

LumiDesk

Español

Table of contents

1. Bienvenido a Lumidesk	1
2. Instalación	2
2.1.1. Software	3
2.2.2. USB - DMX Interface	9
3. Guía rápida	10
3.1.1. Agregar luminarias	11
3.2.2. Diseño del escenario	14
3.3.3. Crear programas	16
3.4.4. Reproducir el show	28
4. Programación	35
4.1.1. Agregar efectos automáticamente	36
4.2.2. Configurando una matriz de LED	38
4.3.3. Usando el área de movimiento XY	43
4.4.4. Rueda de color RGB/CMY	53
4.5.5. Opciones del Escritorio (Desktop)	57
4.6.6. Opciones de Escenas, Secuencias y Cues	70
5. Reproducción	76
5.1.1. Reproducción de Secuencias y Cues	77
5.2.2. Herramientas En Vivo	91
5.3.3. Presets y Escritorio En Vivo	93
5.4.4. EasyRemote (tablet/smartphone control)	100
5.5.5. Easy Remote Modo HTTP	106
5.6.6. Parcheo Directo Entrada DMX	109
6. Configuración	110
6.1.1. Editor de perfiles/librerías	111
6.2.2. General Settings	112
6.2.1.2.1 General	113
6.2.2.2.2 Escritorio (Desktop)	115
6.2.3.2.3 Atajos	120
6.3.3. Niveles de salida DMX	124
7. Características ULTIMATE	125
7.1.1. Programación	126
7.1.1. Control externo MIDI y DMX	126
7.2.2. Reproducción	129
7.2.1. Disparo por MIDI y puertos I/O	130
7.3.3. Configuración	131
7.3.1. Configure the StandAlone Mode	132
7.3.2. Universos DMX	139
7.3.3. Puertos I/O	145
8. FAQ - Preguntas Frecuentes	147
9. Apéndices	149
9.1. DMX512 - Descripción breve	150

1. Bienvenido a Lumidesk

Gracias por tu interés en el software de control de iluminación Lumidesk.

Este manual te mostrará información muy útil que te ayudará a aprovechar tus luminarias al máximo usando nuestro software.

Encontrarás las siguientes secciones en este manual:

Instalación

Cómo instalar el software e interfaz USB-DMX

Guía Rápida

Explica los conceptos más básicos del software, que te permitirán poner a funcionar tus luces rápidamente

Herramientas de Programación

Todos los detalles de cómo agregar luminarias y programar escenas de iluminación

Herramientas de Reproducción (Playback)

Explica todas las herramientas usadas para activar escenas en vivo

Herramientas de Configuración

Detalles desde salida DMX hasta modificar perfiles/librerías de luminarias

Herramientas Versión Ultimate

Descripción de aquellas herramientas disponibles sólo en la versión Ultimate del software

FAQ - Preguntas Frecuentes

Si tienes cualquier pregunta, empieza por aquí

Apéndices

Introducción a DMX, accesorios, etc...

Si compraste uno de nuestros paquetes Lumidesk, verás que contiene:

1 interfaz USB-DMX, 1 CD de instalación y 1 cable USB.

Una vez más, gracias por su interés en el software Lumidesk... ¡suerte!

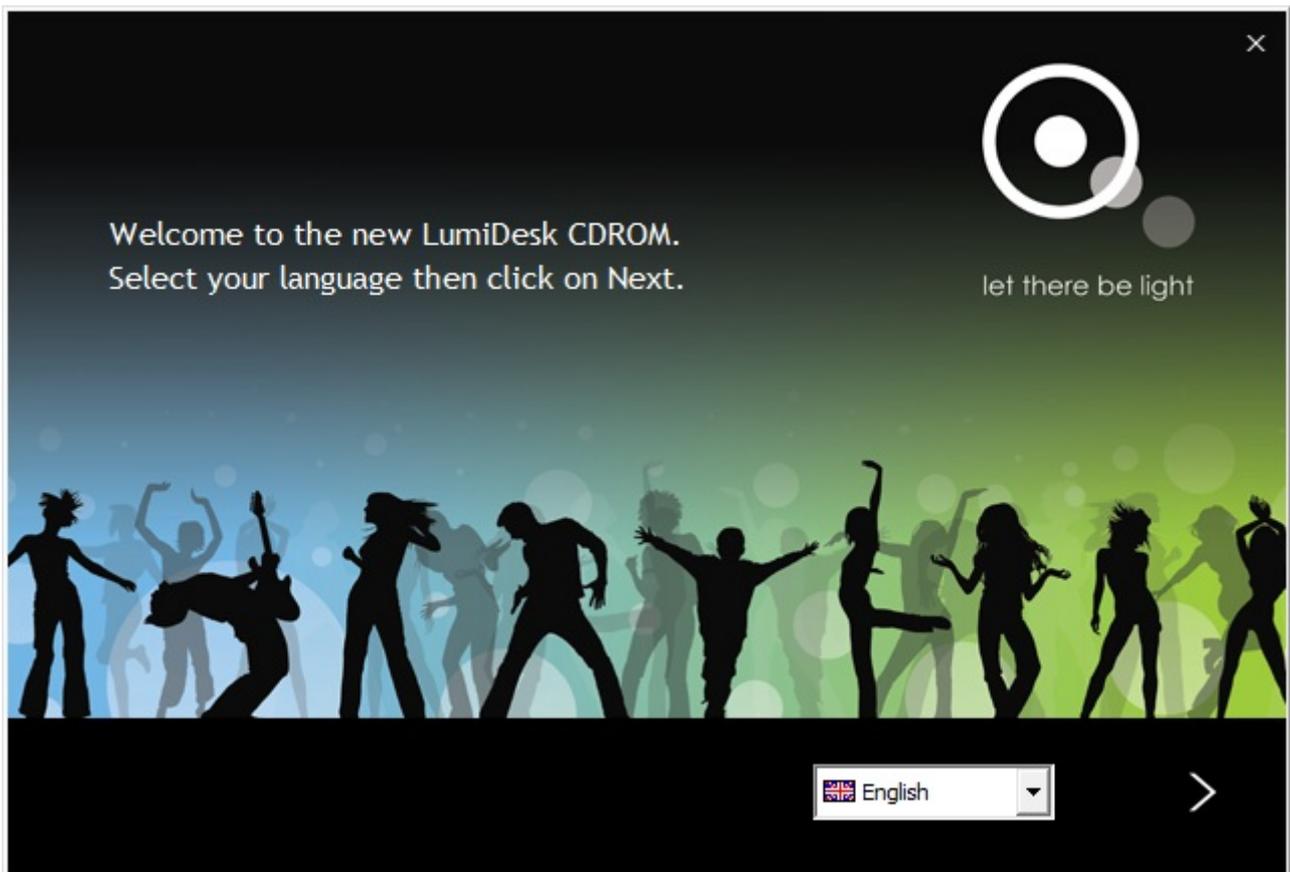


2.Instalación

2.1.1. Software

Puedes instalar el software Lumidesk desde el CD de instalación incluido en el paquete, o también puedes descargarlo gratuitamente desde el sitio de internet (si este es tu caso, ignora el siguiente párrafo).

Inserta el CD de instalación en tu computadora. Una vez que la pantalla de instalación esté abierta, selecciona tu idioma y presiona SIGUIENTE.



Debes aceptar el acuerdo de licencia. Finalmente, en la siguiente pantalla, haz clic en el ícono de INSTALAR.



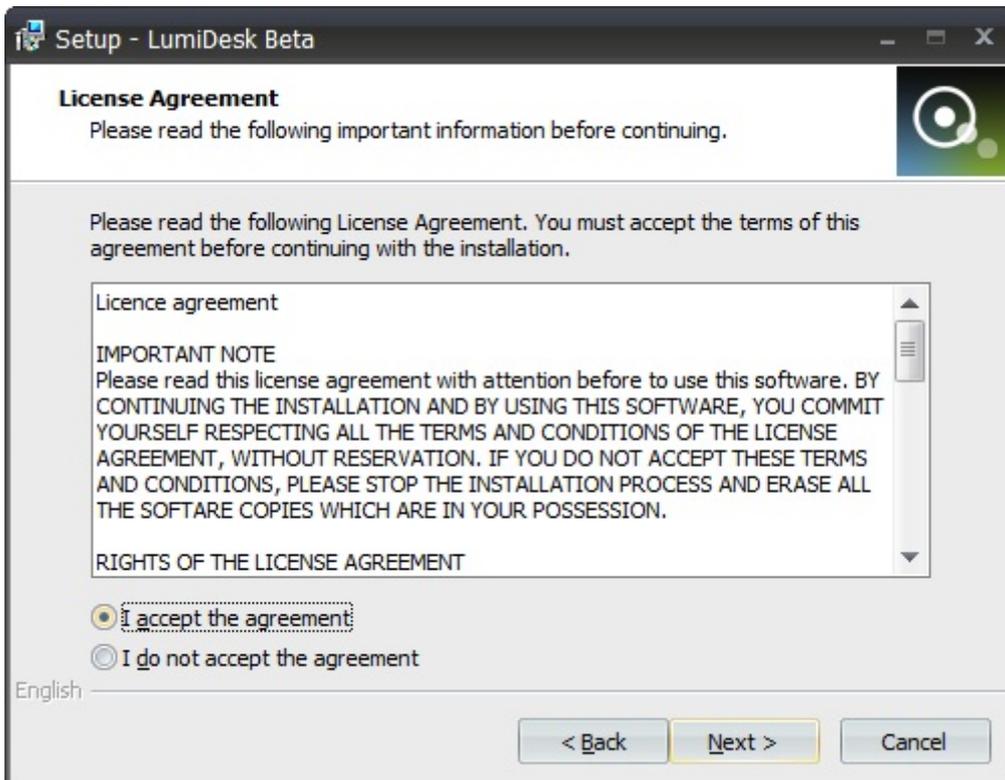
Selecciona tu lenguaje.



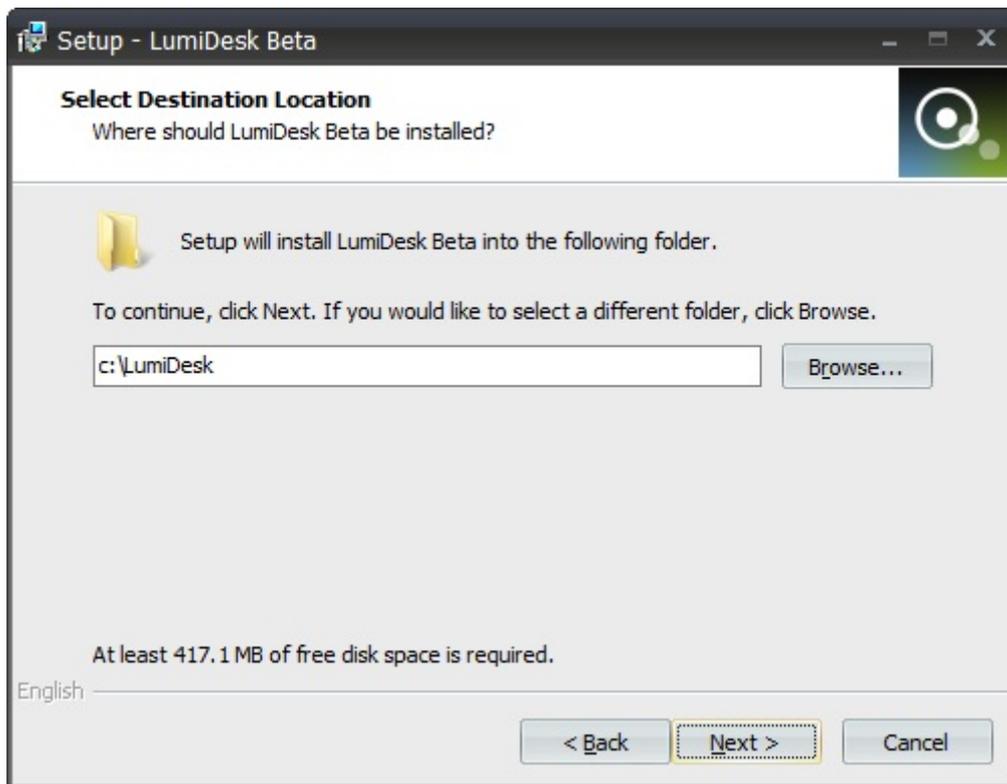
Selecciona SIGUIENTE.



