

# DVC3 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

<b>1.Inicio</b>	1
<b>1.1.Instalación</b>	1
<b>1.2.¿Qué está incluido?</b>	1
<b>1.3.Configuración</b>	3
<b>1.4.Editor</b>	5
<b>1.5.Live</b>	8
<b>1.6.Easy Remote</b>	9
<b>2.Introducción</b>	11
<b>2.1.¿Qué es DMX?</b>	12
<b>2.2.¿Qué es DVC3 y que hardware necesito?</b>	12
<b>2.3.¿Qué hay de nuevo en Daslight Virtual Controller 3?</b>	13
<b>3.Configuración</b>	17
<b>3.1.Perfiles de Luminaria</b>	18
<b>3.2.Parqueo de Luminarias</b>	18
<b>3.3.Propiedades de la Luminaria</b>	20
<b>4.Editor</b>	21
<b>4.1.Organización de Luminarias</b>	22
<b>4.2.Control de Luminarias</b>	23
<b>4.3.Creación de Escenas</b>	25
<b>4.4.Generador de Efectos</b>	28
<b>5.En Vivo</b>	33
<b>5.1.Control de su Show</b>	34
<b>5.2.Acciones en Vivo</b>	36
<b>5.3.Botones de Efecto</b>	37
<b>6.Activación</b>	38
<b>6.1.Diseñador Easy Remote (anteriormente DVS)</b>	39
<b>6.2.Easy Remote Web</b>	41
<b>6.3.MIDI</b>	41
<b>6.4.DMX</b>	43
<b>6.5.Puertos</b>	43
<b>6.6.Teclado</b>	45
<b>6.7.Reloj / Calendario</b>	46
<b>6.8.Audio</b>	47
<b>7.Otra Información</b>	50
<b>7.1.Stand Alone</b>	51
<b>7.2.Multiples Universos DMX</b>	52
<b>7.3.Herramienta para Configuración de Hardware - Tools</b>	53
<b>7.4.Ayuda Adicional</b>	58

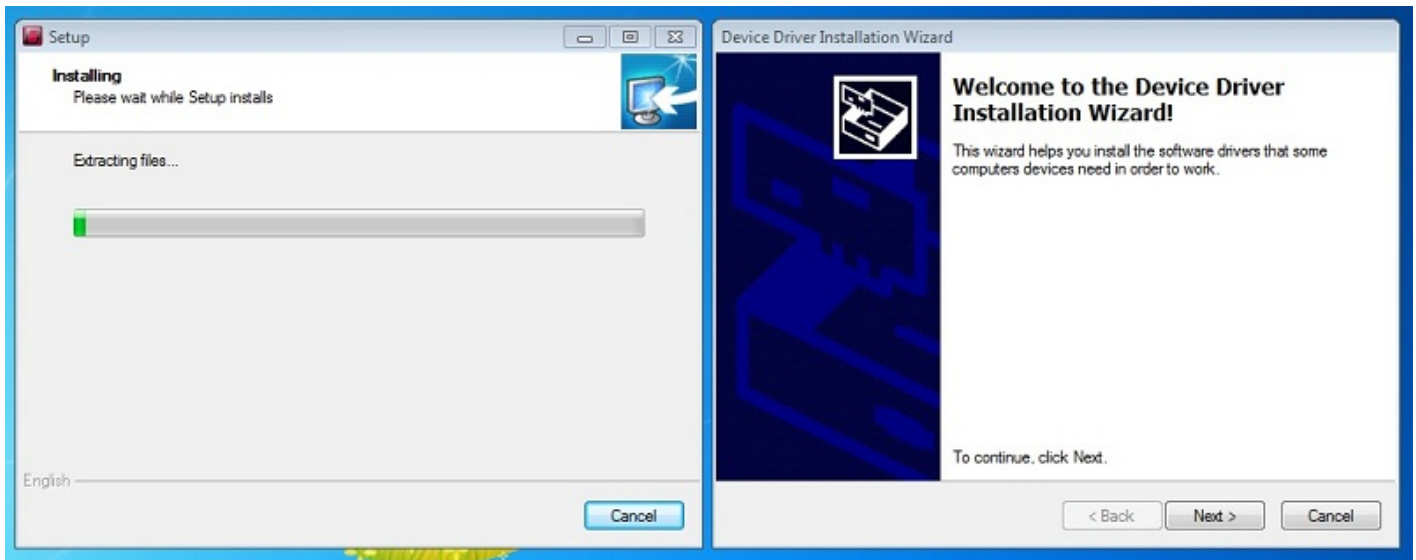
# 1.Inicio

## 1.1.Instalación

Lo primero que tiene que hacer es descargar DVC3 de la página web. Si no tiene acceso a una conexión de Internet, inserte el CD. Siempre es mejor consultar la página web primero para asegurarse de que la instalación está actualizada.

Seguir las instrucciones en la pantalla para instalar el software.

Los drivers de su interfaz USB-DMX serán instalados con el software. Si Windows arroja algún mensaje, hacer siempre clic en "Sí", "Continuar" o "Next".

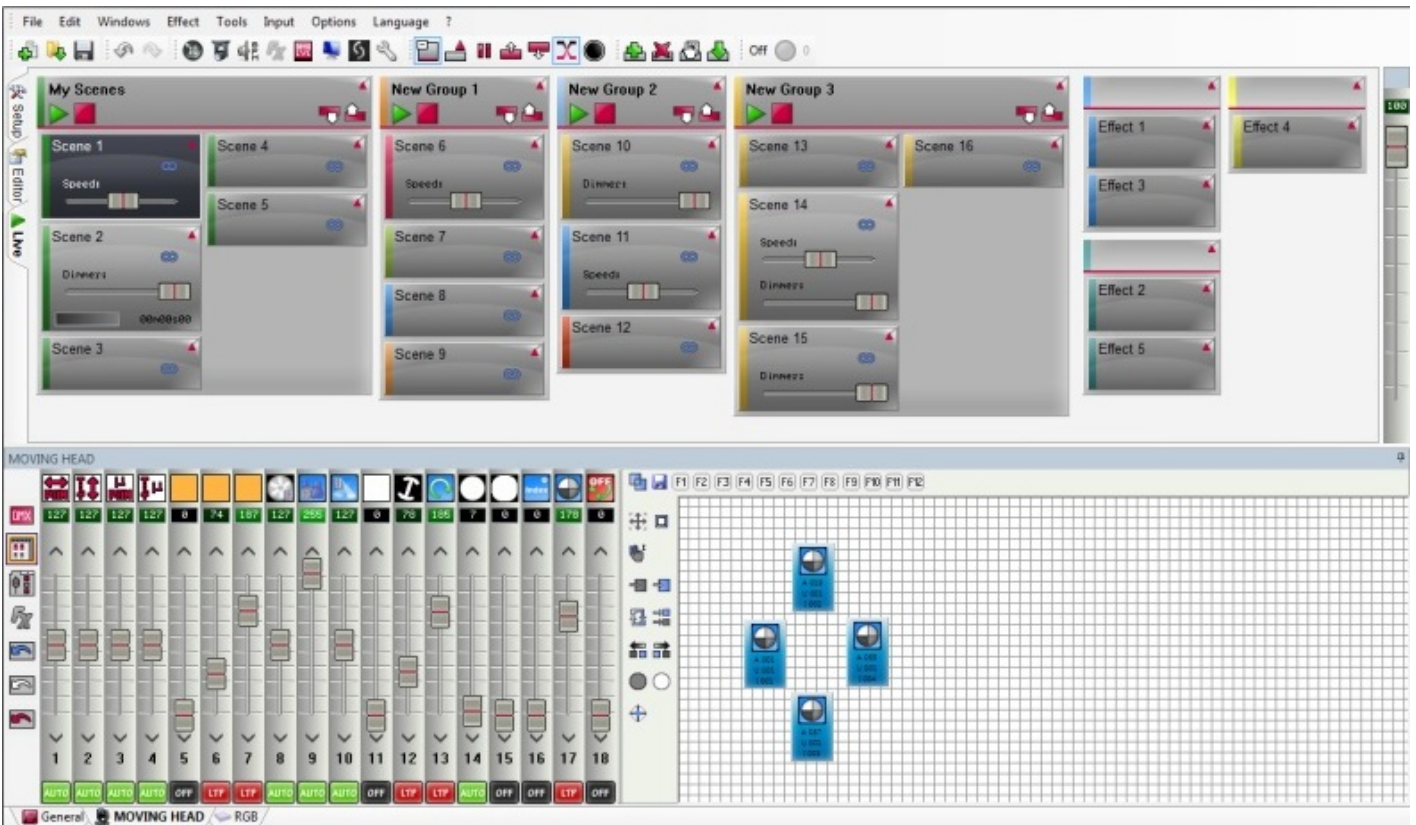


Una vez que el software ha sido instalado, conectar la interfaz USB-DMX. Windows puede instalar un segundo conjunto de drivers. Espere hasta que aparezca una burbuja que señala que la instalación del driver ha sido exitosa e iniciar el software.

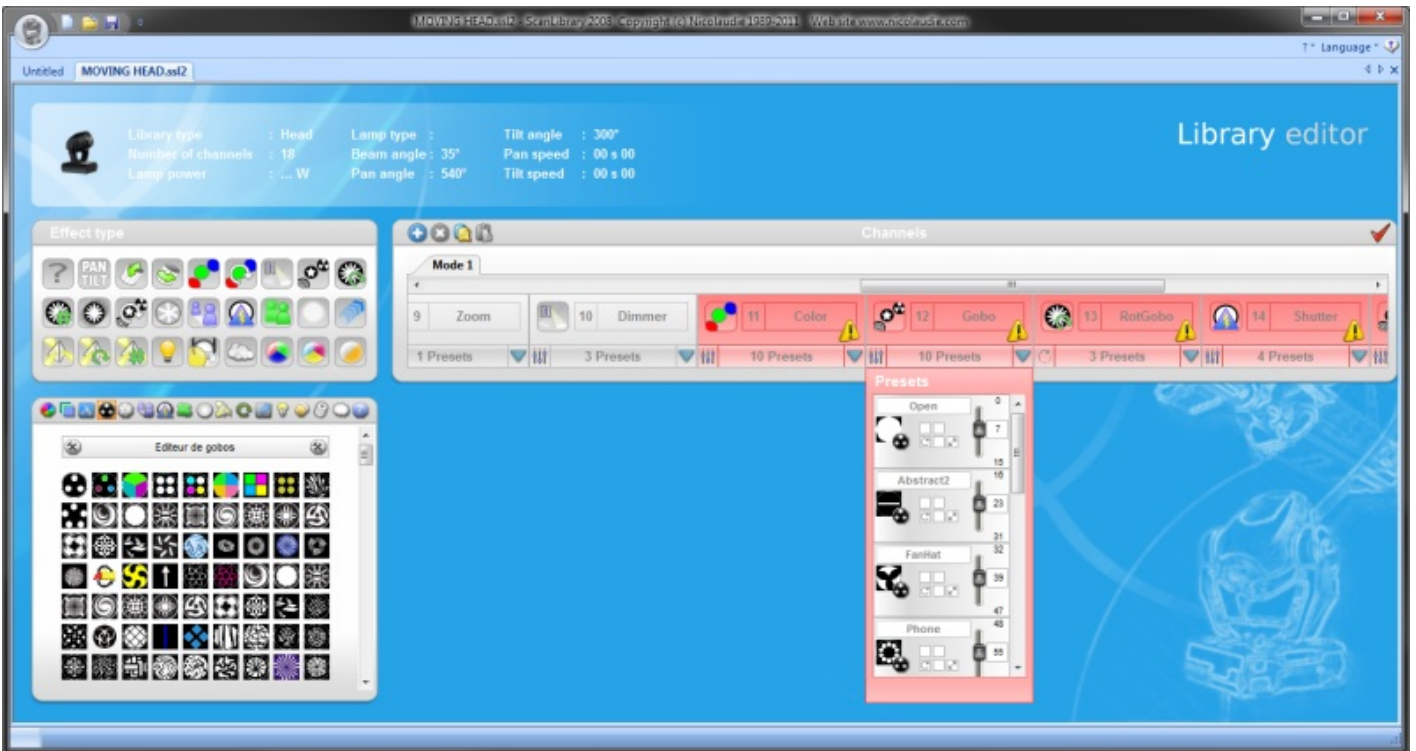
## 1.2.¿Qué está incluido?

Hay 4 aplicaciones incluidas.

El software de control: donde se realiza la programación

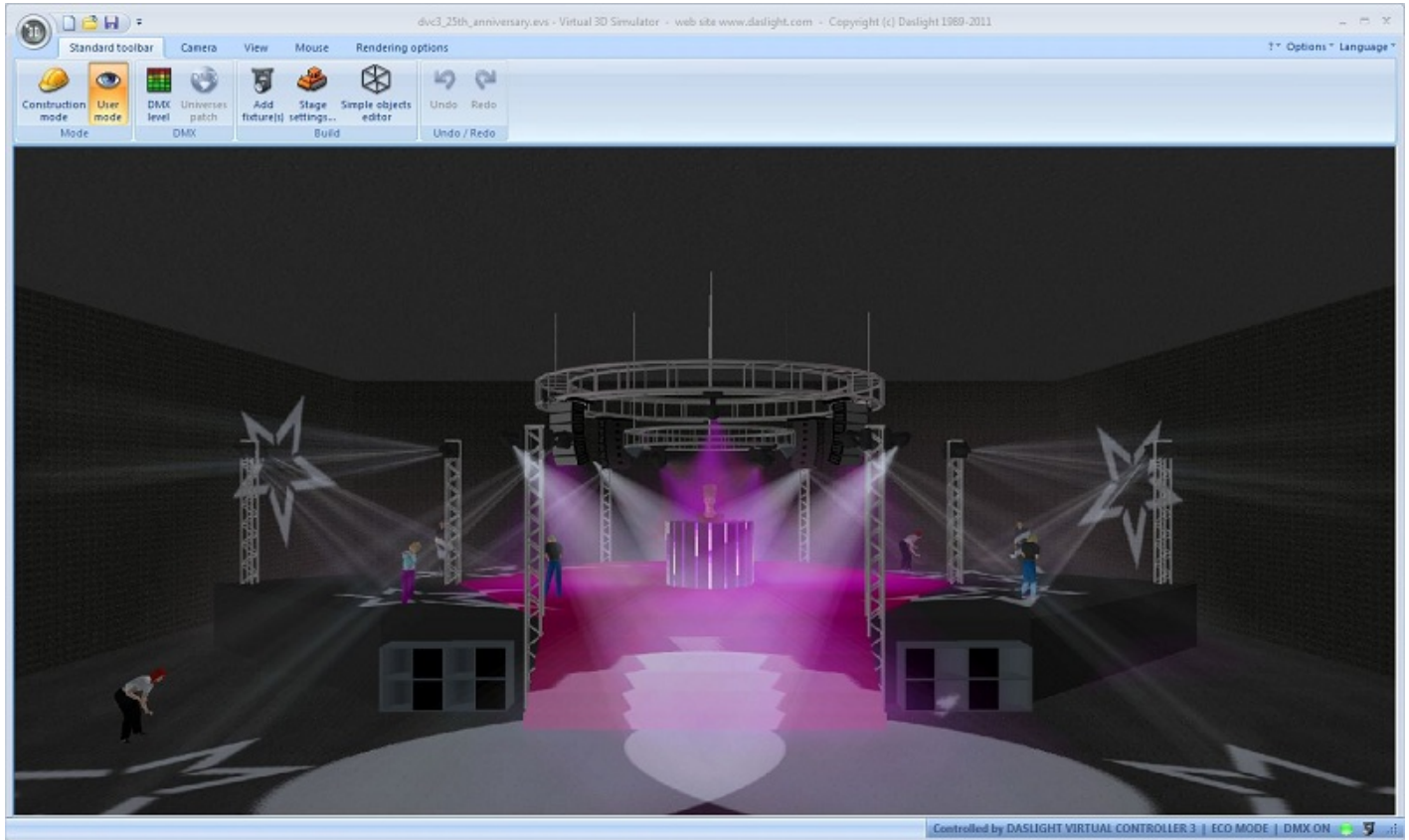


Scan Library: aquí puede crear los perfiles de las luminarias. Un perfil de luminaria contiene toda la información acerca de una luminaria en particular ( número de canales, lo que hacen los canales, etc...). Esto se requerido para que el software de control tenga conocimiento acerca de la luminaria que está controlando.

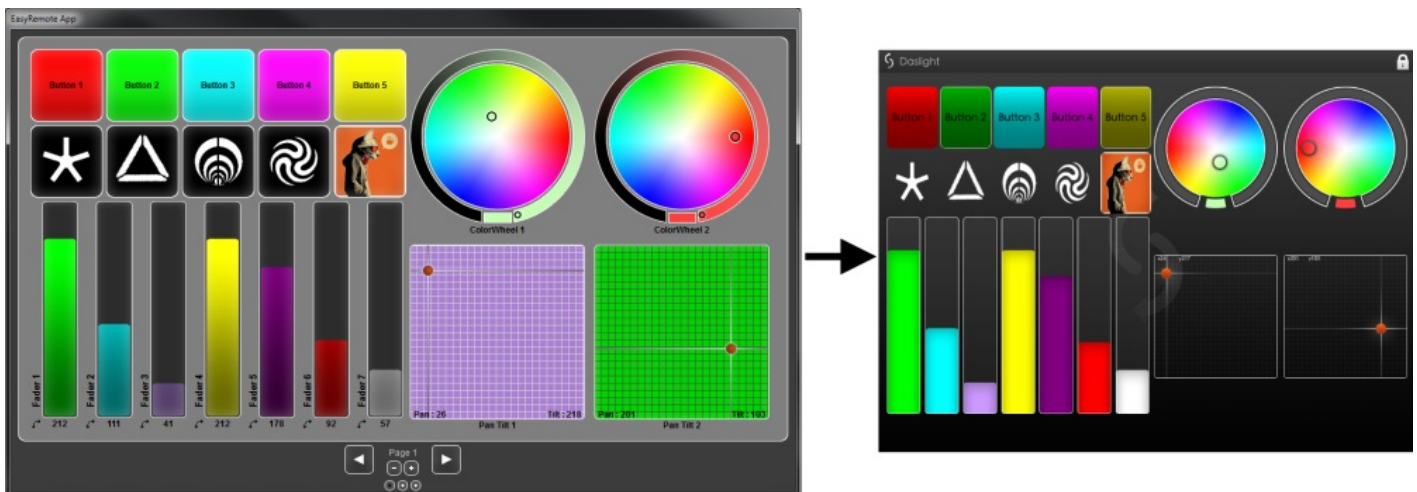


Simulador Virtual 3D: aquí puede visualizar sus luces en 3D, permitiendo así programar a distancia del

show



Easy Remote: aquí puede diseñar una pantalla personalizada para usar como un remoto. Esta herramienta se puede usar en una pantalla táctil y enviar a un iPad



### 1.3. Configuración

La pestaña de configuración le permite agregar sus luminarias. Hacer clic en el icono de parcheo para agregar sus luminarias.



Los perfiles de luminaria aparecen en la izquierda. Si su luminaria no está en la lista, usted deberá crear su perfil con el editor de Scan Library, o enviarnos una petición de luminaria.

Seleccionar su luminaria, arrastrarla y soltarla en la tabla de Parcheo. En este ejemplo, tenemos 4 cabezales móviles y 4 paneles RGB. Si quiere agregar muchas luces, seleccione la dirección de inicio, el número de luminarias y luego seleccione Parcheo. Una vez hecho, presione OK. Las luminarias serán agregadas al show.

Patch manager

**Fixtures**

- generic
  - cmly
  - laser
  - moving head
  - par 36
  - par 56
  - par 64
  - rgb
  - rgba
  - rgbw
  - rgby
  - scanner
  - single channel
- \_varied
- abstract
- ac lighting
- acd lighting

**RGB.ss12**

Universe: DMX universe 1

Address: 85

Matrix

Count: 1

**Patch**

U 01		U 02		U 03		U 04		U 05		U 06		U 07		U 08		U 09		U 10		U 11		U 12		U 13		U 14		U 15									
MOVING HEAD																		18 19		MOVING HEAD																	
36 37						MOVING HEAD						54 55						MOVING HEAD																			
HEAD		72 73		RGB 75 76		RGB 78 79		RGB 81 82		RGB 84 85		86 87		88 89		90 91		92 93		94 95		96 97															
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128						
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160						
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192						
193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224						
225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256						
257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288						
289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320						
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352						
353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384						
385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416						
417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448						
449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480						
481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512						

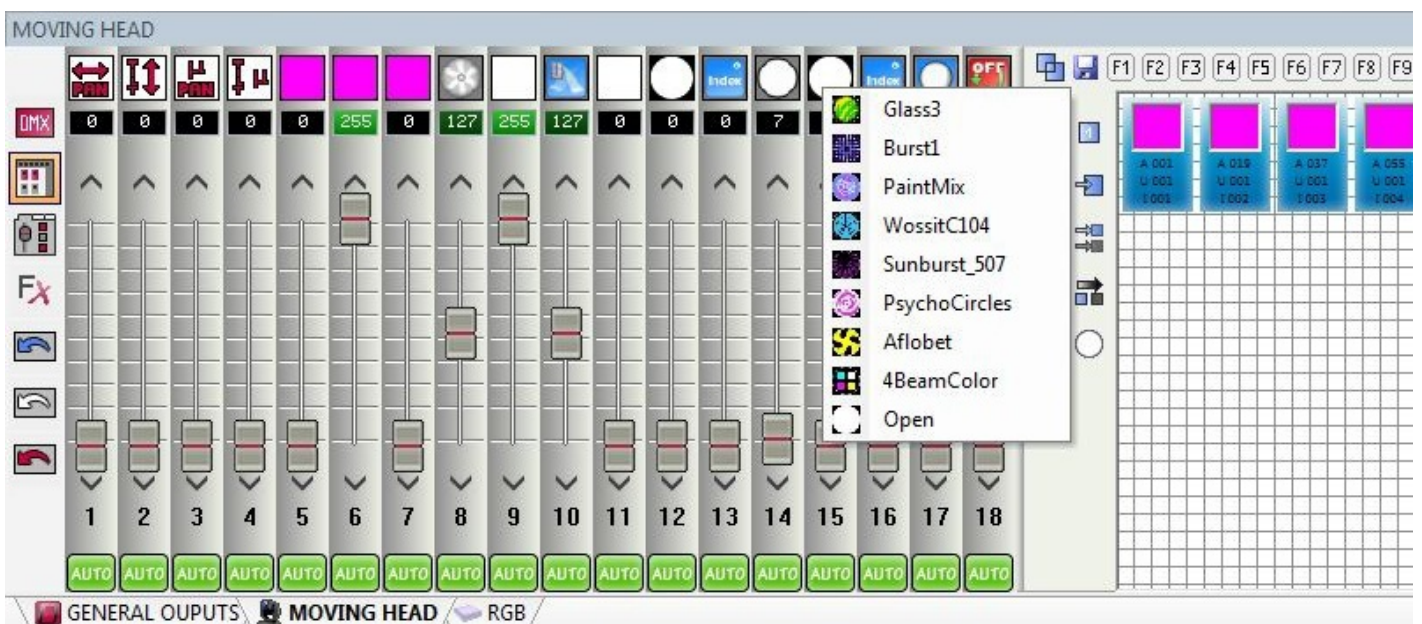
El próximo paso es darle dirección a sus luminarias reales para que puedan diferenciarse de cada una. Esto se hace normalmente con los interruptores DIP o una pantalla LED digital. Si su aparato tiene interruptores dip, seleccionar el dispositivo que desea direccionar y copiar el diagrama de los interruptores dip.



Note que en la parte inferior de la pantalla se han creado unas pestañas por cada tipo de luminaria. Para comprobar que sus luminarias están direccionadas correctamente:

- seleccionar la pestaña de la luminaria
- seleccionar las luminarias haciendo un clic en ellas o dibujando un cuadro a su alrededor (como cuando selecciona archivos en una carpeta)
- mover los faders en la izquierda para cambiar los valores de los canales

Puede arrastrar un fader del canal hacia arriba y hacia abajo con el ratón, o puede darle un clic derecho a la parte superior del deslizador para saltar a un preset.



