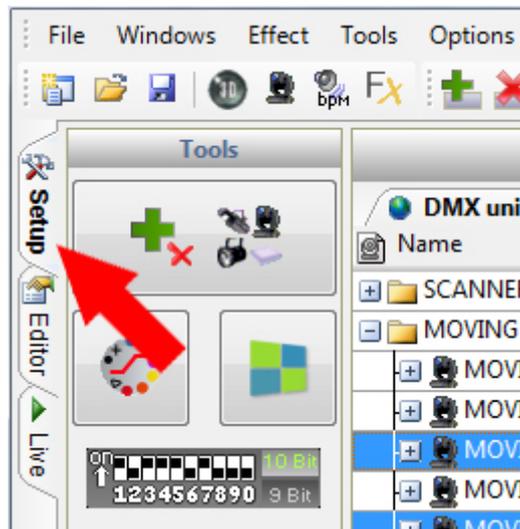
Instalación y Actualización del Software

Visite nuestra página web para encontrar la versión del software más reciente. Cuando usted actualiza la versión del software este no le borrará su show existente, sin embargo, es recomendable que haga una copia para resguardar su show antes de actualizar el software.

2. Modo de Configuración

El software tiene 3 pestañas en la esquina superior izquierda. Cada pestaña corresponde a una etapa indispensable para la creación de un show. Se pueden resumir esas etapas de la siguiente manera:

- Configuración: Para parches y configuración de las luminarias.
- EDITOR: para crear escenas y secuencias.
- En Vivo: para controlar en vivo, disparo de escenas.



Modo de Configuración

La página de Configuración le permite ajustar sus luminarias. Usted puede escoger entre más de 4,000 luminarias. Las direcciones DMX de 1 a 512 canales pueden ser asignados a más de 6 universos DMX diferentes (dependiendo del tipo de interfase conectada).

El software utiliza perfiles de librería SSL (Secure Socket Layer). El Editor de Scan Library le permite crear su propio perfil de luminaria.

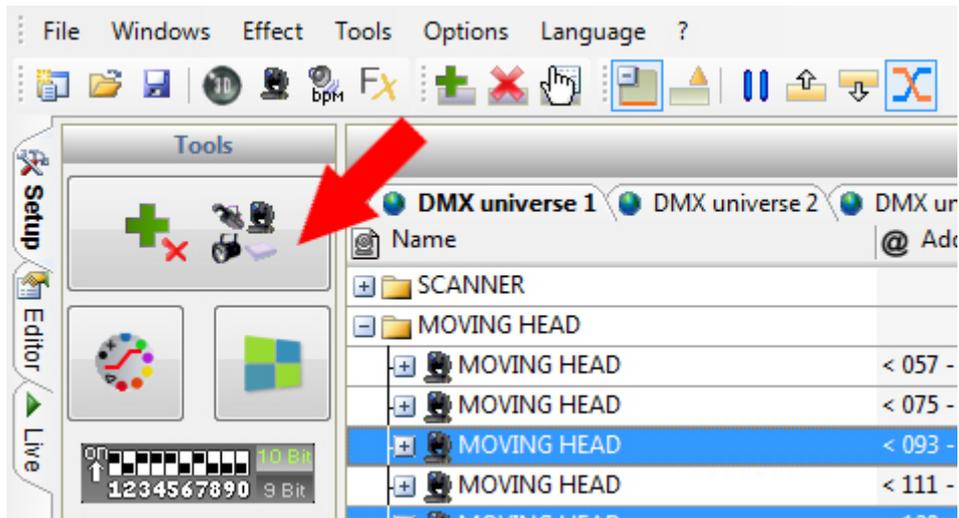
Creando un Proyecto Nuevo

Para comenzar, crea un proyecto nuevo. En el menú de ARCHIVO, seleccione la opción de NUEVO ó haga clic en este ícono para CREAR un proyecto nuevo.

Insertando y Eliminando Fijaciones

Comience por insertar una luminaria del Scan Library. El software es capaz de crear grandes funciones de control que corresponden a las funciones de cada luminaria. Por ejemplo, si su luminaria tiene canales CMY de mezcla de colores, el software añade una rueda de color para controlar el color de su luminaria de forma simple. Si no puede encontrar su luminaria en la lista, ésta se puede crear con el editor de Scan Library. Ver el manual de Scan Library para más información.

Haga clic en el botón de Parcheo de Luminaria.



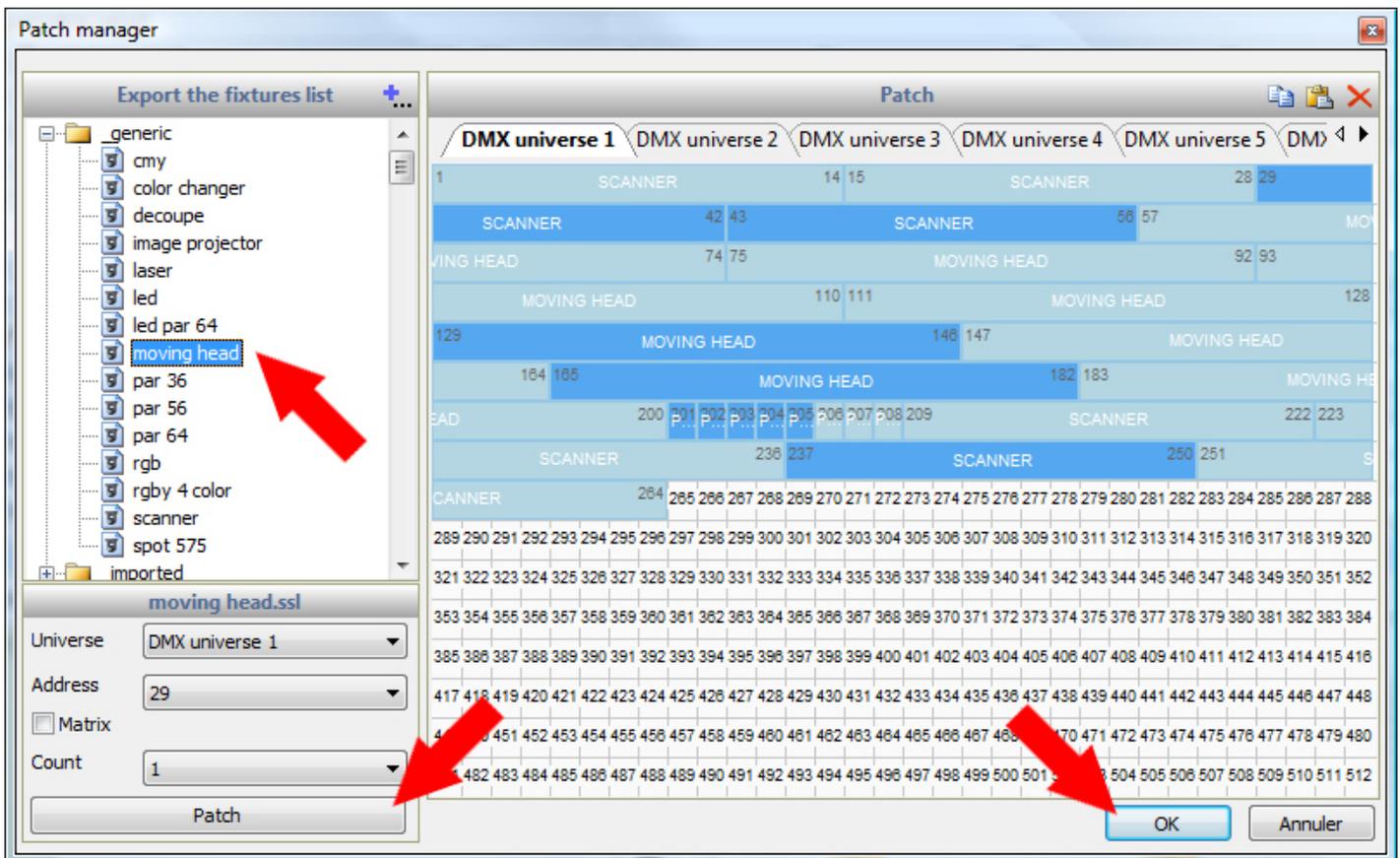
Seleccione la marca de la luminaria requerida en la ventana de ADMINISTRADOR DE PARCHEO. Si está usando una luminaria tradicional, como PAR36 pinspots, es muy probable que encuentre el perfil de su luminaria dentro de la carpeta de "_generic".

Para parchear una luminaria:

- Seleccione el Universo DMX
- Seleccione la dirección DMX de inicio y la cantidad de la misma luminaria
- Si tiene una matriz de luminarias, seleccione la opción de Matriz para crear un conjunto de filas y columnas
- Seleccionar Parcheo

Utilice los íconos en la esquina superior derecha de la barra de herramientas del Administrador de Parcheo ó haga clic-derecho sobre la luminaria colocado en un universo para:

- copiar y/o pegar la luminaria (s)
- Eliminar la luminaria (s)



Elimina y Actualiza fijaciones

Esto se realiza dentro del Administrador de Parcheo. Usted verá los cambios después de confirmar y cerrar la ventana.

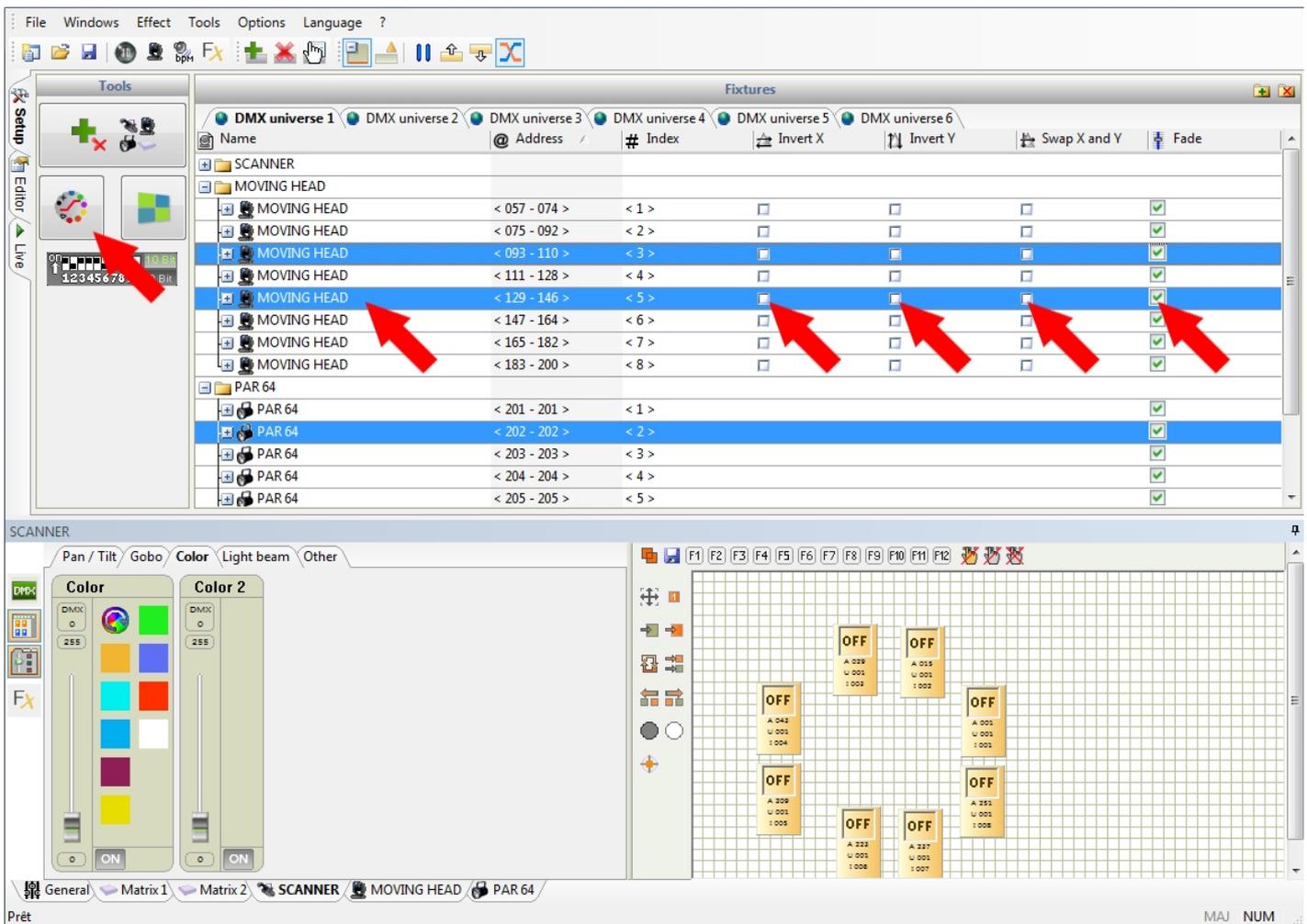
En el Administrador de Parcheo, la eliminación de luminarias no cambiará el contenido de las escenas. Sin embargo, si cambia la dirección de una luminaria, la nueva dirección será actualizada automáticamente en todas las escenas usadas actualmente. Esta función es muy útil ya que puede cambiar la dirección de una luminaria sin necesidad de reprogramar.