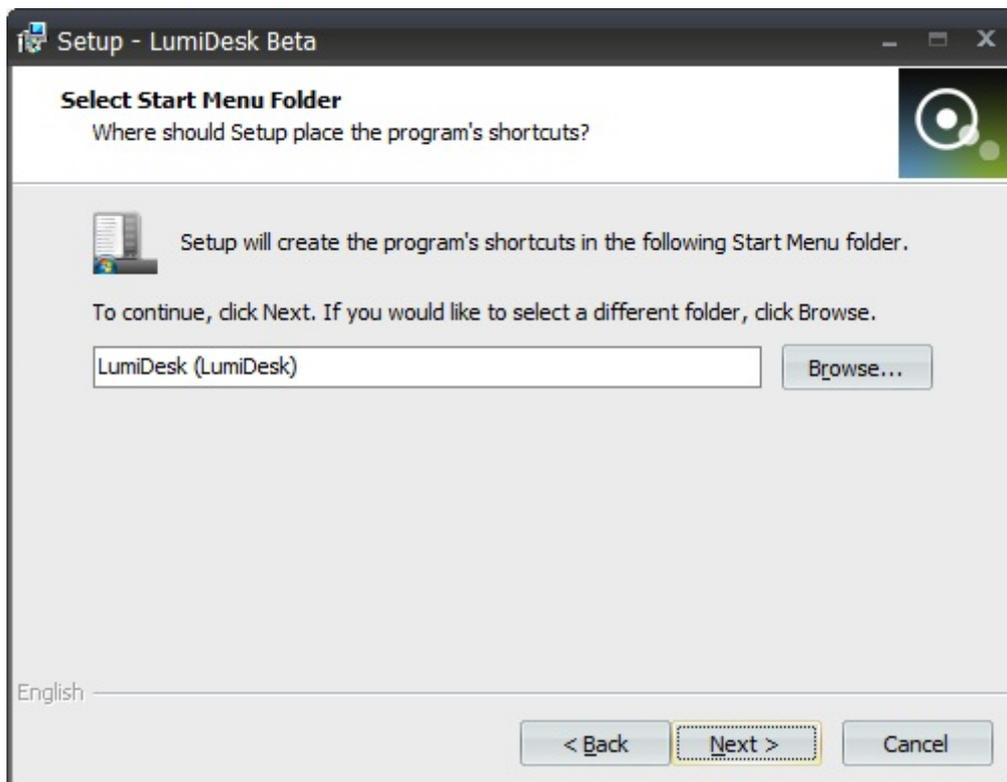
Acepta de nuevo el Acuerdo de Licencia, después presiona SIGUIENTE.



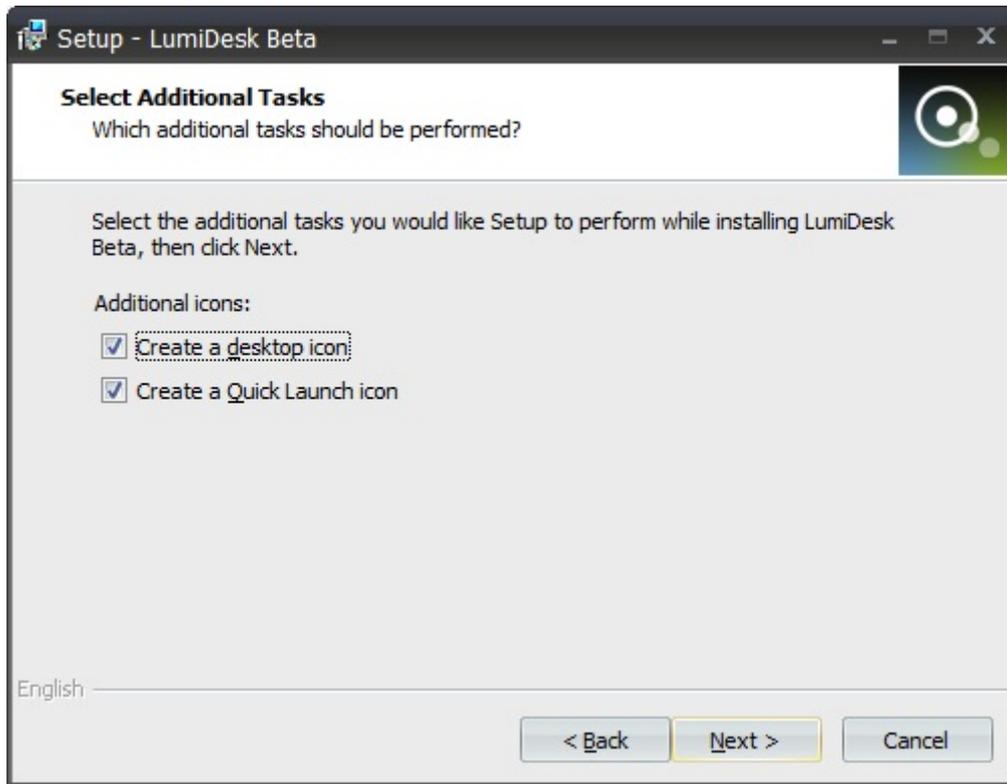
Selecciona la carpeta de destino en tu disco duro para Lumidesk, después haz clic en SIGUIENTE.



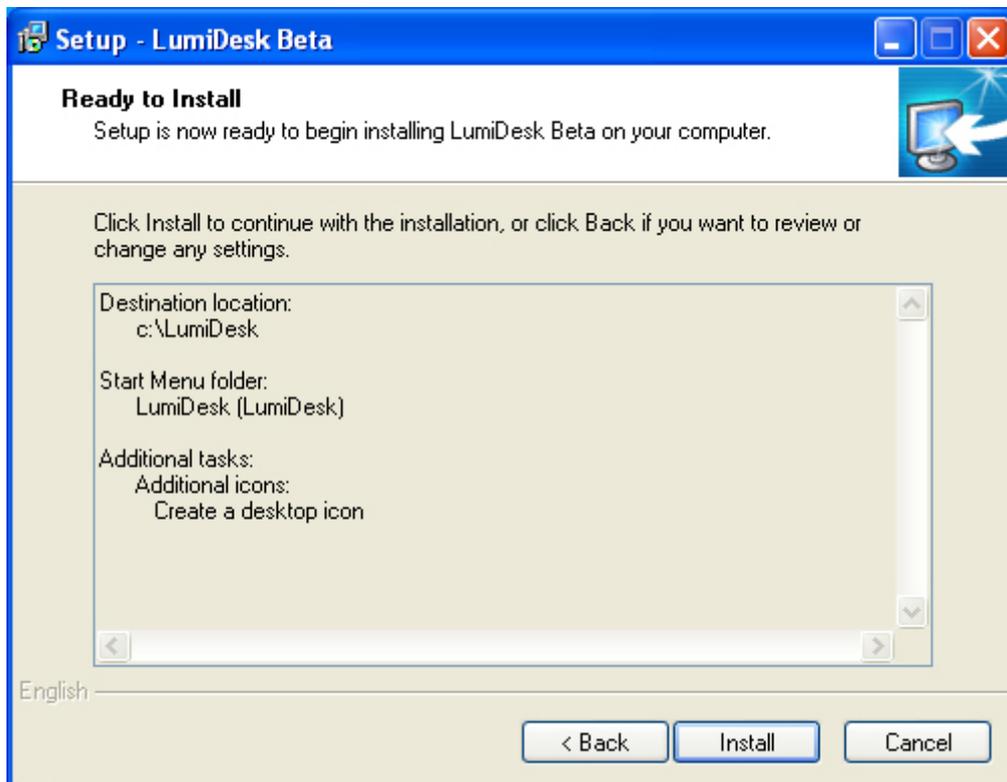
Selecciona el nombre para el menú de INICIO, después haz click en SIGUIENTE.



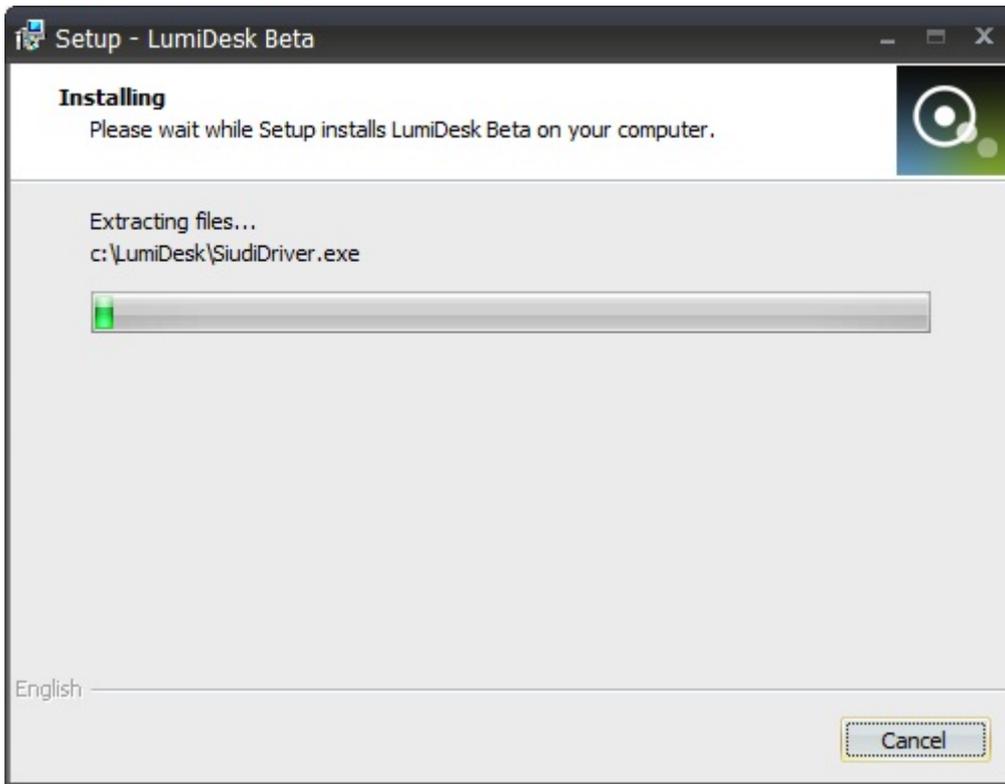
Si quieres crear un ícono para tu escritorio, haz clic en SIGUIENTE.



El Asistente está listo para empezar la instalación del software Lumidesk en tu computadora. Haz clic en **INSTALAR**.



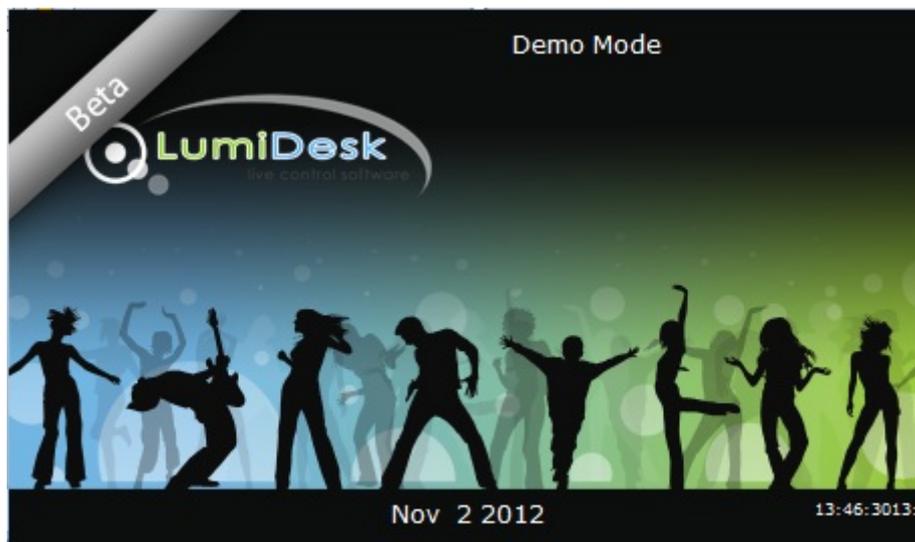
Espera mientras el Asistente instala Lumidesk.



¡Terminaste! Ahora es tiempo de comenzar a jugar con el software. Haz click en TERMINAR para abrir el software Lumidesk.



¡ Suerte !



2.2.2. USB - DMX Interface

Si compraste un paquete de Lumidesk, habrás recibido una interface USB-DMX. Es necesario instalar los drivers (controladores) para este dispositivo USB. Puedes ver el software completo sin necesidad de tener una interface USB, pero la necesitarás tener conectada cuando quieras controlar luminarias reales.



Windows encontrará el driver, te dirá que el dispositivo no está validado y te preguntará si deseas continuar. A pesar de que Microsoft no tiene un registro numérico para este driver, no hay riesgo de incompatibilidad. Haz clic en CONTINUAR.



¡Eso es todo! Recuerda, la interface USB-DMX es detectada al iniciar el software. Esto quiere decir que debes tener la interface conectada antes de abrir el software. De lo contrario, no habrá comunicación entre el software y la interface.



3. Guía rápida

Esta sección del manual te mostrará en unos cuantos pasos cómo agregar luminarias al software, cómo crear programas y shows de iluminación, y finalmente cómo reproducirlos.