## 1.4.Editor

### Programar una escena

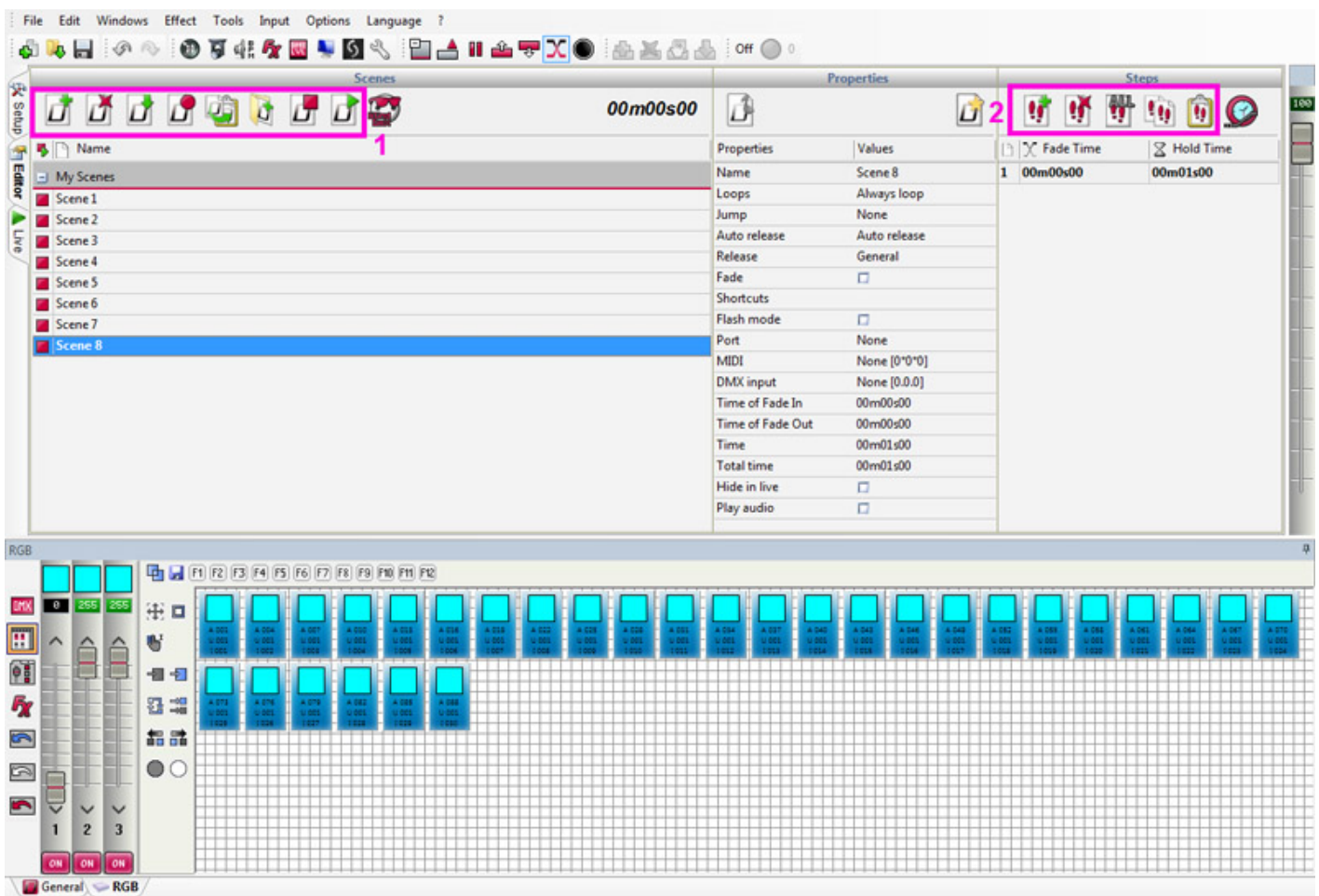
El editor es donde se realiza la programación. Antes de seleccionar la pestaña de editor, asegúrese de haber agregado sus luminarias y de probarlas exitosamente usando los canales de faders en la pestaña de configuración.

La programación se realiza mediante escenas y pasos. Imaginar un paso como un momento instantáneo o diseño. Cada escena puede contener muchos pasos con tiempos de espera y desvanecimiento para crear un patrón de movimiento dinámico o de cambio de color.

Se puede crear, duplicar y eliminar escenas aquí (1).

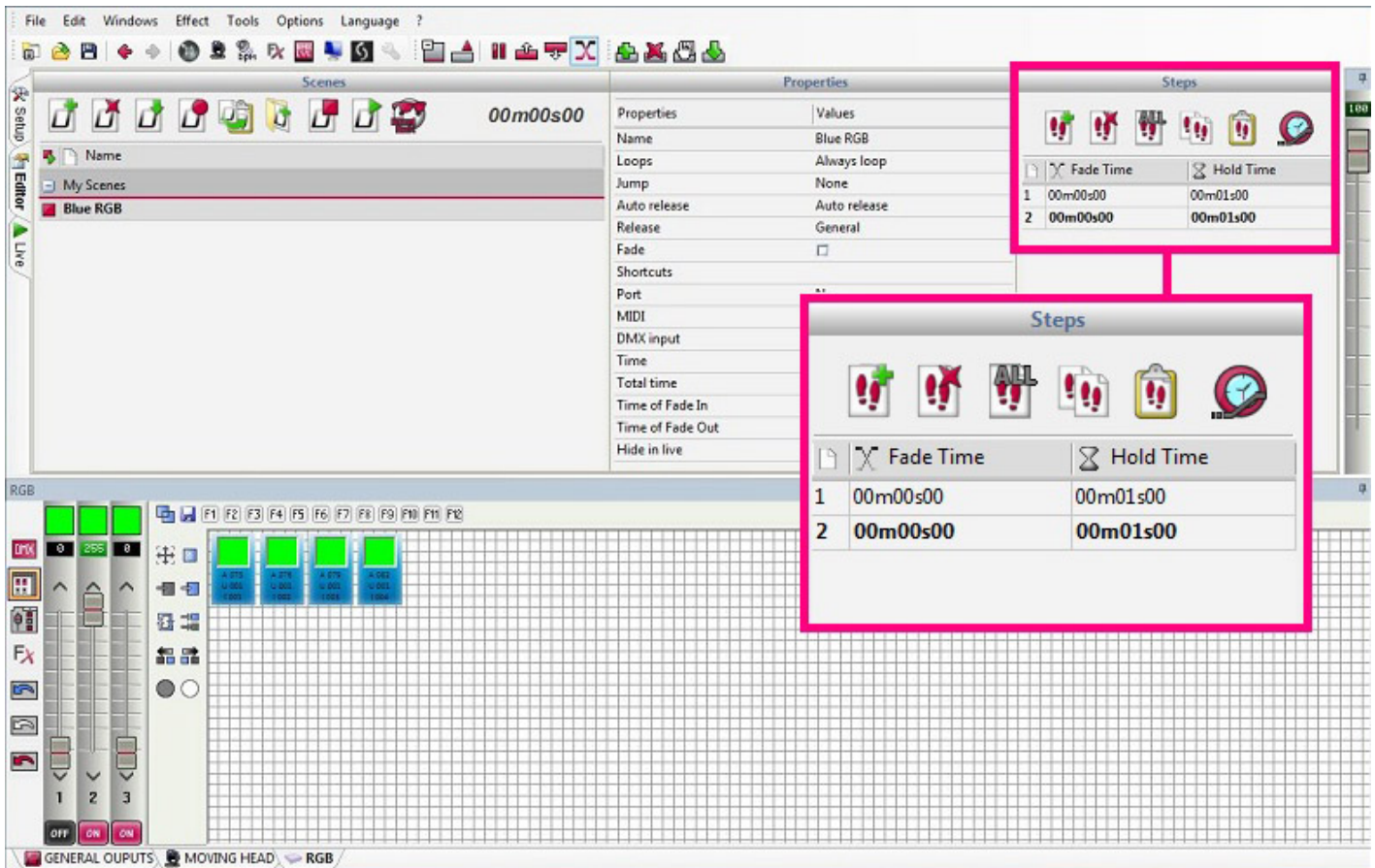
Si tiene alguna luminaria seleccionada cuando hace el clic en el botón de Nueva Escena, el bombillo se abrirá automáticamente. Si selecciona escena Nueva y no hay ninguna luminaria seleccionada, todos los canales permanecerán en 0.

En este ejemplo, tenemos una escena con 1 paso y los paneles RGB ajustados a azul.



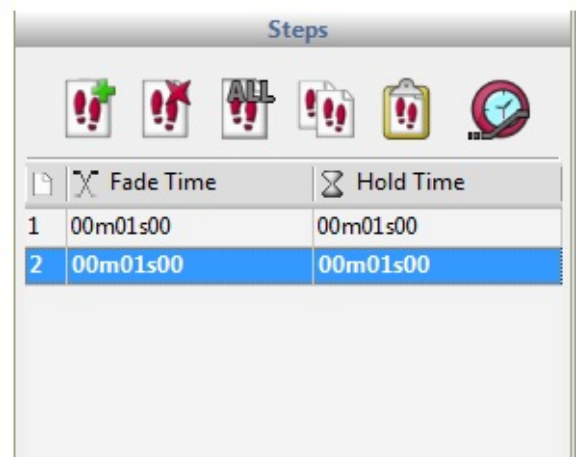
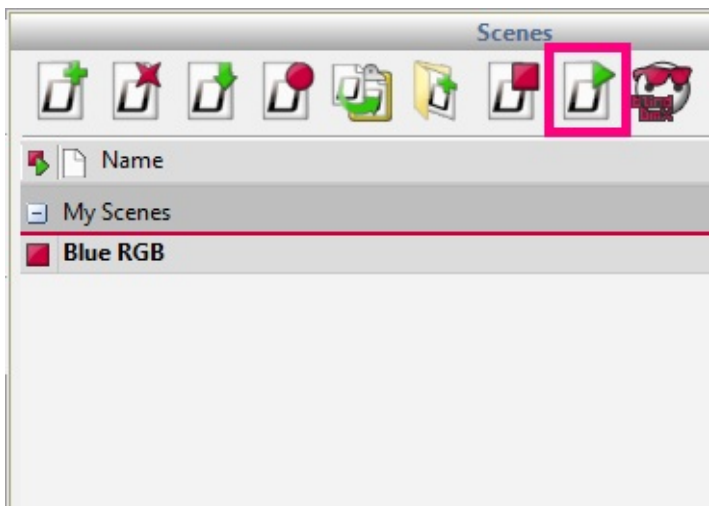
Los pasos se pueden crear, duplicar y eliminar aquí (2). En este ejemplo, tenemos 2 pasos, en el paso 2 las luces son verdes. Nota que el tiempo de desvanecimiento está ajustado en 0 y el tiempo de espera está ajustado a 1.





Se puede reproducir una escena al hacer clic aquí o doble clic en una escena.

Hacer doble clic a un paso para cambiar el tiempo de desvanecimiento o espera. En este ejemplo se agregó un tiempo de espera de 1 segundo.



### Propiedades de la Escena

Las propiedades de la escena se pueden cambiar aquí. La mayoría de estas propiedades son fáciles de comprender, sin embargo hay un par de propiedades importantes:

Modo de Release - por default cada vez que una escena está con el interruptor encendido, el interruptor de la escena anterior será apagado. Algunas veces es útil apilar escenas, Por ejemplo, usted podría tener una escena que cambia el color y una escena que oscurece a la luz y es posible que desee controlarlos de forma independiente. Para hacer esto, cambie el modo de hacia OFF.

MIDI - esto le permite activar la escena con un controlador MIDI. Asegurarse de que el controlador está conectado, hacer clic dentro del cuadro de MIDI y presione el botón correspondiente en el controlador MIDI. Si la vinculación se realiza correctamente, debería ver el controlador MIDI o valores de nota (canal\*número de controlador\*valor de controlador).

Properties	
Properties	Values
Name	RGB Bleu
Loops	Always loop
Jump	None
Auto release	Auto release
Release	General
Fade	<input type="checkbox"/>
Shortcuts	
Flash mode	<input type="checkbox"/>
Port	None
MIDI	None [0*0*0]
DMX input	None [0.0.0]
Time of Fade In	00m00s00
Time of Fade Out	00m00s00
Time	00m04s00
Total time	00m04s00
Hide in live	<input type="checkbox"/>
Play audio	<input type="checkbox"/>

## 1.5.Live

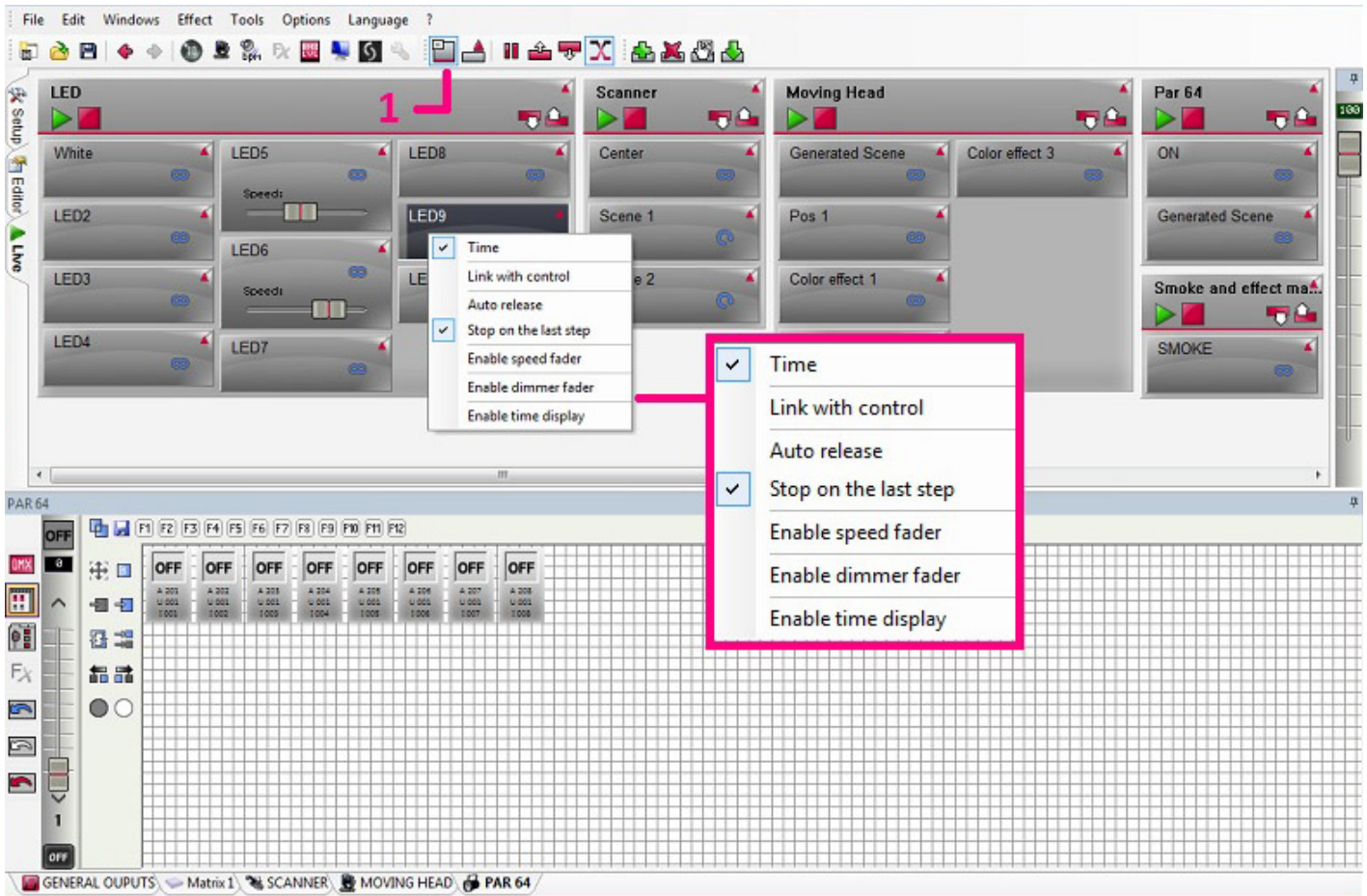
### Escenas

Aquí es donde controla su show. Todas las escenas programadas en la pestaña de editor aparecen aquí. Hacer un clic aquí (1) para organizar sus escenas en grupos (los grupos se crean en la pestaña de editor).

Al hacer clic derecho en una escena, puede ajustar propiedades adicionales de LIVE:

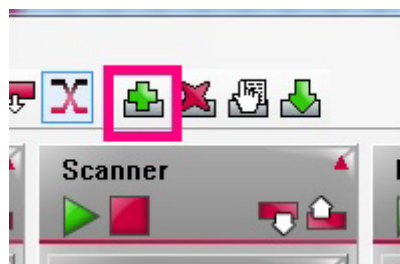
- Añadir un deslizador de dimmer para controlar la intensidad de la escena
- Añadir un deslizador de velocidad para acelerar o frenar un patrón dinámico
- Añadir un deslizador de volumen para controlar el volumen de un medio de comunicación asociado con la escena
- Enviar a la escena a seguir la salida del análisis de audio en lugar de utilizar los tiempos de espera y

## desvanecimiento



## Efectos

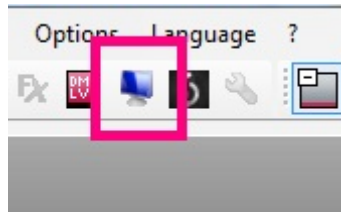
Los efectos son similares a las escenas, excepto que sólo almacenan 1 solo paso. Los efectos son útiles para la captura rápida y sencilla de un aspecto en vivo. También pueden ser usados para activar una escena o pista de audio. Haz clic aquí para crear un efecto. Cualquier edición en vivo que haya realizado se guardará en el efecto.



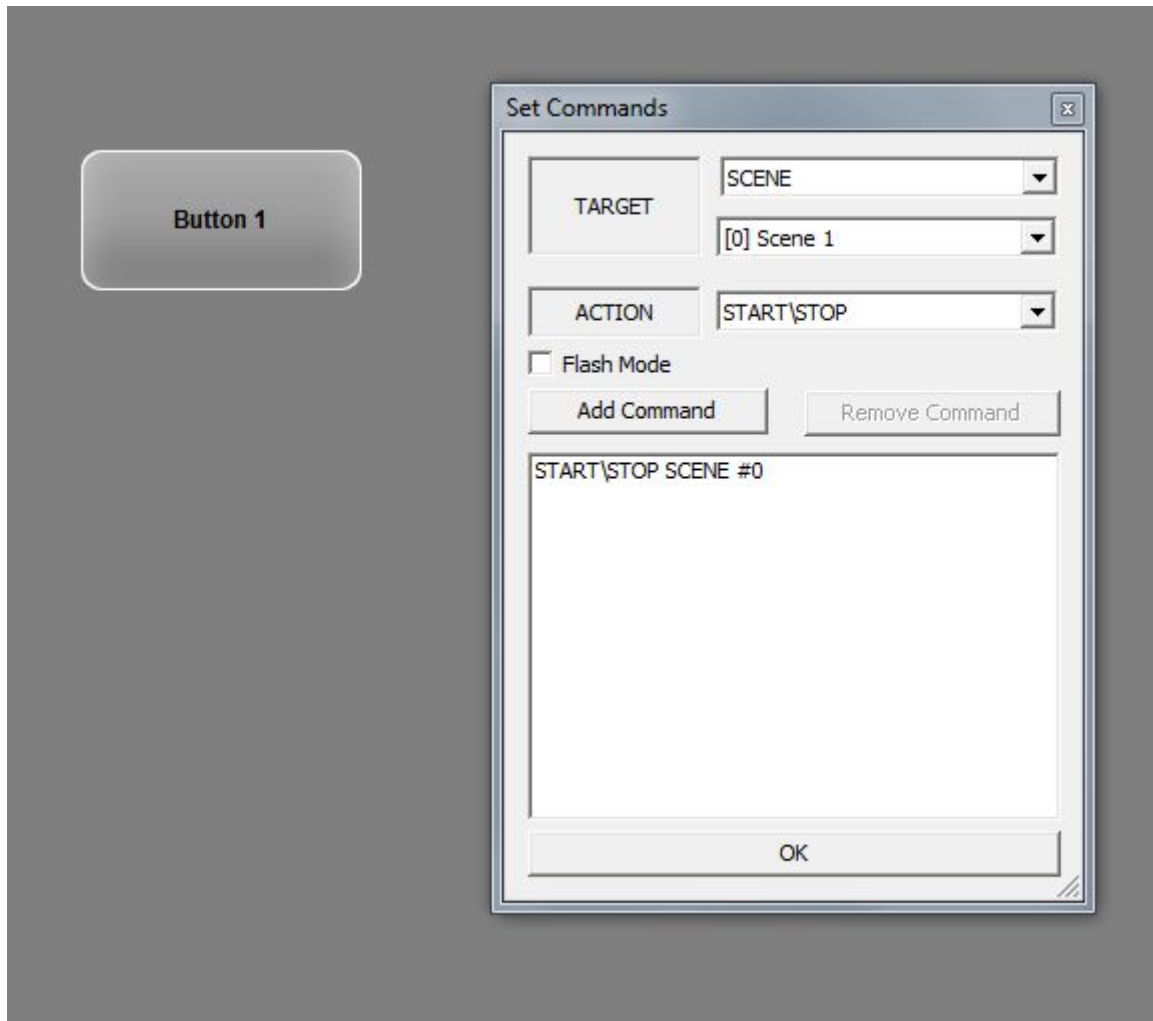
## 1.6.Easy Remote

### Aplicación Easy Remote

Con la aplicación de Easy Remote, usted puede crear un diseño de pantalla en Vivo. Esto se puede usar como un controlador de pantalla completa en su computador, o lo puede enviar a un teléfono móvil inteligente Apple o Android, o tableta. Hacer un clic aquí para iniciar la aplicación de Easy Remote.



Hacer un clic derecho para crear un botón. Una vez que se ha creado el botón, elegir un comando. También puede crear deslizadores para controlar la velocidad e intensidad de una escena, o para controlar un canal de salida directamente. También es posible añadir ruedas de color y cuadrículas de pan y tilt.

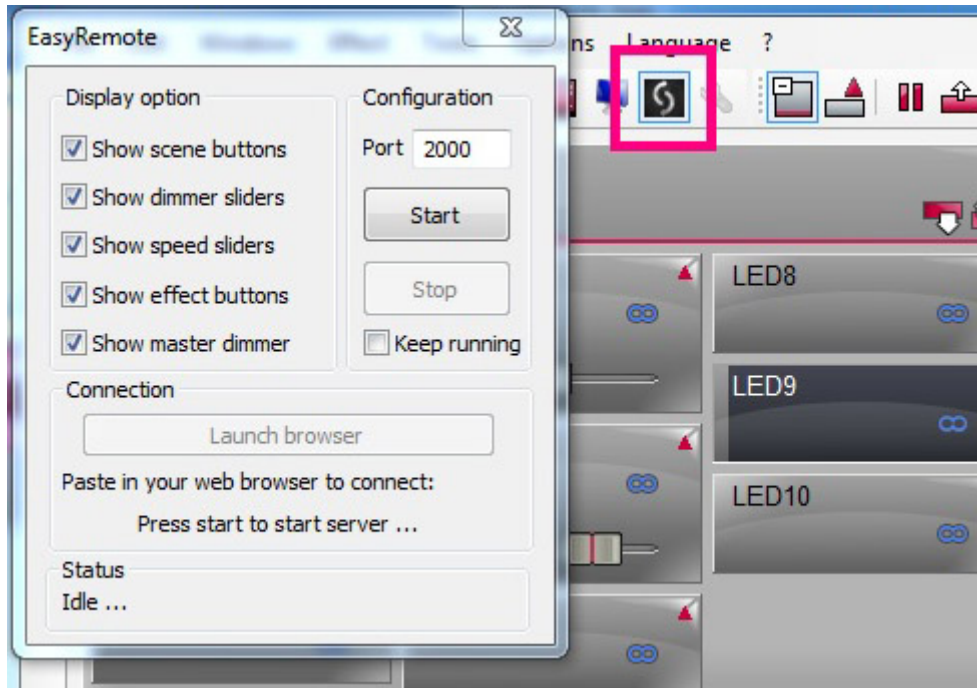


Para utilizar Easy Remote con un tablet o smartphone, asegúrese de que su tablet o smartphone y computador portátil están conectados a la misma red local y descargar Easy Remote desde la Tienda de Aplicaciones. Al abrir la aplicación, verá una lista de las aplicaciones de software DMX detectados en la red. Seleccione la aplicación y iver como se recrea la pantalla de Easy Remote!

### Web Easy Remote

Para aquellos que no cuentan con un dispositivo de Apple ó Android, la web Easy Remote puede ser usado con cualquier dispositivo con un navegador y una conexión WiFi. Hacer clic aquí para iniciar la web Easy Remote. Hacer en "Start" y luego "Launch browser" o copiar el texto aquí hacia la barra de dirección

de su navegador. Una página web de su pantalla live será generada automáticamente.



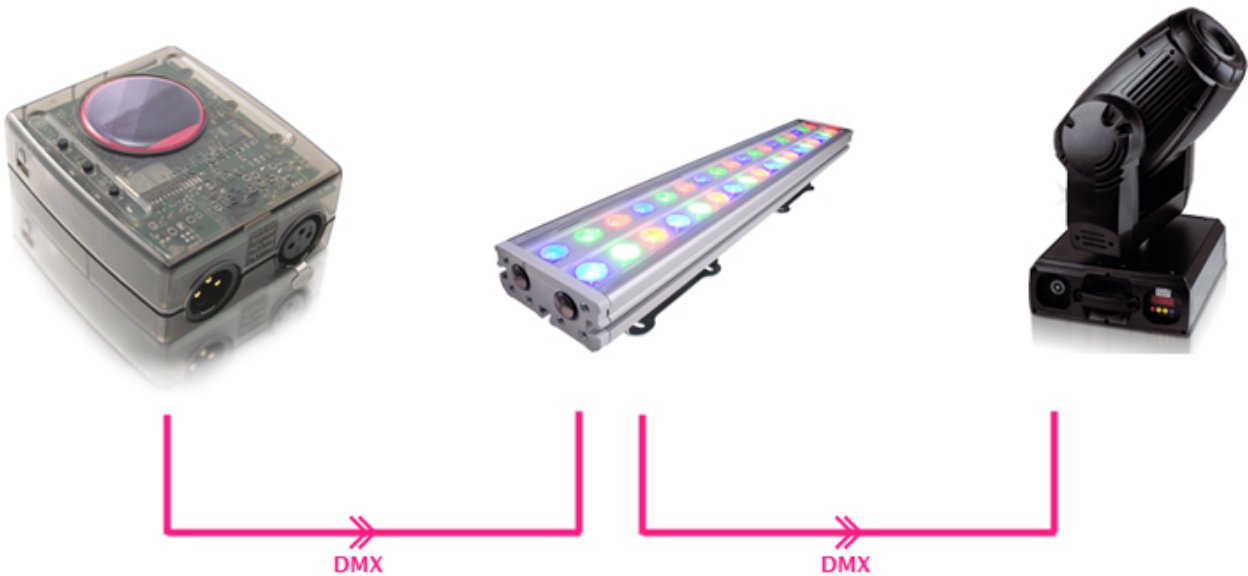
## 2.Introducción

### 2.1.¿Qué es DMX?

DMX es un sistema de control de iluminación. Le permite controlar cualquier luminaria compatible con DMX.