Configuración de Fijaciones

Seleccione la luminaria que desea configurar.

- Haga un clic-doble para cambiar la luminaria o nombre de la familia
- Invertir el movimiento de Pan
- Invertir el movimiento de Tilt
- Invertir la posición de Pan y Tilt en su ratón
- Permitir que su canal tenga un fade (deseñimiento)

Si la opción de fade no está activada, el canal no tomará en cuenta la transición del tiempo de desteñimiento. Esto es útil en canales de gobos cuando usted quiere que su dimmer tenga un fade entre 2 puntos, pero que el gobo cambie de repente al final del fade.

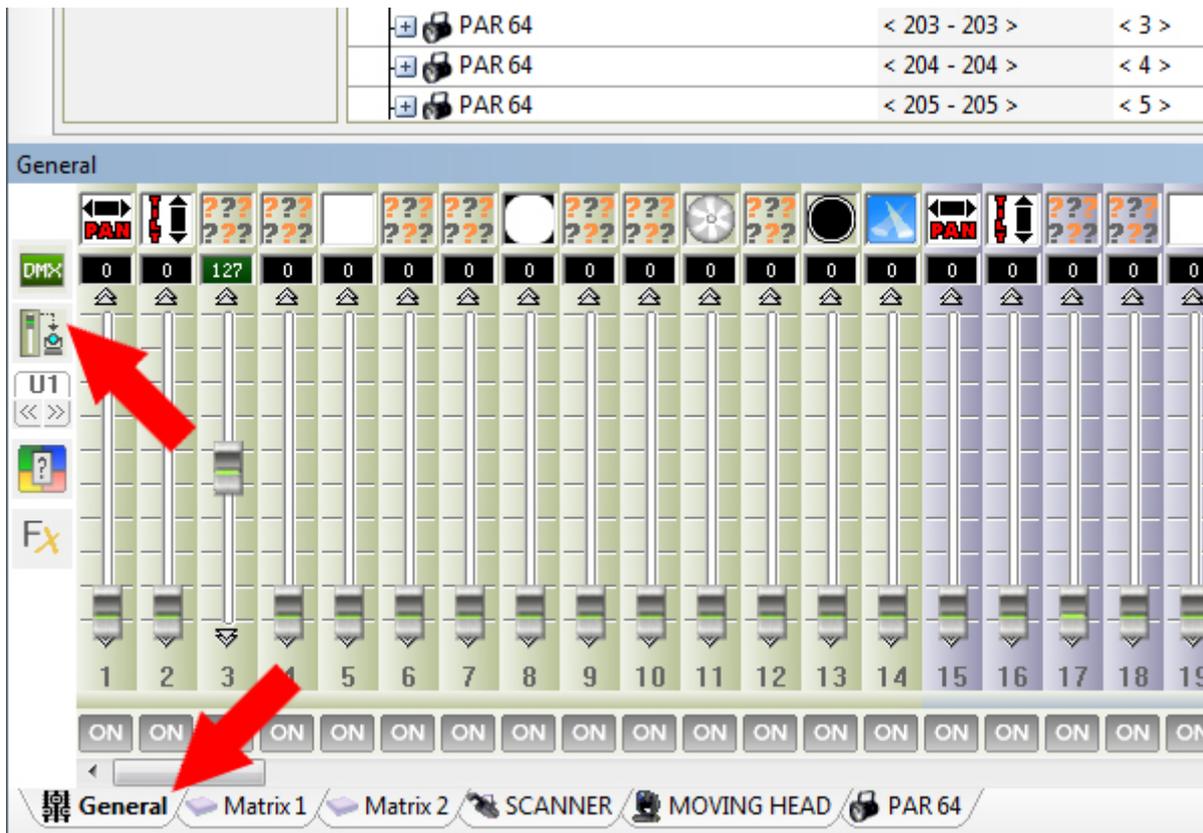


Mostrador de la dirección DMX de 10-dígitos

Una herramienta de 10 dígitos de direccionamiento mostrará automáticamente los valores de la dirección DMX seleccionada. Algunas luminarias usan 9 dígitos para la dirección DMX.

Ventanas de Control

El software tiene varias opciones de la ventana de control. Seleccione los diferentes tipos de luminaria eligiendo en las pestañas en la parte inferior de la ventana.



Ventana de control general (modo estándar 512)

La ventana general muestra los 512 canales de un universo DMX. Cada canal genera un valor DMX de 0 a 255.

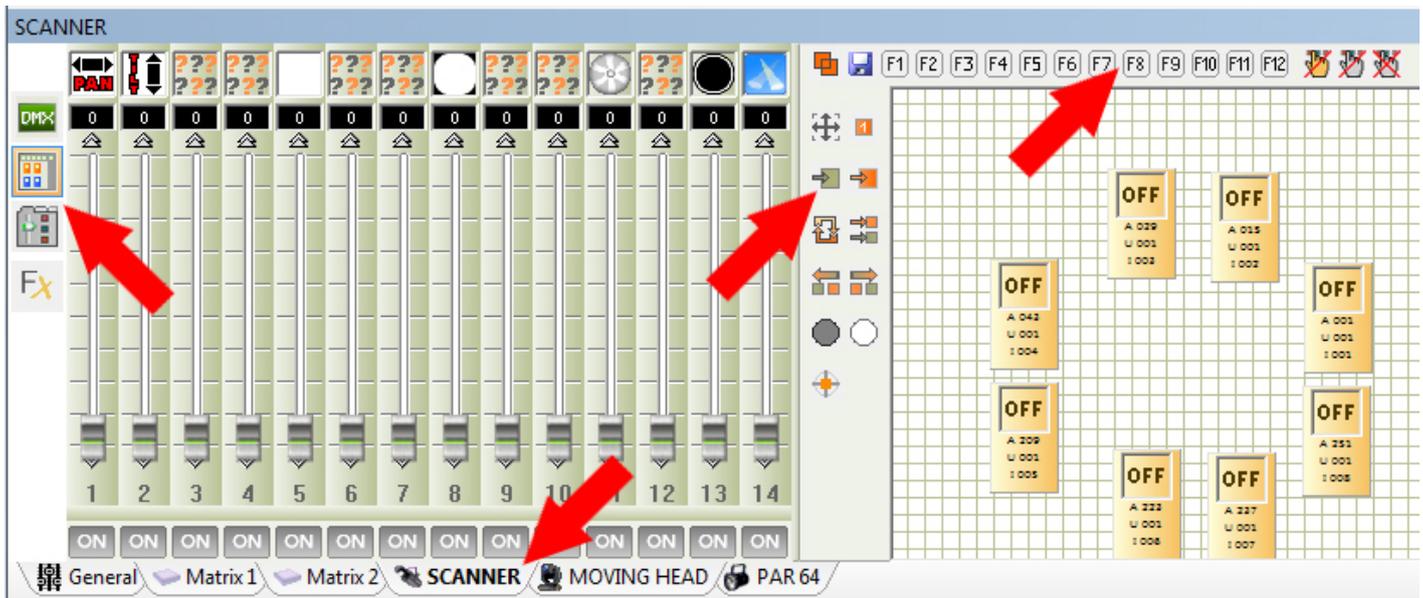
Esta ventana es para pruebas rápidas y sencillas y para ver los valores DMX de los canales.

- El valor de los canales se puede mostrar en porcentaje o DMX
- Mostrar únicamente los canales usados
- Mostrar la ventana de grupo general de las fijaciones
- Elegir cual universo DMX quiere ver
- Cambiar el estado de control del canal
- Iniciar el generador de escenas

Ventana de control de las Luminarias

Para ver la ventana de control de luminaria, primero necesita seleccionar la pestaña correspondiente a la luminaria que desea ver en la parte inferior.

En la parte izquierda de la ventana de control de luminaria verá los canales. Y en la parte derecha (la VENTANA DE GRUPO) verá las luminarias.



Ventana de Grupo

Esta ventana de control es muy importante. Usted puede escoger con cual fijación desea controlar y trabajar. Cuando agrega luminarias con el ADMINISTRADOR DE PARCHEO, los íconos son agregados al mostrador. Cada ícono es una luminaria. Existen ventanas de grupo separadas para cada tipo de luminaria diferente (cabezas movibles, cmy, etc.)

Las funciones siguientes pueden ser llevadas a cabo:

(opciones en la parte izquierda)

- Cambiar el tamaño del ícono
- Elegir entre los modos de selección (color naranja para la selección) ó el modo de la posición gráfica de los artículos (color azul).

Esto prevee que mueva algunos artículos accidentalmente a la hora de seleccionar.

- Invertir la selección
- Seleccionar todos los artículos de la luminaria.
- Seleccionar 1 artículo de 2.
- Mover la selección hacia arriba.
- Mover la selección hacia abajo.
- Eliminar todo lo seleccionado.

(opciones de la parte superior)

- Seleccionar varios grupos simultáneamente ó seleccionar únicamente 1 grupo.
- Guardar un grupo
- Seleccionar y activar un grupo de F1 a F12 (también disponibles con las teclas F1 a la F12 de su teclado)
- Cancelar todas las acciones en vivo de los artículos seleccionados.
- Cancelar todas las acciones en vivo realizadas con la ventana de control actual.
- Cancelar todas las acciones en vivo de todas las ventanas de control (cancelación general)

Guardar un grupo

Para guardar un grupo, seleccione los íconos en la VENTANA DE GRUPO que desea guardar, haga clic en el ícono pequeño del disquete azul en la parte superior izquierda de la ventana de grupo, luego haga clic en la tecla F(1-12) en la que desea guardar el grupo. Otra manera de guardar un grupo es seleccionando los íconos, presionar la tecla CTRL y clic en el botón F(1-12) relevante.

Su grupo será guardado automáticamente y puede ser rellamado directamente. Usted puede rellamar un grupo al hacer clic en los botones F(1-12) ó con las teclas F1 a la F12 de su teclado.

Modo de Cursor

Para controlar la luminaria, necesita seleccionar 1 ó más artículos en la ventana de grupo. Para brincar a un preset en particular, haga un clic-derecho en la parte superior del fader de un canal.

Modo de Preset

Este modo gráfico le da acceso directo a las funciones de las luminarias. Su librería debe estar correcta para que esto funcione apropiadamente.

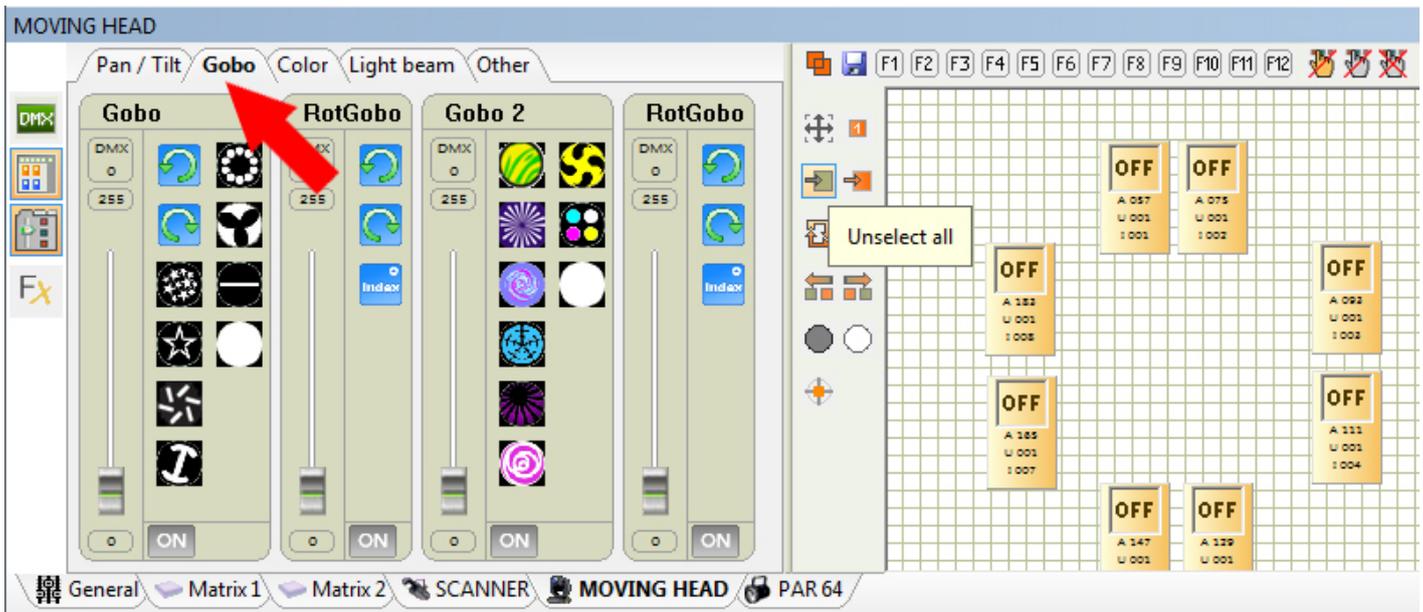
5 familias de funciones diferentes aparecerán al lado izquierdo de la pantalla dependiendo de la luminaria que está controlando.