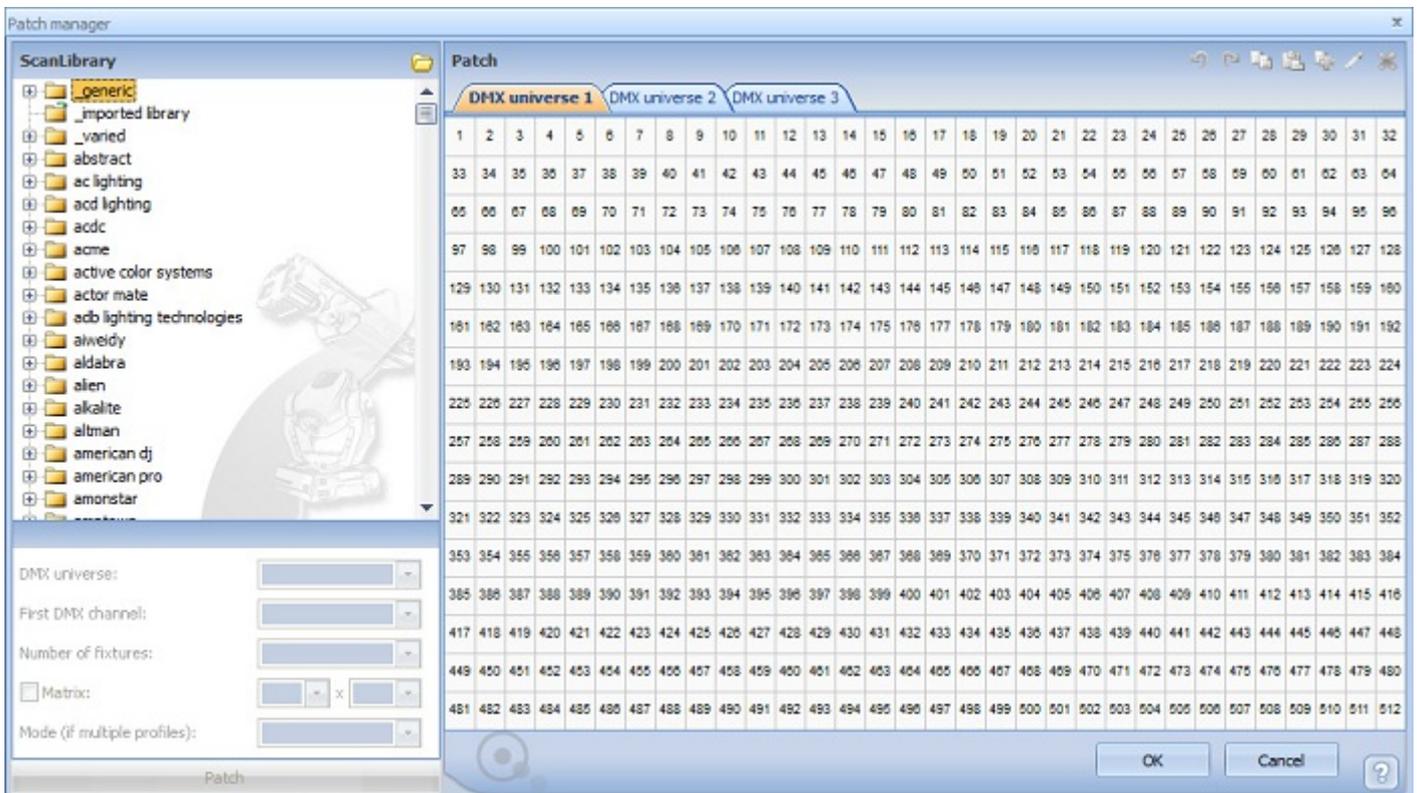
3.1.1. Agregar luminarias

Independientemente que tú hayas ya comprado una interface USB-DMX o descargado el software gratuito de internet, seguro tienes ya una idea de qué clase de luminarias quieres controlar. Lumidesk incluye librerías con alrededor de 3,000 perfiles de fabricantes de iluminación de todo el mundo.

Para agregar luminarias al software, haz clic en el botón **Parcheo** dentro de la pestaña de **Herramientas**.

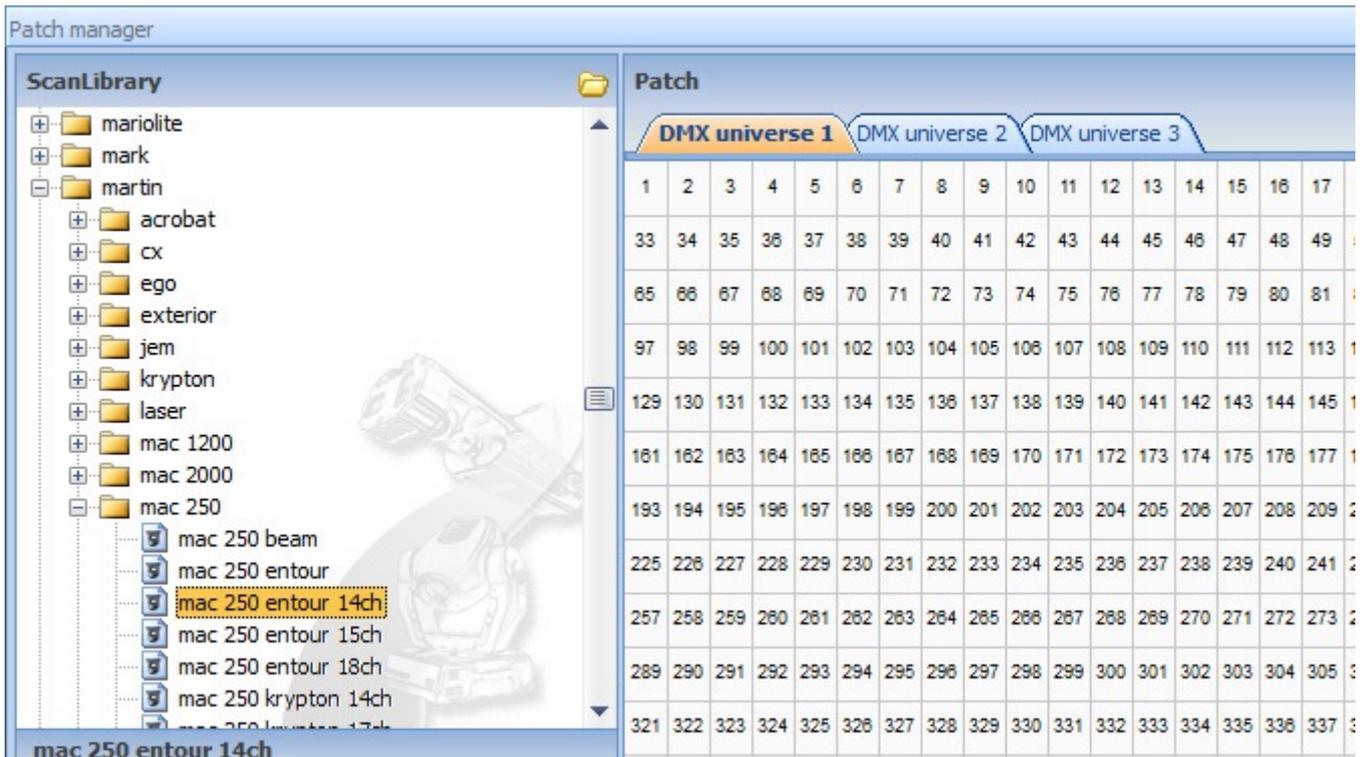


La ventana del **Administrador de Parcheo** se abrirá.



Primero, selecciona la carpeta de algún fabricante en la lista de la izquierda, después selecciona una

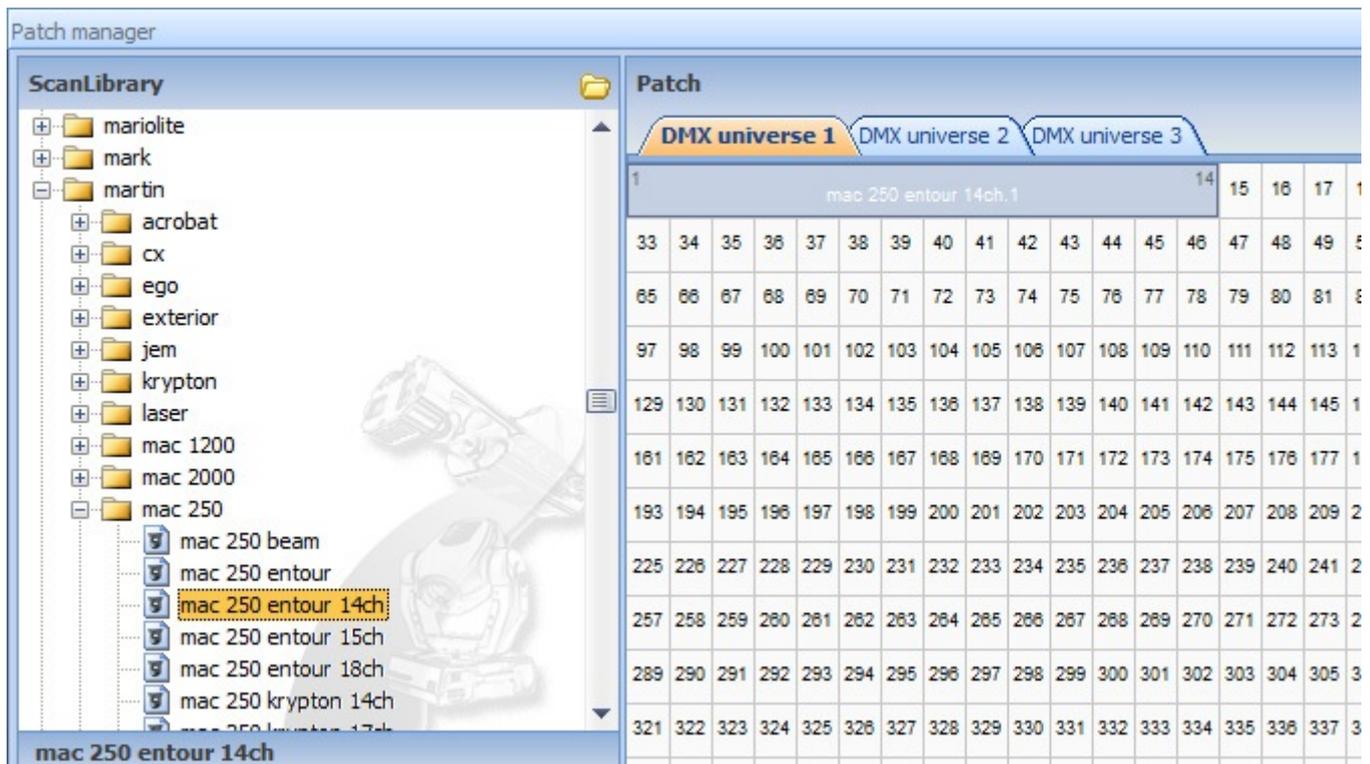
luminaria en particular de este fabricante. Por ejemplo, podríamos seleccionar la carpeta de fabricante "Martin", después la familia de luces "Mac 250", y finalmente la "Mac 250 entour 14ch".



Existen dos formas de parchear una luminaria al mapa de direcciones. La primera es arrastrar y soltar con el ratón un perfil en particular, desde la lista de la izquierda hasta el mapa. La segunda es usando las herramientas localizadas en la esquina inferior izquierda de la ventana del Administrador de Parcheo.

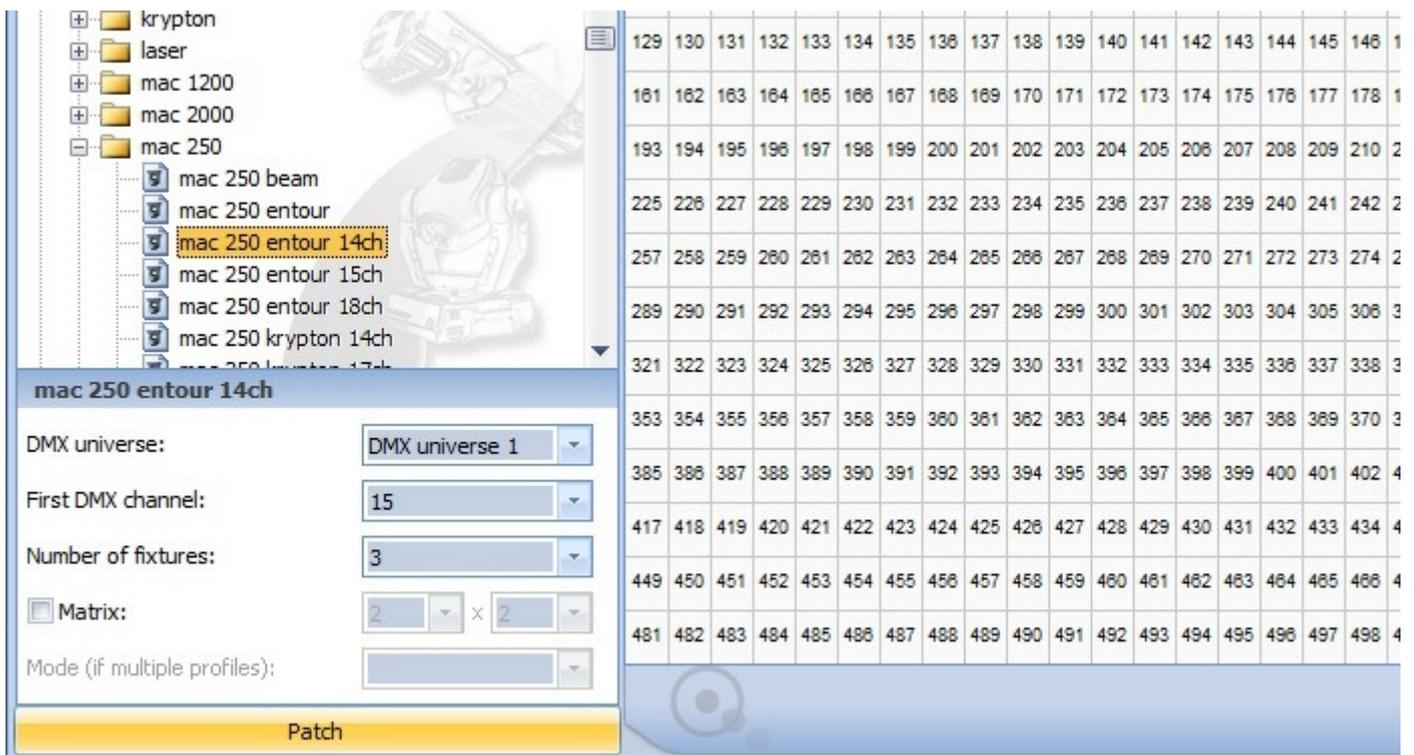
Veamos primero cómo arrastrar y soltar. Haz clic izquierdo y mantenlo presionado sobre "Mac 250 entour 14ch", no sueltes el clic mientras mueves el cursor hacia el mapa de direcciones. Suelta el clic del ratón cuando hayas encontrado una dirección DMX apropiada.