DMX está conectado normalmente en serie usando un cable XLR de 3 o 5 pines. Está conectado a la salida del controlador de iluminación y luego es conectado en forma de cadena a través de cada dispositivo.

Puede conectar un máximo de 32 dispositivos en una cadena. Si necesita conectar más, deberá utilizar un divisor (splitter) de DMX.



Hay 512 canales en un universo DMX. Cada luminaria puede usar entre 1 y 512 canales. Por ejemplo un cabezal móvil puede usar 6 canales: X, Y, Dimmer, Shutter, Color, y Gobo.

A cada luminaria se le debe asignar una dirección DMX. Esto es para que el controlador sepa a cual luminaria controlar. Si usted tiene cabezales móviles de 4 x 6 canales, las direcciones pueden ser 1, 7, 13 y 19.

Para más información acerca de DMX y de donde proviene, ver la Universidad de DMX en [DMXSoft.com](http://DMXSoft.com)

## 2.2.¿Qué es DVC3 y que hardware necesito?

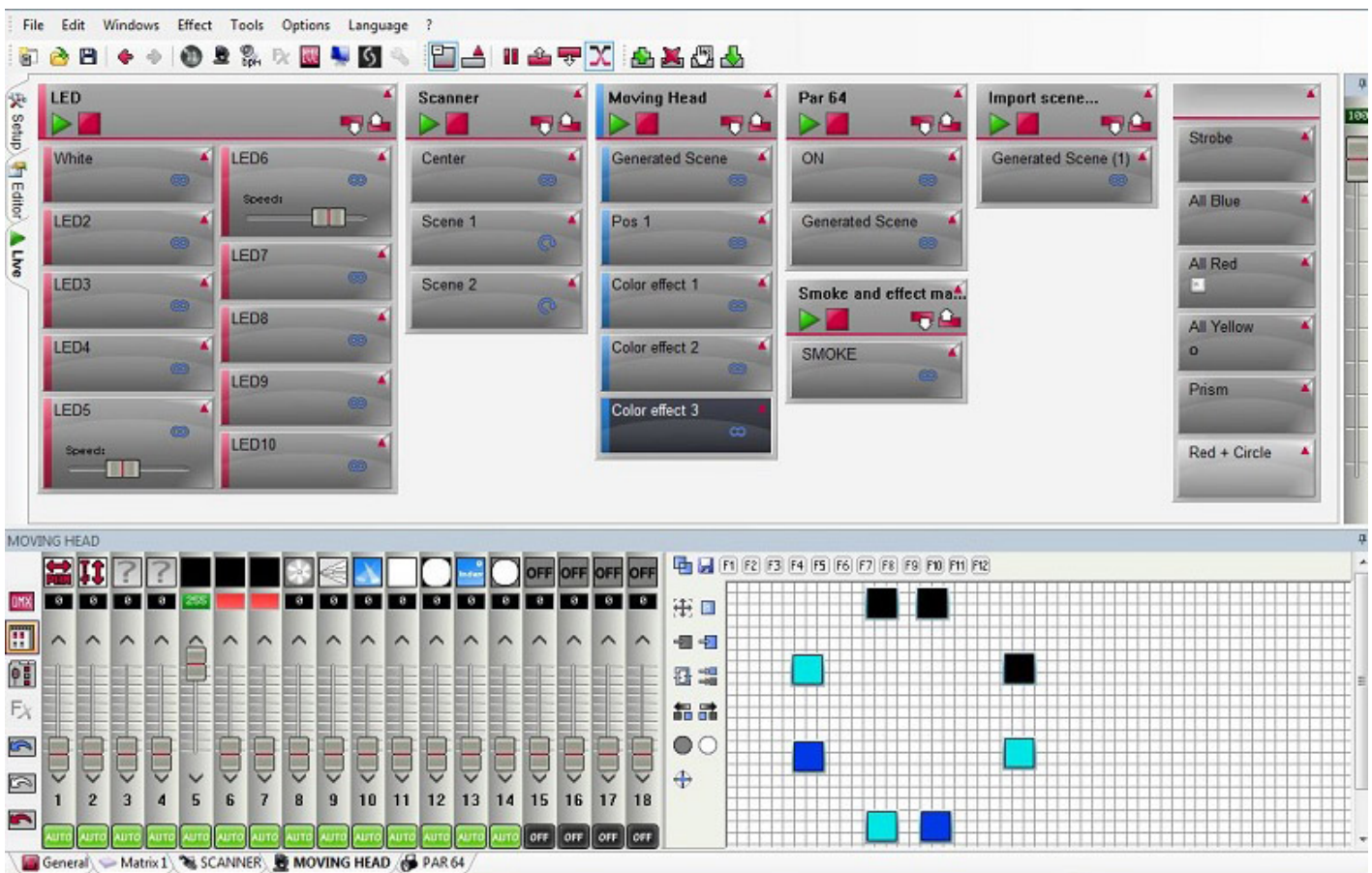
El Daslight Virtual Controller 3 es un paquete de software de control de iluminación DMX. Ha sido diseñado para ser utilizado en clubes, discotecas móviles y en giras de shows a pequeña escala. El objetivo era crear una aplicación que sea sencilla e intuitiva de usar.

La descarga del software es gratuita pero requiere de una interfaz USB-DMX DVC3. No es posible utilizar una interfaz USB-DMX de un tercero con DVC3. Ciertas funciones del software pueden desactivarse dependiendo de la interfaz que se haya conectado. Compruebe la especificación de la interfaz para obtener más información.

## 2.3.¿Qué hay de nuevo en Daslight Virtual Controller 3?

He aquí un resumen de algunas de las nuevas características de DVC3.

El software cuenta con una interfaz de usuario actualizada con un nuevo diseño.



Ahora hay soporte para los perfiles SSL2 de luminaria. Los perfiles SSL2 ocupan más información sobre una luminaria y permiten un control más avanzado, como haz de luz múltiple y RGBW. También permite una visualización en 3D más precisa.

Arrastrar y soltar para mover grupos.

Blind DMX le permite editar las escenas sin efectuar su salida DMX actual.



El cuadro de diálogo de propiedades mantiene la interfaz de usuario más limpia al demostrar únicamente las propiedades de la escena seleccionada.

Properties	
Properties	Values
Name	Color effect 3
Loops	Always loop
Jump	None
Auto release	Auto release
Release	Off
Fade	<input checked="" type="checkbox"/>
Shortcuts	
Port	None
MIDI	None [0*0*0]
DMX input	None
Time	00m01s88
Total time	00m01s88
Time of Fade In	00m00s00
Time of Fade Out	00m00s00
Hide in live	<input type="checkbox"/>

Cambiar el color de las escenas, efectos y grupos.



Posibilidad de controlar el dimmer de cada escena junto con un dimmer master para el show completo.

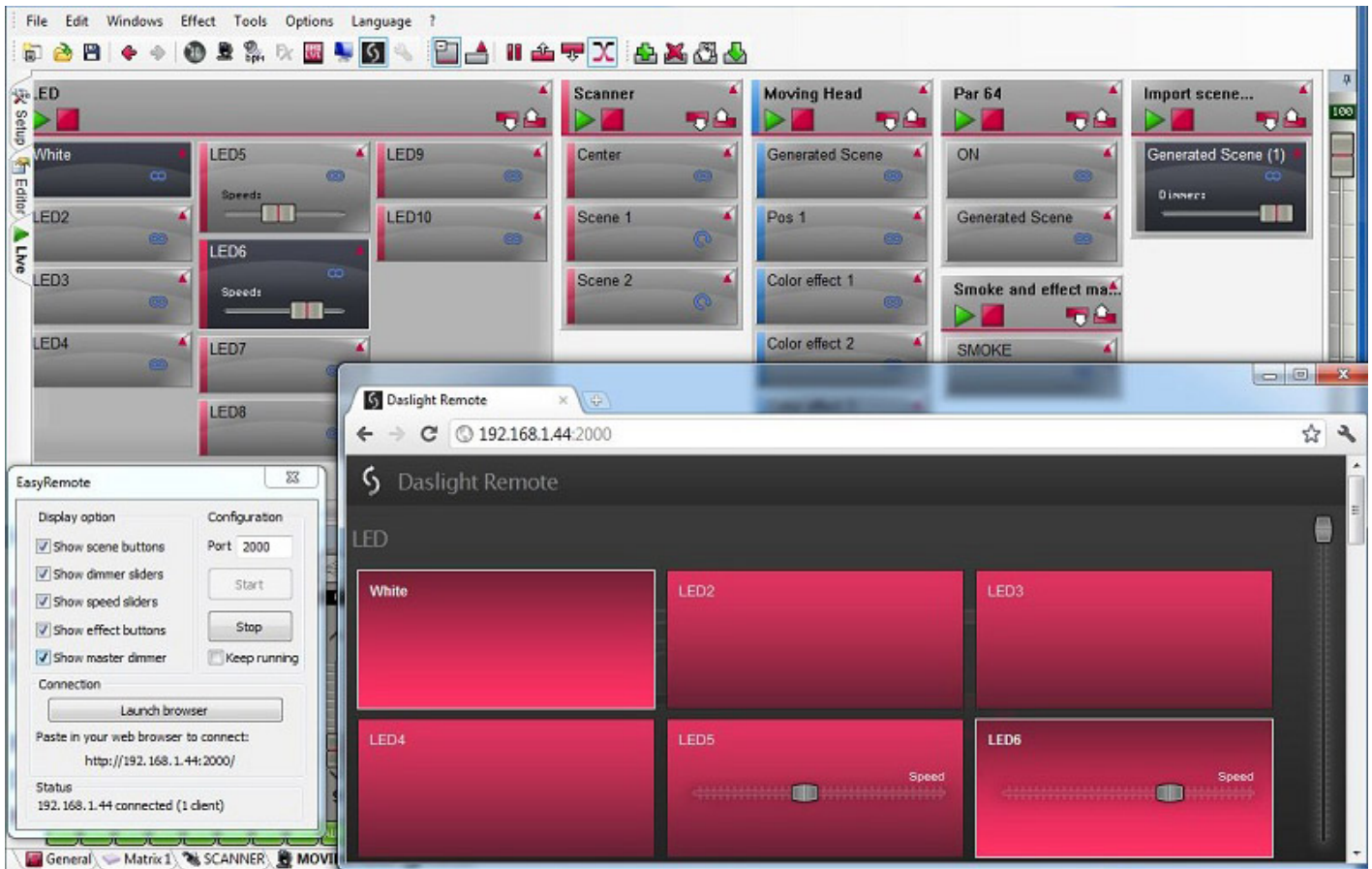




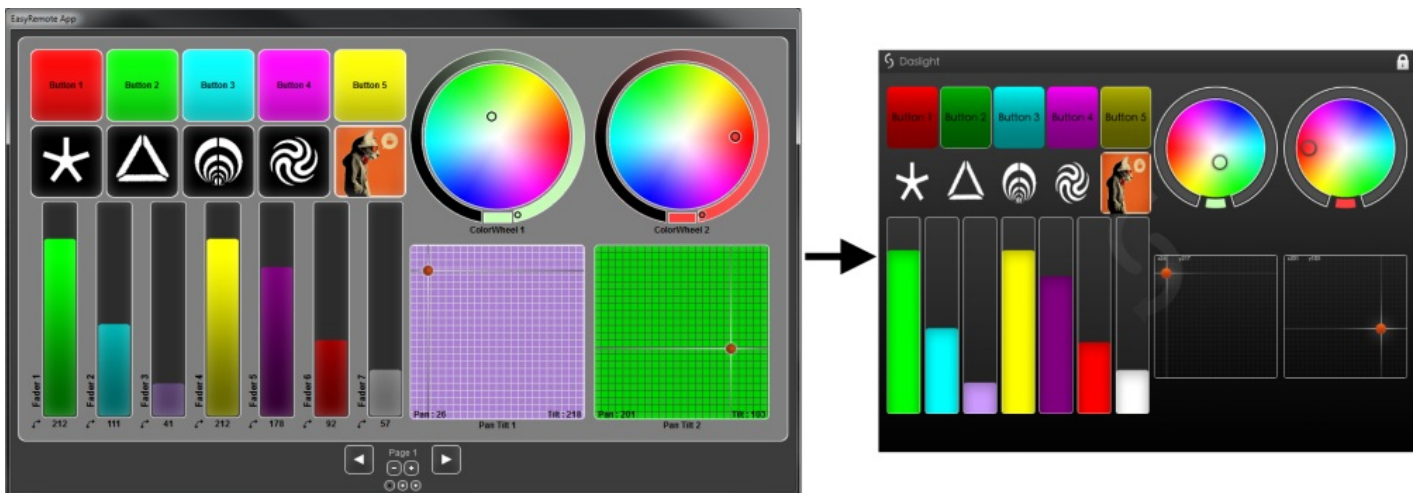
El estado de un canal en OFF. Cuando el canal está APAGADO ningún valor podrá ser activado. Cuando el canal está encendido en ON con el fader ajustado en 0, será enviado 0 valor para crear fácilmente un botón de blackout por ejemplo.



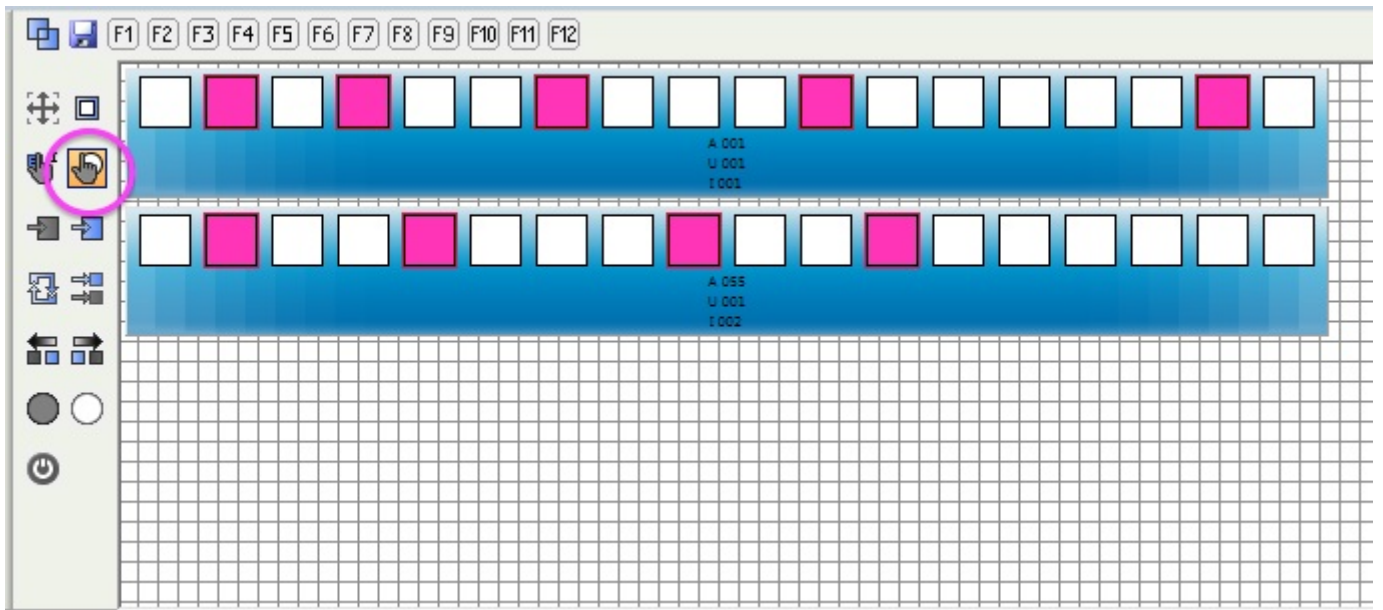
El Web de Easy Remote envía tu pantalla Live a tu navegador de Internet permitiendo el control de tus luces desde cualquier lugar en tu red local y desde cualquier dispositivo con un navegador de Internet.



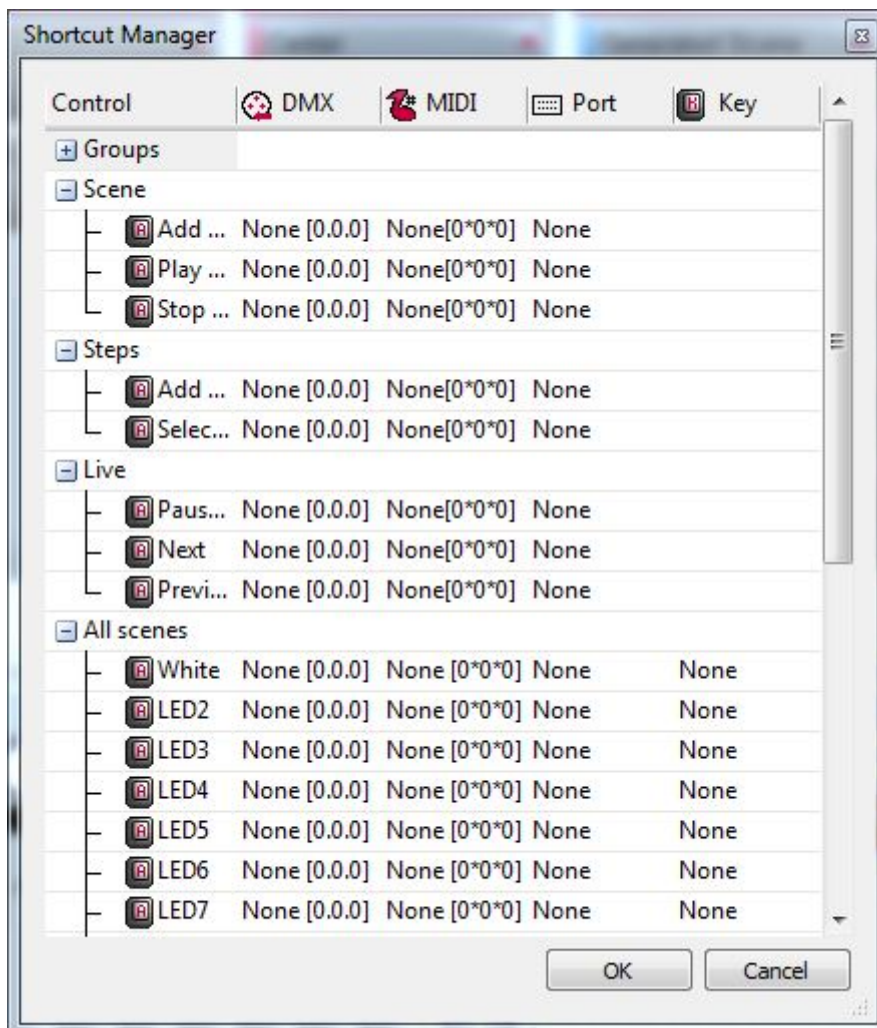
El diseñador de Easy Remote (formalmente DVS) le permite crear un pantalla personalizada. Ahora es posible crear aparear botones, faders, ruedas de colores y cuadrículas pan y tilt con casi todas las funciones del software. El diseñador también se conecta automáticamente a la aplicación de Easy Remote para tabletas y teléfonos móvil inteligentes Apple y/o Android.



Manage multi-beam lighting fixtures such as LED bars. Effects can be played across all beams and individual beams can be selected here.



Otras nuevas características incluyen pan y tilt relativo, deshacer y rehacer, y una mayor selección de DMX, MIDI, puerto, y asignaciones de teclas de acceso directo.



## 3. Configuración

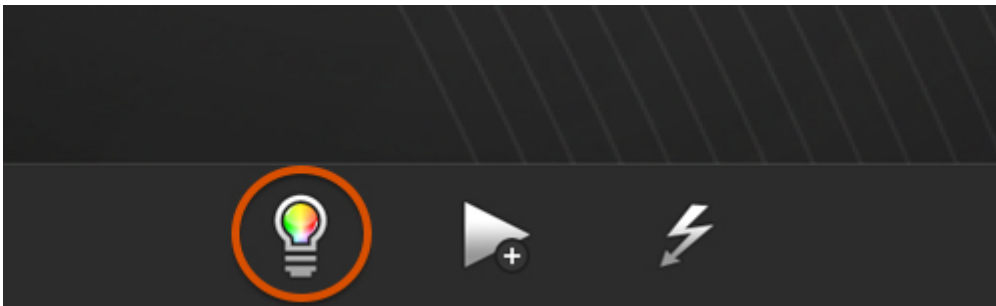
### 3.1. Perfiles de Luminaria

Todos los atributos de un dispositivo DMX se guardan en un archivo especial llamado Perfil de Luminaria o archivo .SSL2. Cuanto más preciso sea el perfil de la luminaria, más fácil será para programar la iluminación. Si tienes un perfil de luminaria incompleto, el software no va a entender las luces que desea controlar y por lo tanto será difícil para usted programar sus luminarias.

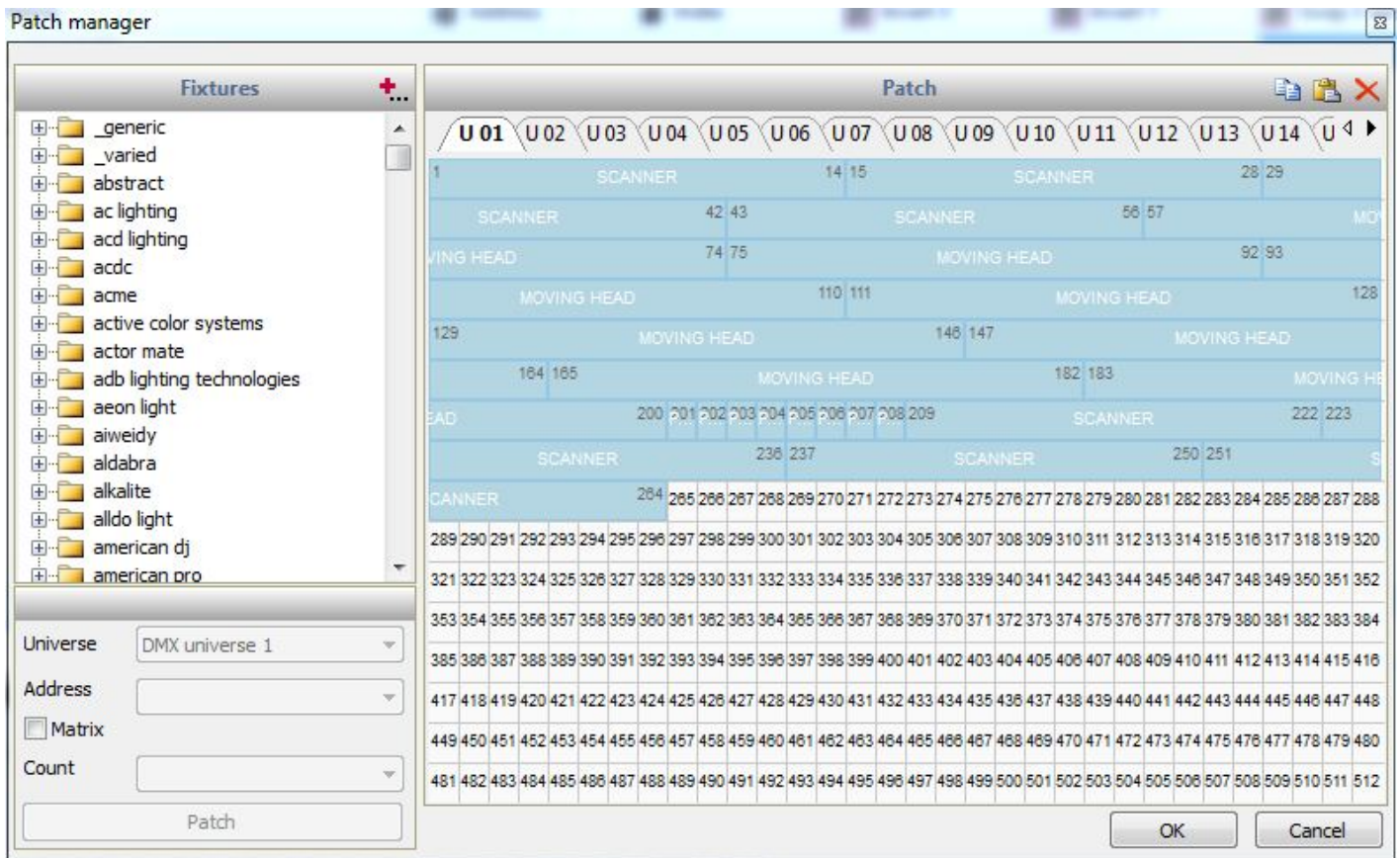
Tenemos un perfil de casi cada luminaria que se encuentra en el mercado. Los perfiles de luminaria pueden ser creados con el software editor de "Scan Library". Para más detalles acerca de ¿cómo crear perfiles de Scanlibrary?, consulte el tema de Scan Library y leer el TIP 5 de Words of Wisdom en [dmxsoft.com](http://dmxsoft.com).

### 3.2. Parcheo de Luminarias

Podemos agregar las luminarias al hacer un clic aquí.