- Pan/Tilt
- Gobo
- Color
- Beam
- Otros

Cada familia muestra los canales con los presets asociados.

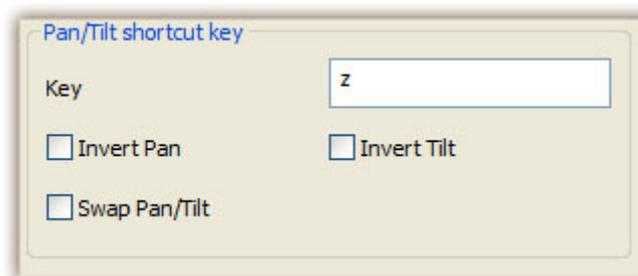
Seleccione 1 ó más artículos dentro de la VENTANA de GRUPO.

Seleccione un canal de preset (ej., shutter strobe). para controlar estas. El ancho de la banda del fader se ajusta automáticamente al valor DMX máximo y mínimo de un parámetro en particular. Por ejemplo, los valores DMX 100-150 de un canal shutter, debe ser usado para strobe, la velocidad del strobe aumenta a medida que el valor sube. El fader se ajustará automáticamente de manera que el nivel mínimo sea 100 y el máximo 150. Esto le permite ajustar rápidamente la velocidad del strobe sin tener que preocuparse por los otros parámetros en el mismo canal DMX (strobe aleatorio, shutter abierto, shutter cerrado, etc.) Un segundo clic al ícono del preset resetea al fader a su valor predeterminado (0-255).



Selección y Posición de Pan y Tilt

Para darle una posición a una luminaria, seleccione el artículo de luminaria en la VENTANA de GRUPO, cambie los valores de los canales Pan y Tilt ó utilice la opción de Pan/Tilt en la cuadrícula. Un clic-derecho traerá la posición de la luminaria a la posición del ratón y un clic izquierdo moverá la luminaria de su posición actual.



Puntos buenos de la ventana de control

Una vez que le coloca la dirección correspondiente a sus canales, usted está listo para tomar el control de sus luminarias, compruebe que todos estén comunicándose con el software y que estén funcionando completamente. Primero el bombillo debe estar abierto y encendido, para esto puede usar las funciones de el DIMMER, SHUTTER, IRIS y ZOOM, o puede hacer clic en el botón de "Haz de luz encendido" (círculo blanco) para ajustar automáticamente los canales de DIMMER, IRIS, y SHUTTER.

Nota: Algunos dispositivos necesitan unos minutos para calentar las luces y encender.

Si todo funciona bien y usted puede controlar todas las luces, ahora está listo para empezar a programar su show. Haga clic en la pestaña de editor en la parte superior izquierda del software para entrar en modo de EDITOR.

3. Modo Editor

Modo Editor

La hoja de Editor le permite crear escenas y programar intuitivamente en poco tiempo. En la izquierda tiene las escenas y en la derecha tiene los pasos.

The screenshot displays the 'Modo Editor' interface. The 'Scenes' table lists various lighting fixtures and their settings. The 'Steps' table shows a sequence of 16 steps with their respective start and end times. The 'SCANNER' control panel at the bottom left features 14 sliders and buttons for controlling different lighting channels. The grid area on the bottom right is used for visual programming of steps, showing 'OFF' states for various channels.

Scenes												
Name	Shortc...	Port	Midi	Loops	Jump	Exit M...	Release	Time	Fade IN	Fade O...		
LED												
Scanner												
<input checked="" type="checkbox"/>	Scan White		None	None[0#0]	None	Always loop	None	Pause ...	Off	00m01s00	00m00s00	00m00s00
<input checked="" type="checkbox"/>	Tilt with phasing		None	None[0#0]	None	Always loop	None	Auto release	Off	00m03s96	00m00s00	00m00s00
<input checked="" type="checkbox"/>	Generated Scene (1)		None	None[0#0]	None	Always loop	None	Auto relea...	Off	00m03s96	00m00s00	00m00s00
<input checked="" type="checkbox"/>	Dimmer effect 1		None	None[0#0]	None	Always loop	None	Auto release	Off	00m03s96	00m00s00	00m00s00
<input checked="" type="checkbox"/>	Dimmer effect 2		None	None[0#0]	None	Always loop	None	Auto release	Off	00m03s96	00m00s00	00m00s00
<input checked="" type="checkbox"/>	Iris effect		None	None[0#0]	None	Always loop	None	Auto release	Off	00m03s96	00m00s00	00m00s00
Moving Head												
Par 64												
Smoke and effect machines												
Screen												

Steps		
	Fade IN	Wait time
1	00m00s00	00m00s00
2	00m00s36	00m00s00
3	00m00s12	00m00s00
4	00m00s36	00m00s00
5	00m00s12	00m00s00
6	00m00s36	00m00s00
7	00m00s12	00m00s00
8	00m00s00	00m00s00
9	00m00s08	00m00s00
10	00m00s40	00m00s00
11	00m00s08	00m00s00
12	00m00s40	00m00s00
13	00m00s08	00m00s00
14	00m00s40	00m00s00
15	00m00s08	00m00s00
16	00m00s52	00m00s00

Escenas/ Programas/ Pasos

Una escena contiene 1 o más pasos. Con varios pasos usted puede crear una escena dinámica. Los pasos graban los valores DMX automáticamente al seleccionarlos, y pueden ser de hasta 44 minutos de duración con un tiempo de 0.04 segundos exactos (25 Hertz). El tiempo de una escena es la suma de todos sus pasos. Las escenas tienen funciones de transición adicionales de loops, disparos y saltos.

Opciones de una escena:

- Escena Nueva
- Eliminar las escenas seleccionadas
- Insertar las escenas de otro proyecto. Los archivos de los proyectos viejos son .DLM, y de los proyectos nuevos son .DVC
- Copiar la escena seleccionada
- Crear un grupo nuevo de escenas
- Eliminar el grupo de escenas seleccionado
- Tocar las escenas seleccionadas

- Parar las escenas seleccionadas
- Mostrar el tiempo que está corriendo la escena actualmente

Opciones de los Pasos

- Agregar un paso nuevo.
- Seleccionar todos los pasos de la lista.
- Eliminar los pasos seleccionados.
- Copiar los pasos seleccionados.
- Pegar los pasos seleccionados.
- Cambiar el tiempo de fade y de espera de los pasos seleccionados.

¿Cómo crear una escena?

Para crear una escena nueva

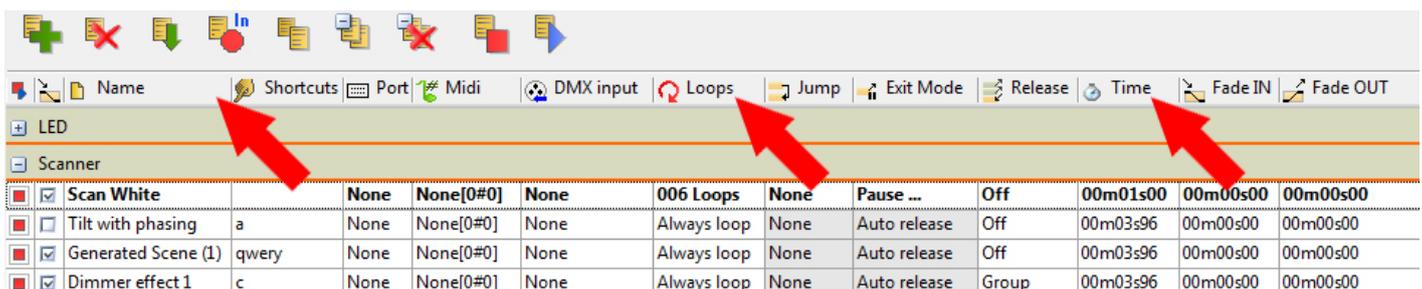
- Seleccione el botón +
- Seleccione la luminaria que desea editar
- Modificar sus luminarias cambiando los faders o presets de la parte izquierda
- Elegir un Fade o Tiempo de espera dentro del panel de PASOS
- Para seguir la programación de la escena, agregar un paso más

Nota:

- Una escena contiene uno o más pasos
- Predeterminadamente, una escena siempre se repetirá en loop
- El tiempo total de una escena es la suma de todos los fades y tiempos de espera
- Es posible activar varias escenas y trabajar en otra al mismo tiempo
- Cuando usted activa una escena en la hoja de editor, la escena iniciará en el paso seleccionado. Cuando para una escena, el paso actual se seleccionará automáticamente

Modificar las propiedades de la escena

Para cambiar las propiedades de una escena, seleccionar con doble-clic en la columna respectiva.



Toolbar: +, -, In, Out, Copy, Paste, Delete, Undo, Redo, Refresh, Loops, Jump, Exit Mode, Release, Time, Fade IN, Fade OUT												
LED												
Scanner												
Name	Shortcuts	Port	Midi	DMX input	Loops	Jump	Exit Mode	Release	Time	Fade IN	Fade OUT	
<input checked="" type="checkbox"/> Scan White		None	None[0#0]	None	006 Loops	None	Pause ...	Off	00m01s00	00m00s00	00m00s00	
<input type="checkbox"/> Tilt with phasing	a	None	None[0#0]	None	Always loop	None	Auto release	Off	00m03s96	00m00s00	00m00s00	
<input checked="" type="checkbox"/> Generated Scene (1)	qwery	None	None[0#0]	None	Always loop	None	Auto release	Off	00m03s96	00m00s00	00m00s00	
<input checked="" type="checkbox"/> Dimmer effect 1	c	None	None[0#0]	None	Always loop	None	Auto release	Group	00m03s96	00m00s00	00m00s00	

Cada escena tiene las siguientes propiedades:

- Activar la escena
- Activar el fading entre escenas
- Cambiar el NOMBRE de la escena
- Añadir teclas de ATAJO para activar escenas con un teclado (5 teclas máximo por escena)
- Añadir un disparador de PUERTO para activar la escena a través del puerto HE10 (Ver stand-alone y modos de memoria)
- Añadir un disparador de nota MIDI. Los valores de Midi se pueden detectar de forma automática. El primer valor indica el canal (máx. 16 canales), el segundo muestra la nota (máximo 127 notas)

- Añadir un valor DMX para activar la escena. El valor DMX se puede detectar automáticamente. El primer valor muestra el universo, el segundo muestra el canal (512 máximo), y el último muestra el valor DMX (255 máximo).
- Las veces que la escena se repetirá - LOOP
- Elija a donde va a saltar la escena una vez termine
- Seleccione el MODO DE SALIDA de la escena
- Elegir el modo de liberación de la escena. (por ejemplo, la escena se libera automáticamente cuando otra se activa
- tiempo de 1 ciclo de la escena
- El tiempo total de la escena
- Añadir un TIEMPO de Fade In/OUT a la escena

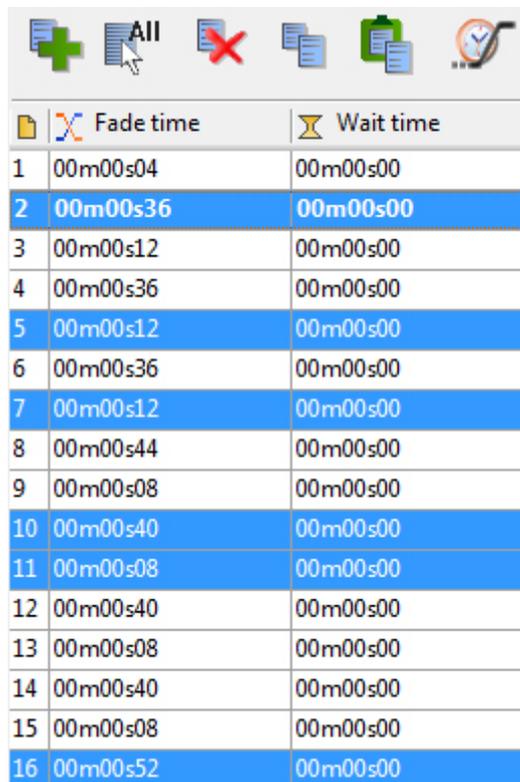
Arrastrar y Soltar

Es posible mover escenas y pasos al seleccionar y arrastrar con el ratón.