Puedes modificar la dirección de la luminaria en cualquier momento, simplemente haz clic izquierdo y mantenlo presionado sobre el área coloreada que representa la luminaria en el mapa, no sueltes el clic mientras mueves el cursor hasta llegar a la dirección deseada.



Sigamos con nuestro ejemplo. Ahora agregaremos más luminarias "Mac 250 entour 14ch", excepto que ahora no arrastraremos desde la lista, sino que usaremos las herramientas del área inferior izquierda de la ventana.

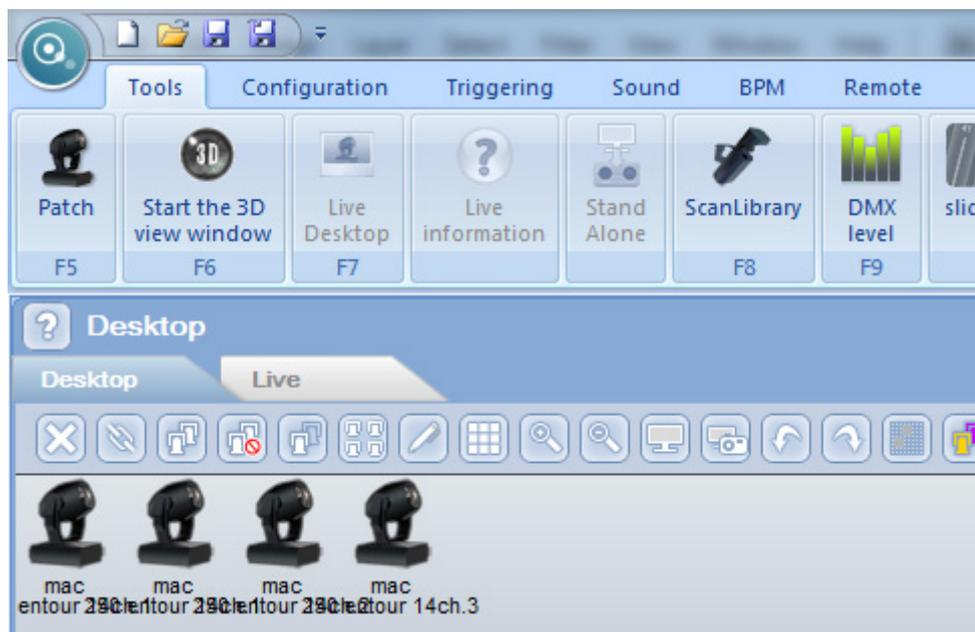
Selecciona el "Mac 250 entour 14ch" de la lista. Al hacer esto, las herramientas del área inferior izquierda se activarán. Selecciona el **Primer canal DMX** para tus luminarias nuevas, en este caso escogemos 15. Selecciona el **Número de luminarias** que quieres agregar; podemos seleccionar 3, por ejemplo. Para agregar las luminarias al mapa de parcheo, haz clic en el botón **Parcheo**.



Puedes ver ahora 3 nuevas luminarias en el mapa de parcheo.

1 mac 250 entour 14ch.1														14 15 mac 250 entour 14ch.1														28 29			
mac 250 entour 14ch.2										42 43 mac 250 entour 14ch.3										56 57 58 59 60 61 62 63 64											
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
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

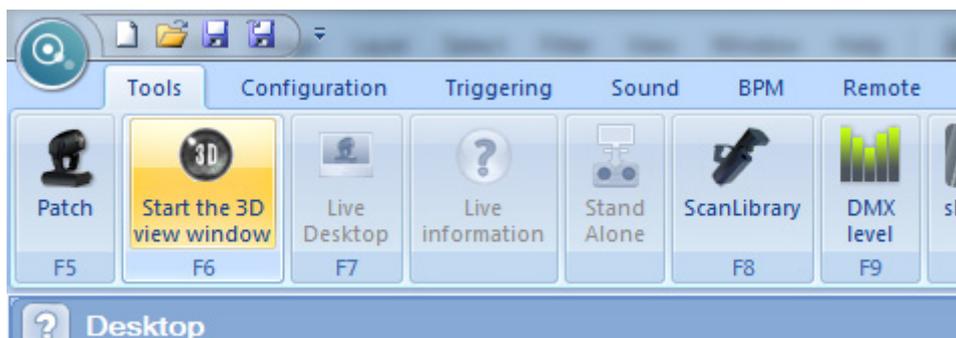
Finalmente, haz clic en **Aceptar** para agregar el parcheo al software. En el área del **Escritorio**, deberás ver 1 ícono que representa a cada una de las 4 luminarias "Mac 250".



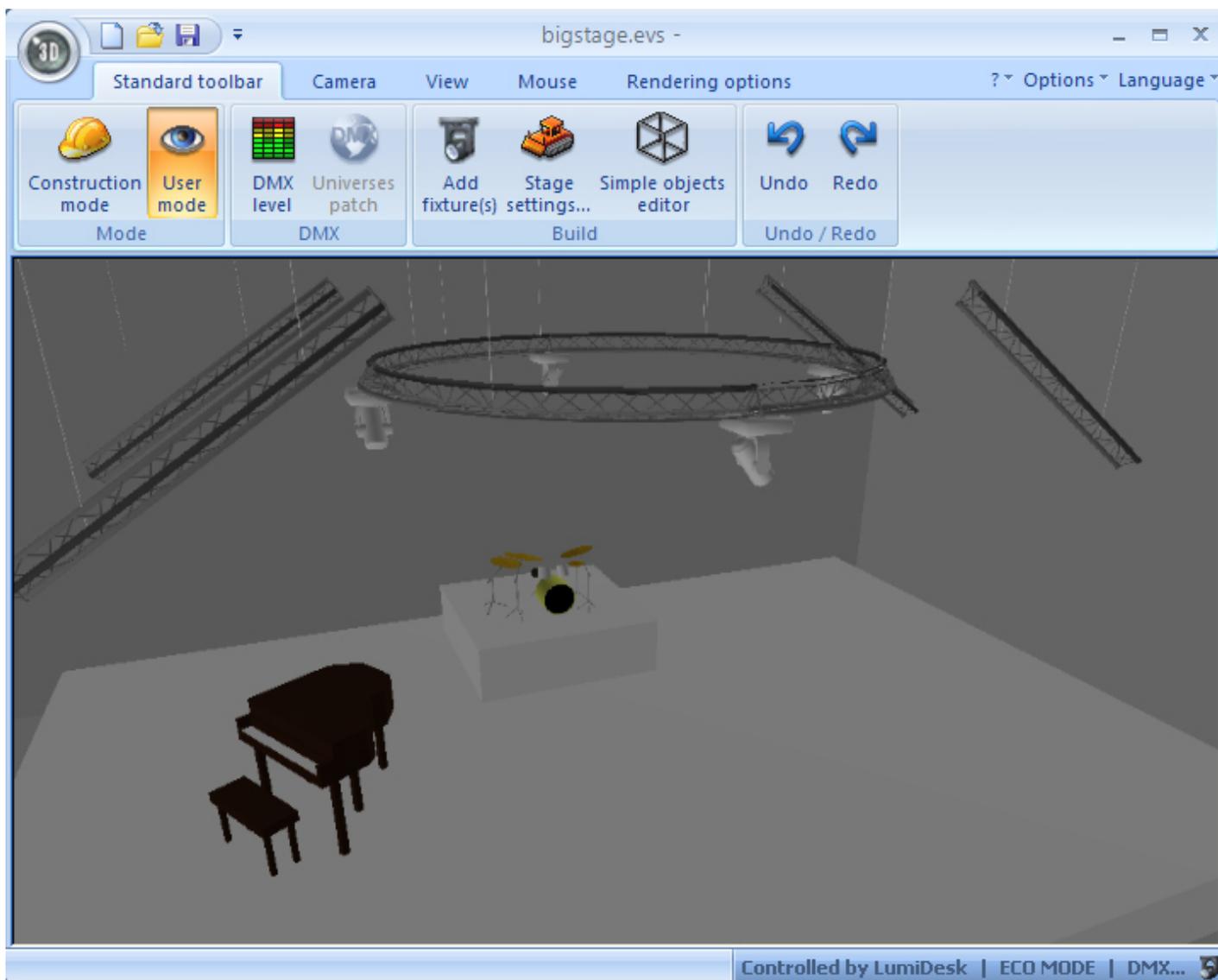
3.2.2. Diseño del escenario

Una de las características más novedosas y poderosas de LumiDesk es su comunicación con el visualizador 3D. Puedes diseñar tu escenario en 3D e importar al Escritorio de Lumidesk todas las posiciones de tus luminarias, así como una foto de tu escenario virtual.

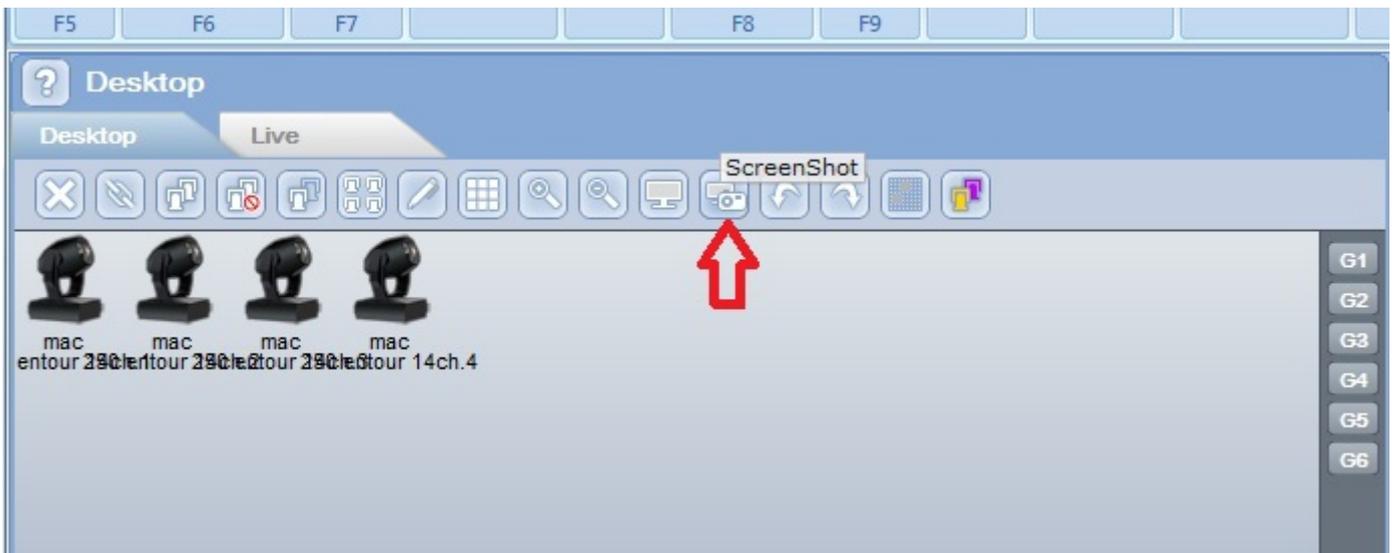
El primer paso es crear tu escenario 3D. Para abrir la ventana del visualizador, haz clic en el botón **"Abrir la ventana 3D"** de la pestaña **Herramientas**.