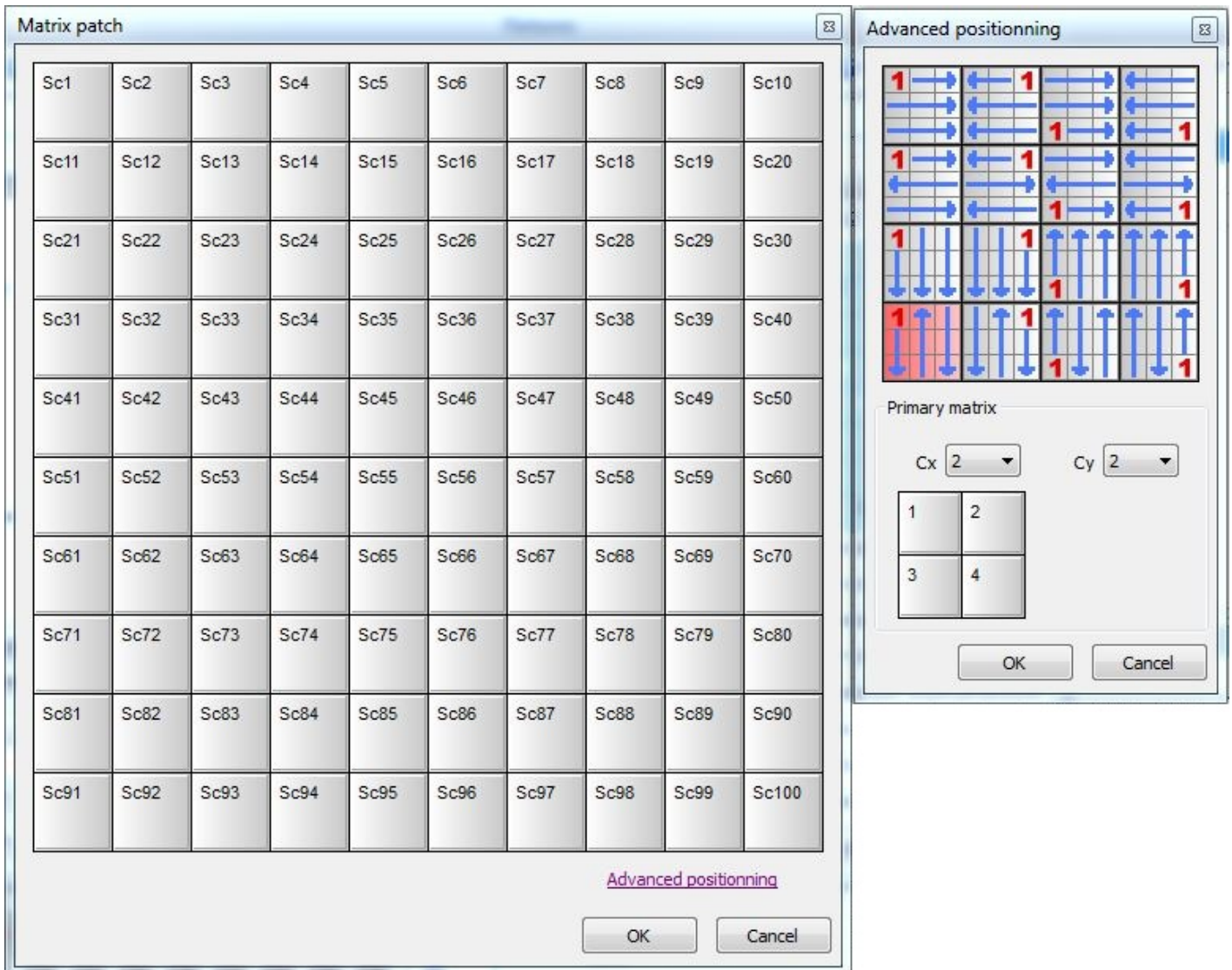
Seleccionar su luminaria de la lista en la izquierda. Los perfiles de luminaria pueden ser creados con el editor de Scan Library y también pueden ser solicitados desde nuestra página web. Arrastrar y soltar la luminaria desde la izquierda hacia la cuadrícula de dirección DMX ó al hacer doble clic a un perfil para agregarlo automáticamente en la próxima dirección disponible. Se puede agregar varios perfiles al seleccionar la dirección de inicio y número de luminarias, luego hacer clic en 'Parcheo'



## Parqueo de Matriz

Las luminarias pueden ser agregadas hacia una matriz al hacer clic en la casilla de verificación de la matriz. Luego de seleccionar parcheo, el cuadro de diálogo de la matriz aparecerá.

- Arrastrar y soltar una luminaria para cambiar su posición
- Hacer un clic en 'Posicionamiento Avanzado' para cambiar el orden de las luminarias
- En el cuadro de diálogo de 'Posicionamiento Avanzado', también puede cambiar la 'matriz primaria'. Esto es útil si usted tiene subgrupos de luminarias o luminarias con lámparas múltiples dentro de la matriz. Con la matriz primaria, puede determinar el tamaño y posición de un grupo de lámparas dentro de la matriz más grande.



### 3.3. Propiedades de la Luminaria

Una vez añadida la luminaria, aparecerá en una lista. Muestra la siguiente información.

- Nombre de la luminaria: darle un nombre a su luminaria por referencia
- Rango de dirección de luminaria: la dirección para asignarle a su luminaria es el primer valor de este rango
- Índice de luminaria: este determina el orden en la cual los efectos son aplicados a sus luminarias
- Invertir X y Y / Cambiar Xy Y: invierte / cambia los valores de cualquier canal X y Y del Cabezal Móvil o Scanner seleccionado
- Fade: Si este no es marcado, la luminaria no va a responder a ningún comando de fade entre escenas o pasos. Para eliminar todos los comandos de fade de todas las ruedas de color y gobo, seleccione la luminaria y hacer un clic en el botón de 'No Fade On Wheels'

Fixtures							
<span>U1</span> <span>U2</span> <span>U3</span> <span>U4</span> <span>U5</span> <span>U6</span> <span>U7</span> <span>U8</span> <span>U9</span> <span>U10</span> <span>U11</span> <span>U12</span> <span>U13</span> <span>U14</span> <span>U15</span> <span>U16</span> <span>U17</span> <span>U18</span> <span>U19</span> <span>U20</span>							
Name	Address	Index	Invert X	Invert Y	Swap X and Y	Fade	
SCANNER							
MOVING HEAD							
MOVING HEAD	< 057 - 074 >	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
MOVING HEAD	< 075 - 092 >	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
MOVING HEAD	< 093 - 110 >	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
MOVING HEAD	< 111 - 128 >	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
MOVING HEAD	< 129 - 146 >	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
MOVING HEAD	< 147 - 164 >	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
MOVING HEAD	< 165 - 182 >	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
MOVING HEAD	< 183 - 200 >	8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
PAR 64							

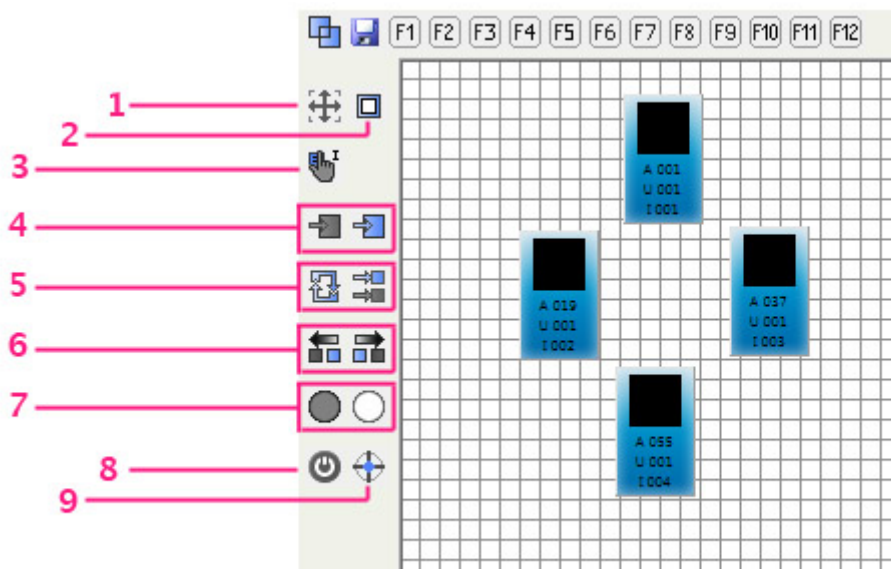
# 4. Editor

## 4.1. Organización de Luminarias

Todas las luminarias del mismo tipo están expuestas dentro de la ventana de luminaria. En la vista predeterminada, cada rectángulo representa una luminaria. Cuando se selecciona una luminaria, se muestra el estado de la lámpara editada más recientemente (por ejemplo, el gobo o color). Por debajo, se muestra la dirección DMX junto con el universo DMX y el índice de la luminaria. Puede seleccionar las luminarias con el ratón y para seleccionar varias a la vez debe presionar la tecla de Ctrl mientras hace la selección, o al arrastrar un cuadro alrededor de las luminarias (esto funciona de la misma manera como seleccionar iconos de un archivo dentro de una carpeta).

Los iconos a la izquierda le permiten seleccionar y mover luminarias rápidamente, junto con otras funciones útiles:

1. Cambiar la posición de la luminaria en la cuadrícula
2. Cambiar la vista de la luminaria
3. Cambiar el índice de la luminaria
4. Seleccionar todo / deseleccionar todas las luminarias
5. Invertir la selección de luminarias / Seleccionar todas las luminarias impares
6. Incrementar y disminuir la selección de luminarias
7. Abrir / Cerrar el haz de luz. Cuando el botón de haz de luz abierto está seleccionado, todos los presets default serán activados. Cuando se controla a un cabezal móvil estos normalmente incluyen shutter abierto y dimmer abierto.
8. Mover todas las luminarias al centro. Esto ajustará los canales X y Y al centro en un cabezal móvil o scanner.



### Agrupación de Luminaria

Las selecciones de luminaria pueden ser guardadas usando los botones F1 - F12 en la parte superior.



Para guardar una selección de luminaria:

- Hacer la selección
- Presionar el ícono de guardar
- Presionar uno de los 12 botones F

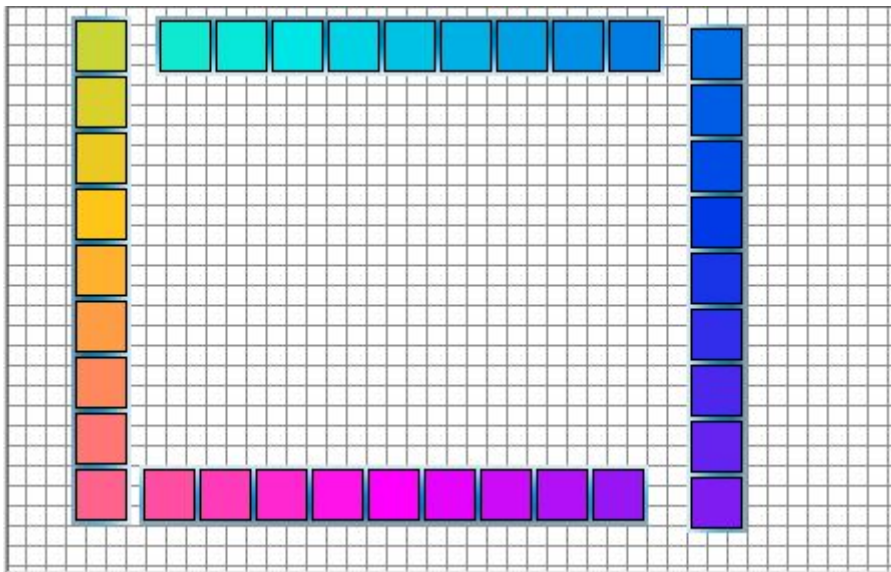
Los grupos guardados pueden ser seleccionados al hacer clic en uno de los botones F con el ratón o al presionar una de las teclas F en su teclado.

Al hacer clic en el icono de la esquina superior izquierda cambia entre selección individual y múltiple de grupo de botones. Cuando la selección múltiple está activada, los botones de grupo se acumularán. Cuando la selección individual está activada, cada vez que se selecciona un grupo, se desactiva el grupo previamente seleccionado.



## Rotación de Luminaria

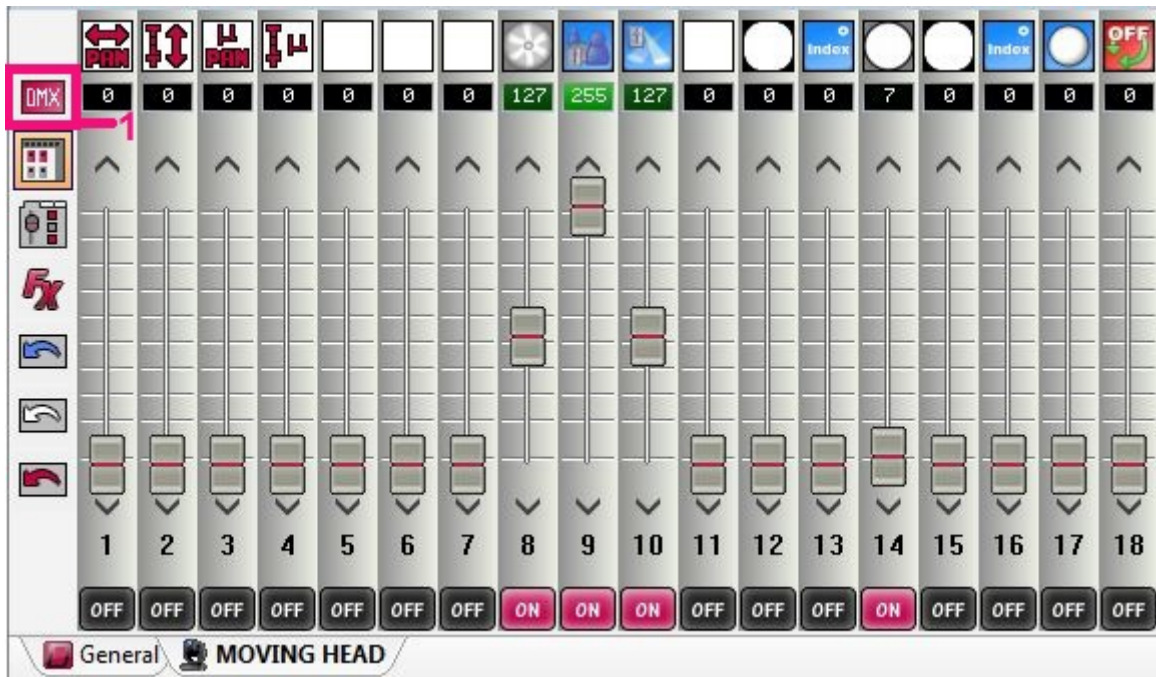
Las luminarias con varios haz de luz pueden ser rotadas al hacer un clic derecho en la luminaria y seleccionar el ángulo de rotación.



## 4.2.Control de Luminarias

### Controlando con los faders

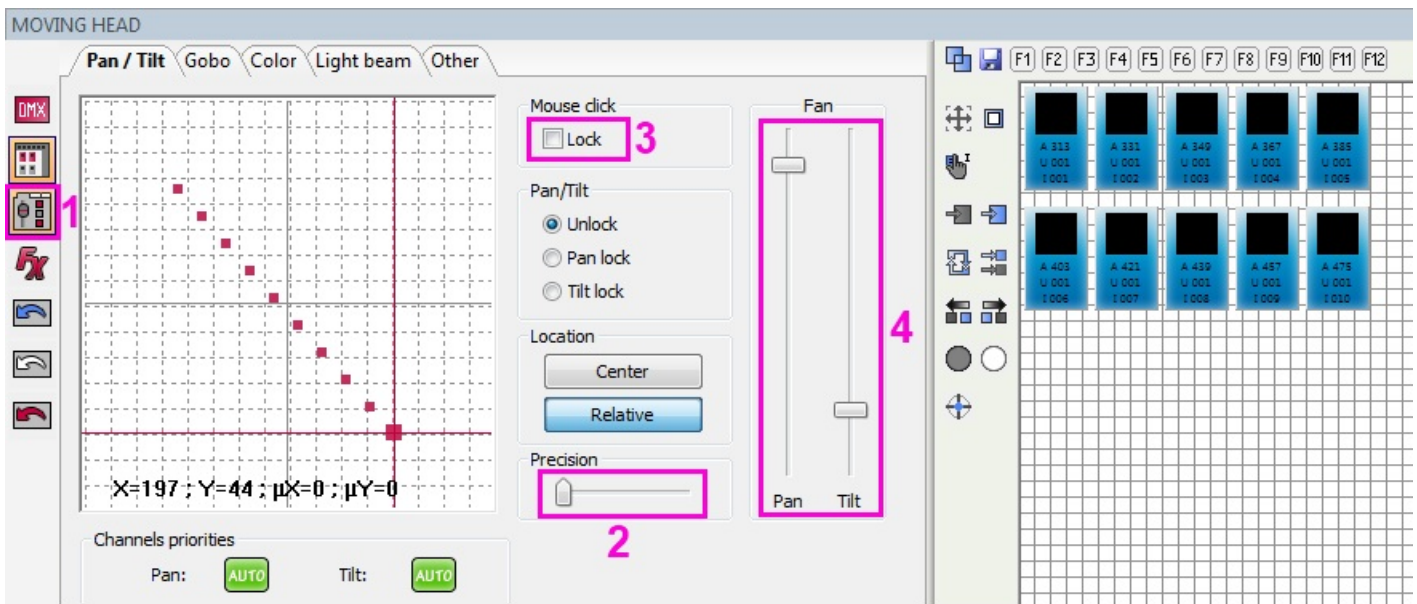
Una vez tenga seleccionada las luminarias que usted desea controlar, mover los faders de los canales para ajustar los valores DMX. Hacer clic en las flechas hacia arriba y abajo de cada deslizador para incrementar/disminuir el valor DMX por 1. Puede ir a un preset haciendo clic derecho en la parte superior del canal. Usted puede saltar a un valor DMX o % haciendo doble clic en el cuadro de número en la parte superior del fader de canal. Hacer clic aquí (1) para alternar la visualización entre los valores DMX y %.



## Controlando con la Paleta

Las Paletas permiten acceso rápido a propiedades particulares. Hacer clic aquí (1) para acceder a las paletas. Todos los canales están organizados por categorías.

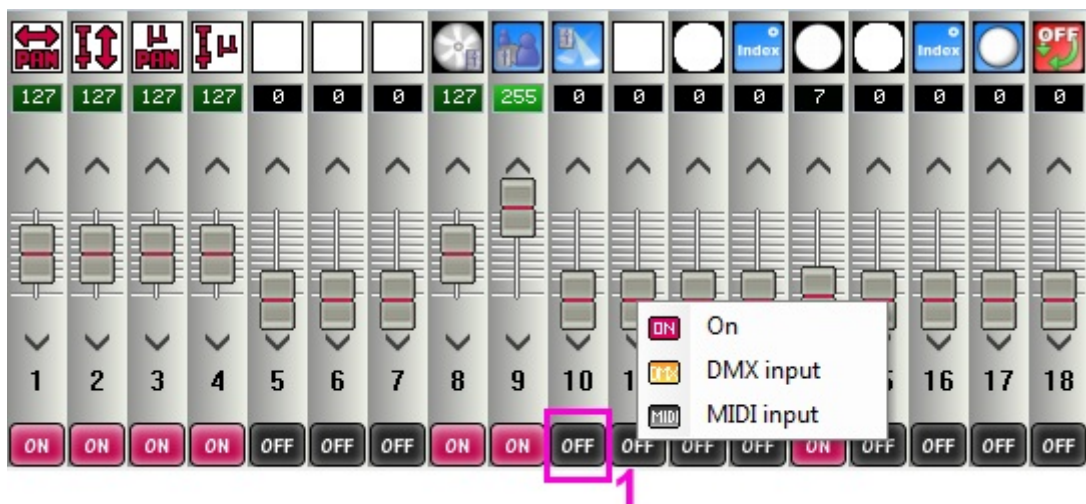
La paleta pan/tilt le permite ajustar rápidamente la posición de un cabezal móvil o scanner. Hacer un clic izquierdo en cualquier parte de la cuadrícula y mover el ratón para seleccionar una posición. La sensibilidad del ratón puede ser ajustada usando el fader de precisión (2). Hacer un clic derecho en la cuadrícula para saltar a una posición en particular. Si el cuadro de verificación de Candado (3) está marcado, el botón izquierdo del ratón debe ser presionado antes y después de ajustar una posición. Los botones de radio de candado de pan y tilt le permiten mover fácilmente las luminarias en un eje. Al hacer un clic en el botón del centro ajusta todas las luminarias al centro. Si tiene varias luminarias seleccionadas las cuales están posicionadas en lugares diferentes, puede moverlas juntas al hacer clic en el botón de Relative. Usted puede crear un efecto de pan y tilt de abanico al seleccionar las luminarias que desea utilizar para el efecto y al mover los dos faders de abanico (4).



## Estado del Canal

Observe que al mover el fader de un canal, el canal cambia a ON. Es importante entender que si un canal está en OFF, ese canal será ignorado. En el siguiente ejemplo, el canal 10 (dimmer) está OFF. Si usted tiene una escena en la que el dimmer está en 255 y usted activa esta escena en la parte superior, el dimmer no irá a 0. Para que esto suceda, debe cambiar el canal a ON y ajustar el fader a 0.

Para controlar un canal con MIDI o DMX, hacer un clic derecho en el canal (1) para ver todos los estados disponibles o un clic izquierdo en el canal para cambiar entre los estados.



## 4.3.Creación de Escenas

### Escenas y Pasos

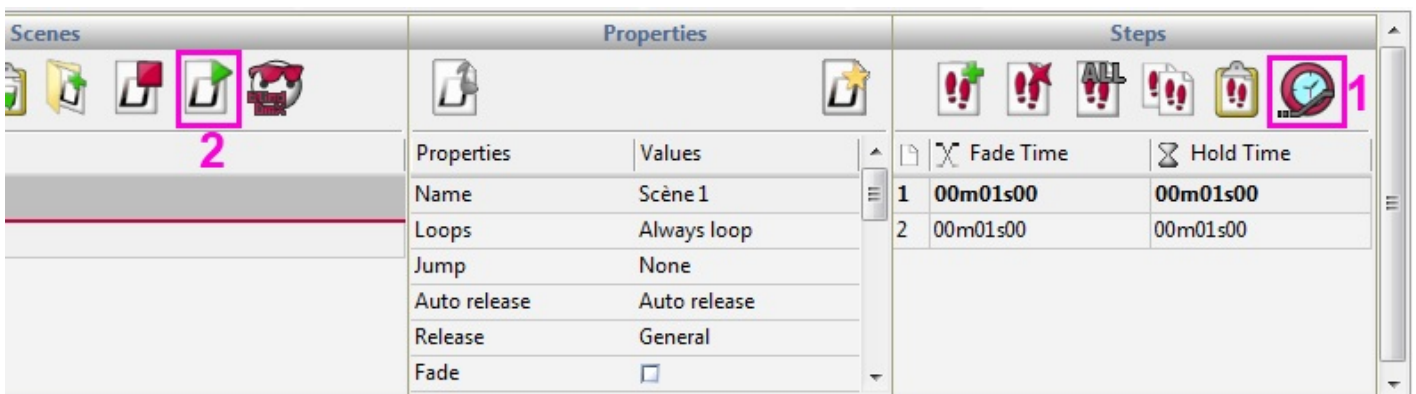
Casi toda la programación de iluminación se realiza mediante escenas y pasos. Un paso es un aspecto. Cada paso guarda un valor DMX entre 0 y 255 por cada canal DMX. Los valores DMX están guardados dentro del paso seleccionado a medida que se modifican los canales. Varios pasos juntos con tiempos de

fade y de espera conforman una escena. El tiempo de espera es el tiempo que cada paso va a esperar antes de seguir con el siguiente paso, y el tiempo de fade es el tiempo que le toma a cada paso en desvanecerse hacia el otro paso.

En el siguiente ejemplo tenemos una escena con 2 pasos ambos con un tiempo de espera y de fade de 1 segundo. Las luces se mantienen en azul (paso 1) por 1 segundo, luego desvanecerá a rojo (paso 2) sobre 1 segundo, luego se mantiene en rojo por 1 segundo, luego se desvanecerá nuevamente a azul sobre 1 segundo.

Los pasos se pueden crear, eliminar, copiar y pegar. Para seleccionar más de un paso, mantener presionado la tecla ctrl y seleccionar el paso deseado. Para seleccionar un rango de pasos, seleccionar el primer paso en el rango, mantener presionado la shift y seleccionar el paso final del rango. Mientras mantiene presionadas las teclas shift o ctrl, hacer clic doble en un paso para alterar el tiempo de fade o espera. También puede ajustar el tiempo de fade/espera de más de 1 paso al hacer clic en el botón de Set Time (1).

Para reproducir una escena, hacer clic en el botón de play (2) o clic doble en el nombre de la escena dentro de la lista de la escena.



## Propiedades de la Escena

Todas las propiedades de la escena seleccionada se pueden ver aquí. También es posible agregar columnas a la lista de escenas al hacer clic derecho en la parte superior de la lista y seleccionar una propiedad.

Al hacer clic en el botón 'Guardar como propiedades predeterminadas' (1) va a establecer las propiedades actuales como propiedades predeterminadas para todas las próximas escenas nuevas.

Nombre: Es usado para identificar una escena y se muestra en la pantalla LIVE

Loops: Determina cuántas veces se repetirá una escena

Saltar: Determina cual escena será reproducida luego de terminar una escena

Liberación automática: Determina si la escena se detendrá en el último paso o si se apaga una vez que la escena ha terminado

Modo de Liberación - GENERAL: La escena será liberada cuando otra escena es activada. GRUPO: La escena será liberada cuando otra escena dentro del mismo grupo es activada. OFF: La escena nunca será liberada automáticamente. TODO EXCEPTO GRUPO: La escena será liberada cuando otra es activada la cual no está dentro del mismo grupo

**Fade:** Permite desvanecer a la escena cuando es activada.

**Acceso directo:** Asigna un acceso directo del teclado para activar la escena. Se pueden activar varios accesos directos

**Puerto:** Asigna un puerto de contacto seco para activar una escena. Ver el tema de disparo de puerto para más información)

**MIDI:** Asigna un mensaje MIDI para activar una escena (ver el tema de MIDI para más información)

**Entrada DMX:** Activa la escena con un mensaje DMX (ver el tema de Entrada DMX para más información)

**Tiempo de Entrada de Fade:** La duración de la entrada del desvanecimiento



**Tiempo de Salida de Fade:** La duración de la salida del desvanecimiento

**Tiempo:** La duración de la escena

**Tiempo total:** La duración completa de la escena incluyendo desvanecimientos de la escena

**Ocultar en Live:** No muestra la escena en la pestaña de live

**Reproducir audio:** Establecer un archivo de audio para la escena. Cuando esta opción es marcada, hacer clic en el botón de 'Multimedia' (2) para seleccionar el archivo de audio.