Selección múltiple y control

Con las teclas SHIFT y CTRL del teclado usted puede seleccionar varias escenas y varios pasos. Al presionar la tecla SHIFT + clic seleccionará todo desde el primer objeto seleccionado hasta el último. Mientras que la tecla CTRL + clic selecciona solo a los que usted les haga clic.

Cuando usted selecciona varios pasos o escenas, todas las acciones realizadas con la ventana de control serán aplicadas directamente al paso o escenas seleccionadas.



	Fade time	Wait time
1	00m00s04	00m00s00
2	00m00s36	00m00s00
3	00m00s12	00m00s00
4	00m00s36	00m00s00
5	00m00s12	00m00s00
6	00m00s36	00m00s00
7	00m00s12	00m00s00
8	00m00s44	00m00s00
9	00m00s08	00m00s00
10	00m00s40	00m00s00
11	00m00s08	00m00s00
12	00m00s40	00m00s00
13	00m00s08	00m00s00
14	00m00s40	00m00s00
15	00m00s08	00m00s00
16	00m00s52	00m00s00

Prioridad al disparar varias escenas

El software le permitirá disparar varias escenas simultáneamente. Cuando usted programa sus escenas,

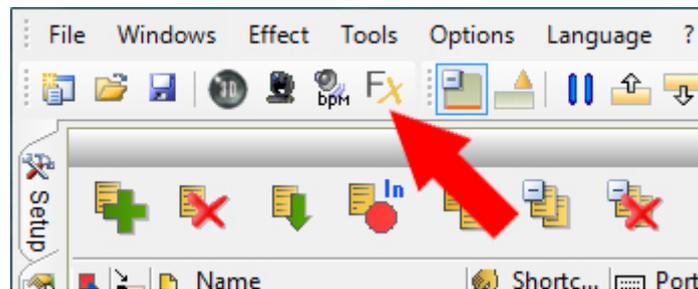
necesita tomar en cuenta ciertas reglas para evitar algún conflicto al momento de disparar las escenas en modo VIVO.

La última escena disparada tomará prioridad. La prioridad será tomada en cuenta solo en los canales que usted programó en el modo EDITOR. Un canal que usted programó puede tener prioridad en el anterior. Un canal se convierte en prioridad si el nivel de sus canales DMX es diferente a cero por lo menos en un paso de la escena. Si el canal tiene todos sus valores DMX en cero en todas los pasos de la escena, el software nunca tocará el canal.

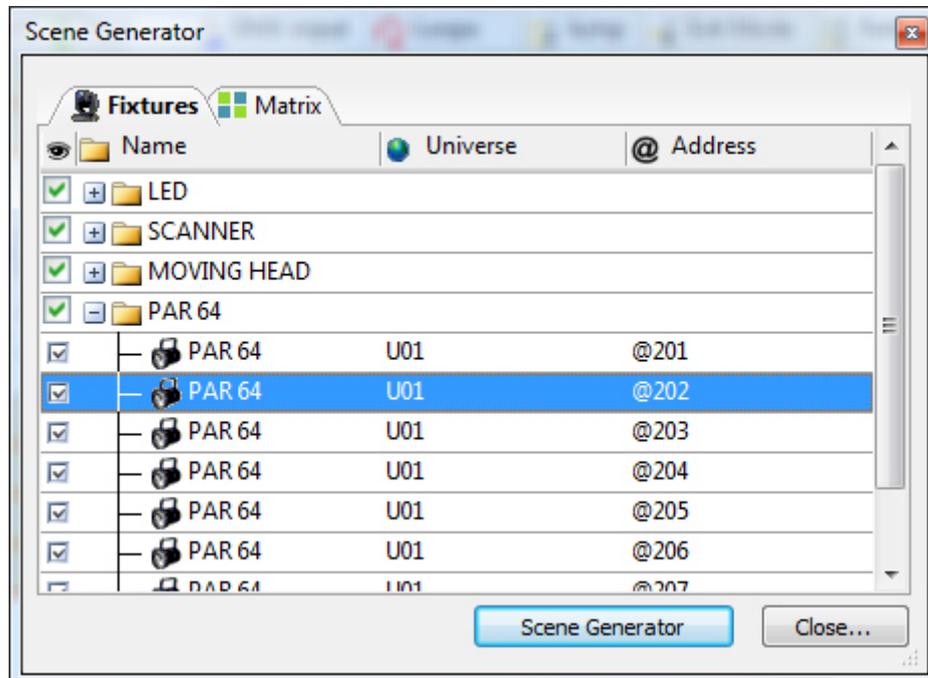
Generador de Escenas

El software tiene un GENERADOR DE ESCENAS poderoso. Esta herramienta tan útil puede generar en poco tiempo todos los pasos de una escena compliada y crear efectos visuales espectaculares.

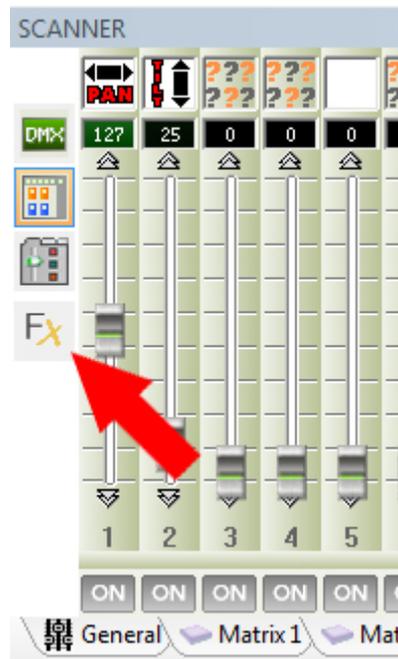
Para comenzar el GENERADOR DE ESCENAS, hacer clic en el ícono de barra de herramienta del software.



Una ventana le da una lista de fijaciones para que usted escoja. Usted puede crear una escena ó efecto visual para la fijación seleccionada.



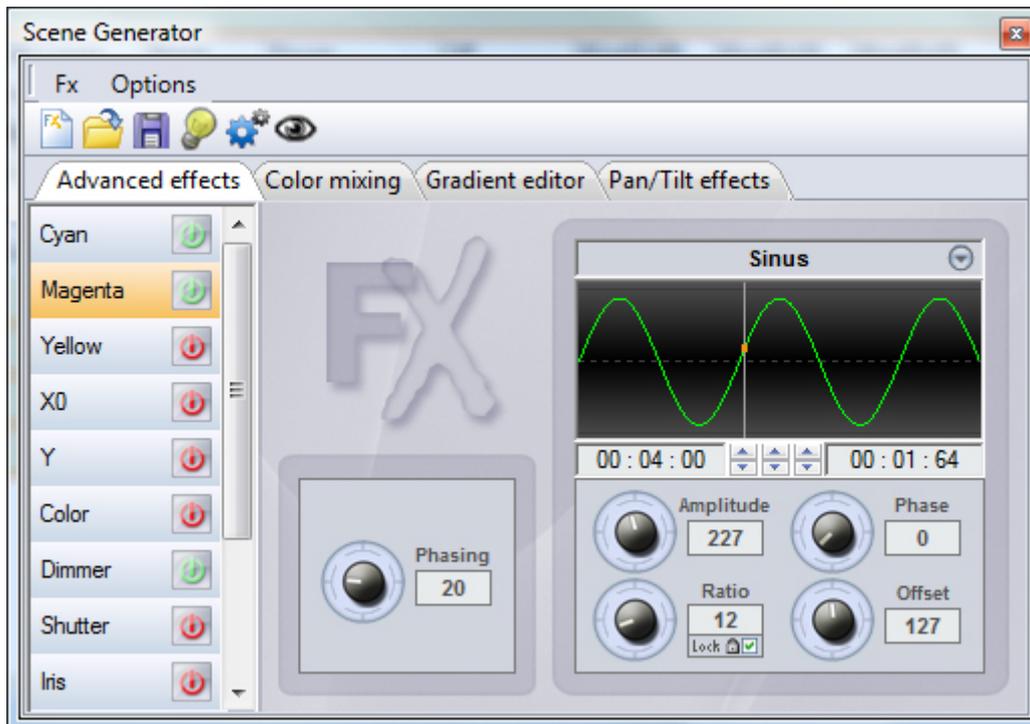
Seleccione sus fijaciones y haga la validación para empezar el GENERADOR DE ESCENAS. También puede empezarlo directamente con el botón en la ventana de control. En este caso el GENERADOR DE ESCENA creará escenas solo a los objetos seleccionados de la ventana de grupo.



El GENERADOR DE ESCENA tomará prioridad en la escena que esta tocando actualmente, luego usted puede ver el resultado de su escena directamente y cambiar el parámetro en el tiempo real antes que usted confirme y genere la escena.

Crear una escena con un efecto al canal

Es posible afectar la señal de un canal, cambiar el parámetro de una señal y generar los pasos de las escenas automáticamente. Usted puede fácilmente escoger la duración de una señal y cambiar sus características.



Crear una escena con movimiento o Figura

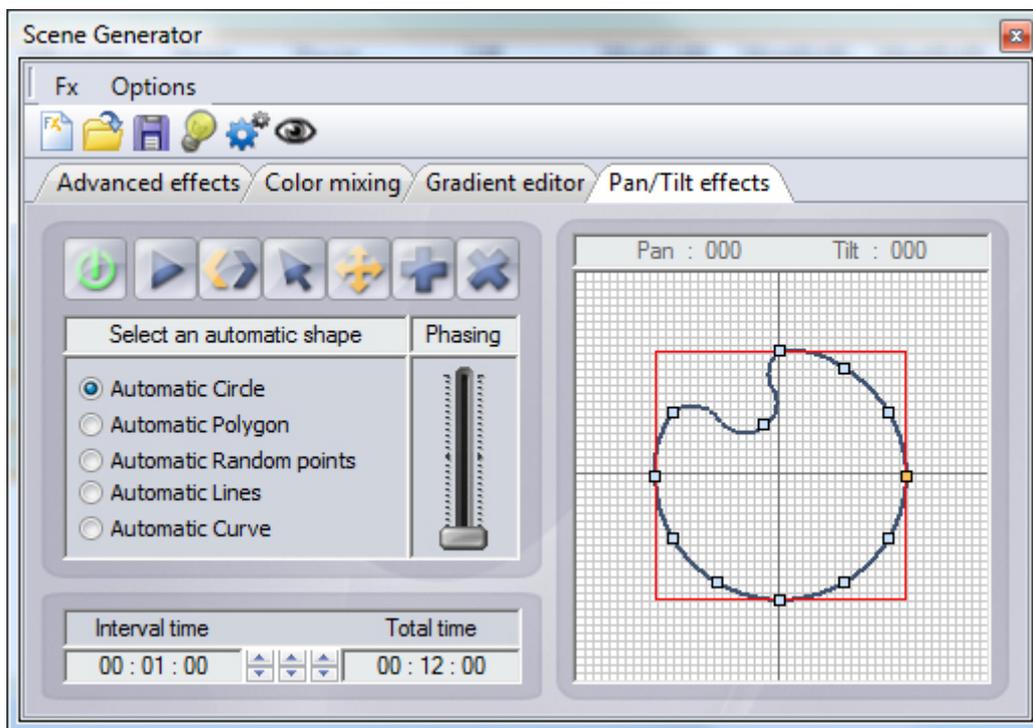
Es posible afectar la figura, posición, o movimiento de una fijación, cambiar el parámetro del movimiento y generar los pasos de la escena automáticamente.

Nota Importante:

Con el GENERADOR DE ESCENA, usted debe generar los pasos de una escena con el ícono de GENERAR de la ventana menú.

Cuando usted crea una escena, todas las acciones realizadas con la ventana de control son aplicadas a la fijación pero no serán incluidas dentro de la escena generada.

Usted necesita usar la función LIGHT BEAM ON y generar la escena, después usted puede hacer algunos cambios directamente a los pasos de la escena con el modo EDITOR. Usted puede generar escenas cuando usted quiera en los 3 modos del software, las escenas serán agregadas en la lista de las escenas del modo EDITOR.