La ventana del visualizador 3D se abrirá. Para instrucciones de cómo crear el escenario, por favor lee el manual **Easy View**.



Una vez creado el escenario, para importar las posiciones e imagen del escenario virtual, haz clic en el botón **Screenshot** en la pestaña **Herramientas** (el botón Screenshot sólo está disponible cuando la ventana del visualizador 3D está abierta). Haz clic en **Aceptar** para asignar las posiciones. Después de ésto puedes cerrar la ventana del visualizador 3D.



Verás que la imagen de fondo del Escritorio es la fotografía del escenario 3D, y que las posiciones de las luminarias en el Escritorio corresponden a su posición en 3D.

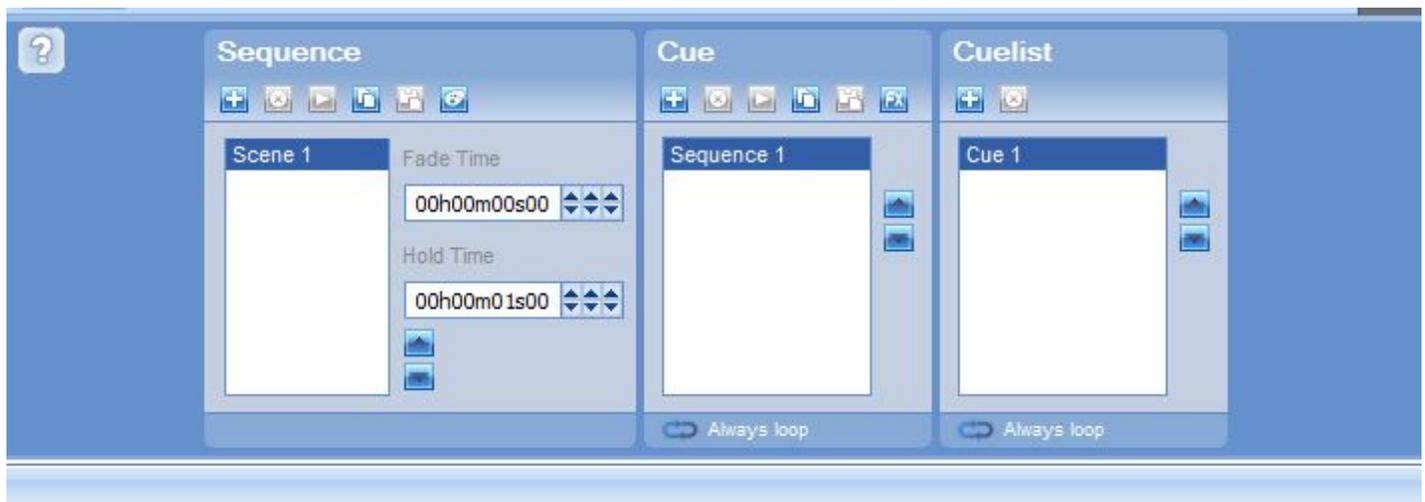


3.3.3. Crear programas

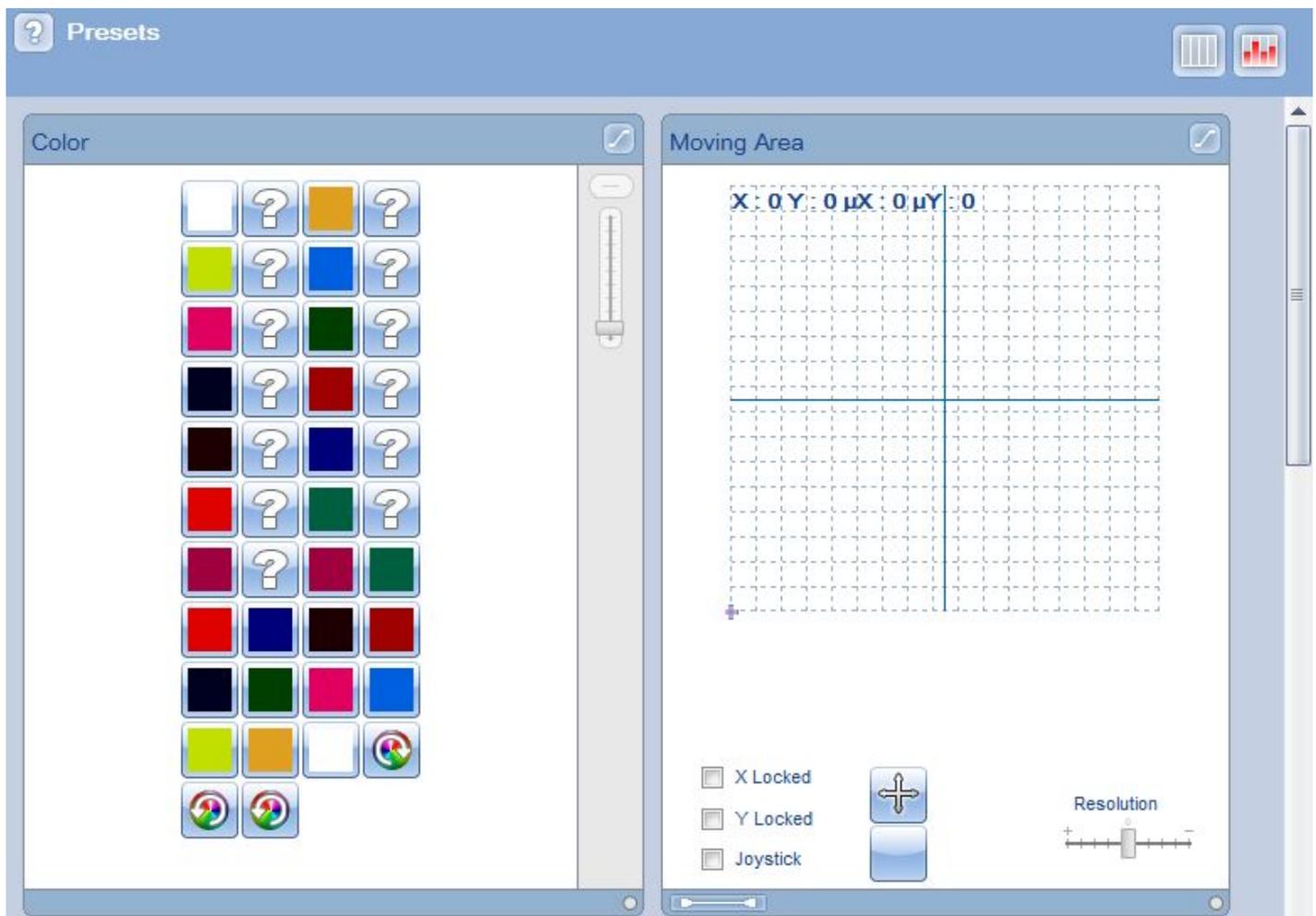
La programación de shows de iluminación en LumiDesk consta de 4 pasos. El primero es hacer elementos básicos, las **Escenas**. Una Escena tiene un tiempo de **Fade** y un tiempo de **Espera**.

Después, una serie de Escenas juntas componen una **Secuencia**. De la misma forma, una serie de Secuencias juntas componen un **Cue**. Finalmente, tu show es una lista de Cues (**Cuelist**).

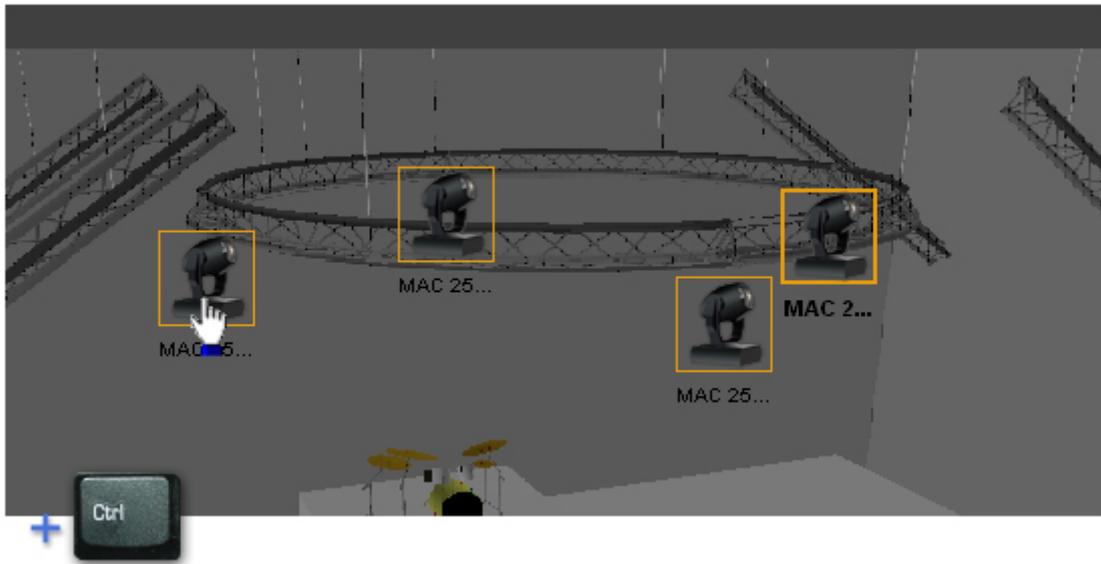
En la modalidad **EN VIVO** tendrás control para activar cualquier Cue o Secuencia.



El visualizador de Presets te permite controlar cualquier canal DMX en tus luminarias. A cada canal le puedes asignar un valor nuevo, y este valor puede ser salvado en la escena actual.



Selecciona las luminarias que quieres controlar. Presiona la tecla "CTRL" de tu teclado para hacer multi-selección.

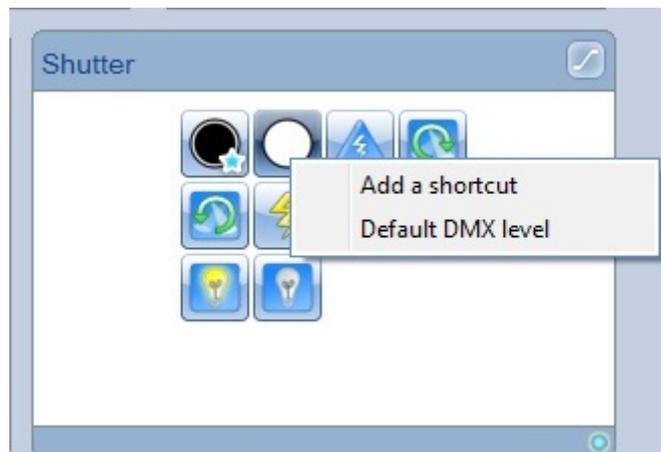


Si quieres cambiar todos los valores DMX a su valor "Default", haz clic en el botón que muestra la imagen a continuación.

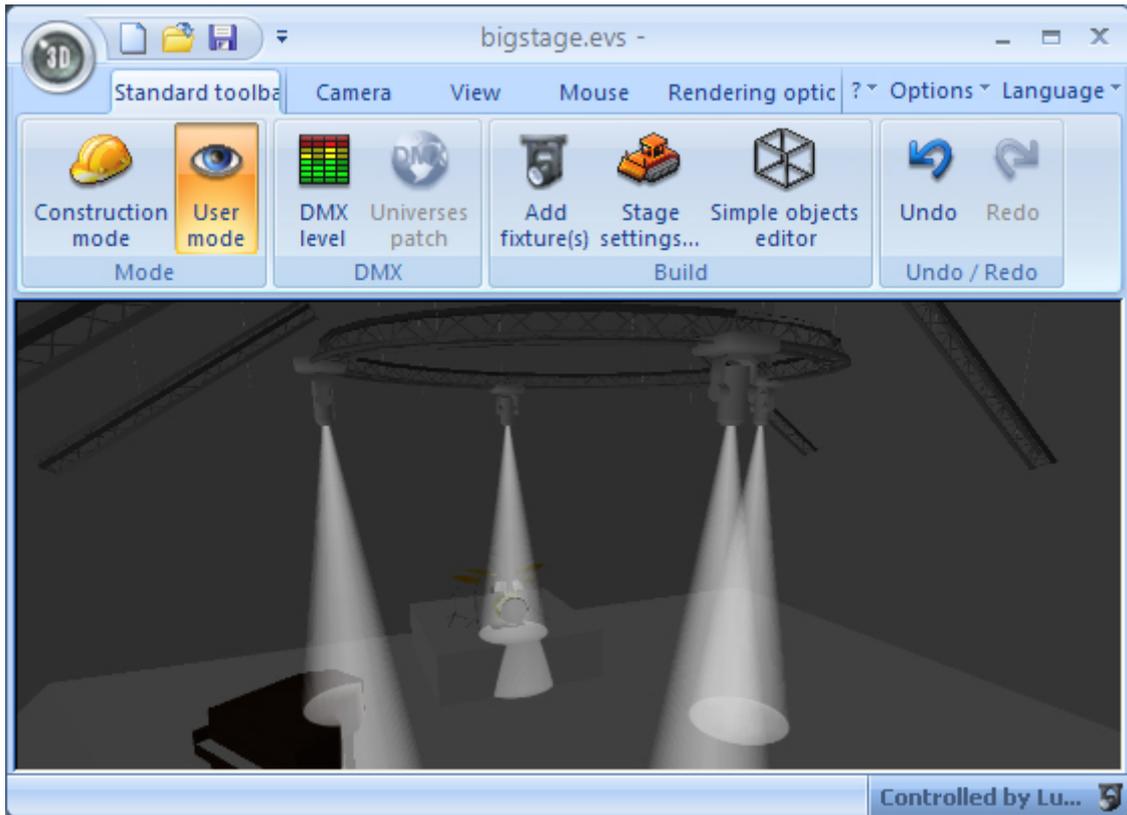
Nota: Si el perfil de tu luminaria fue escrito **correctamente**, el botón **Default "encenderá"** tus luces: Gobo **abierto**, Color **blanco**, Pan/Tilt 50%, Shutter **abierto**, Dimmer **100%**, etc.