Properties	
 2	 1
Properties	Values
Name	Scène 1
Loops	Always loop
Jump	None
Auto release	Auto release
Release	General
Fade	<input type="checkbox"/>
Shortcuts	
Flash mode	<input type="checkbox"/>
Port	None
MIDI	None [0*0*0]
DMX input	None [0.0.0]
Time of Fade In	00m00s00
Time of Fade Out	00m00s00
Time	00m04s00
Total time	00m04s00
Hide in live	<input type="checkbox"/>
Play audio	<input checked="" type="checkbox"/>

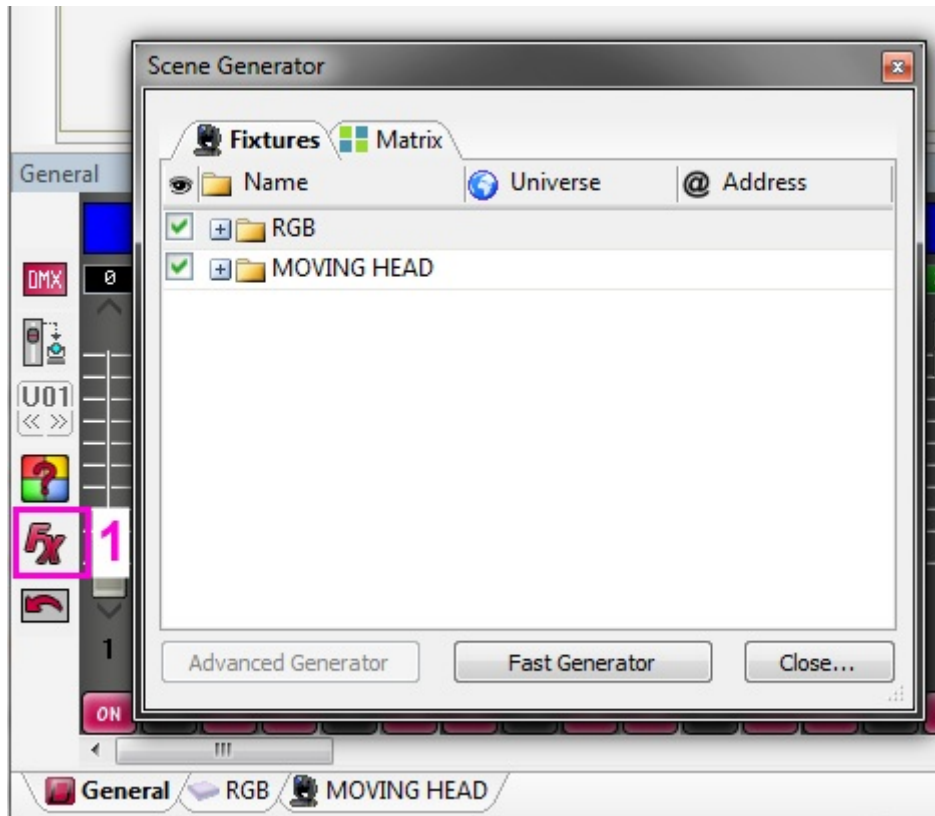
## Grabadora DMX

Es posible grabar la entrada desde una mesa dmx al hacer clic aquí (1). Seleccionar la frecuencia en la cual le gustaría grabar la entrada DMX. A mayor frecuencia mayor precisión, pero produce escenas más grandes. El software emite salida DMX a 25 marcos por segundo por lo que no es necesario capturar DMX a una frecuencia más alta que esta. Inicio automático empezará la grabación DMX automáticamente cuando los valores de la entrada DMX cambian. Una vez capturada la entrada DMX, hacer clic en generar para producir una escena. Si Optimizar está marcado, todos los pasos repetidos se fusionarán y el tiempo de espera será establecido.



## 4.4. Generador de Efectos

El generador de efectos le permite crear escenas dinámicas sin la necesidad de establecer cada paso manualmente. Para crear una escena con el generador de efectos, selecciona la luminaria que usted desea usar en el efecto y luego hacer clic aquí (1) para abrir el generador de efectos. La interfaz del generador de Efectos se adaptará a la luminaria que usted está controlando. Por ejemplo, la pestaña de los efectos pan/tilt no aparecerá a menos de que esté controlando un cabezal móvil o un scanner. Si el generador de efectos es abierto cuando la pestaña General es seleccionada, hay una opción para seleccionar cual luminaria debe ser incluida dentro del efecto. Existe también la opción de utilizar un Generador Rápido para crear un efecto rápido.

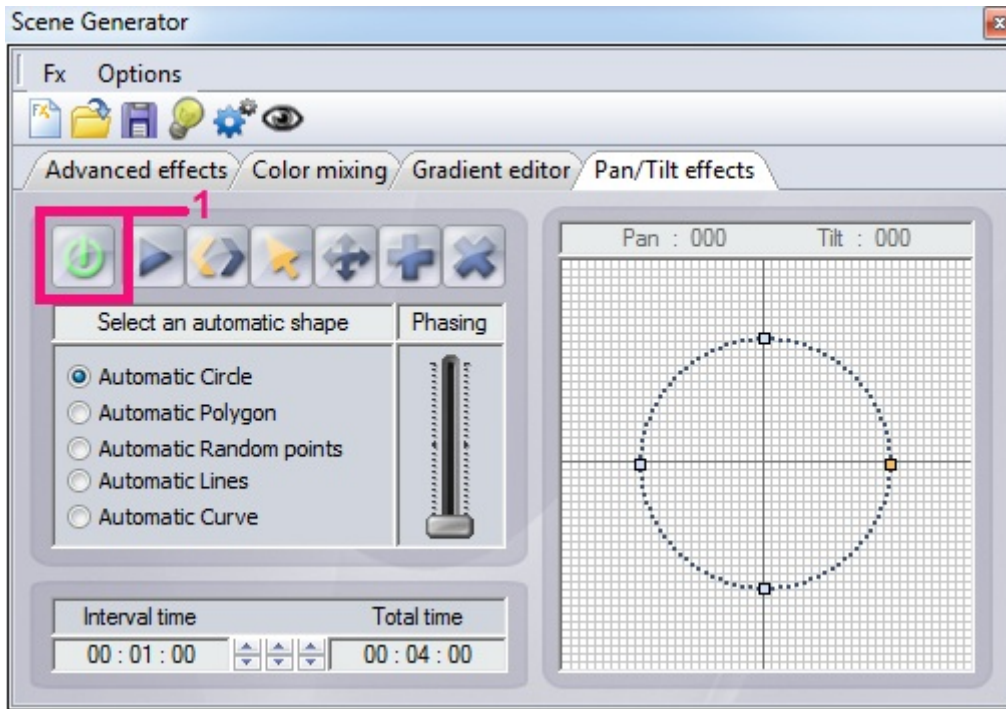


## Efectos de Pan/Tilt

Esta herramienta le permite crear rápida y fácilmente patrones de movimientos. Comience por encender la unidad (1). Seleccionar la forma que desea crear y el número de puntos. Usar el botón de haz de luz encendido en la parte superior para ver temporalmente el haz de luz a medida que construye su secuencia.

- Cambiar el efecto encendido / apagado
- Reproducir la secuencia
- Adelante / atrás
- Seleccionar y mover puntos
- Mover todos los puntos juntos y cambiar el área de movimiento
- Agregar puntos para crear una figura más compleja
- Eliminar puntos para crear una figura más sencilla
- Añadir un retraso a cada luminaria
- Cambiar el tiempo de intervalo entre cada punto para acelerar / frenar el efecto

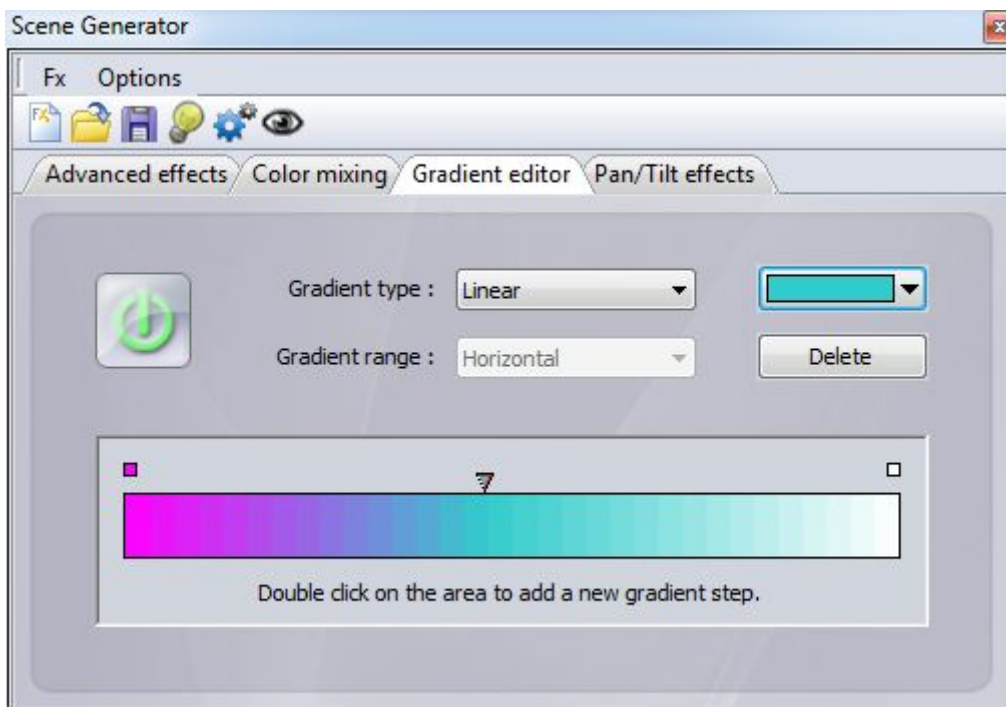
Puede cambiar la posición inicial haciendo clic derecho en el punto de color amarillo y arrastrándolo alrededor de la figura.



### Editor de Gradiente de color

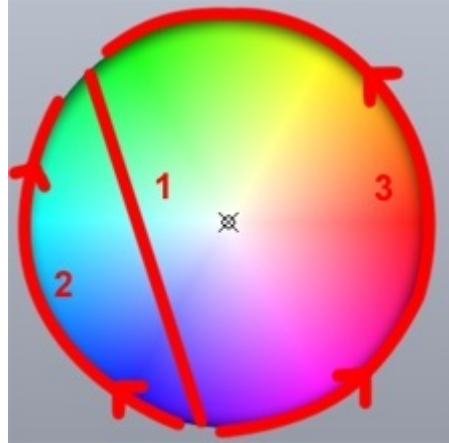
El editor de gradiente de color puede ser usado para crear un degradado estático a través de un conjunto de luminarias.

- Cambiar el efecto a encendido
- Seleccionar el cuadro pequeño en la parte izquierda inferior y seleccionar un color del menú desplegable en la superior derecha. Hacer lo mismo para seleccionar el color de la derecha del degradado.
- Hacer doble clic en la tira de degradado para añadir un nuevo punto de gradiente
- Hacer clic en el triángulo para cambiar el color de un punto de gradiente y arrastrar el triángulo para mover el punto de gradiente. Seleccionar un triángulo y hacer clic en eliminar para borrar un punto de gradiente.





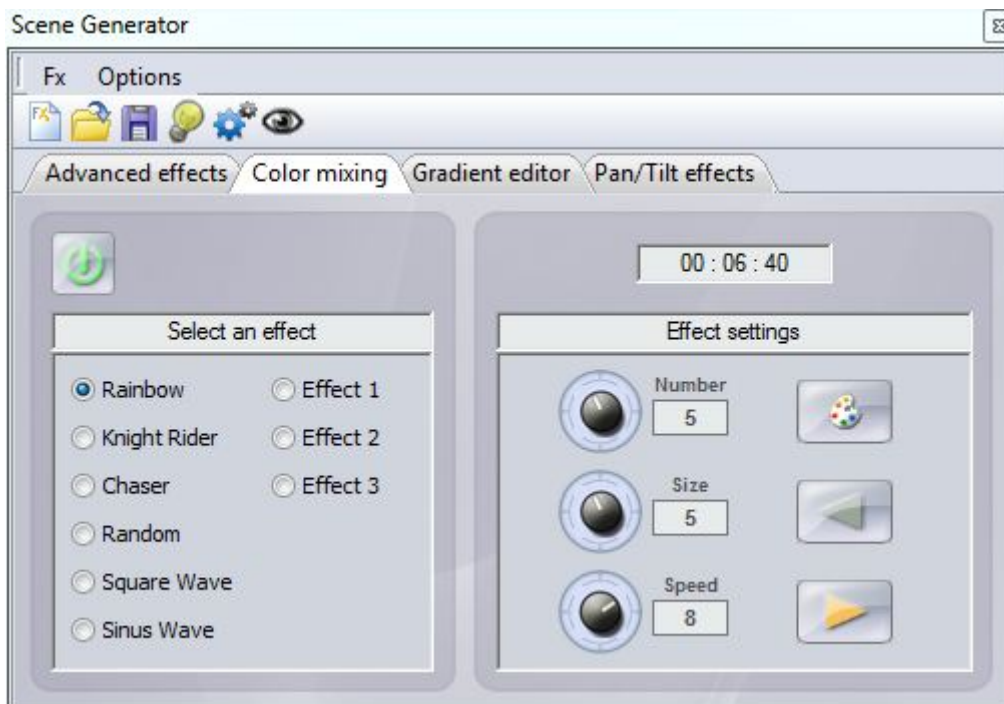
El tipo de gradiente determina cómo un color se mueve hacia el otro. HSL es sinónimo de tono, saturación, luminancia. Lineal (1) se moverá suavemente entre 1 color y otro, HSL shortest (2) encontrará la manera más corta para moverse de un color al siguiente y HSL Longest (3) tomará la manera más larga. Por ejemplo, para crear un degradado que va alrededor de la rueda de color completa, puede configurar un color de inicio y final como el mismo color y utilizar la opción más larga HSL.



## Mezcla de Colores

Usar esta herramienta de una manera rápida y sencilla para crear efectos de mezcla dinámicos de color. Elegir un tipo de efecto en la izquierda y configurar las propiedades en la derecha.

- Tipo de Efecto: Elegir de 9 tipos de efectos
- Número: especifica el número de colores (esto no se puede ajustar todo el tiempo). Seleccionar el botón de la paleta de color para cambiar los colores
- Tamaño: Ajustar el tamaño del efecto
- Velocidad: Hacer que el efecto sea más rápido o más lento
- Flechas: Hacer clic en las flechas para ajustar la dirección del efecto



## Efectos Avanzados

La herramienta de efectos avanzados le permite asignar la forma de onda en un canal. Seleccionar el canal en la izquierda y luego seleccionar el tipo de onda desde el menú desplegable en la parte superior derecha.

-Tiempo: El tiempo del efecto puede ser ajustado abajo de la onda

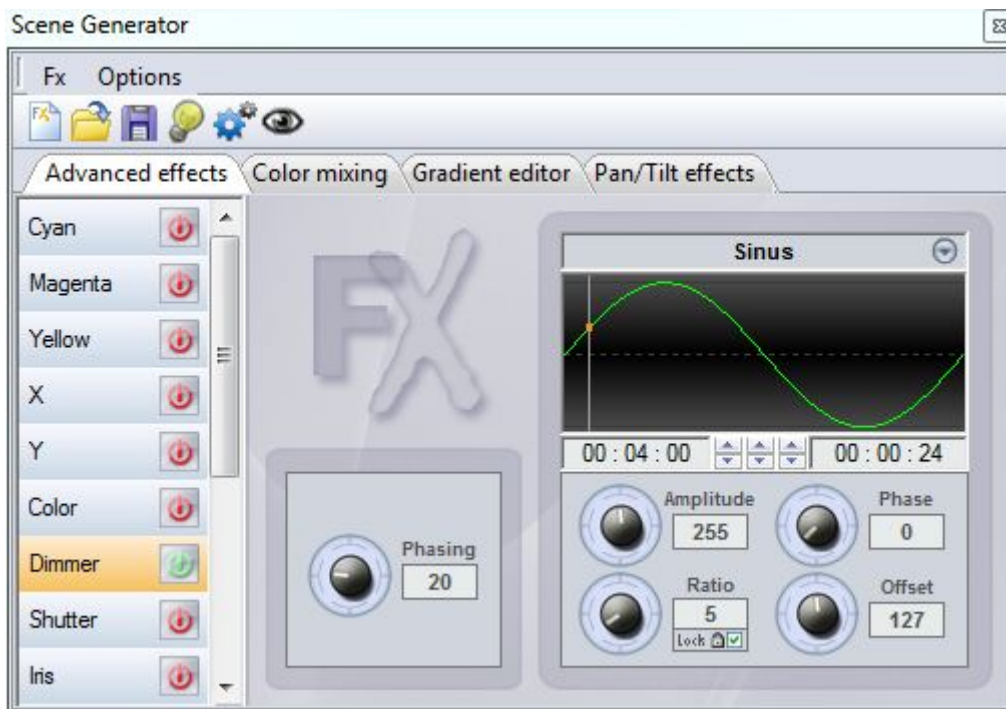
-Phasing: Establece una posición de inicio diferente para cada luminaria

-Amplitud: Estira la onda en el eje Y

-Radio: Estira la onda en el eje X. Seleccionar la opción del candado para bloquear el radio de cada ciclo de onda

Phase: Mueve la onda hacia adelante y atrás para configurar el punto de inicio

-Compensar: Mueve la onda hacia arriba y abajo



## Efectos de Matriz

Esta pestaña solo aparecerá si tiene una matriz de luminarias seleccionadas cuando el generador de efectos es abierto. Seleccionar el icono de + para crear un efecto de matriz. Hacer doble clic a la capa para cambiar el nombre y seleccionar el tipo de efecto desde el menú desplegable de tipo. Los siguientes efectos están disponibles:

Color- Elegir el color al seleccionar el icono de color en la parte superior derecha

Picture- Elegir imágenes jpg, bmp o gif al seleccionar el icono de la carpeta amarilla

Vídeo- Elegir un vídeo avi al seleccionar el icono de la carpeta amarilla

Gif- Elegir una imagen animada al seleccionar el icono de la carpeta amarilla

Efecto- Seleccionar uno de los cinco efectos de mezcla de colores especialmente diseñados para su visualización en una matriz

Texto- Permite mostrar un texto en una matriz. Escriba el texto y seleccione el icono de marca. Utilice las flechas para establecer el desplazamiento de texto y cambiar la posición horizontal y vertical predeterminada utilizando los 2 selectores en la parte inferior. La velocidad del rollo se puede seleccionar además de la fuente y el color.

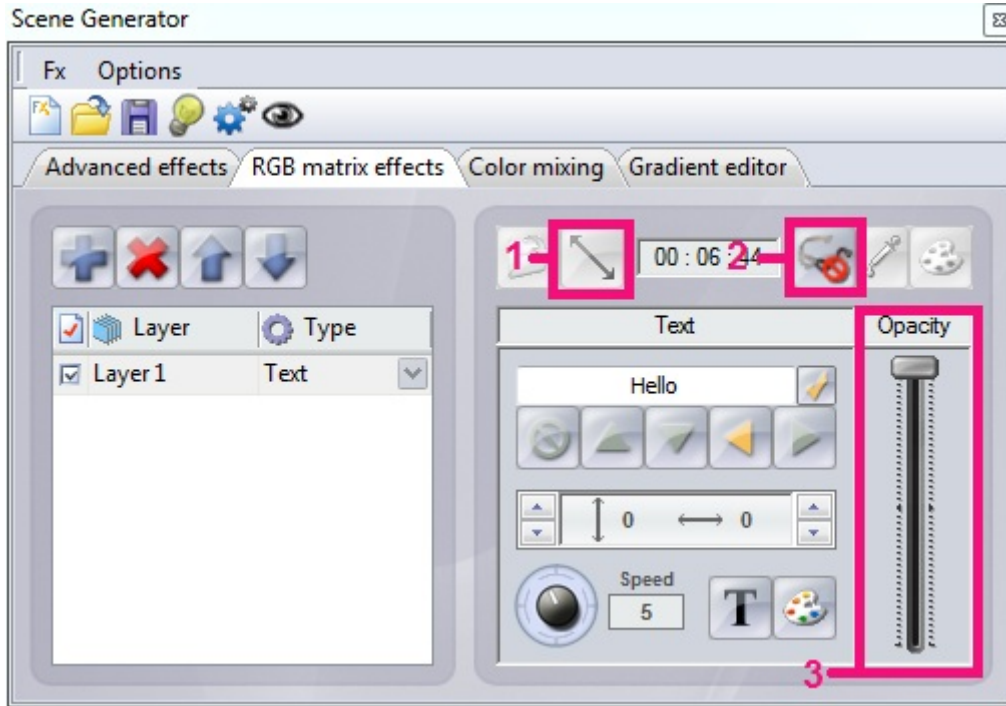
### Otras propiedades

Mantener proporciones (1): Esto le permite a las propiedades de la imagen, vídeo o gif ajustarse al tamaño de la matriz

Máscara (2): Aquí puede configurar que un color sea transparente (útil cuando se utilizan varias capas).

Usar la pipeta para seleccionar un color

Opacidad (3): Este atenuador permite ajustar la transparencia de la capa seleccionada (útil cuando se utilizan varias capas)



### Generación de un Efecto

Hacer clic en el icono de la rueda dentada para generar un efecto. Si está generando un efecto para ser escrito en una interfaz stand-alone con memoria limitada, puede comprimir el efecto seleccionando Opciones-> parámetros de generación de la secuencia.

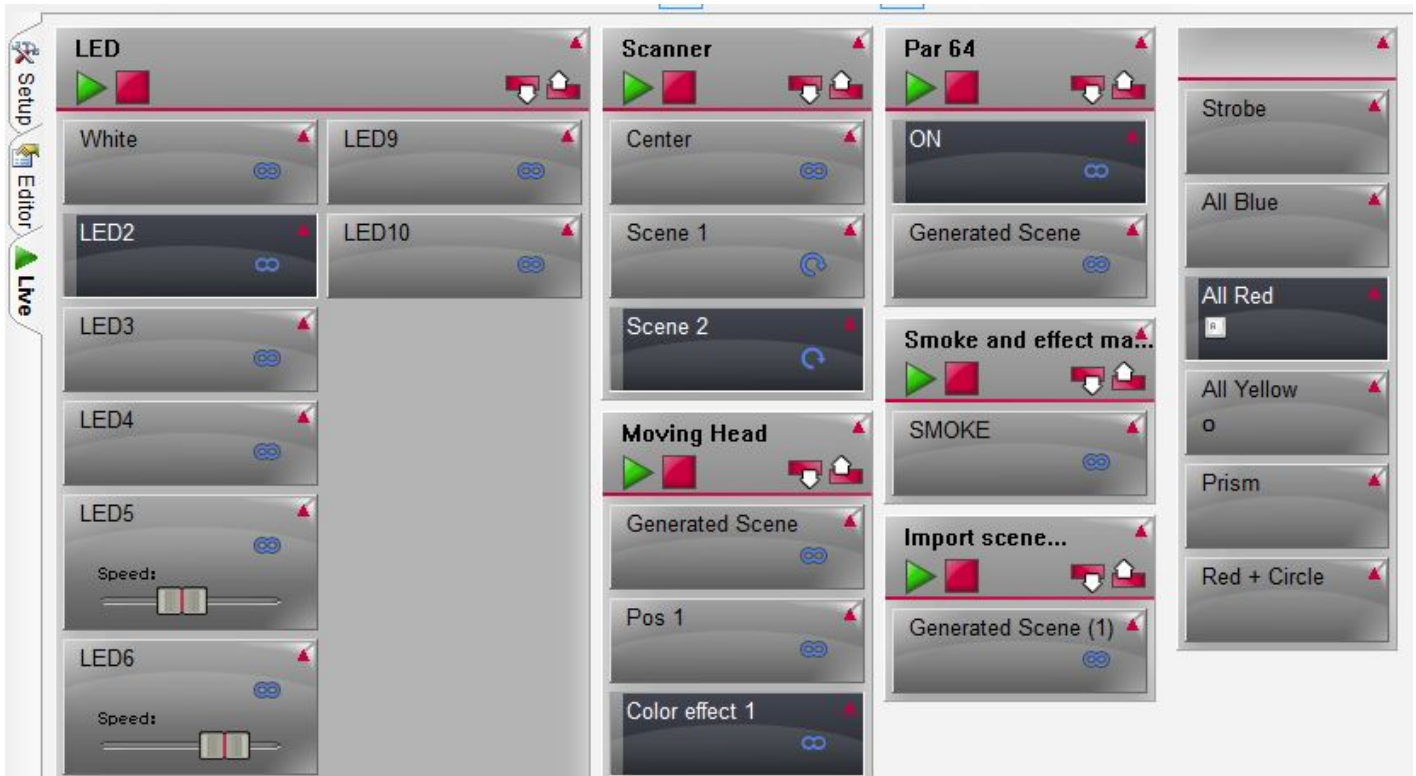
# 5.En Vivo

## 5.1.Control de su Show

Hacer clic en la pestaña En Vivo para entrar al modo Live. Este es donde se controla el show. Al hacer clic en cualquier botón de una escena lo activará y dependiendo del modo de liberación establecido desactivará otras escenas en reproducción. A las escenas le puede asignar colores al hacer un clic derecho y seleccionar un color.

Es posible cambiar la velocidad o luminosidad de una escena. Para lograr esto, hacer un clic derecho en la escena y seleccionar Habilitar fader de velocidad o Habilitar fader de intensidad.