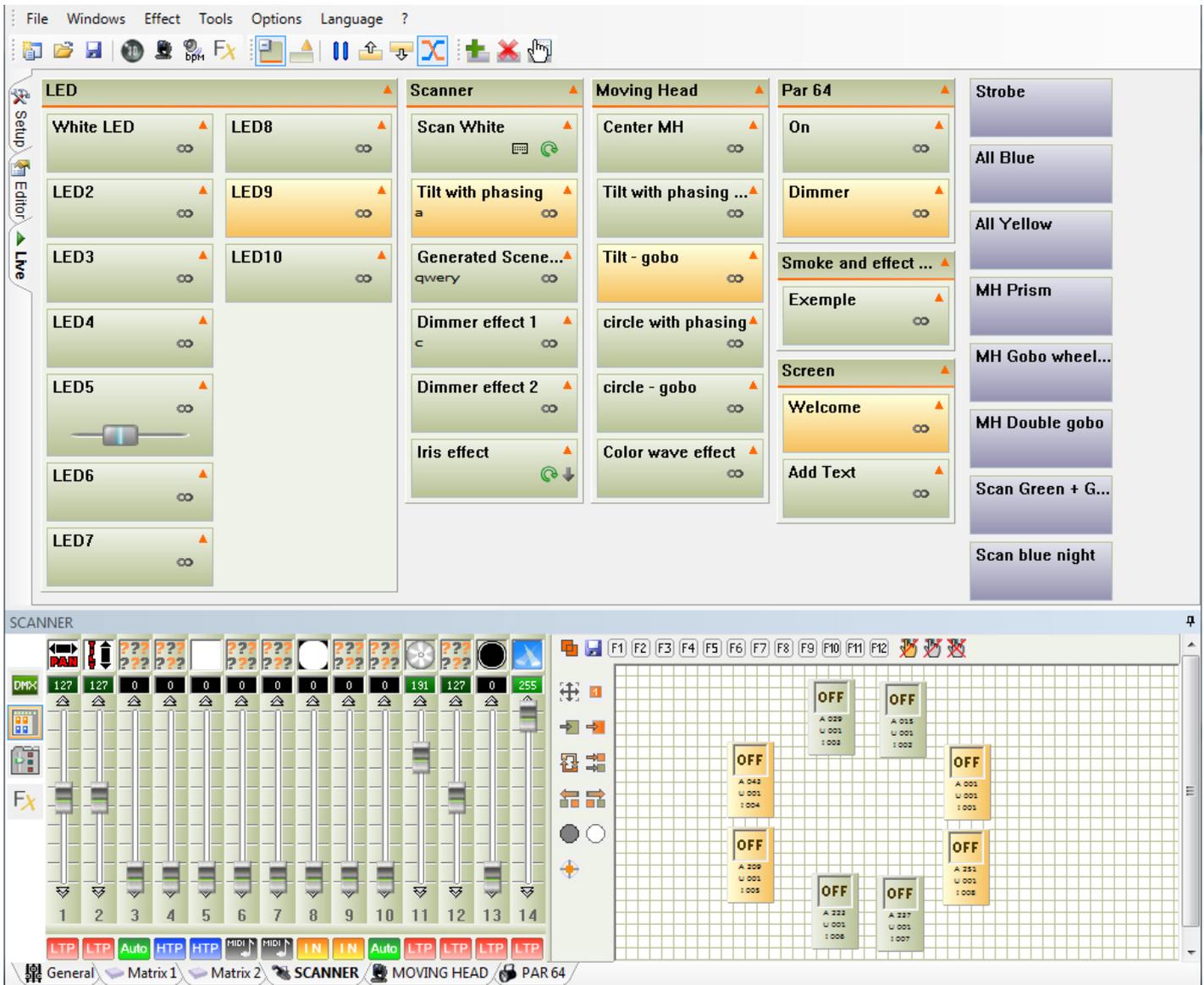
Conclusión

Gracias al modo EDITOR, usted puede crear escenas personalizadas paso por paso fácilmente y en poco tiempo. Usted también puede usar el GENERADOR DE ESCENAS para crear escenas y efectos visuales espectaculares. Cuando todas las escenas están listas, dependiendo de las necesidades de su show, usted puede ir al modo VIVO del software para disparar las escenas y comenzar el show.

4. Modo En Vivo

modo en VIVO

El modo en VIVO representa su consola virtual. Todos los botones y controles usados para tocar su show aparecen en la pantalla. Usted puede tocar sus escenas, modificarles la velocidad, tocar algunos archivos con sonido, tocar algunos efectos y tomar un poco de control sobre sus fijaciones cuando lo necesite.



Control Live

En el modo en Vivo, las escenas que han sido creadas están representadas como botones de ON/OFF. Simplemente seleccione un botón para iniciar o parar una escena.

Es posible que deba tomar control manualmente en la selección de luminarias. Esto lo puede hacer con las ventanas de control y grupo.

-Seleccione la pestaña correspondiente a la familia de la luminaria que desea controlar

-Seleccione las luminarias en la ventana de grupo y cambie el nivel dmx

Usted puede cancelar todas las actuaciones en vivo haciendo click en uno de los tres botones de opción de cancelar situado en la parte derecha de la barra de herramienta en la ventana del grupo:

- Cancelar todas las modificaciones en los temas seleccionados
- Cancelar todas las modificaciones en la familia de luminaria seleccionado
- Cancelar todas las modificaciones en todas las familias de luminaria

Trigger scenes and effects

If a scene or effect button is orange, this means the buttons are triggered and their content is playing.

You can trigger the buttons via a mouse, keyboard, touch screen, MIDI event, DMX input or with the HE10 connector at the rear of some interfaces. It is possible to trigger several scenes simultaneously by assigning the same keyboard/MIDI/DMX/port trigger.

Opciones de modo en VIVO

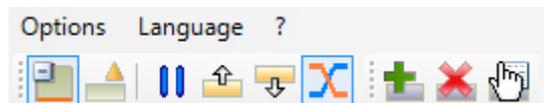
La barra de herramientas VIVO está situada en la parte superior de su pantalla.

La cual le permite las funciones siguientes:

- Anunciar los grupos de las escena.
- Ampliar o disminuir el tamaño de los botones de la escena.
- Hacer una pausa general del show. Todas las escenas actuales se paran instantáneamente.
- Saltar a las escenas anteriores.
- Saltar a las escenas siguientes.
- Activar o no los saltos automáticos a las escenas siguientes. Este método sólo se puede usar con aquellas escenas que pasan automáticamente a la escena siguiente.
- Activar o no el modo de fade entre escenas. Permite tener en cuenta, al momento de una transición, el tiempo de fade del primer paso de la escena siguiente.

La barra de herramienta de los botones de efectos permiten las funciones siguientes:

- Crear un nuevo botón de efecto.
- Eliminar un botón de efecto.
- Editar el contenido del efecto.



Los botones de Efectos

El modo en VIVO permite crear botones adicionales. Estos botones se sueltan directamente y envían de los valores DMX instantáneamente. Los efectos son utilizados para acciones rápidas y directas, por ejemplo cuando usted desea enviar el mismo color (rojo) en todos sus dispositivos diferentes. Un botón de efecto también puede tocar archivos con audio.

Nota:

De manera predeterminada cuando se crea un proyecto nuevo no hay ningún efecto.

Hacer clic en el efecto para activarlo ó desactivarlo.

Usted puede crear y activar un número ilimitado de efectos.

Un efecto también puede soltar una escena y tocar un archivo de audio (WAV, MP3, CD AUDIO, etc.).

Usted puede dispararlo, crear un atajo o un evento en forma Midi.

Crear y programar un EFECTO

En el barra de de herramienta de efectos, hacer clic en el ícono de NUEVO EFECTO. Una ventana de diálogo aparece y usted deberá llenar la siguiente información:

- Nombre del Efecto.
- Cree un EFECTO VACIO, ningún circuito DMX es afectado.
- Crear un efecto nuevo e INCLUIR LOS CURSORES ACTIVOS y luego copie el estado de los canales usados en el cuadro para marcar.
- Crear un efecto e incluir el estado de los circuitos de un efecto existente.

Luego la validación de la ventana de diálogo, un botón de efecto de azul aparece en el modo en VIVO en la escena correcta. Al mismo tiempo aparece una ventana nueva la cual le permite modificar (EDITOR) los parámetros, las opciones, y el contenido del efecto.

Las opciones y parámetros de los efectos

Después de la creación de un efecto la ventana de diálogo aparece. La opción de edición está igualmente disponible en la barra de herramienta del modo VIVO, haga clic en el ícono de EDITAR UN EFECTO. Una primera ventana de diálogo permite escoger de una lista el efecto que desea redactar. La próxima ventana de diálogo PROPIEDADES DEL EFECTO aparece y propone las siguientes funciones:

- Nombre del efecto
- Pasar al MODO FLASH. El efecto flash, el botón es liberado automáticamente cuando la acción de disparo es liberada.
- Ajustar una tecla (del teclado) para acceso directo.
- Ajustar un acontecimiento en MIDI.
- Ajustar un PUERTO HE10 y contáctos mecánicos.
- Toque un archivo de AUDIO desde su disco duro.
- Toque un archivo de AUDIO desde un CD.
- Libere una ESCENA automáticamente.

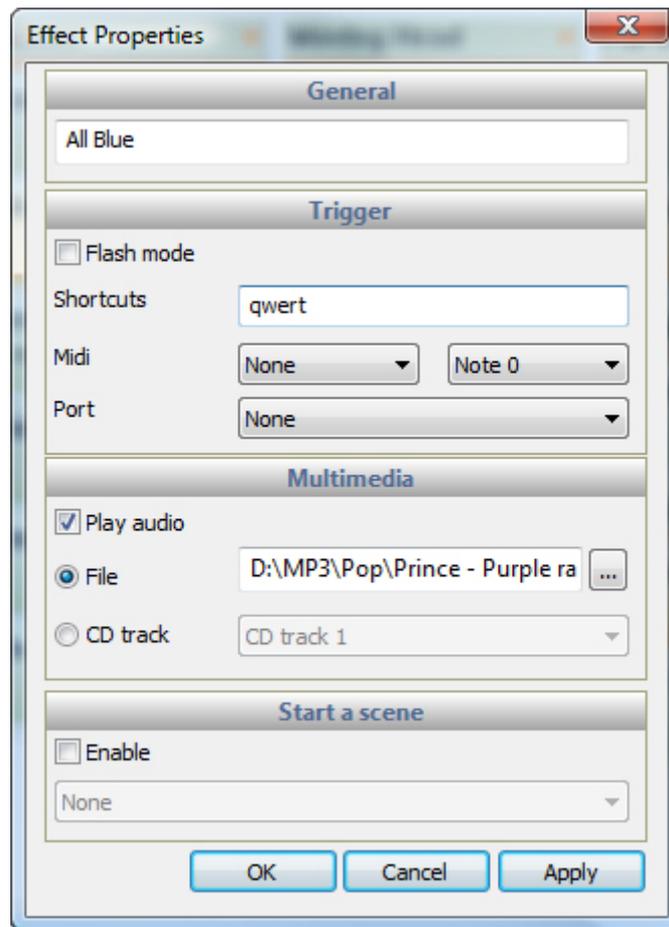
Notas:

Es posible abrir la ventana de edición directamente con un clic al botón de efecto.

Cuándo la ventana es abierta, todas las acciones marcadas en sus respectivos cuadros serán tomados en cuenta y serán registrados al cerrar la ventana.

Un efecto se activa instantáneamente, le permite acciones rápidas a todas las fijaciones. Por ejemplo, un golpe flash o para enviar un mismo color a las fijaciones diferentes.

Los formatos del AUDIO dependen de los CODECs instalados en su PC.



Modifique y redacte el contenido de un efecto

Un efecto puede registrar niveles DMX en todos los circuitos y los puede hacer instantáneos con un simple clic al botón de efecto.

Cuándo la ventana de propiedad es abierta, todas las acciones marcadas en los cuadros son tomados en cuenta y son memorizados al cerrar la ventana. Solo necesita utilizar los cursores, las paletas de preset y los grupos, y para modificar los efectos DMX. Usted puede activar o no el efecto durante su edición, el cual le permite ver su presentación visual directamente.

Si el efecto está activo el botón se pondrá de color naranja.

Si el efecto no está activo el botón estará de color azul.

Nota:

Un efecto puede estar activo durante su edición, solo necesita activarlo mientras la ventana de propiedad está abierta.

Un efecto puede ser modificado directamente siempre y cuando esté activo y la ventana de propiedad esté abierta.

Los canales modificados son colocados directamente en la prioridad de tipo LTP.

Es posible tocar una multitud de efectos al mismo tiempo. Un efecto puede desactivarse automáticamente cuando actúa sobre los mismos circuitos de otro efecto.