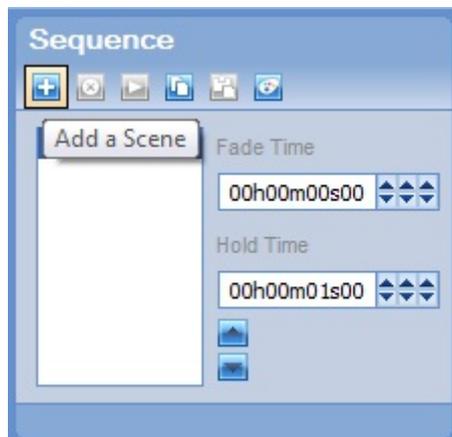
Si el valor default de un canal en particular no cumple su objetivo (encender la luminaria), haz clic derecho en el botón adecuado dentro de ese canal y selecciona "Agregar como default".



Una vez que los valores default estén correctos, podrás ver un haz de luz blanco centrado en pan y tilt.

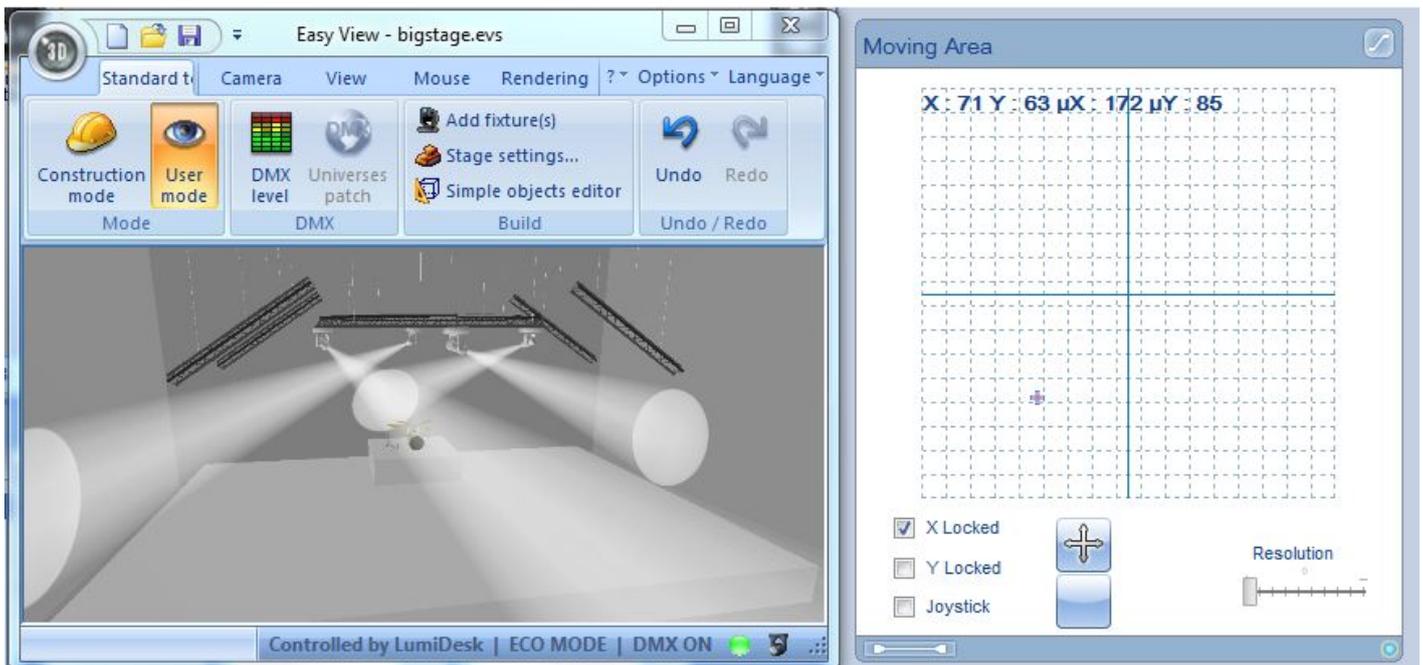


Para agregar una nueva escena, haz clic en el botón verde "Agregar"

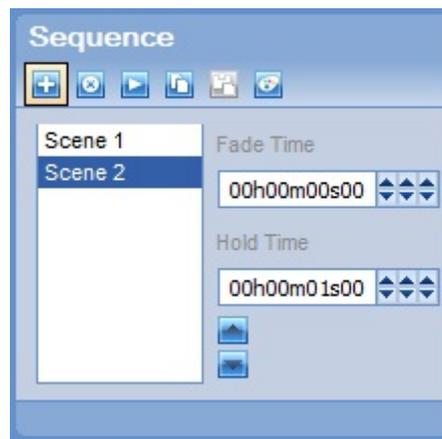


Como ejemplo, cambiemos la posición del haz de luz con el control XY.

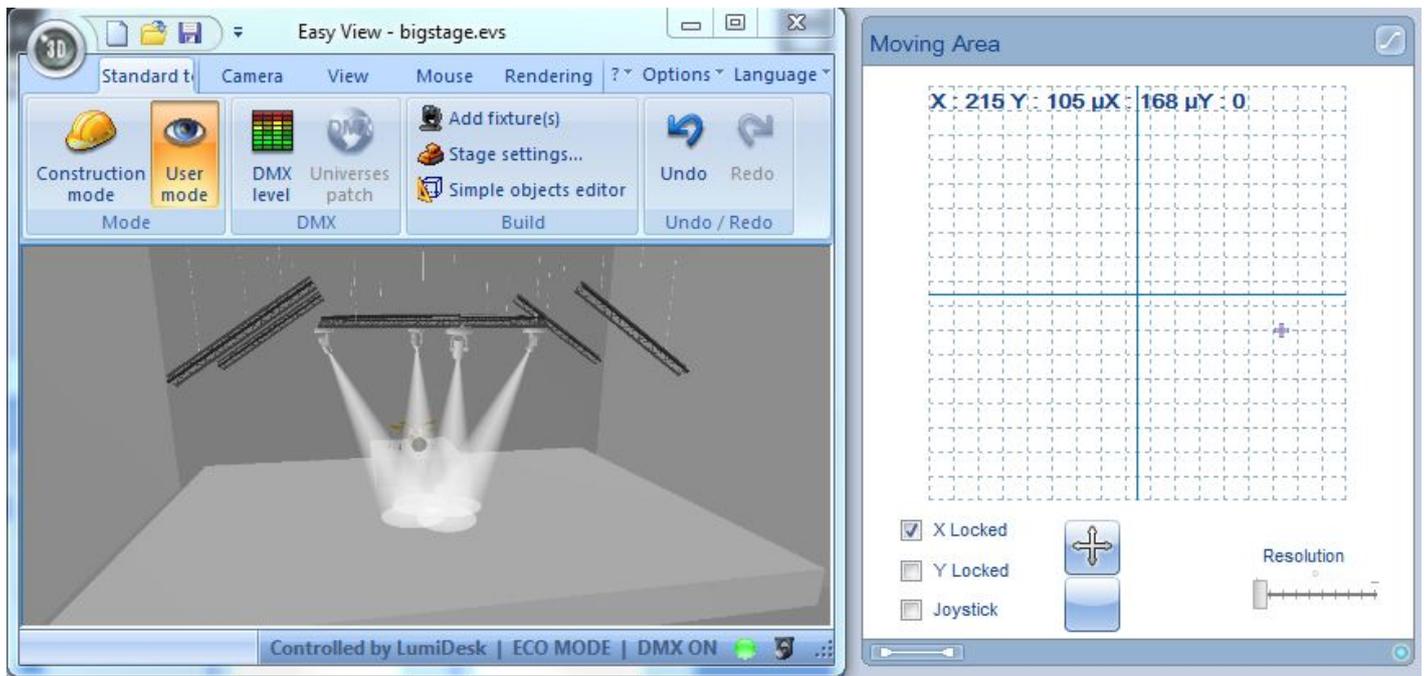
Recuerda que sólo podrás controlar aquellas luces que estén seleccionadas en el Escritorio. Entonces, para controlar varias luces simultáneamente, tendrás que seleccionarlas juntas usando la tecla "CTRL" de tu teclado.



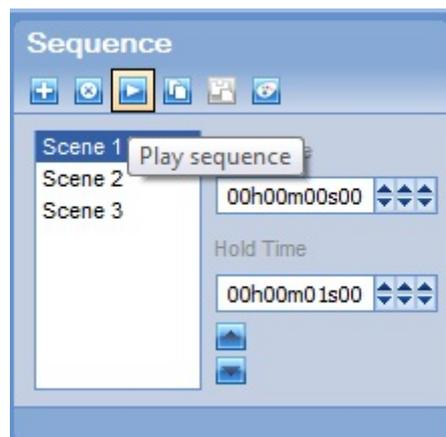
Agrega otra escena.



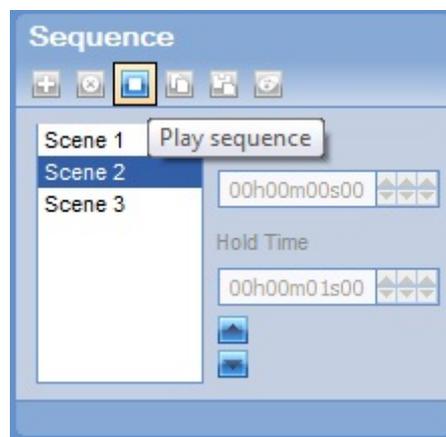
Cambia de nuevo la posición.



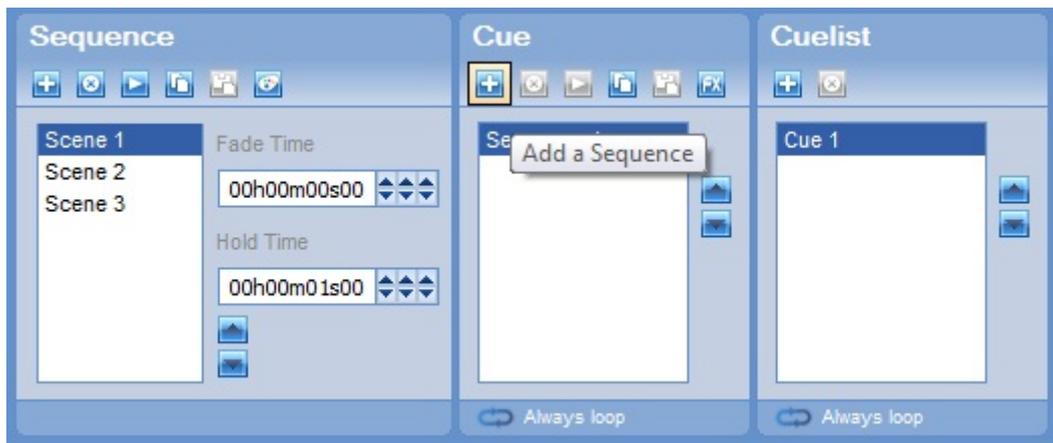
Para probar tu secuencia, haz clic en el botón de "Play" (reproducción).



Detén la secuencia.



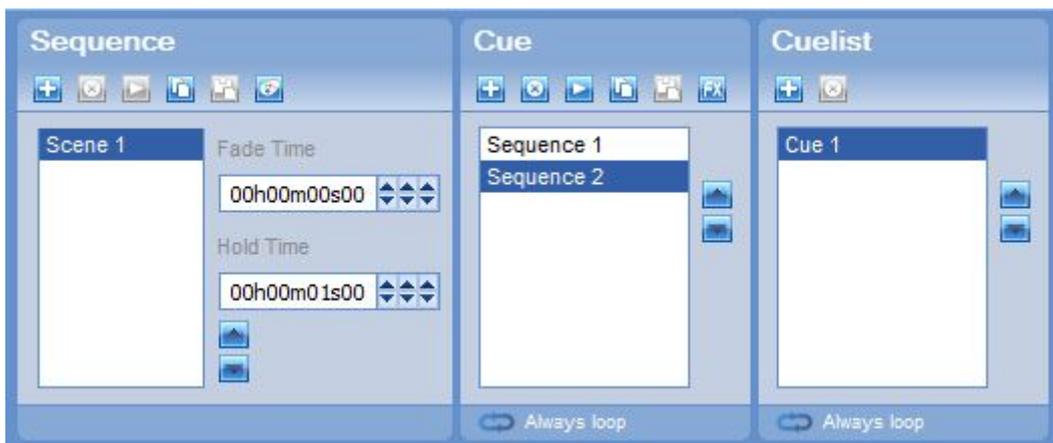
Agrega una nueva secuencia.