Si desea cambiar cualquiera de las propiedades de la escena sin navegar nuevamente al modo editor e interrumpir su show, hacer un clic derecho a la escena y seleccionar Propiedades.



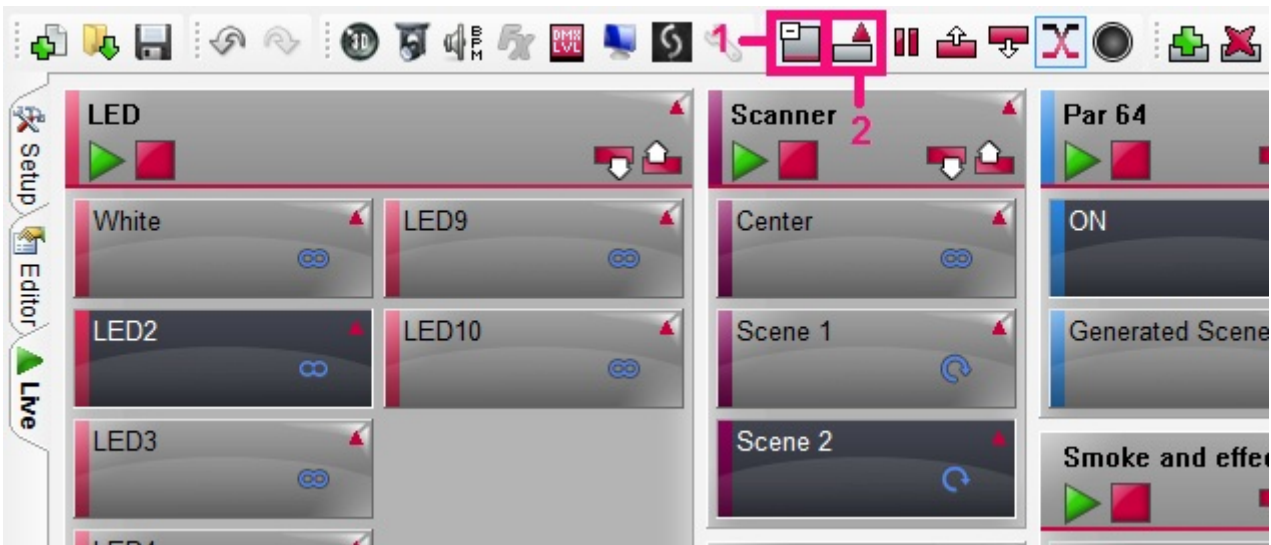
### Grupos de Escena

Los grupos se pueden crear para organizar escenas similares. Los grupos también son útiles para crear listas de referencia. Hacer clic aquí (1) para mostrar los grupos. Todas las escenas dentro del grupo se le puede asignar un color al hacer un clic derecho en el grupo y seleccionar un color. Usar los botones de reproducir y parar para reproducir a través de un grupo (asegurarse de que las propiedades de Número de Loops y Saltar han sido establecidas correctamente si usted quiere saltar automáticamente a través de un grupo). Utilice el anterior en los iconos próximos al lado del nombre del grupo para saltar a través de las escenas manualmente.

Consejo: para crear un botón de marcha (comúnmente encontrado en una mesa tradicional), haga clic

derecho en el icono de PRÓXIMO y seleccionar Vincular con control.

Al seleccionar la flecha en la esquina superior derecha del encabezamiento del grupo colapsará el grupo. Al hacer un clic aquí (2) colapsará todos los grupos.



## Propiedades de la Escena

Hacer un clic derecho sobre una escena para modificar las propiedades. Las siguientes propiedades están disponibles:

**Color:** Cambiar el color de la cinta del botón. Tenga en cuenta que si el grupo de botones está coloreado, el color del grupo reemplazará el color de la escena. Para deshabilitar esto, deshabilitar 'color del Grupo' en el menú de grupo

**Tiempo:** Escoger entre tiempo y BPM (ver el tema de activación por audio)

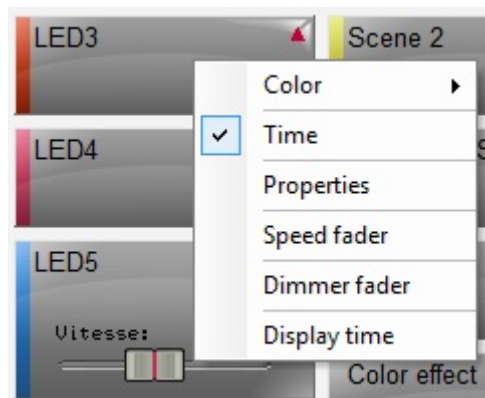
**Propiedades:** Abre la ventana de las propiedades de la escena y le permite ajustar las mismas propiedades las cuales pueden ser encontradas en la pantalla de Editor ( la escena debe estar desactivada antes de que esta opción aparezca en el menú)

**Fader de Velocidad:** Muestra un fader en el botón el cual permite ajustar la velocidad de la escena

**Fader de Dimmer:** Muestra un fader en el botón el cual permite ajustar la luminosidad de la escena

**Fader de Volumen:** Muestra un fader en el botón el cual le permite ajustar el volumen de los medios asociados a la escena (un medio debe estar asociado a la escena antes de que esta opción aparezca en el menú)

**Muestra del Tiempo:** Muestra el tiempo de funcionamiento actual de la escena



## Otras Funciones en Vivo

Existe una sección con otras funciones en Vivo disponibles en la barra de herramientas:

Mostrar Grupos: muestra y oculta a los grupos

Modo Compacto: Todos los grupos serán minimizados

Pausa: El show completo será pausado

Anterior/Próxima: Cada escena activada saltará a la próxima

Fade: Activa/Desactiva el desvanecimiento en todo el show

Blackout: Cierra el dimmer y shutter de todas las luminarias

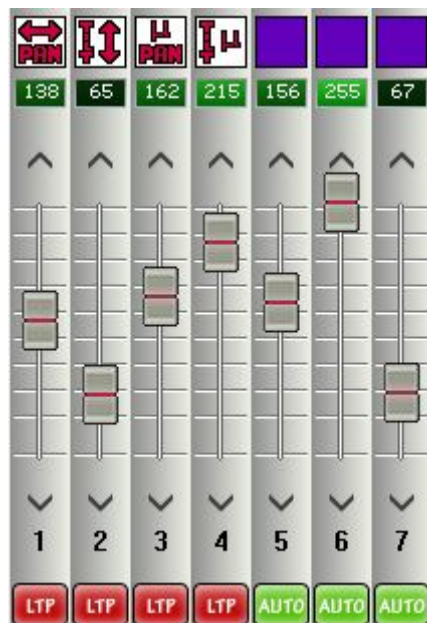


## 5.2. Acciones en Vivo

El software le permite hacer cambios durante un show los cuales no han sido programados. Por ejemplo, quizás quiera reemplazar los canales pan y tilt en una luminaria de cabezal móvil para seguir a un artista en el escenario, o tal vez el artista ha pedido que todas las luces cambien a color rosa, lo cual ino ha sido pre-programado!

Una edición realizada en el modo En Vivo se le llama "Acción en Vivo". Para crear una acción en vivo, empezar por seleccionar la luminaria que desea editar y luego cambiar el preset. Tenga en cuenta que el modo AUTO cambiará automáticamente a LTP (Última Tiene Prioridad). Esto significa que la última acción tendrá prioridad. Si se activa una escena que utiliza el canal, el canal emitirá el valor de la escena, si el canal se modifica manualmente, prevalecerá sobre la escena.

Si selecciona LTP, este cambiará a HTP (Más alto Tiene Prioridad). Esto significa que el software emitirá el valor que sea más alto (la escena o el ajuste del fader manual).



### Restablecer una Edición en Vivo

Para restablecer una edición en Vivo, hacer un clic derecho en la parte inferior del canal o preset que

quiere restablecer y seleccione AUTO. Si ha realizado varias modificaciones, es posible restablecer un grupo de ediciones en vivo a la vez.

Hay 3 flechas de botones de colores para lograr esto:

Flecha azul: restablece las acciones en vivo de las luminarias seleccionadas

Flecha Blanca: restablece las acciones en vivo de la ventana de preset la cual es actualmente mostrada.

Por ejemplo, esto es útil si desea quitar todas las modificaciones del gobo a la vez.

Flecha Roja: Restablece todas las acciones en vivo. Esta es una forma rápida de borrar todo y volver al show pre-programado.



## 5.3. Botones de Efecto

Un botón de efecto toma una edición en vivo y la guarda para su uso más adelante en el show. Para crear un efecto, primero debe editar en vivo (como se describe en el tema anterior), luego hacer un clic aquí (1) para crear un botón de efecto. Aparecerá el siguiente diálogo:

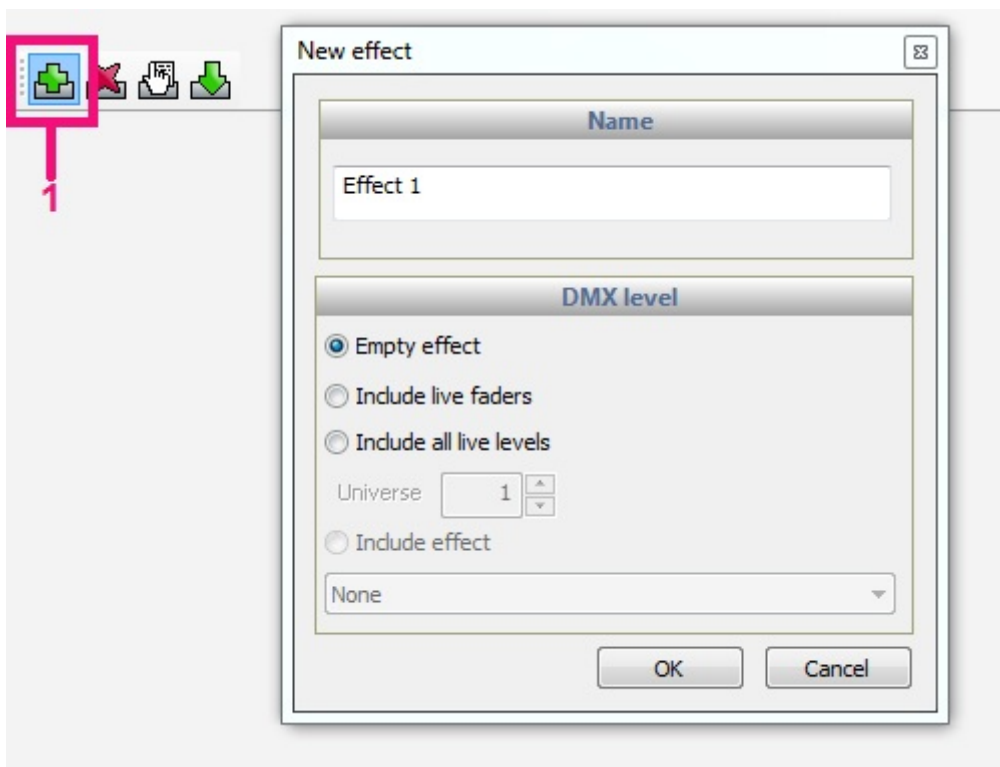
Nombre: Elegir un nombre para el botón de efecto

Efecto Vacío: Crea un botón de efecto vacío

Incluir los Desplazadores en Vivo: Toma el valor de cualquier fader editado y lo guarda dentro del botón de efecto

Incluir todos los Niveles en Vivo: Ajusta todos los faders a LTP y guarda el valor actual de cada fader

Incluir Efecto: Toma los niveles desde otro efecto



## Propiedades de un Efecto

Una vez creado el efecto, el diálogo de propiedades aparecerá automáticamente:

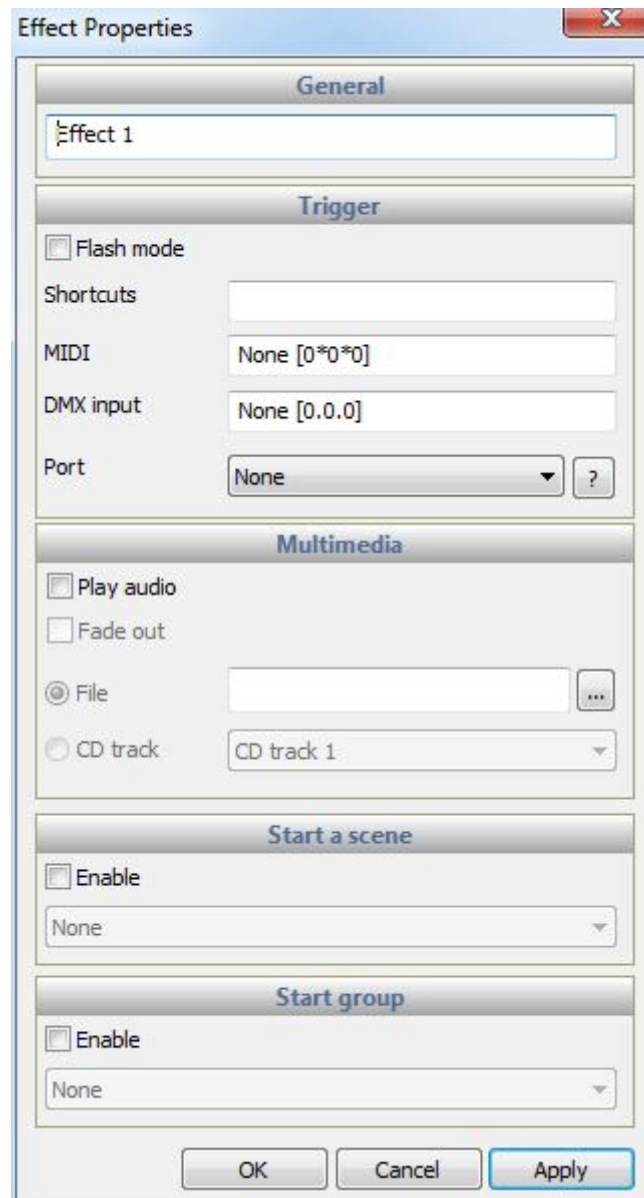
General: Cambia el nombre del efecto

Trigger: Configurar comandos de activación externa para el efecto

Multimedia: Activar un archivo de audio o vídeo del botón de efecto

Grupo de Inicio Scene/Start: Una escena o grupo puede iniciar cuando el botón de efecto es activado

Para activar el contenido de un efecto, abrir la ventana de propiedades de efecto, modificar los valores del canal apropiado y luego seleccionar "Aplicar".



Es posible importar datos de otro proyecto al seleccionar el botón de importar efecto.





## 6.Activación

### 6.1.Diseñador Easy Remote (anteriormente DVS)

El diseñador Easy Remote es una herramienta poderosa la cual le permite diseñar su propia interfaz. La interfaz se puede abrir automáticamente en la pantalla completa y se puede bloquear. La pantalla de Easy Remote también se puede sincronizar con una tableta iPad o Android usando la aplicación de Easy Remote por medio de WiFi.

Hacer un clic aquí para abrir el diseñador Easy Remote.

#### **Agregar Objetos**

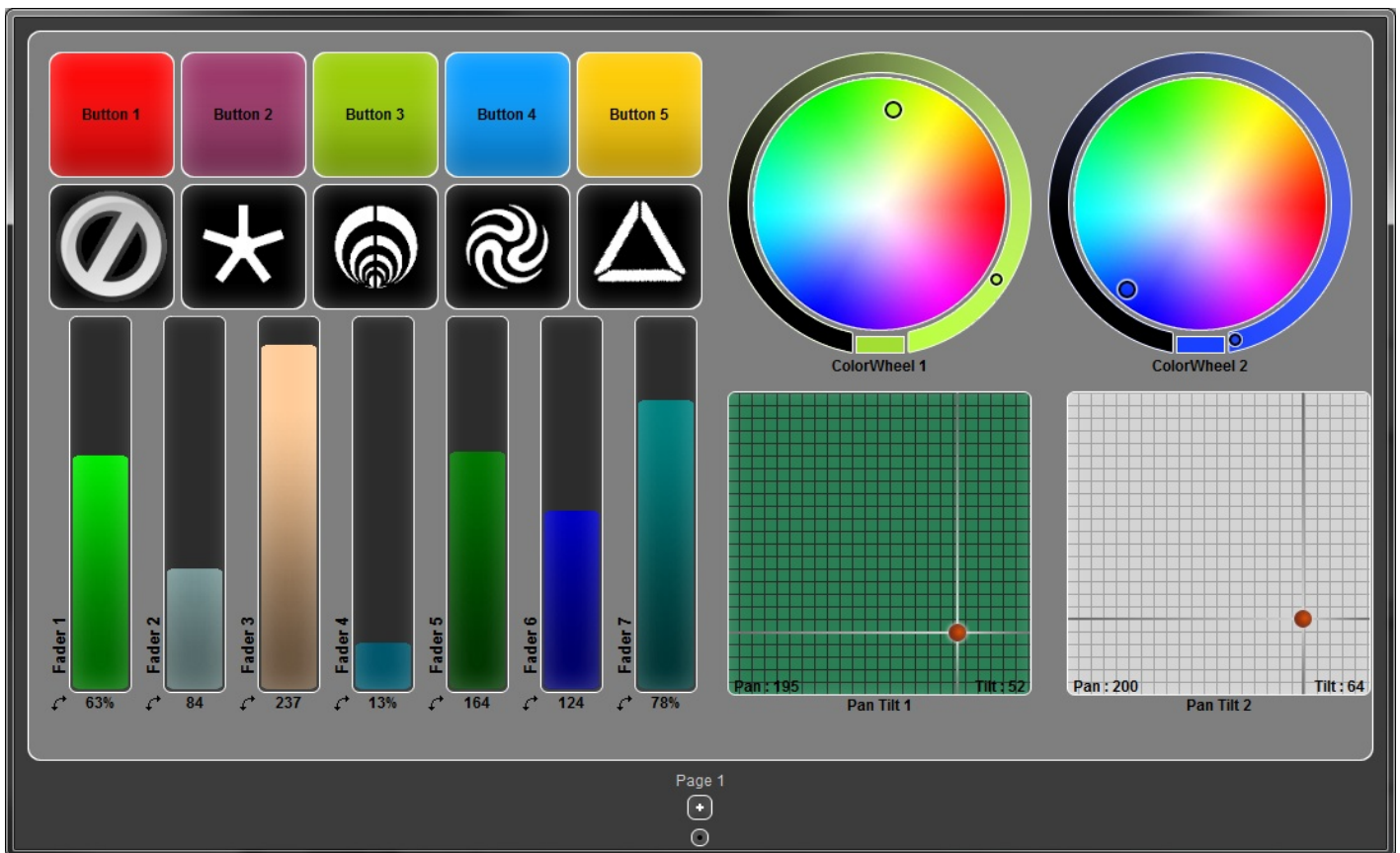
Casi todas las funciones se pueden acceder al hacer doble clic. Se puede agregar botones, faders, etiquetas de texto, cuadrículas XY y ruedas de colores. Al seleccionar 'Agregar Botón (rápido)' o 'Agregar Fader (rápido)' le permite rápidamente agregar un botón o fader sin asignar un comando.

Los objetos se pueden mover al sostener control y al arrastrar el componente, y se puede cambiar el tamaño al sostener la tecla shift. Asegúrese primero de que 'Bloquear Posiciones de Objetos' no esté seleccionado.

Una vez agregado un objeto, debe ser vinculado con una acción dentro del show. Para hacer esto, hacer un clic derecho en el objeto y seleccionar 'Comandos DVC'.

Target: Establecer si desea controlar una luminaria, familia de luminarias, escena, efecto, grupo o propiedad global.

Acción: Establecer si la función seleccionada deberá alternar, iniciar, parar, acelerar, disminuir o restaurar



## Otras Funciones

Nuevo/Abrir/Guardar/Guardar Como: Administrar los archivos (.era) de diseño Easy Remote

Cambiar el tamaño y organizar de nuevo: ajusta automáticamente cada tamaño de los objetos a los valores predeterminados y organiza automáticamente para ocupar la mínima cantidad de espacio

Bloquear posición de objetos: Le impide al usuario mover o cambiar el tamaño de los objetos

Ajustes del fondo: Elija un color de fondo o cargar una imagen

Cuadrícula: Muestra una cuadrícula y permite ajustar para ayudar a mantener los objetos alineados

Configuración de la pantalla: Mantener el diseñador Easy Remote por encima de todo en las ventanas, abrir a pantalla completa y minimizar el diseñador a la barra de tareas

Candado: Le permite bloquear la aplicación en pantalla completa y hacer modificaciones con una contraseña. Si pierde la contraseña, cerrar la aplicación de Easy Remote y abrir el archivo de dvs.ini con un editor de texto.

Apagar la computadora: Le permite apagar la computadora directamente desde la pantalla de Easy Remote, aun cuando se haya establecido una contraseña.

## Tableta iPad y Android

Con la aplicación de Easy Remote para tabletas iPad y Android, es posible enviar un diseño Easy Remote a la tableta y controlarlo por medio de WiFi. La aplicación puede ser descargada gratis desde la tienda de Aplicaciones Apple y Google Play.

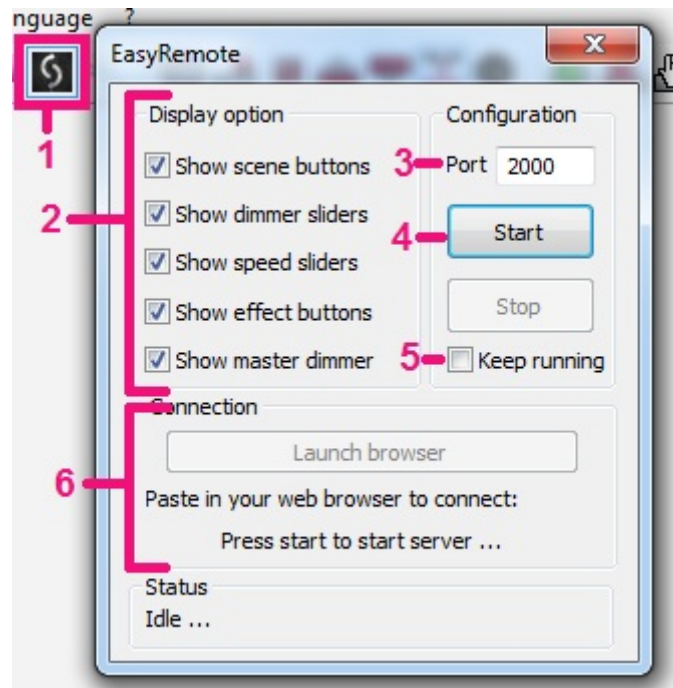
Conectar la aplicación y PC a la misma red local, o crear una red de computador a computador. La información sobre ¿cómo crear una red de computador a computador? la puede encontrar aquí: <http://windows.microsoft.com/en-us/windows-vista/Set-up-a-computer-to-computer-ad-hoc-network>

Una vez que la red se ha configurado, asegúrese de que el diseñador Easy Remote esté abierto y abra la aplicación de Easy Remote. La aplicación detectará automáticamente todas las instancias del diseñador Easy Remote. Sólo tiene que seleccionar la instancia a la cual desea conectar y la pantalla será construida y vinculada de forma automática.

## 6.2.Easy Remote Web

Easy Remote Web es una herramienta la cual ha sido diseñada para usuarios que no están usando dispositivos Android o Apple. Esta herramienta le permite controlar su show por medio de un navegador de web compatible.

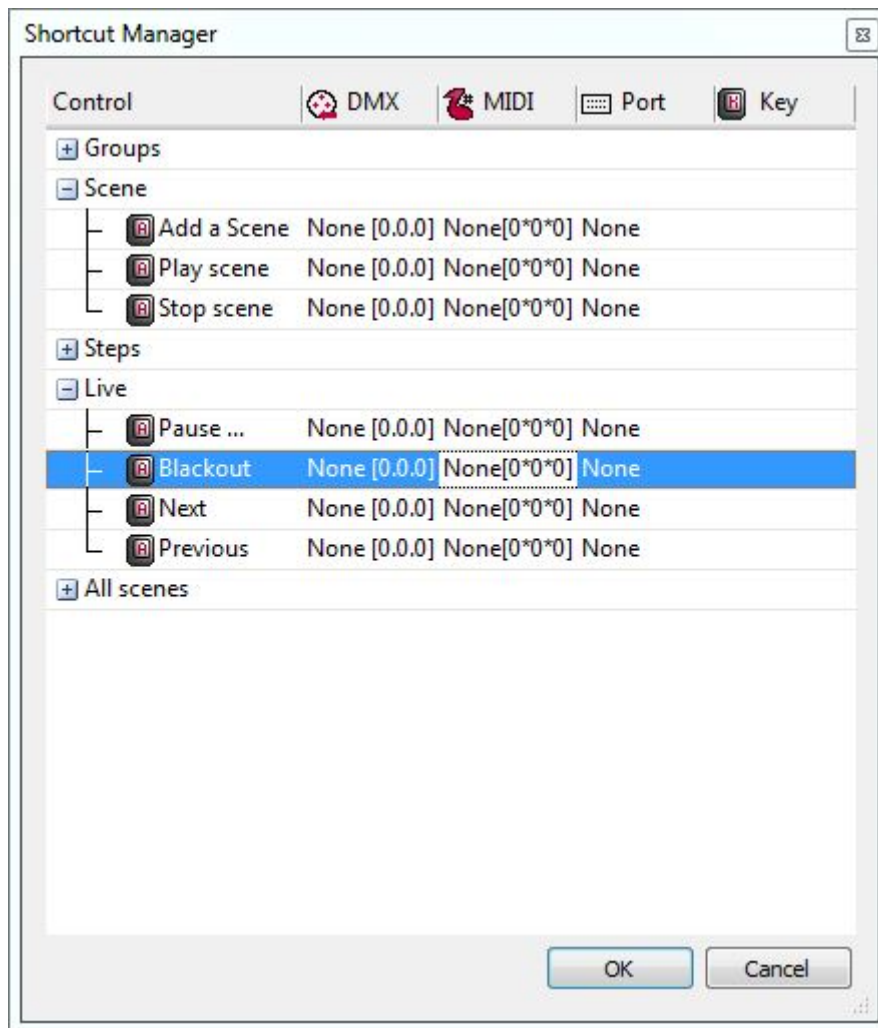
- 1- Hacer clic aquí para abrir la herramienta de Easy Remote Web
- 2- Elegir los objetos que desea incluir en el navegador
- 3- Seleccionar el puerto que desea usar y asegurarse que no está bloqueado en su enrutador
- 4- Hacer clic en 'Inicio'
- 5- Hacer clic en 'Dejar Corriendo' si desea que la página web todavía esté disponible luego de cerrar la herramienta de Easy Remote Web
- 6- Copiar la dirección web desde aquí y hacer clic en iniciar explorador para probar



## 6.3.MIDI

Es posible controlar casi toda función Live del software desde un controlador MIDI usando notas MIDI y mensajes cc.