Suprimir un Efecto

En la barra de herramienta de Efectos, hay un botón que dice SUPRIMIR UN EFECTO, una ventana de

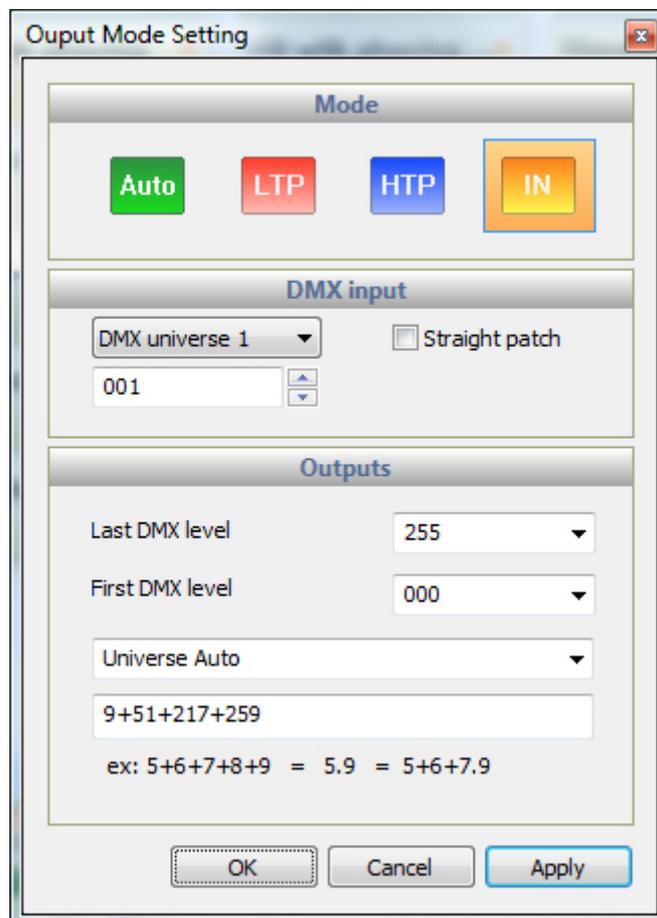
diálogo pide que usted escoja el efecto que desea eliminar entre una lista. Al validar, usted elimina definitivamente su efecto. Usted también puede destruir el efecto con un clic directamente al botón.

Opciones ENCENDIDO / LTP / AUTO / MIDI / Entrada de canales

En el cursor de la ventana se ve un botón AUTO en la parte de inferior de cada cursor.

Con un clic directamente al botón de AUTO, 5 métodos son posibles:

- AUTO: el circuito sigue la escena, uno no puede modificar su valor.
- HTP: Highest takes Priority 'El más alto toma prioridad', el valor más alto DMX, entre el nivel inmóvil manualmente en el cursor y las escenas o en los efectos, toman la prioridad.
- LTP: Latest Takes Priority 'Ultimo Toma Prioridad', el cursor toma la prioridad en las escenas.
- INPUT: La entrada DMX, el cursor y los niveles reciben entrada DMX IN a la interfaz y toma prioridad en las escenas.
- MIDI: el cursor y los niveles recibidos en el canal MIDI toman la prioridad en las escenas.



El audio BPM en las escenas

Usted puede sincronizar sus escenas en un ritmo BPM (Beat Por Minuto). La escena entonces seguirá el ritmo la calculadora de ANALISIS de AUDIO BPM impone. Cada Beat suena para avanzar de la escena de un paso al siguiente paso.

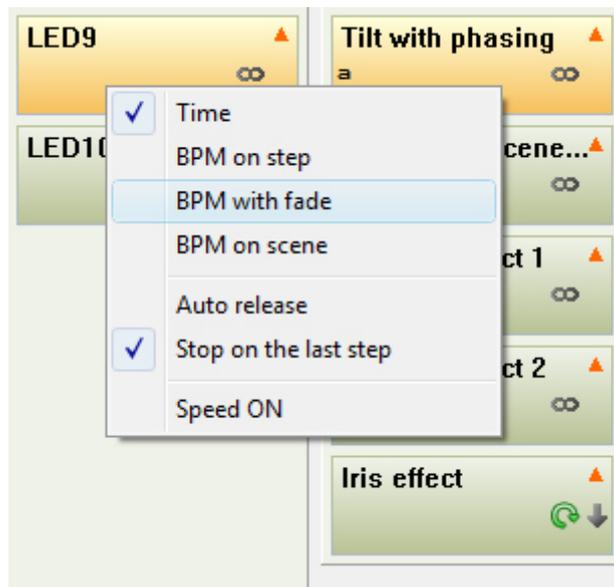
Hacer clic en el botón BPM situado en la barra de herramienta para empezar el Análisis de Audio. Este instrumento calcula automáticamente el Beat según el ritmo la música y el nivel sonoro de su computadora.

Hacer un clic directo al botón de escena para pasarlo al método BPM. Con una fuente externa de audio, siempre verifique la manera de registro de su PC: entrada para mezclarlo audio Windows, el micrófono de track debe ser desactivado necesariamente. Es preferible colocar el Análisis de Audio en miniatura para mejorar el desempeño de su computadora.

El Análisis de audio permite 3 tipos de BPM: Automático, el Manual y Memorizado.

Las escenas pueden ser tocadas siguiendo los métodos siguientes:

- TIEMPO, así se toca la escena normalmente, este es el método de manera predeterminada.
- BPM, con Análisis de Audio, uno pasa directamente al paso siguiente.
- BPM con fade, en Análisis de Audio, uno pasa directamente al paso siguiente pero sin respetar los tiempos inferiores entre ellos.
- Escena en el BPM, al primer silvido del Beat la escena es tocada completamente respetando así el tiempo, al final del primer grupo la escena espera el próximo Beat para seguir con la secuencia.



La relación de la escena entre Editor y en Vivo

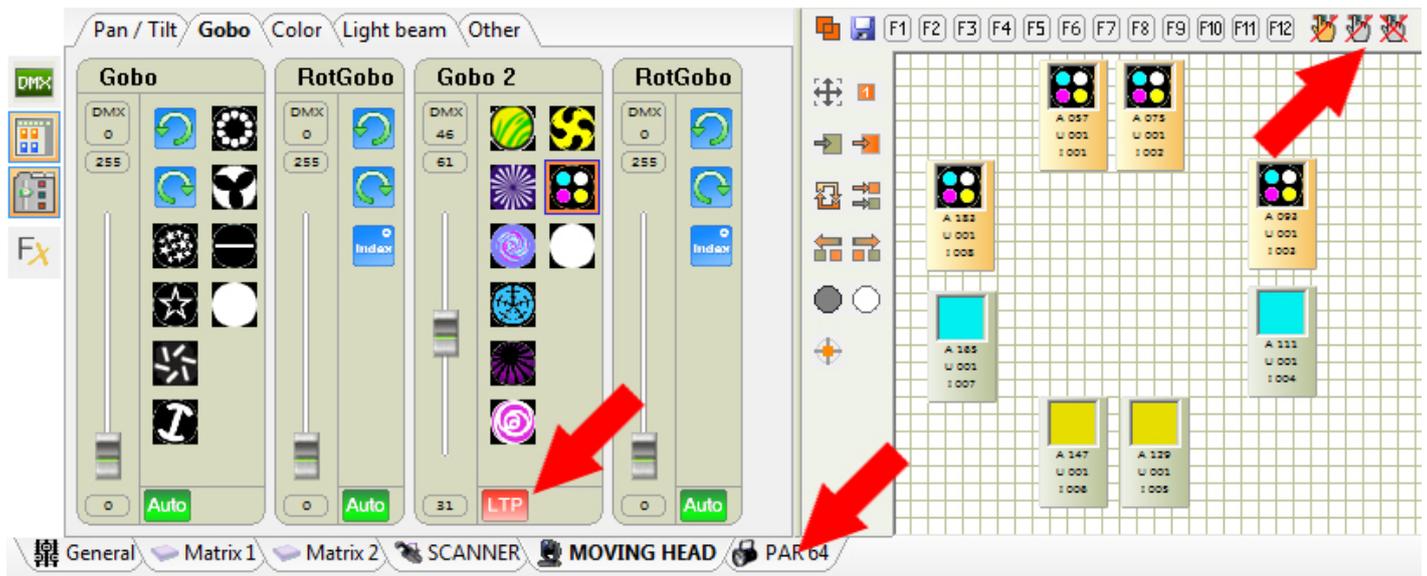
Es posible utilizar el método Editor sin perturbar el show. Existe una relación entre las escenas tocadas en el método en Vivo y las escenas tocadas en el método Editor. Todas escenas liberadas o paradas en vivo serán también liberadas o paradas en el método Editor.

Gracias a la posibilidad de tocar una multitud de escenas y la relación entre los 2 métodos, usted puede tocar varias escenas todo mientras trabaja al mismo tiempo en una nueva escena.

Un método DE NO SEÑAL DMX existe para cada escena, permite crear y agrega nuevas escenas sin inquietar el espectáculo.

Toma de control instantáneo de los dispositivos

El software tiene acceso a varias ventanitas para marcar como fue indicado en la primera parte del manual. Mientras los utiliza, usted puede tomarle la mano a sus dispositivos en cualquier momento. Las escenas liberadas siempre son tocadas pero el control en Vivo toma la prioridad en las escenas. Usted puede cancelar simplemente las acciones en Vivo llevó a cabo y darle otra vez la prioridad a las escenas. Esta posibilidad es realmente muy práctica cuando es necesario corregir un dispositivo o para poder reaccionar rápidamente y simplemente a un acontecimiento inesperado del espectáculo.



5. Disparos

Disparos

El software le permite varios tipos de disparos posibles. Un buen disparo en el momento oportuno es muy importante para el éxito de su espectáculo. Es importante conocerlos bien y maestrarlos bien. Los disparos sólo están activos en el método en vivo y en el método autónomo para disparos físicos.

El ratón, disparador estándar

El uso del ratón le permite alcanzar todas las funciones del software y también liberar las escenas y los efectos. Un simple clic en los botones anunciados en el método en Vivo permite activar o parar los botones (escena o efecto). El ratón permite disparos estándar, es recomendado utilizando los atajos con el teclado para disparos más rápidos o más breves.

Los atajos del teclado, disparos rápidos

Una simple tecla del teclado puede tocar y parar una escena y un efecto. Usted puede liberar los dos tipos de botones con el mismo atajo del teclado. Para las escenas, la tecla del teclado es definida en el método de EDITOR. Una columna está dedicada en la lista de escena. Para los efectos, la tecla es definida al momento de la edición del efecto, una zona de toma allí es dedicada. Una escena o un efecto pueden tener 5 toques máximo.

Es posible utilizar el mismo atajo para varios botones y por ende se puede liberarlos a todos al mismo tiempo con una acción sencilla.

El disparo por teclado corto permite las acciones muy rápidas y es realmente útil para dirigir uno (en Vivo).

El HE10, disparos físicos

Alguna de nuestras interfases DMX tienen acceso a un puerto HE10 ó a puertos de contacto. Un contacto físico sencillo entre uno de estos puertos y la masa de la tarjeta electrónica permite disparos notorios. Estos disparos trabajan en el método de PC y son activos en el método en Vivo. Ellos pueden ser realizados de igual manera en el método autónomo (sin PC). La comunicación externa gracias al puerto HE10 le permitirá darse cuenta de órdenes externas sencillas para disparos muy específicos. Usted puede ver el capítulo del METODO AUTONOMO para más de explicaciones sobre el puerto HE10.

Time triggering

You can trigger up to 20 scenes by time or with a yearly calendar. This type of triggering is only available with the stand alone mode and does not work under PC mode (with computer). You can setup your schedules within the STAND ALONE WINDOW. You must connect an interface with stand alone capability to gain access to the time functions.

DMX IN triggering. Trigger from any DMX console

Some interfaces have a DMX IN XLR connector for a DMX input. The DMX IN can receive a DMX signal from any another DMX device. You can trigger scenes and effects by specific levels of a DMX IN channel.

In EDITOR mode, double click on the DMX-IN field of the scene. Adjust the corresponding fader/button on the DMX console and the software will automatically detect the DMX-IN value. To assign a DMX IN to an effect button, navigate to the effect properties.

The DMX-In trigger format is [Universe . Channel . Value].

1. The DMX universe
2. The channel
3. The DMX value of the channel.

MIDI, trigger by MIDI commands

You can trigger scene and effect buttons in Live mode by MIDI. To do this, you first need a MIDI device connected.

To trigger a scene by MIDI, in EDITOR mode, double click on the MIDI field of a scene. The software will detect the midi values (channels and notes).