Ahora, tratemos de crear una secuencia con cambios de colores.

Nota: La secuencia de cambio de colores que vamos a crear a continuación **no incluirá** información de posiciones XY, ni dimmer, ni shutter, etc...

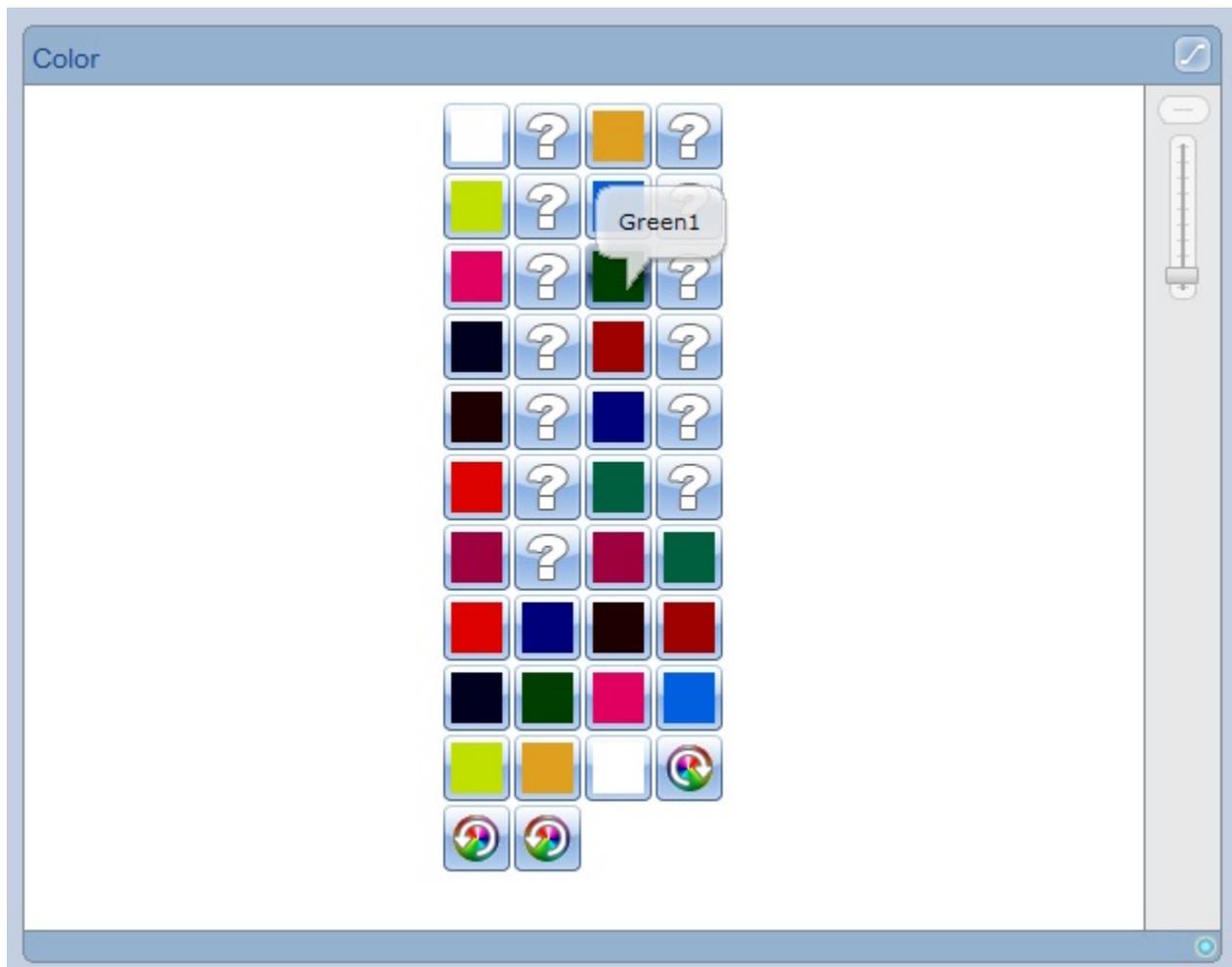
La razón es que en la siguiente sección del manual **combinaremos** las **posiciones de la Secuencia 1** con la **combinación de colores de la Secuencia 2**.



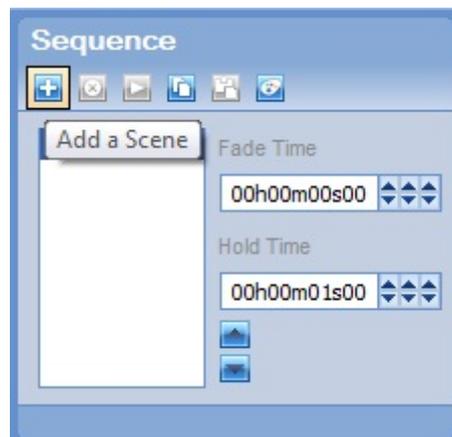
Lo que queremos lograr al final es algo como esto:

Entonces, seleccionemos un par de luminarias de nuestro Escritorio y después seleccionemos un color, por ejemplo el verde.

Nota: Si quieren visualizar los colores que están seleccionando, pueden hacer clic en el botón "Default" para encender las luces. Sin embargo, el objetivo de este ejemplo es crear una secuencia de colores **sin incluir los valores default**, lo que quiere decir programar sin poder ver el resultado.



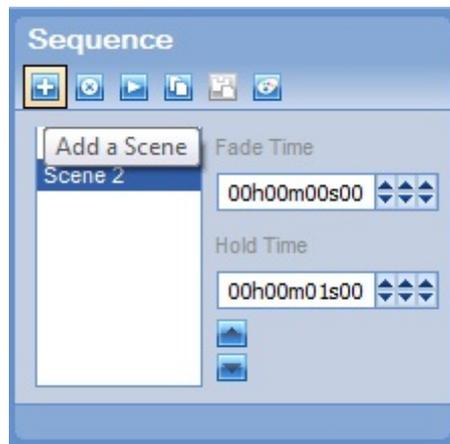
Agregue otra escena.



Seleccione el color anaranjado.



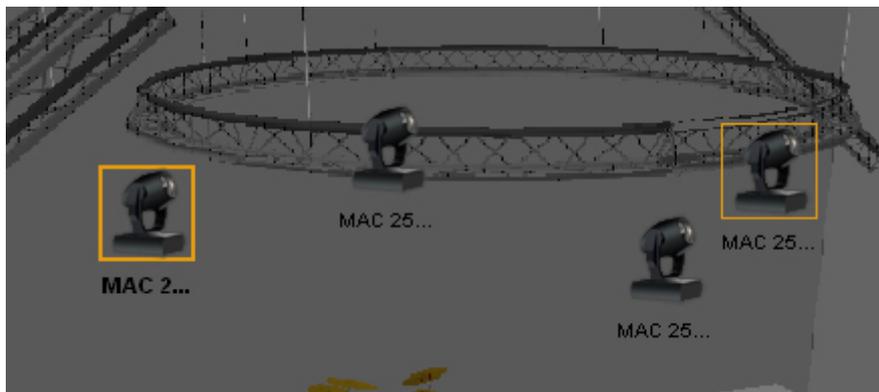
Agregue otra escena.



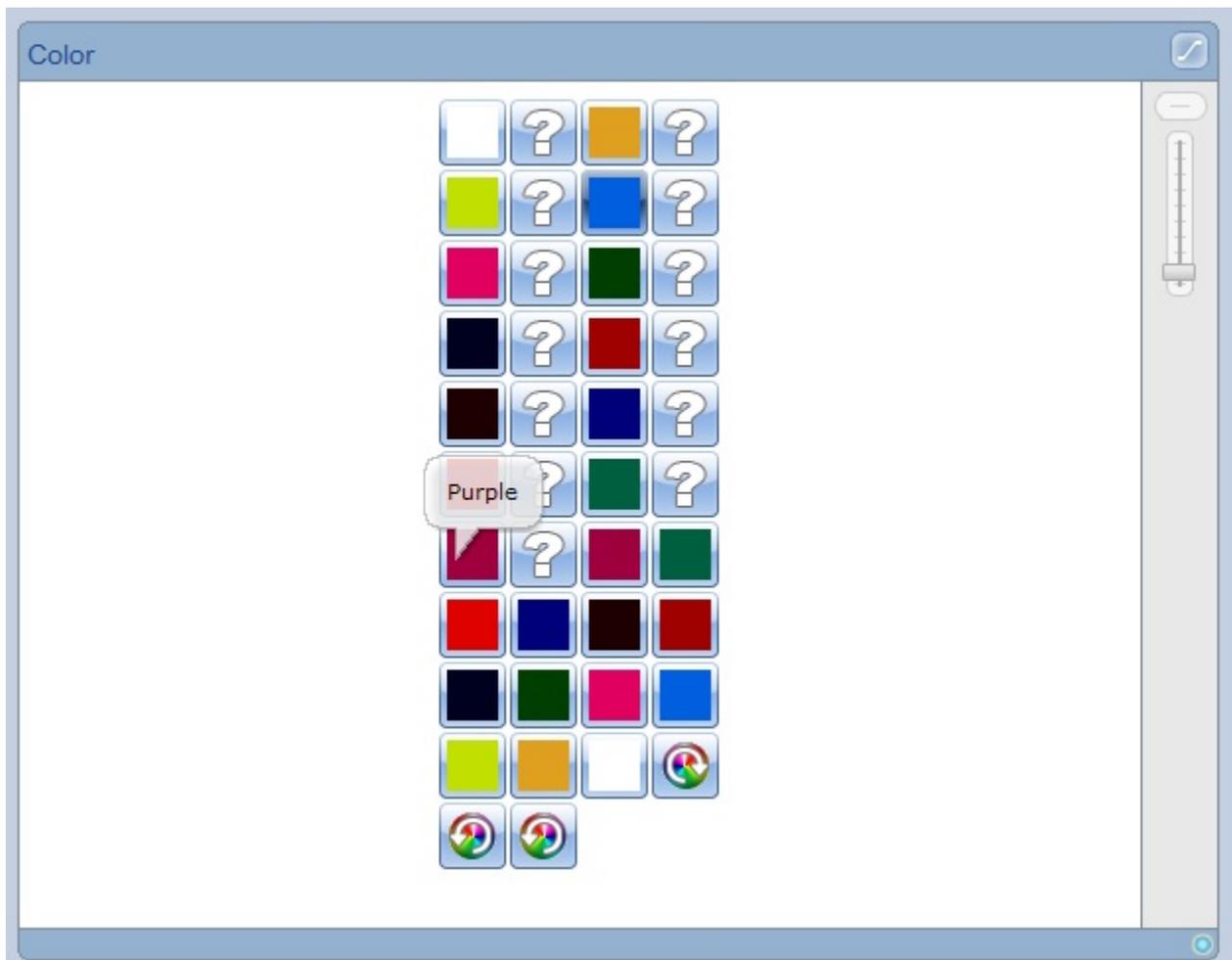
Cambie el color a rojo.



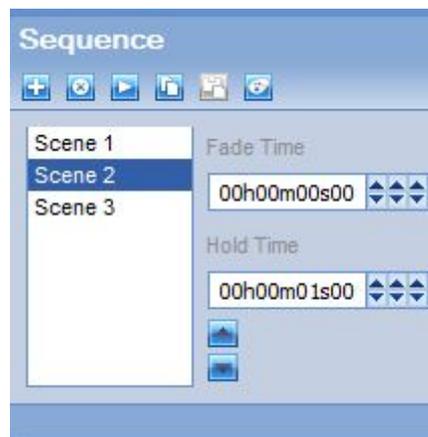
Cambie su selección de luminarias en el Escritorio.