Para activar un comando, abrir el Administrador de Atajos desde el menú de herramienta, hacer clic doble en la celda MIDI relevante y activar el comando apropiado desde el controlador MIDI. Las activaciones se pueden configurar para las escenas desde la ventana de propiedades.

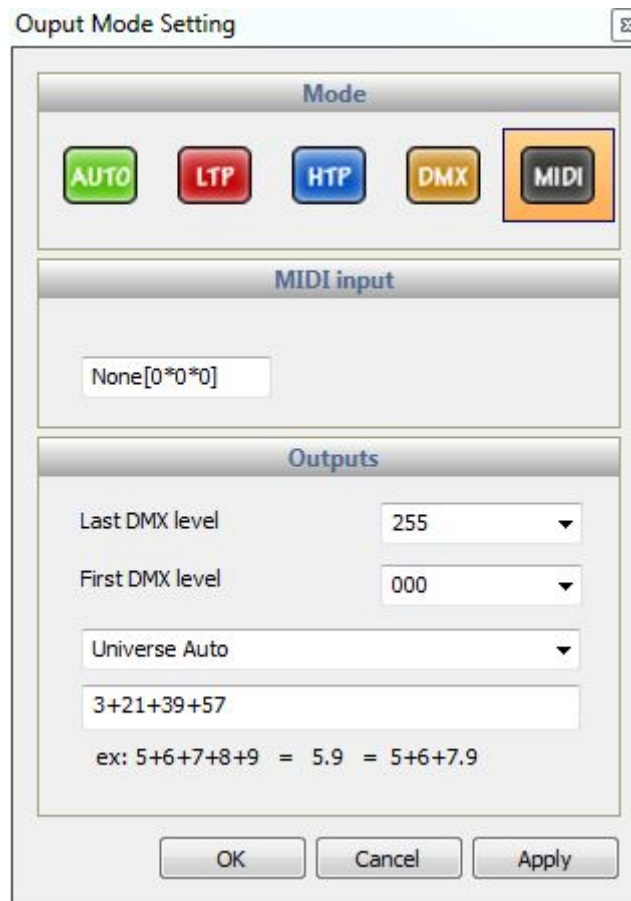


## Control del Fader del Canal

También es posible controlar el fader de los canales DMX desde un controlador MIDI. Para establecer esto:

- Hacer un clic derecho en la parte inferior del fader del canal y seleccionar entrada MIDI
- Hacer clic dentro de la celda de entrada MIDI y disparar el comando apropiado desde el controlador MIDI
- Seleccionar las luminarias que desea controlar en la ventana de grupo (nota: aun cuando un canal está asignado a un comando MIDI, las luminarias deben ser seleccionadas antes de que el control MIDI funcione)

Cuando los faders de salida son controlados por MIDI en Vivo, estos funcionan como LTP (último toma prioridad). Cuando el comando MIDI es activado, el fader del canal estará inmediatamente bajo el control MIDI y reemplazará todo valor programado anteriormente en la escena activada. Si una escena se activa más tarde, el fader de canal será anulado por la escena si el estado no está en OFF (APAGADO).



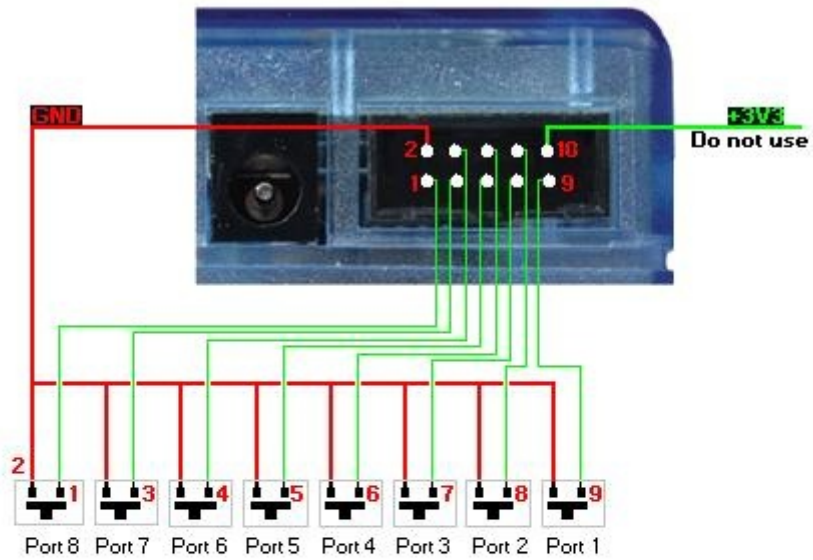
## 6.4.DMX

Los faders del canal y varias funciones del software se pueden controlar desde una entrada DMX. En primer lugar, asegurarse de que su interfaz DMX tiene un conector de entrada DMX. Algunas interfaces requieren un cambiador de género para esto. Confirmar que la 'Entrada DMX' se encuentre activada en el menú 'Opciones' y luego abrir el 'Administrador de la Interfaz' para configurar la entrada DMX (ver el tema de 'Universos DMX Múltiples' para más información).

## 6.5.Puertos

Algunas interfaces USB-DMX tienen un conector HE10 el cual es un conector con 10 pines montados en la parte trasera de la interfaz. Las escenas se pueden activar mediante la conexión de estos pines con el conector de tierra tanto en Vivo como en Stand Alone. Cualquier dispositivo puede ser conectado a través de un relé, como un panel de botones, un sensor de luz, un detector de infrarrojos (IR) o un receptor de HF.

Tiene 8 puertos los cuales pueden ser usados para activar 8 escenas, o puede combinar los puertos en binario para activar un máximo de 255 escenas. Los puertos son contacto seco y solo se requiere de un contacto momentáneo para activar una escena. Las escenas no son desactivadas cuando el puerto es liberado. El siguiente diagrama muestra cuales pines deben ser conectados para crear un disparo o activación.



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

Components to buy to make the cable	Pictures	Ref. <a href="#">Farnell</a>	Ref. <a href="#">Radiospares</a>
HE10 Connector female 10 pins (quantity 2)		636034	454-2362
Ribbon cable (Quantity 1m or +)		148011	246-8133

Connection  
to keypad 4 buttons

**Here is the description of the  
connection.**

Only 5 wires are required to use the 4 buttons of the keypad, but we advise to connect the 10 wires of the ribbon cable.

Connection  
to DMX interface



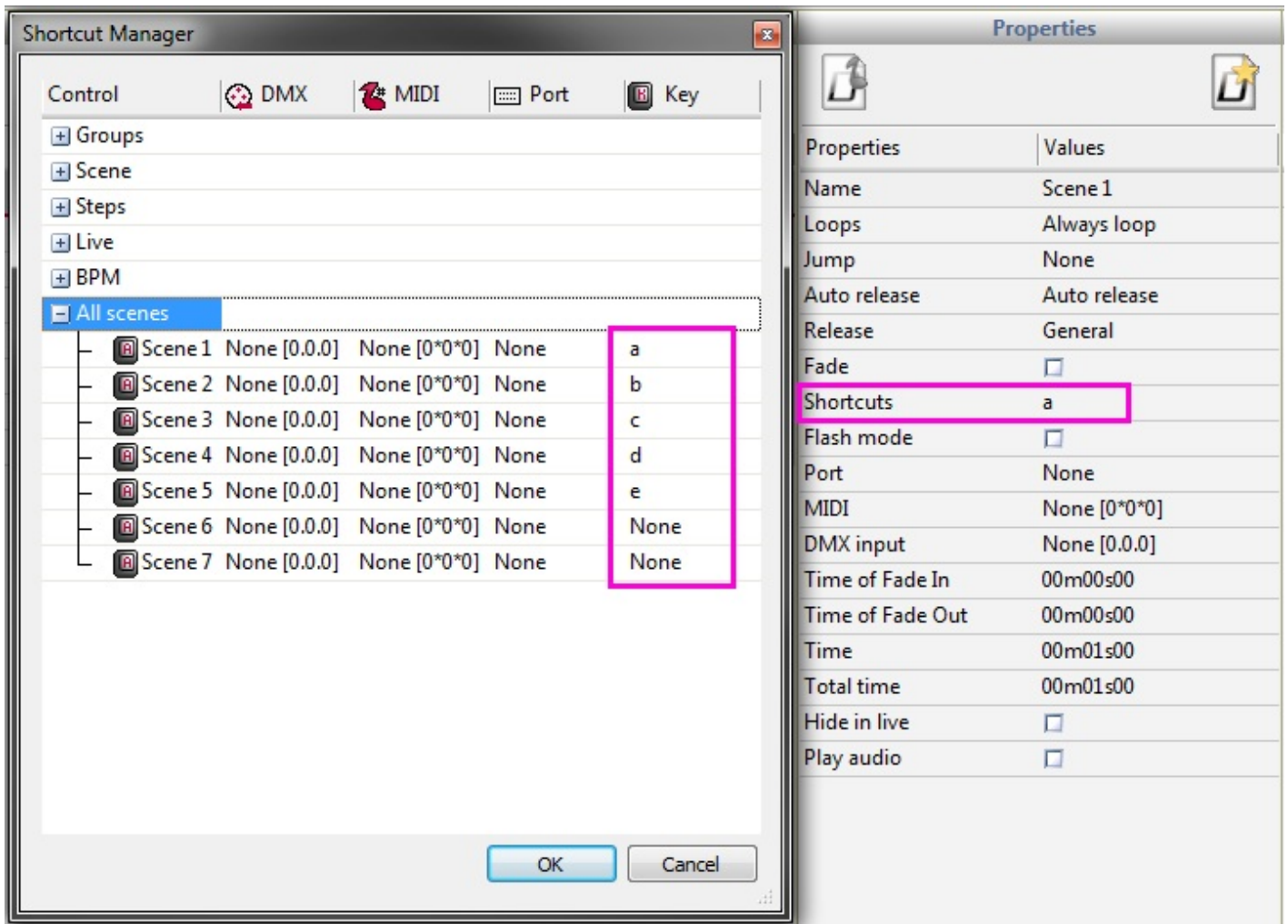
Storm Interface - Keymat  
14 Bentinck Court, Bentinck Road, West Drayton,  
UB7 7RQ, England  
Tel: +44 (0)1895 431421 Fax: +44 (0)1895 431132  
Email: sales@keymat.com

Storm Interface USA  
364 Pennsylvania Avenue, Suite 202,  
Glen Ellyn, Illinois, 60137, USA  
Tel: 630 469 2981 Fax: 630 469 2975  
Email: sales.usa@storm-keypads.com

[www.storm-keypads.com](http://www.storm-keypads.com)

## 6.6.Teclado

Las escenas pueden ser activadas desde un teclado de la computadora. Las activaciones del teclado se pueden asignar dentro de la ventana de atajos al escribir uno o más caracteres en el campo de 'Teclas', y en la ventana de propiedades de la escena al escribir uno o más caracteres en el campo de 'Atajos'.



## 6.7. Reloj / Calendario

Algunas interfaces USB-DMX tienen un reloj y calendario interno los cuales pueden activar escenas en stand alone (esta función no está disponible en Vivo). El tiempo y la fecha se pueden configurar en la ventana de stand alone. Ver el tema de stand alone para más información.



The image shows a software configuration window titled "Scene 1". It is divided into three main sections: "General", "Trigger", and "Date & Time".

- General:**
  - Name: Scene 1
  - Loops: Always loop
  - Jump: None
  - Auto release: Pause ...
  - Fade
- Trigger:**
  - Port: None
  - Not possible to call this scene with NEXT and PREVIOUS buttons.
- Date & Time (highlighted with a pink border):**
  - Enable
  - Appointed time
  - Repetition
    - From: 10:00
    - to: 23:59
    - Repetition: 00:10
  - Everyday
    - From: All
    - to: All
    - Month: All
    - Day: All
  - One day
  - Settings...

At the bottom of the dialog are three buttons: "OK", "Apply", and "Cancel".

## 6.8.Audio

El analizador de audio es una herramienta avanzada para la detección de BPM (pulsaciones por minuto) la cual le permite sincronizar su iluminación a la música en 2 maneras diferentes.

- Mediante el cálculo del BPM promedio de una señal de audio entrante y el envío de un mensaje al software de control con una pulsación constante
- Mediante el cálculo del pulso de una señal de audio entrante y el envío de un mensaje al software de control cada vez que se alcanza un umbral de volumen

El BPM está representado por el LED Rojo y el Pulso representado por el LED verde. Para configurar una escena para que siga el BPM o pulso, hacer clic derecho en la escena.

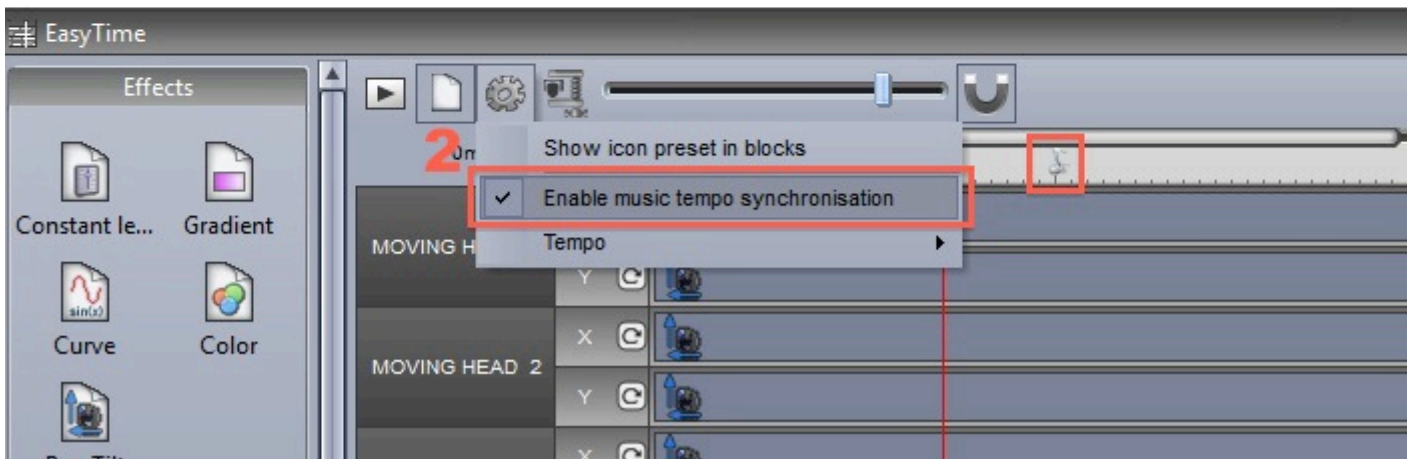
BPM en un paso: cambia pasos cada vez que se recibe un mensaje BPM

BPM con fade: Lo mismo que con BPM en un paso, excepto que los tiempos de fade están activados entre cada paso. Si el mensaje de BPM viene antes de que termine el fade, el próximo paso será activado y el

fade será interrumpido

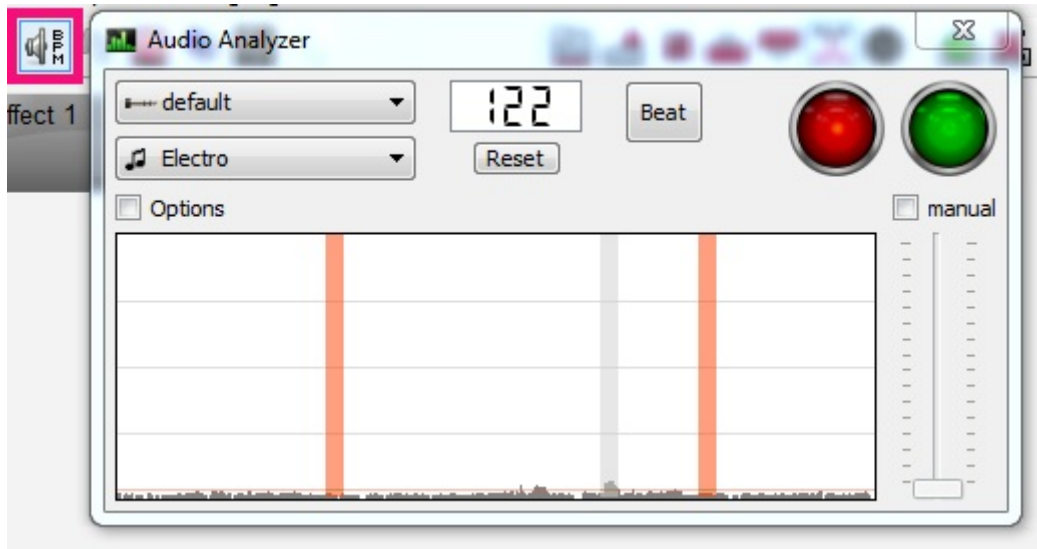
BPM en una escena: La escena será activada nuevamente desde el inicio cada vez que un mensaje BPM es recibido

El pulso en un paso, pulso con fade, y pulso en una escena: Lo mismo que BPM, excepto que el mensaje de pulso será leído.



Hacer clic aquí para iniciar el Analizador de Audio.

Para empezar, seleccionar la conexión de entrada y el tipo de música. Seleccionar manualmente y ajustar el fader a la derecha si la detección de pulso requiere que el umbral manual sea ajustado. Mientras tenga una entrada de señal sana, el Analizador de Audio debe funcionar bien sin tener que ajustar algo más.



### Ajustes Avanzados - Filtros y Presets

Para acceder a los ajustes avanzados, seleccionar la cajita de selección de 'Opciones'. Los siguientes ajustes están disponibles:

**Presets-** Todos los ajustes pueden ser guardados en un preset. Para guardar un preset, seleccionar 'Add'.

**Nombre-** Introducir un nombre a el preset seleccionado (a los presets default no se les puede cambiar el nombre) .

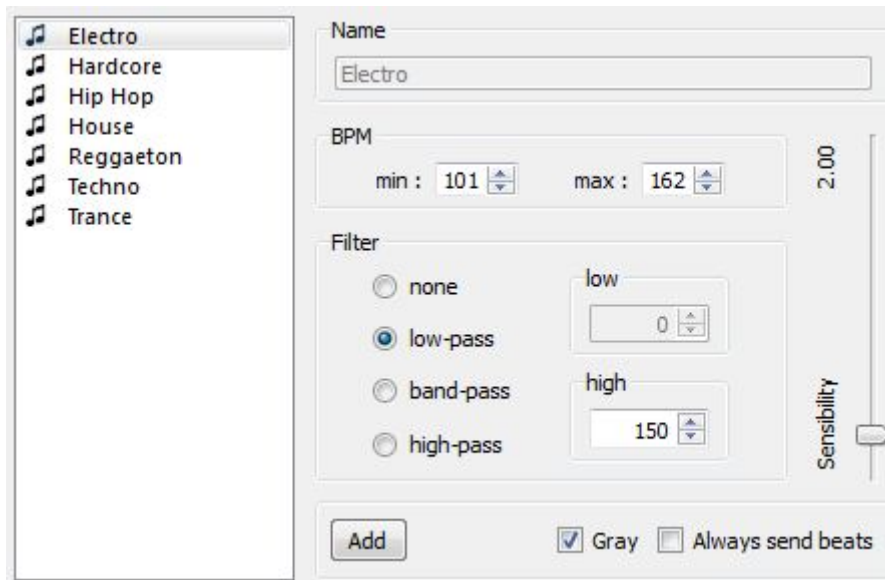
**BPM-** Establezca el mínimo y el máximo BPM a detectar.

**Filtro-** Envía el Analizador de Audio para analizar sólo ciertas frecuencias. Por ejemplo, para escuchar sólo a las frecuencias del bajo, agregue un filtro de paso bajo de 150 Hz o menos.

**Enviar Pulsaciones Siempre-** El Analizador de Audio continuará con el envío de BPM, incluso cuando se detiene la música.

El analizador de audio calcula el BPM mediante la detección de picos en el audio. El pico se calcula tomando una pequeña muestra de la señal de audio entrante (pocos milisegundos), calculando el nivel de volumen promedio y comparando esto con el nivel promedio de volumen a través de una muestra más grande (pocos segundos).

**Sensibilidad-** La sensibilidad determina cuántas veces mayor el nivel pequeño de la muestra debe ser luego el nivel de la muestra más grande será marcado como un pico. Por ejemplo, si la sensibilidad es ajustada a 2 y el volumen promedio es de 20%, entonces la señal entrante debe llegar a 40% para ser marcado como un pico. La disminución de la sensibilidad permitirá que se detecten más picos y el aumento de la sensibilidad hará que se detecten menos picos, pero generalmente será más fiable. La música altamente comprimida requiere de una sensibilidad menor.



## Ajustes Avanzados - Duración

Promedio- Establece la longitud de la ventana de muestra mayor para calcular el nivel del volumen promedio

BPM- El tiempo debe esperar antes de emitir un BPM diferente

Normalización- Si la entrada de audio es silenciosa, el Analizador de Audio subirá el nivel del volumen luego de la cantidad de tiempo establecida. Por ejemplo, el valor predefinido está configurado a 5 segundos, por lo tanto el nivel del volumen será analizado sobre un periodo de 5 segundos. Si el nivel más alto sobre este periodo es 50%, entonces el nivel de entrada será multiplicado por 2.

Normalización % - Establece el umbral para cuando a normalizarse. De forma predeterminada, este valor se establece en 50%, por lo que si el volumen promedio es superior al 50% no se normalizará.

Parar detección / % - Si 'Enviar pulsaciones Siempre' no está seleccionado, el analizador de audio dejará de mandar pulsaciones al software de control después de el tiempo especificado. De manera predeterminada, si el volumen cae por debajo de 4% por más de 0.5 segundos, el Analizador de Audio dejará de enviar pulsaciones. Si hay mucho ruido en la entrada de audio, se recomienda aumentar este nivel.



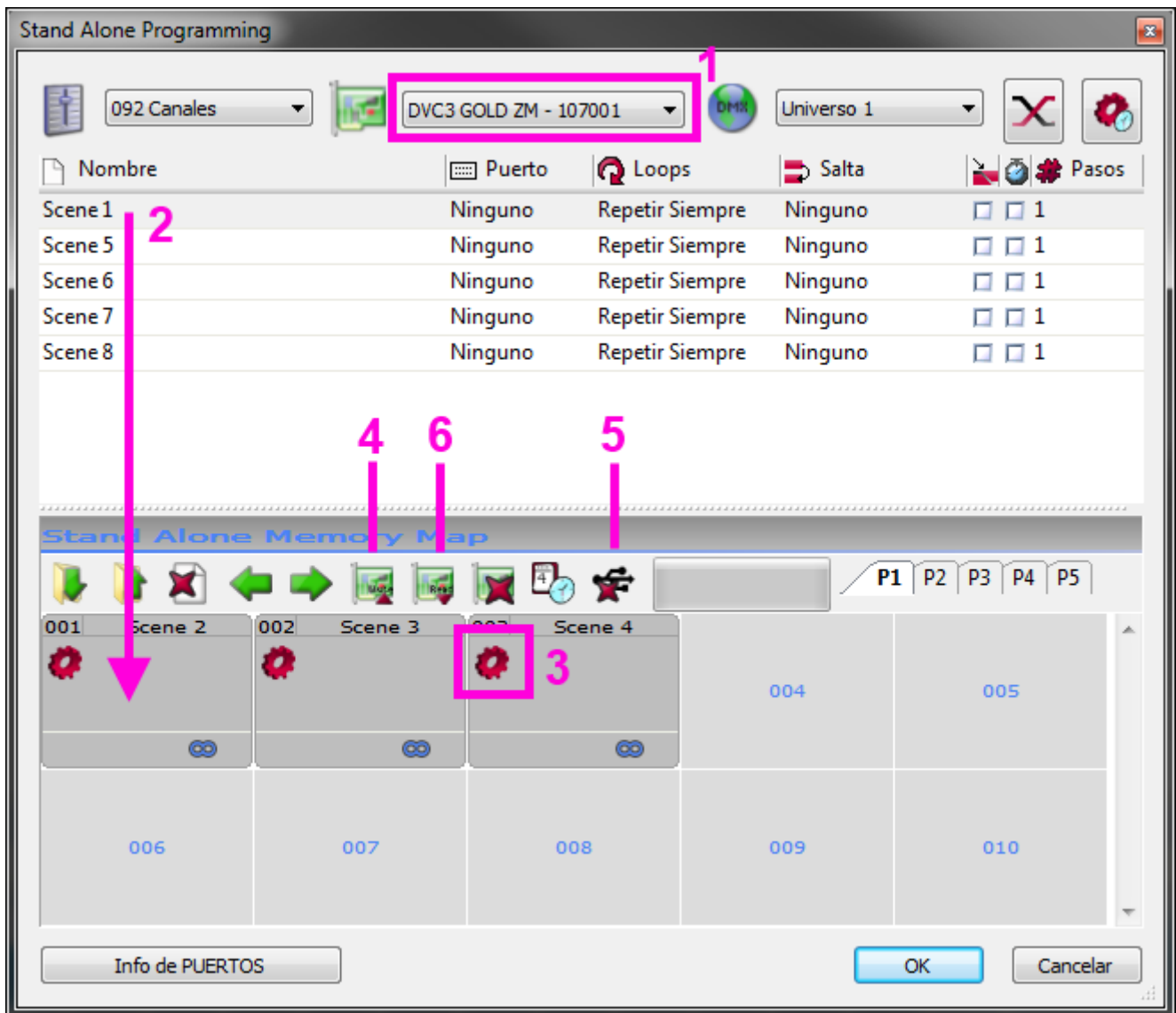
# 7. Otra Información

## 7.1. Stand Alone

Algunas interfaces USB-DMX tienen memoria independiente. Las escenas pueden ser programadas en el software de control y almacenadas dentro de la interfaz. Esto puede ser útil como un respaldo, para una instalación arquitectónica o como una alternativa para el control de la iluminación cuando no hay disponible un computador, por ejemplo, tal vez podría haber una escena con todo al 100% para el personal de limpieza.