The software can detect the following midi commands:

- MIDI NOTE.
- Midi channels and Midi note with this format: [Channel # Note].
- MIDI CONTROL.
- Midi channel, ID control, Value control [Channel*ID*Value].
- Midi channel and ID control [Channel, ID].

For the effect buttons, you can assign the MIDI value within the effect properties.

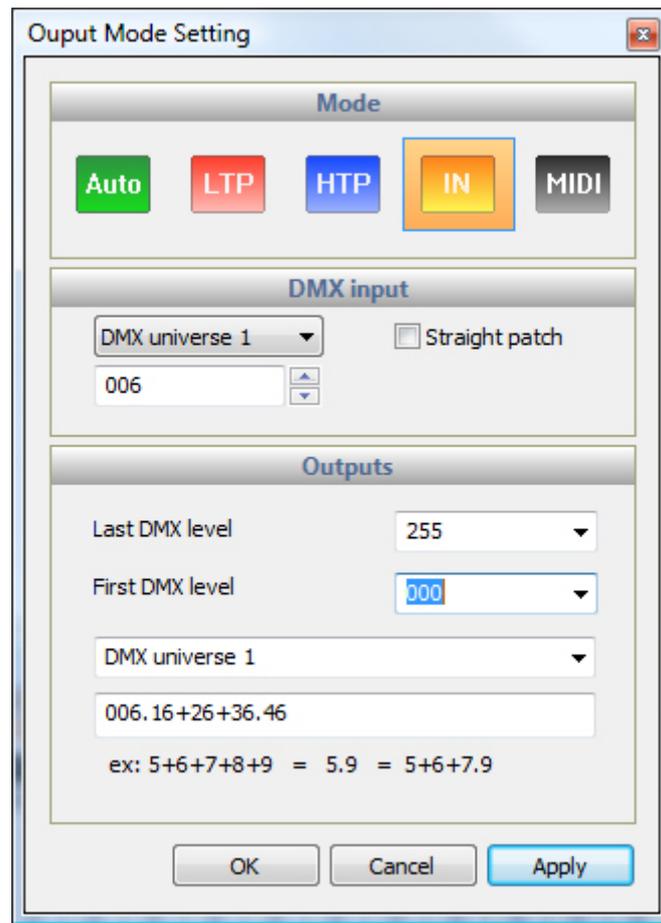
DaslightRemoteControl.dll, trigger from software

A DLL file is available which will allow you to trigger a show from a custom application. The DLL file contains a list of scenes and effects within an open show and allows you to send several triggering commands to the control software.

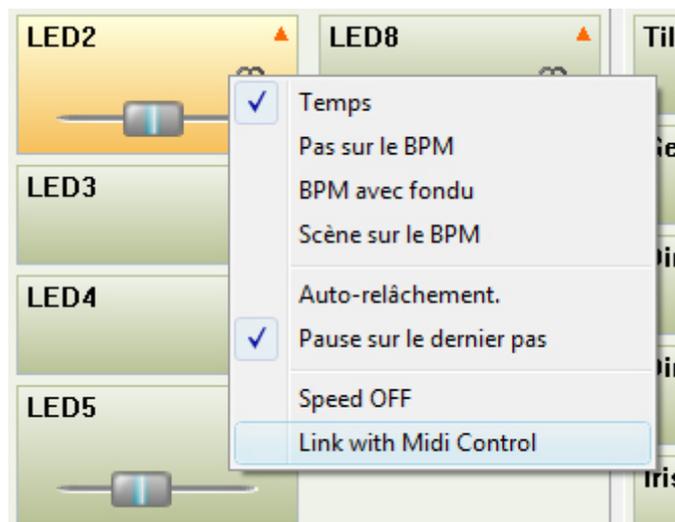
DMX IN and MIDI control

It is possible to control an output fader directly by MIDI or DMX

Each fader has a ON/AUTO button. Right click on this to display the different modes: ON/AUTO, LTP, HTP, IN, MIDI. The IN and MIDI mode will display the following window:



You can also use MIDI to control the speed of each scene. Right click on the scene and select "Speed ON" to display the speed cursor and right click a second time to select the MIDI CONTROL option.



6. Menú del Software

Software Menus

On top and left of the screen, the software gives you some useful and important functions.



The FILE menu

- NEW, to create a new empty project.
- OPEN, to open an old project.
- SAVE, to save your work in the current project file.
- SAVE AS, to save your project on a new .DVC file.
- EXIT, to close the software, don't forget to save your project before.

The WINDOWS menu

The EFFECT menu

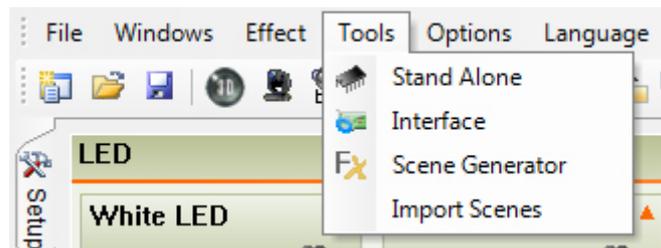
This menu can be used only in Live mode.

- NEW EFFECT: to add an effect button

- DELETE EFFECTS: to remove an effect button
- EDIT EFFECTS: to change the DMX content of an effect button

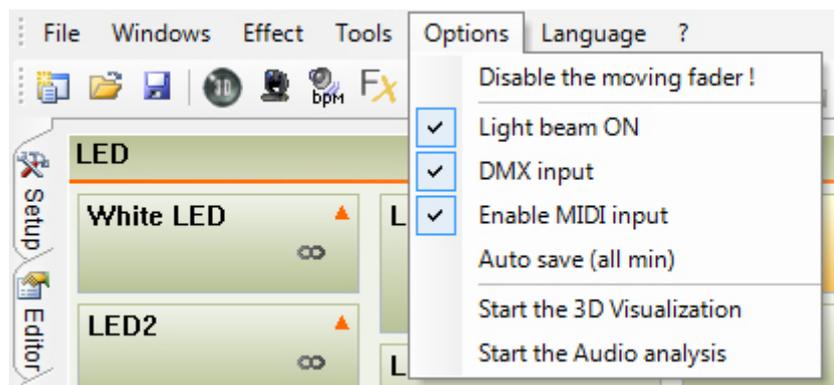
The TOOLS menu

- STAND ALONE: Displays the stand-alone window allowing you to write scenes to the interface
- INTERFACE: Displays the interface management window (Hardware explorer) and allows you to configure the different interfaces connected to the computer
- SCENE GENERATOR: Allows access to the automatic scene generator. This powerful function will allow you to create a complex scene quickly and simply
- IMPORT SCENES: Allows you to import a scene from another project file(.DLM or .DVC). The scenes and steps will be added automatically.
- SHORTCUTS: Displays a summary of all shortcuts used throughout the project (keyboard, Port and MIDI)



The OPTIONS menu

- DISABLE THE MOVING FADERS: Faders remain static when scenes are played, regardless of their DMX value
- LIGHT BEAM ON: When new scenes are created, all selected fixtures within a group window will be set to their CENTRE position with their beam OPEN. When this function is disabled, all new scenes will have all channels set to 0.
- DMX INPUT: Activates the DMX input allowing the software/interface to receive DMX signals
- ENABLE MIDI INPUT: Activates the MIDI input allowing the software to receive MIDI signals
- SELECT FIXTURES TO CONTROL: Only selected fixtures channels can be controlled by MIDI or DMX. If this option is not checked, all channels, where enabled, will be controlled by MIDI and DMX, regardless of their selected state
- AUTO SAVE: The show is saved automatically every minute
- START THE 3D VISUALIZATION: The software will automatically start the 3D visualization window each time the software is opened
- START THE AUDIO ANALYSIS: This tool is to calculate the BPM of an audio file. The tool is automatically opened on software start-up if this option is selected



The LANGUAGE menu

Choose a language for the software.

The ? menu

- ABOUT: Displays the software version date and displays which interface is connected. DEMO mode means that there are no interfaces connected.

7. Modo Autónomo

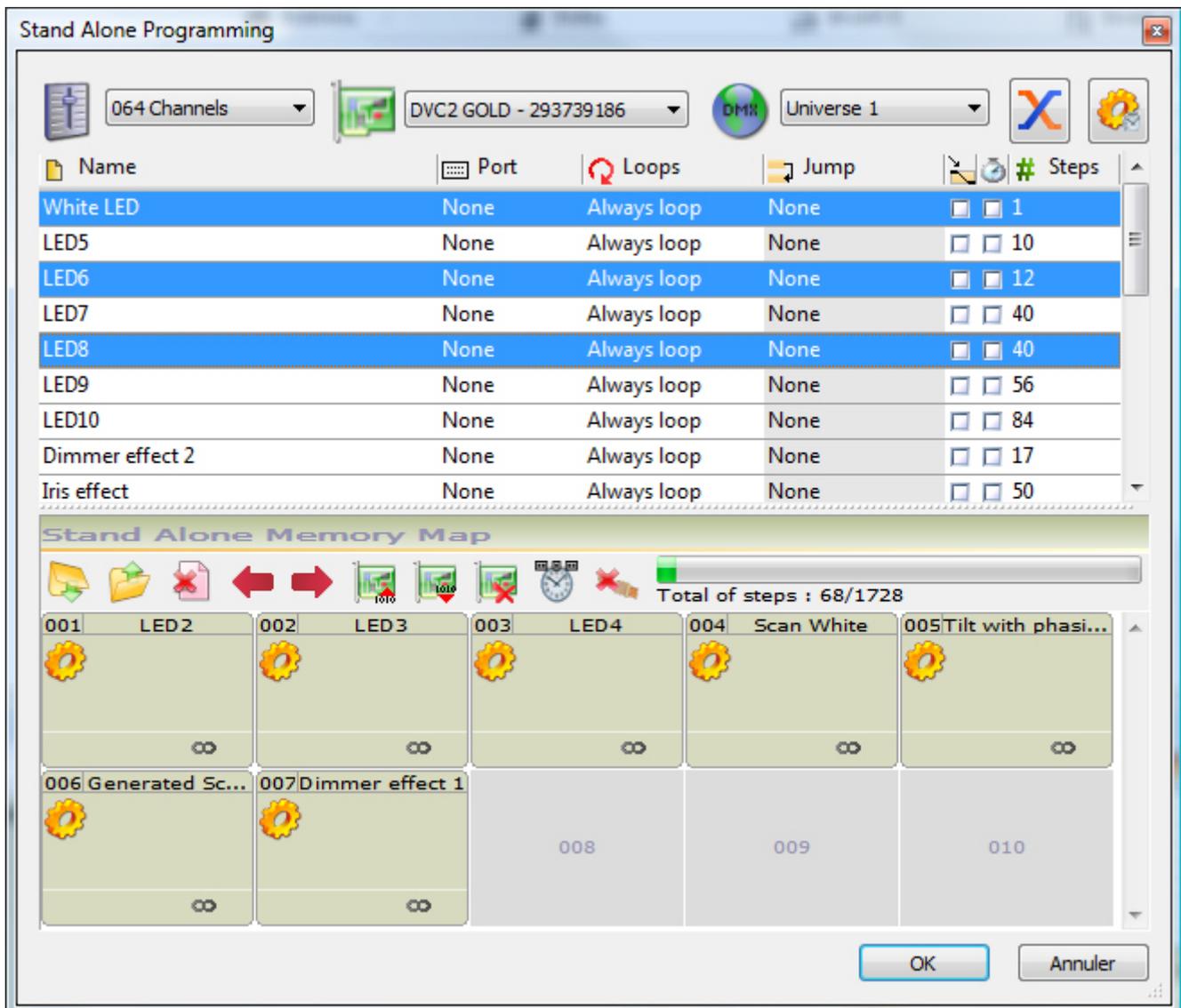
Stand-alone mode

In Stand Alone mode, scenes can be saved into the hardware, or SD card memory and played without a computer (providing you are using a compatible interface).

To access the Stand Alone mode, select the STAND ALONE item from the TOOLS menu.

The following functions are available (left to right)

- Choose the number of DMX channels
- Choose the USB/DMX interface to load the scenes onto
- Choose the DMX universe
- Activate FADING between scenes
- Manage the time triggering of the scenes



Below the scenes, you will see the stand-alone memory map. The following functions are available (left to right):

- Add scenes in the memory
- Remove scene from the memory
- Clear the memory map
- Change the scene position within the memory.
- Write to the interface memory
- Read from the interface memory
- Clear the interface memory
- Setup the interface clock
- Test in Stand-Alone mode
- View the memory capacity

Scene properties

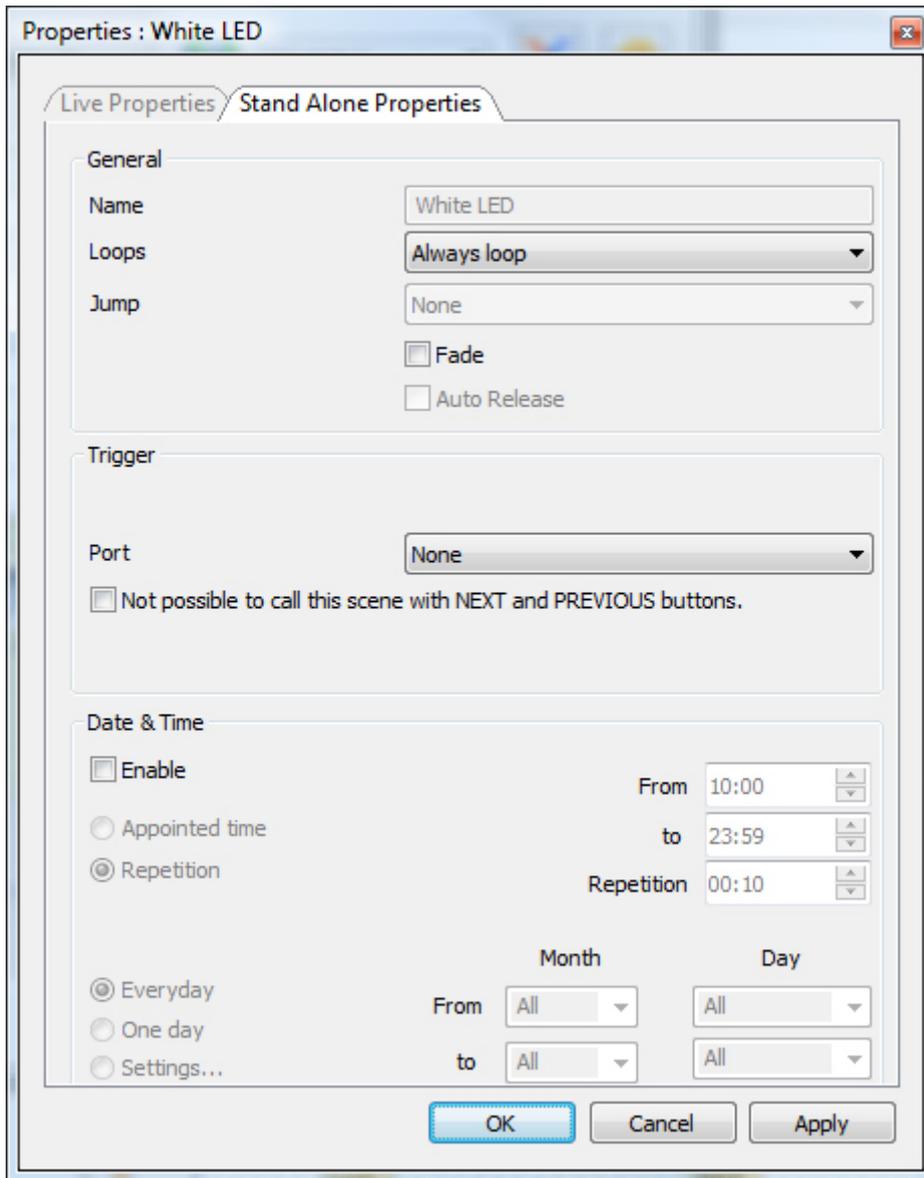
You can change the stand-alone scenes properties by selecting the setting icon to the right of the top toolbar.

The properties window has 3 sections:

GENERAL: You can change the number of loops and where you want the scene to jump after the looping has finished

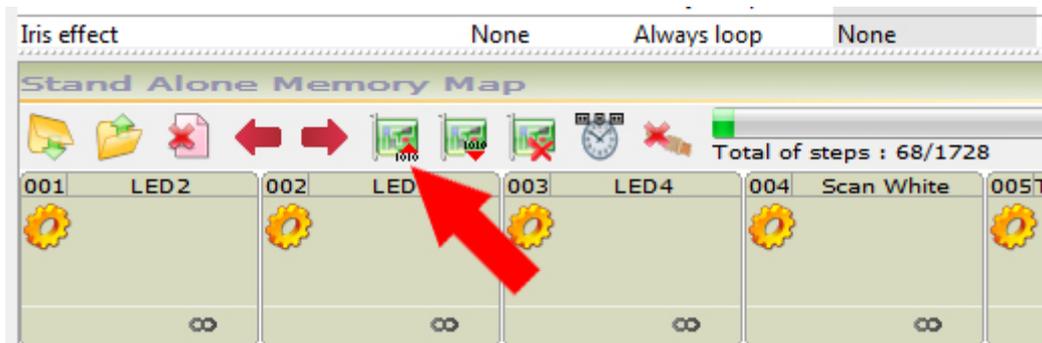
TRIGGER: Set a port trigger (HE10 socket)

DATE and TIME: Time triggering options



Writing to the interface memory

To add several scenes in the memory of the interface, you need to either select the scenes and click on the INSERT button, or drag and drop a scene to a free space within the Memory map. When finished, select the WRITE THE INTERFACE TO THE STAND ALONE MEMORY button.



Once all relevant scenes have been copied over to the memory map and all properties have been set:

- Click on the WRITE THE INTERFACE STAND ALONE MEMORY button and wait until the end of the upload
- Disconnect the interface
- Move the switch button of the interface to the EXT position BEFORE connecting the power
- Power on the interface with a 9 Volt power supply (or USB, depending on the interface)
- Select the scenes with the + and □ buttons on top of the box (or via any HE10 connections)

Note:

- You must connect a stand alone compatible interface to activate the stand alone functions within the software
- It is possible to connect up to 6 interfaces to the software and manage up to 3072 dmx channels
- All memory content is overwritten as soon as you write to the memory
- The stand alone mode allows you to play only 1 scene at a time. The order of the played scenes will correspond with the scene position within the memory map
- When you power on the interface, it will always play the first scene on the list

Interface Ports (HE10)

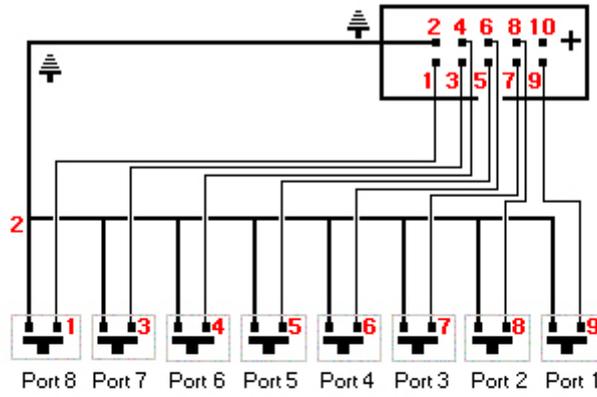
Some interfaces contain a HE10 socket on the rear. This allows you to connect a custom button panel and trigger up to 8 scenes (or 255 using binary addressing).

You can use the ports to synchronize several interfaces if you wish to output several DMX universes in stand-alone. This can be done by assigning the same port trigger to a particular scene.

Below is a diagram explaining how to connect 8 buttons:

There is also an internal HE10 connector inside interface which allows you to connect the following:

- Pin 1: Ground
- Pin 2: Ground
- Pin 3: DMX +
- Pin 4: Button -
- Pin 5: DMX -
- Pin 6: Button +
- Pin 7: +3V3
- Pin 8: 'DMX' Led
- Pin 9: V. EXT
- Pin 10: '#' Led



	Port 1	Port 2	Port 3	Port 4	Port 5	Port 6	Port 7	Port 8
	1	2	4	8	16	32	64	128
Address 1	ON							
Address 2		ON						
Address 3	ON	ON						
Address 4			ON					
.....
Address 254		ON						
Address 255	ON							

Stand-Alone Interface Features

- A maximum of 512 stand alone channels (60 for the economic interface)
- 16000 steps of memory capacity (the amount of steps depends on the amount of channels used. Max 230 steps with 512 channels and 50 steps with the economic 60 channels interface).
- Power supply connector for 9 Volts, 500 mA.
- Switch button to change between external or USB power
- 2 buttons to select the next and the previous scenes
- 1 button for a dimmer function on selected channels
- 1 external HE10 connector to trigger the scenes via a switch control
- 1 internal HE10 connector the access interface functions (DMX output etc..)

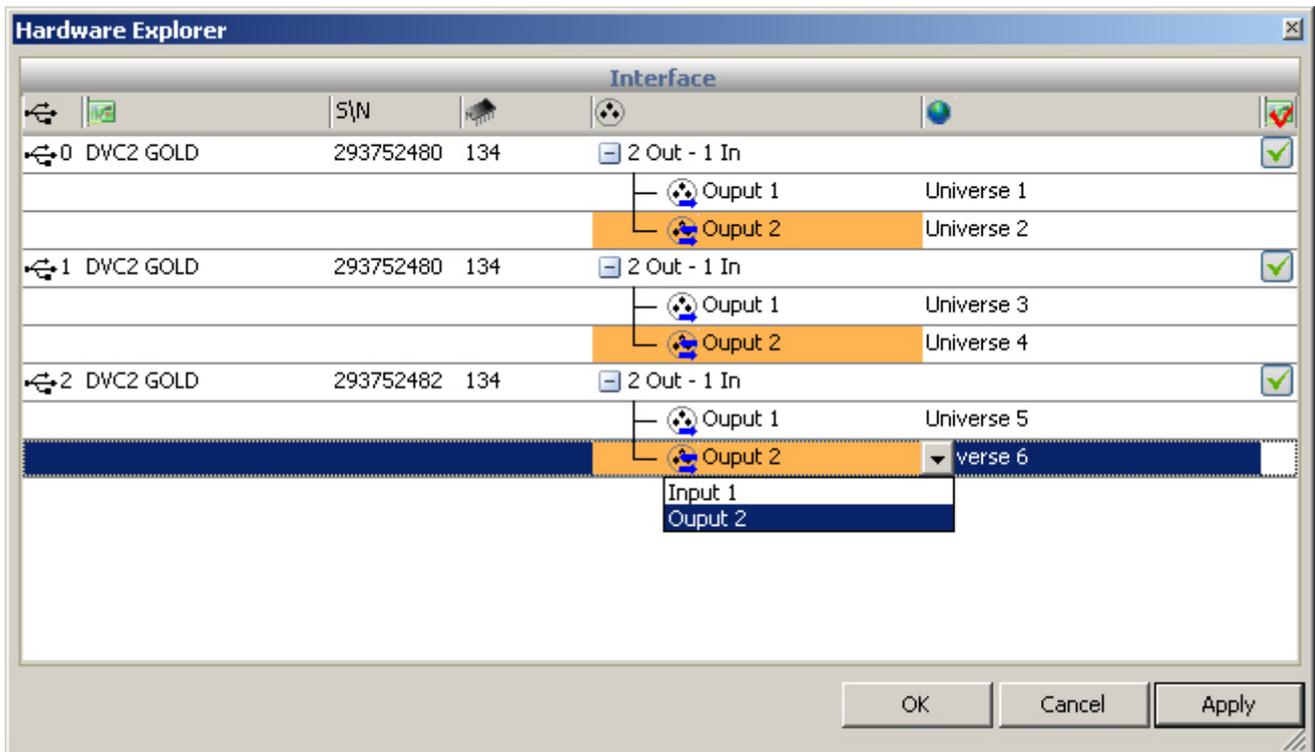
8. Manejo de la interfase

Interface management

To open the interface management window, select the TOOLS menu and select the INTERFACE option.

The interface management dialog allows you to:

- Choose a DMX universe for each output of each interface
- Change each XLR connector between a DMX input and a DMX output (if a compatible interface is connected)
- Patch a DMX universe within Daslight to a DMX universe within an interface



The hardware explorer tells you the following:

- Type of communication with the PC (USB / Ethernet)
- Type of interface connected
- Serial number of the interface
- Firmware version
- DMX Input and Output state
- DMX universe

9. Soporte Técnico

Puede revisar estas páginas web para más información.

Página Web:

www.daslight.com

Foro (Solo en Inglés):

www.daslight.com/support

Nos puede contactar por correo electrónico ó via telefónica a los siguientes:

Para soporte técnico, preguntas de ventas y solicitudes:

daslight@daslight.com

Para problemas con el software o errores en el software de control:

support@daslight.com ó america@daslight.com

Telefono:

+33 (0)616 427 588 (Francia t Europa)

+86 20 8364 1823 (China, Asia y Medio Oriente)

+1 407 452 2593 (USA y America)

Fax :

+33 (0) 467 603 152 (Francia y Europa)

+86 20 6110 1770 (China, Asia y Medio Oriente)

+1 407 352 7242 (USA y America)