Para empezar, abrir el diálogo de 'Programación Stand Alone' desde el menú de herramienta. Si esta ventana está vacía, no hay una interfaz stand alone compatible conectada.

- 1- Seleccionar la interfaz que quiere usar
- 2- Arrastrar y soltar las escenas disponibles desde el área de arriba hacia el mapa de memoria en el área de abajo
- 3- Hacer clic aquí para seleccionar los ajustes de stand alone.
- 4- La memoria se puede escribir aquí
- 5- Al hacer clic aquí pondrá la interfaz en modo stand alone y lo desconectará del software de control
- 6- La memoria de la interfaz se puede leer aquí

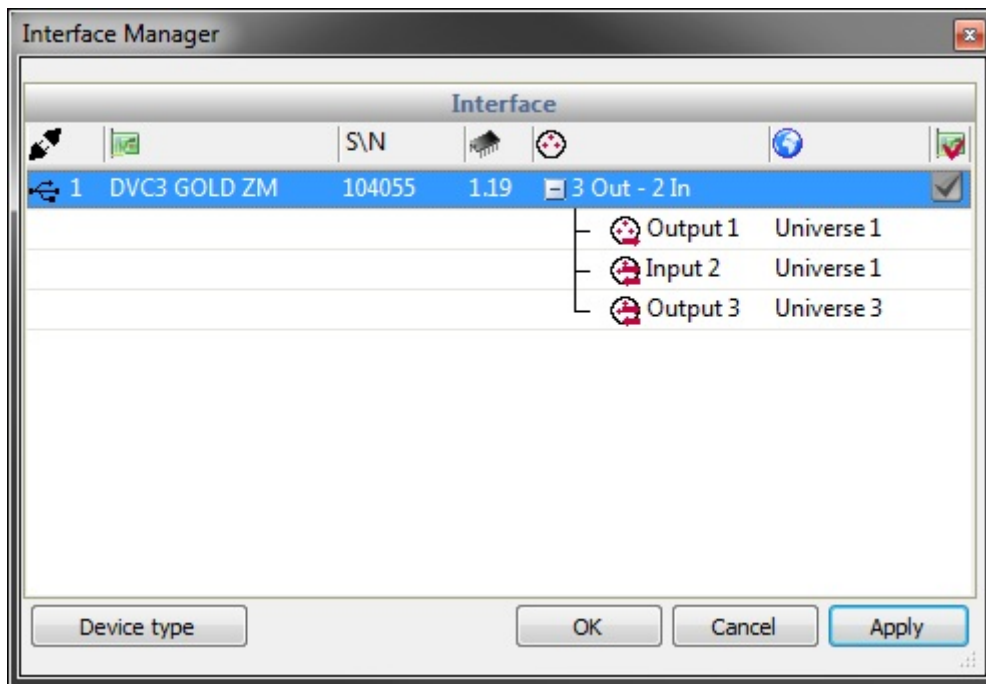


## 7.2.Multiples Universos DMX

El administrador de la interfaz se puede acceder desde el menú de herramientas. Este muestra información sobre las interfaces USB-DMX compatibles que están conectadas. Aquí puedes ver el número de serie de la interfaz, establecer las conexiones que serán utilizadas para la entrada y salida DMX y parchear un número de universo del software a una salida.

Los botones de "Tipos de Interfaz" le permite elegir el tipo de interfaz que desea controlar. Las opciones disponibles son:

- Demo: no se detecta ninguna interfaz
- USB: sólo la interfaz conectada al puerto USB será detectada
- Ethernet: sólo la interfaz en el network será detectada
- All: Todos los tipos de interfaces serán detectados



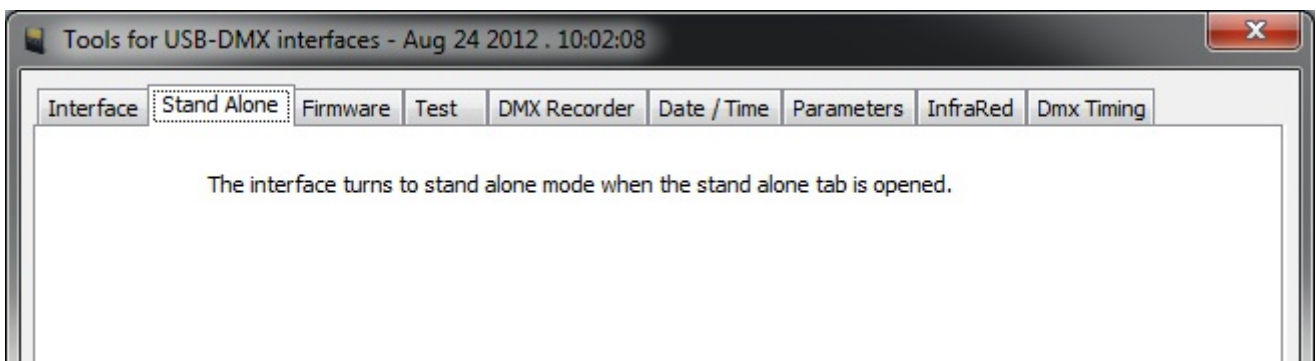
### 7.3.Herramienta para Configuración de Hardware - Tools

Hay un grupo de herramientas disponibles para ayudar a mantener su hardware. Usted puede acceder a estas herramientas desde la carpeta de instalación del software. Las herramientas son compatibles con los productos SIUDI5, 6, 7, 8 e interfaces sensibles al tacto.

La pestaña de interface nos muestra el producto que tenemos conectado, junto al número de serie del mismo.



Si desea probar su producto en stand alone mientras está conectado a su computador, seleccione la pestaña de stand alone.



Aquí puede actualizar el firmware de la interfaz. El firmware está almacenado dentro de la interfaz y

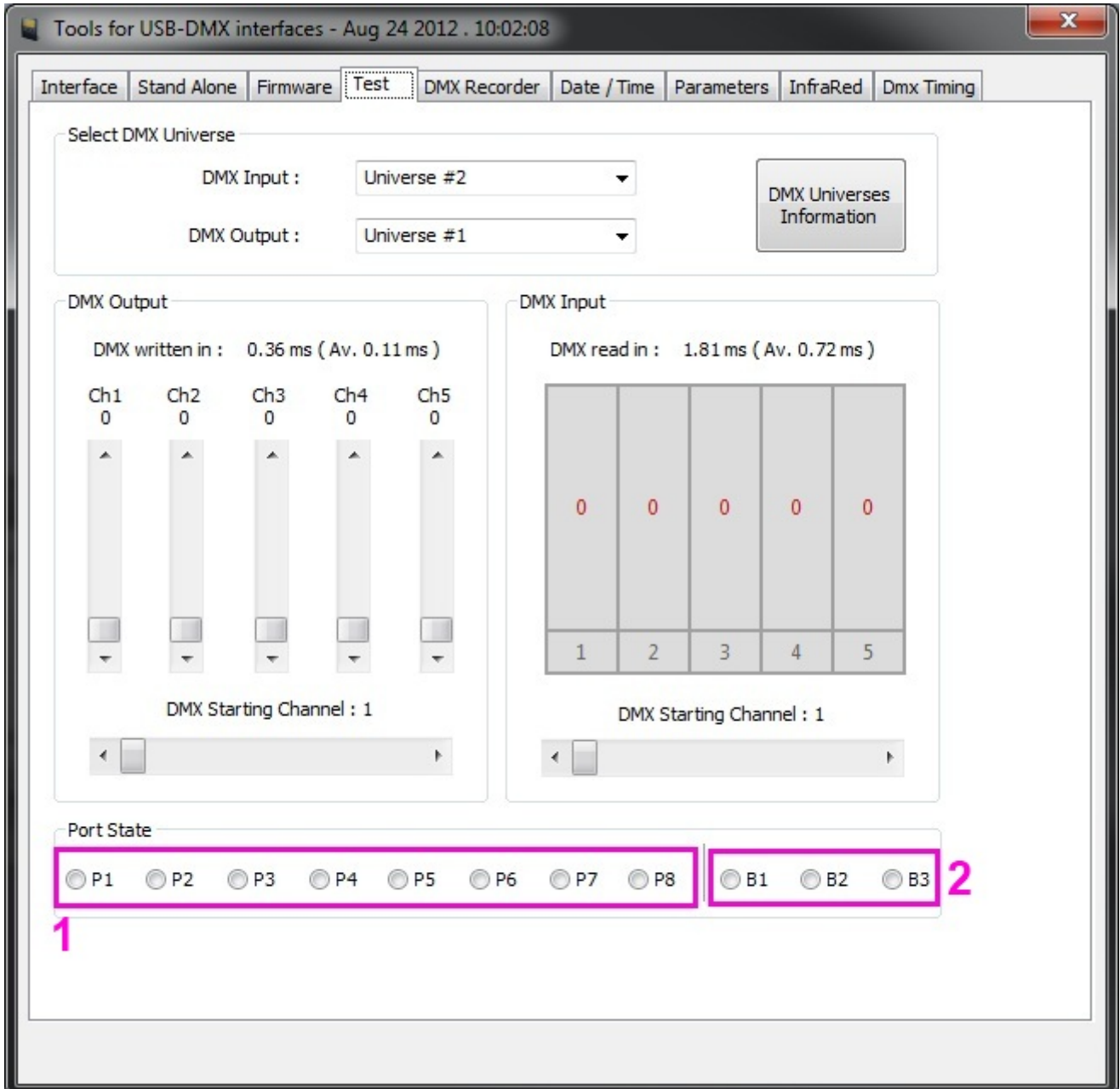


actualizarlo es una solución común a una amplia variedad de problemas.

La entrada y salida DMX se puede probar fácilmente en la pestaña de Test. Si su interfaz tiene dos conexiones DMX, conectar la salida con la entrada.

Si su interfaz está funcionando correctamente los valores de entrada a la derecha deben cambiar a medida que mueve los faders a la izquierda.

Los botones en su interfaz se pueden probar aquí (1) y si está usando los puertos traseros, estos se pueden probar aquí (2).

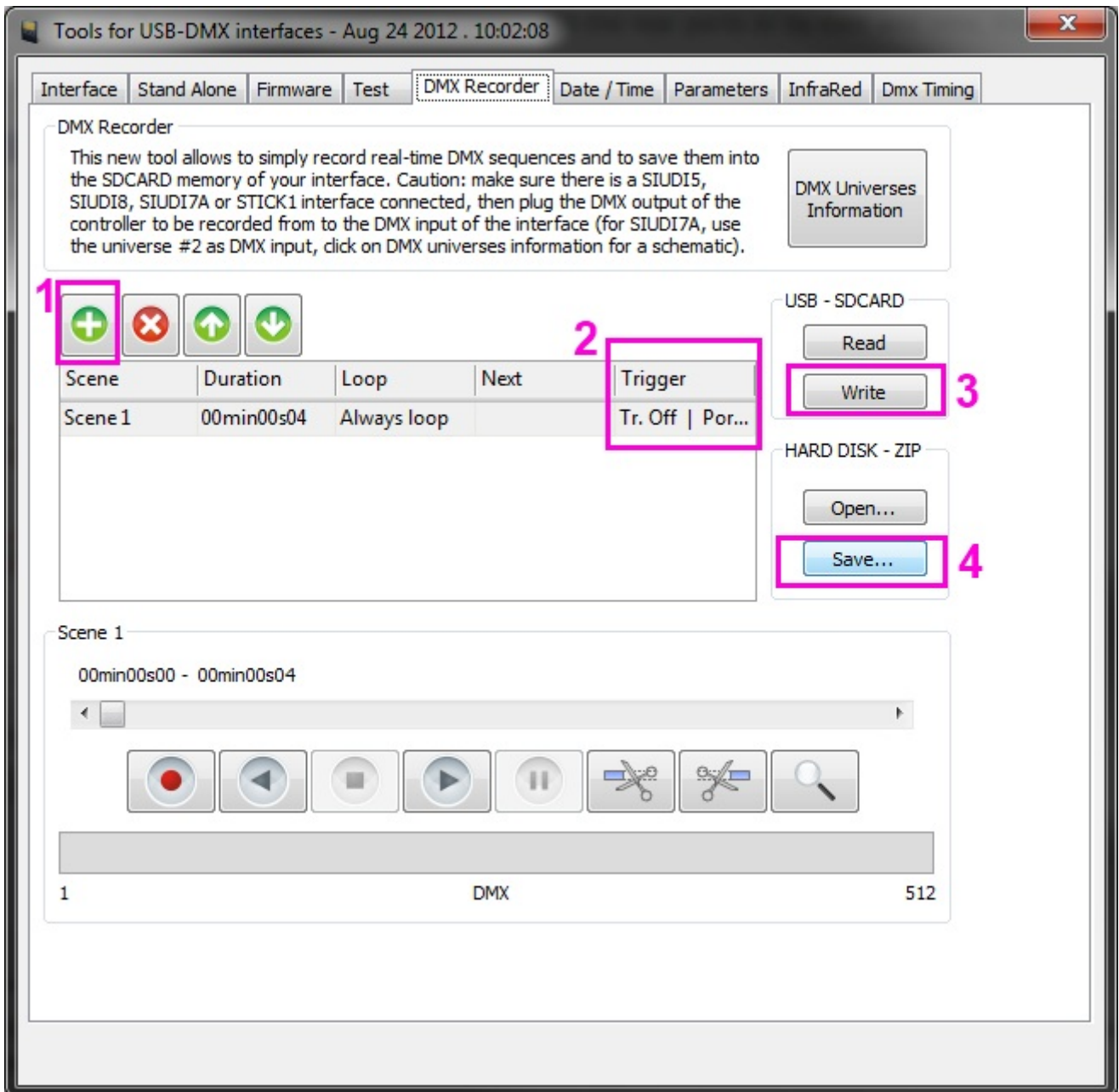


Si usted tiene un show en una mesa DMX, lo puede transferir directamente a su interfaz USB-SD usando la herramienta DMX Recorder.

Hacer clic aquí (1) para crear una escena nueva y luego hacer clic en record. Si desea activar sus

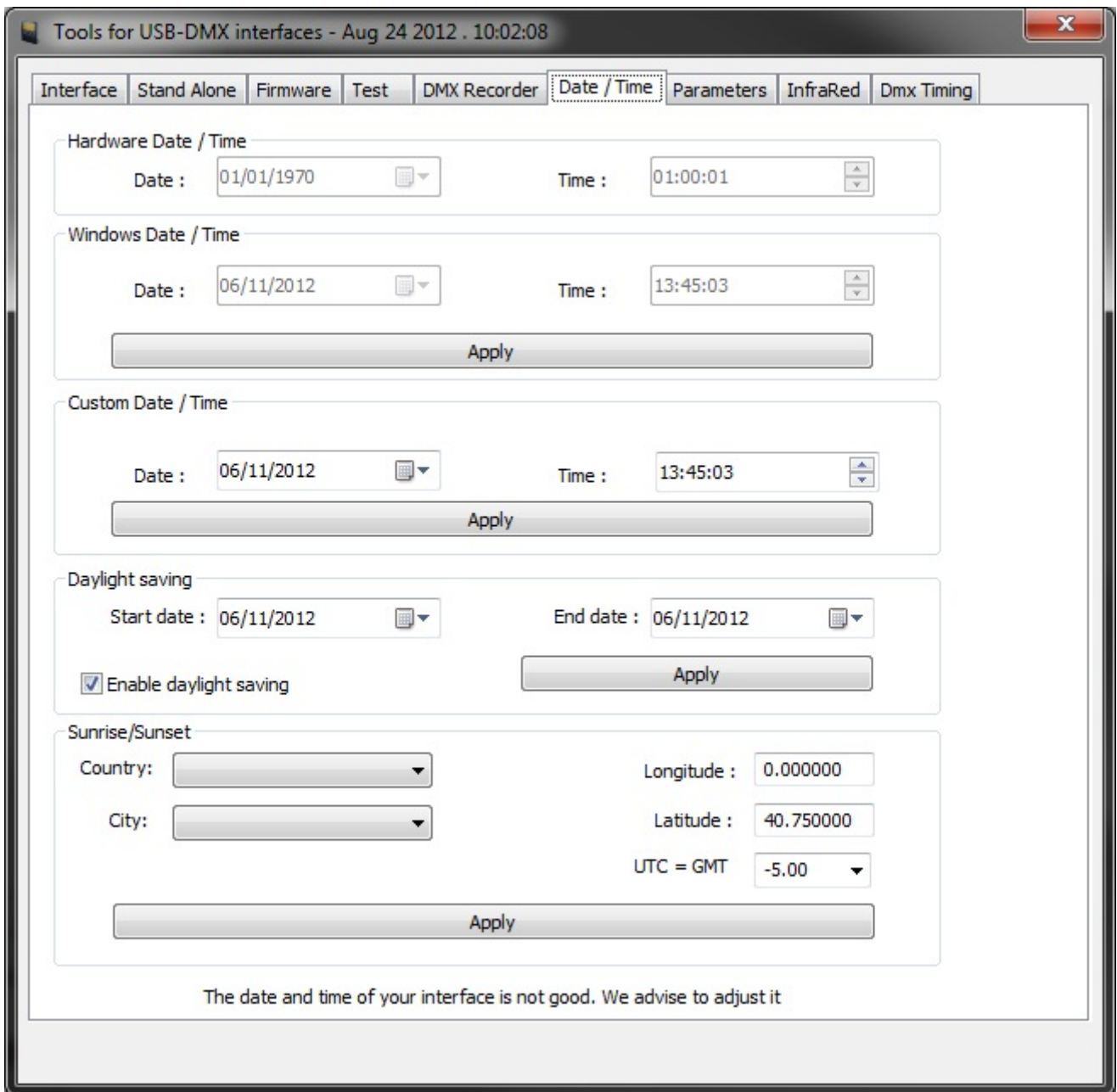
escenas con los puertos traseros o por medio de la hora y fecha, los disparos se pueden configurar aquí (2).

Una vez usted está satisfecho con su grabación, hacer clic (3) para escribir en la memoria de la interfaz, o hacer clic aquí (4) para escribir en el disco duro para usarlo después.

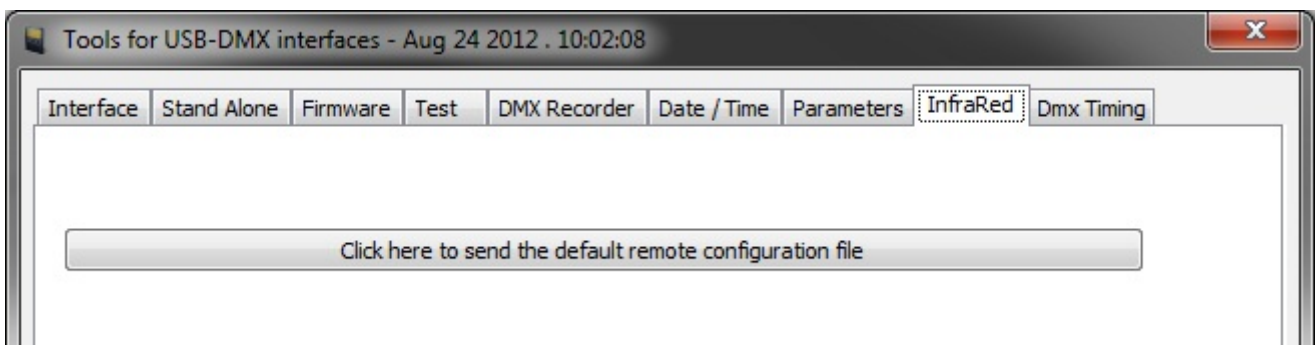


Algunas interfaces tienen un reloj y calendario interno. Usted puede actualizar esto al sincronizarlo con el reloj y calendario de Windows, o seleccionando una fecha y hora. También puede ajustar una fecha de inicio y fin para que el reloj interno se mueva automáticamente una hora hacia adelante.

Si usted tiene una interfaz compatible conectada, usted podrá seleccionar una locación. Esto le permitirá el disparo de escenas al amanecer y atardecer.



La pestaña de InfraRed le permite enviar la configuración remota predeterminada para que la unidad pueda ser usada con uno de nuestros controles remoto oficial.

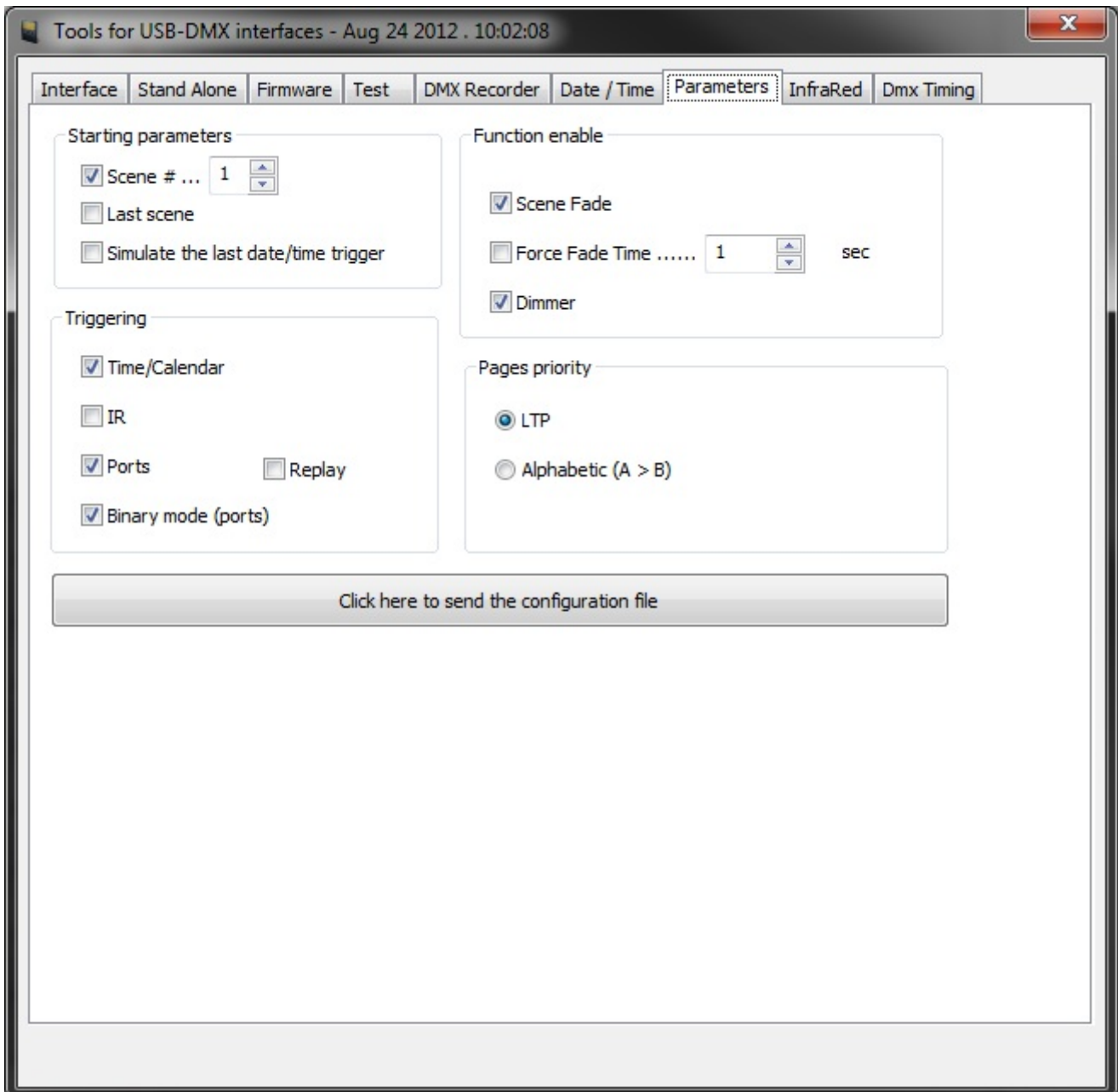


El grupo de Parámetros de inicio le permite establecer el estado por defecto de la interfaz cuando se enciende por primera vez. El grupo de disparo le permite desactivar funciones que no son necesarias o

ayudar a solucionar un problema.

Funciones tal como el fader de Intensidad en las interfaces sensibles al tacto pueden ser desactivadas dentro del grupo de Activación de Funciones. Si tiene una interfaz de varias páginas conectada, puede cambiar las prioridades de las páginas. LTP significa que la última escena activada siempre tomará prioridad sobre las demás.

Una vez establecida la configuración, hacer clic en la parte inferior para enviar el archivo de configuración al Internet. Tenga en cuenta que su interfaz puede desconectarse del USB por unos segundos.



## 7.4.Ayuda Adicional

Para más ayuda, revisar los tutoriales en vídeo y foros disponibles en nuestra página web. Si no puede

encontrar la respuesta a su pregunta aquí, envíenos un correo electrónico o llamarnos y icon mucho gusto le asistiremos!