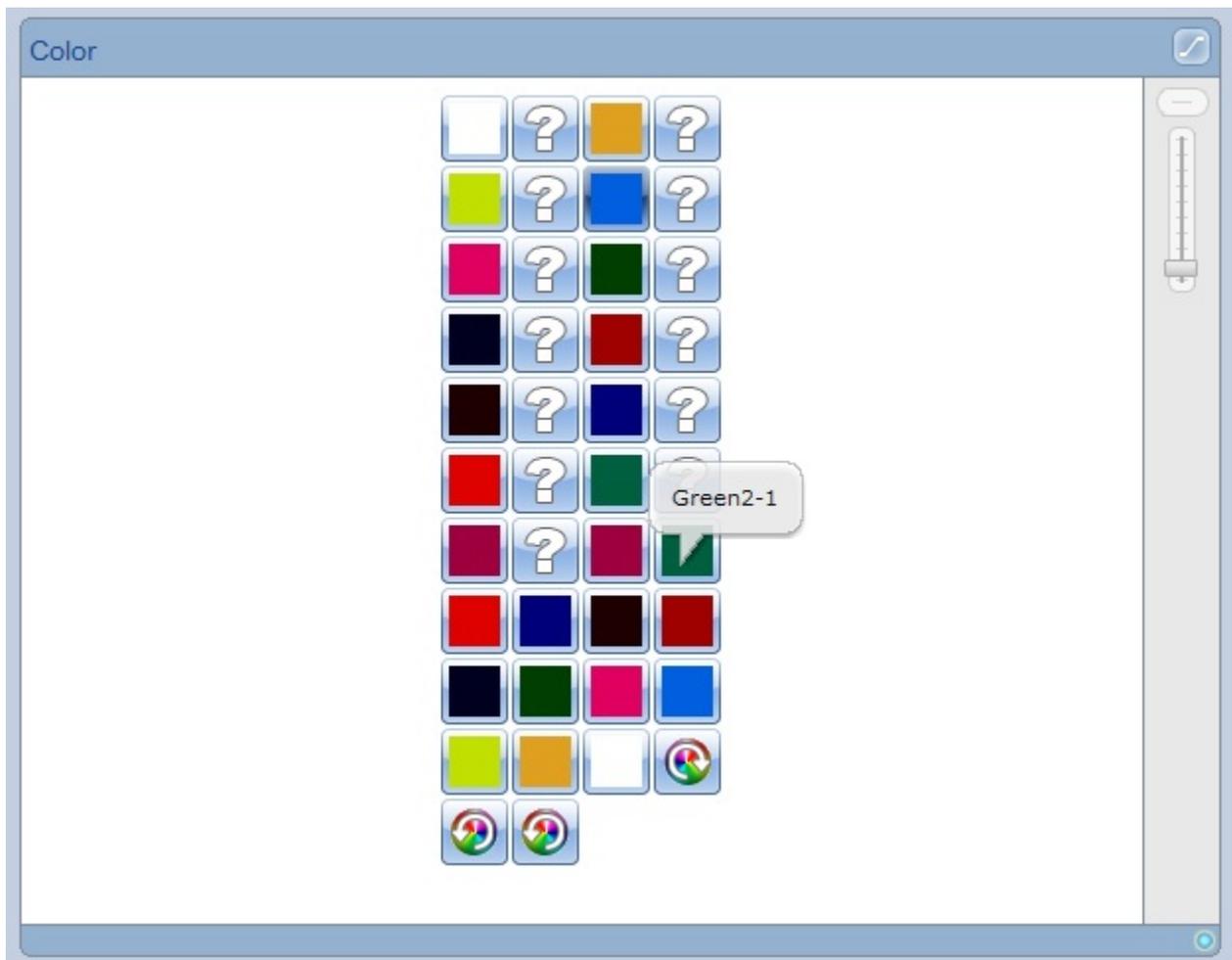
Seleccione el color morado.



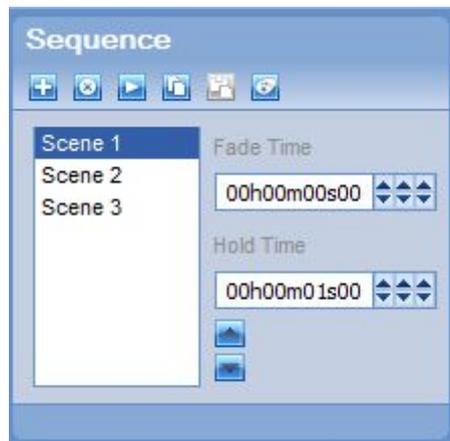
Seleccione la segunda escena.



Cambie el color a turquesa.

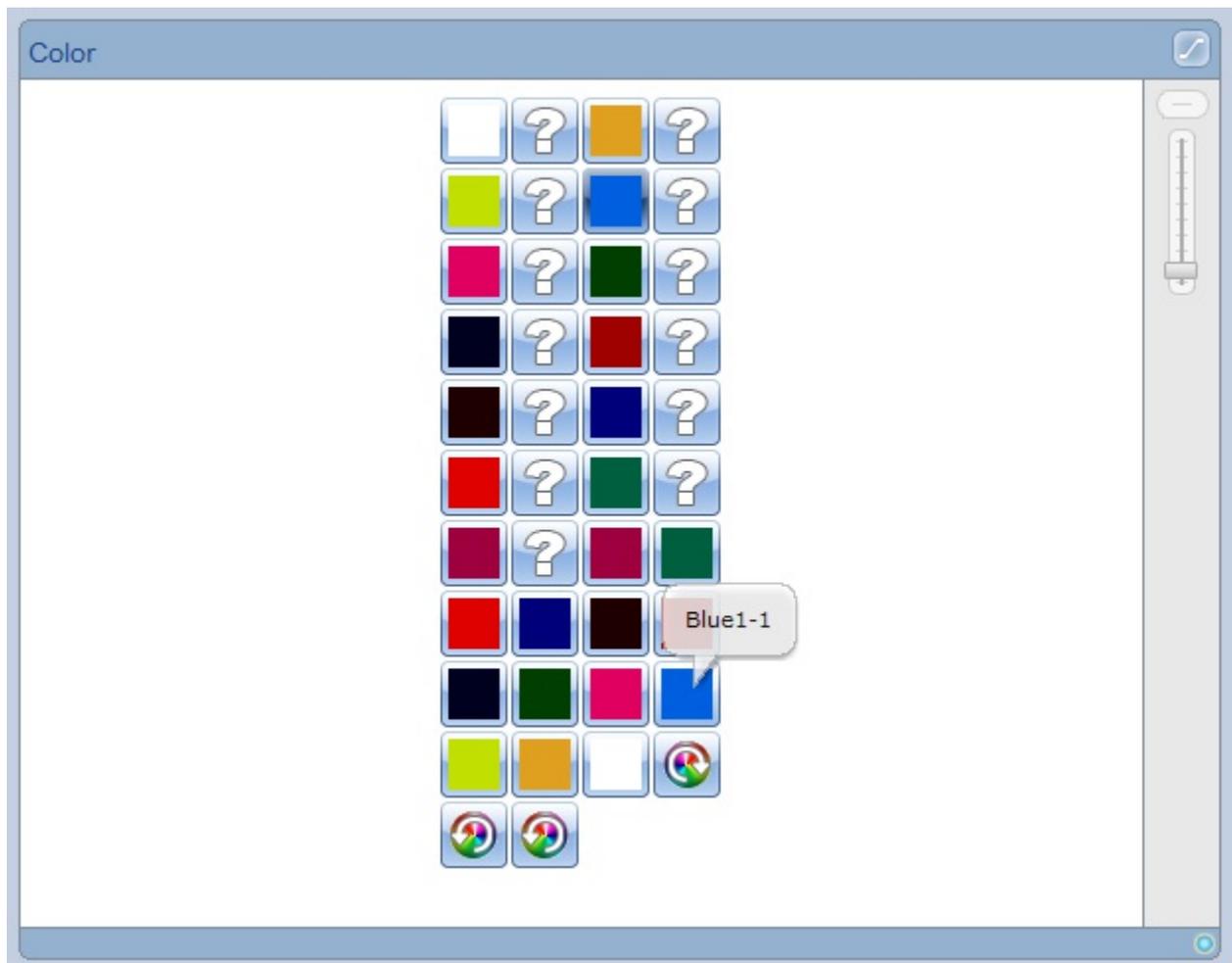


Seleccione la primera escena.



Cambia el color a azul.

¡Listo! Tu show está completo. Vamos ahora a la siguiente sección para aprender a reproducirlo.



3.4.4. Reproducir el show

Selecciona la pestaña "En Vivo"

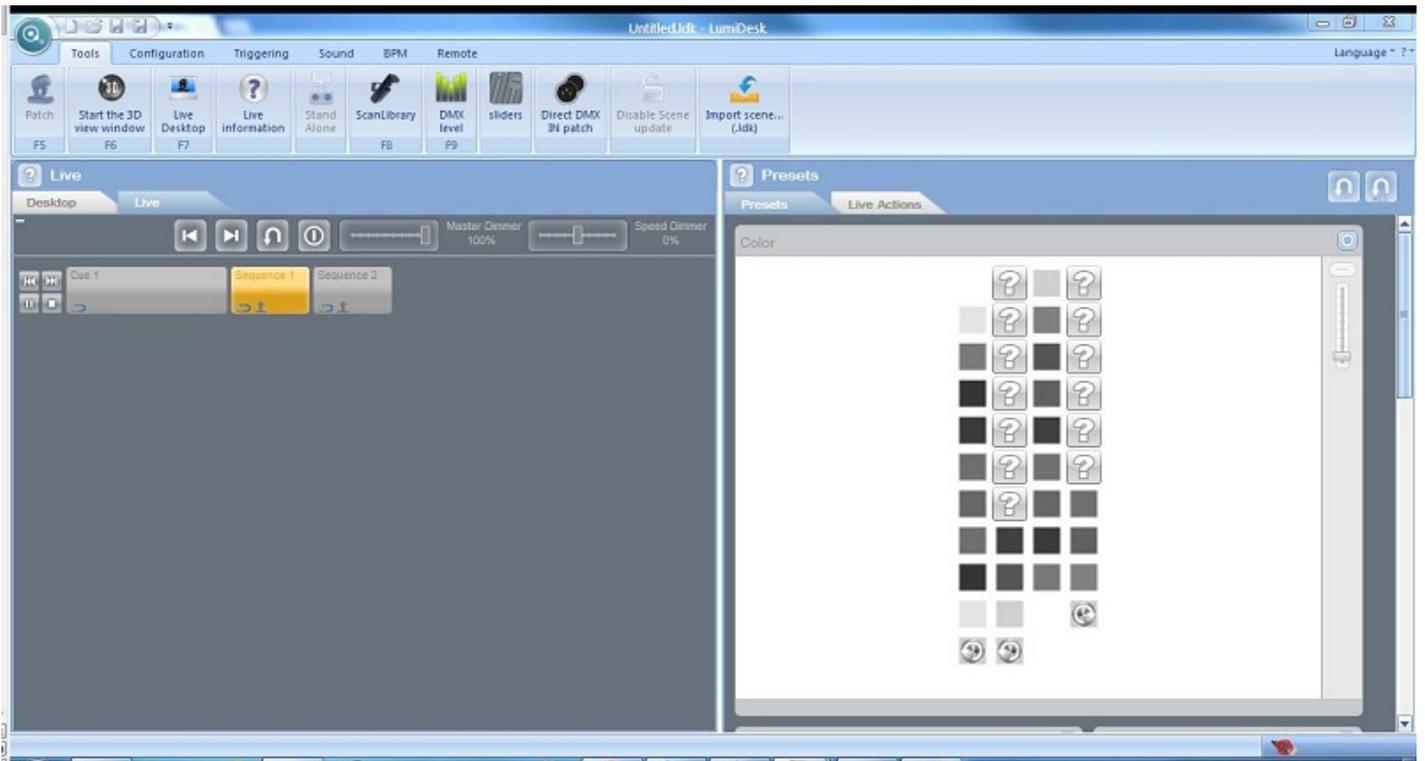


Para este ejemplo, haz clic en el botón "Escritorio En Vivo" para cerrar la ventana del Escritorio.

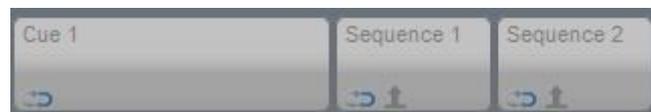


El modo En Vivo está compuesto de 2 áreas. Del lado izquierdo se muestran todas las Cues y Secuencias

que se crearon en el Escritorio. Del lado derecho se ven los presets de las luces que pueden ser controlados En Vivo.



Cada botón del lado izquierdo representa un Cue o una Secuencia. Los botones de Cues siempre estarán del lado izquierdo y serán más grandes que los botones de Secuencias.



La barra de herramientas te puede ayudar a controlar tu show en vivo. El primer botón ayuda a "**Borrar Todo**" (libera la selección de todas las Cues y Secuencias). El segundo es un "**BlackOut**" (baja el dimmer o cierra el shutter de las luces, pero todas continúan haciendo su programa original). El último es un "**Master Dimmer**".

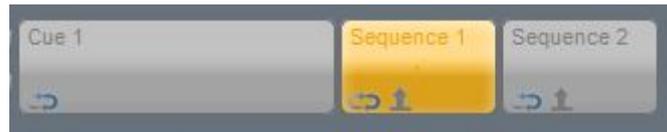


Probemos nuestro show. Haz clic en la "Secuencia 1".



El botón de Secuencia 1 se pone color anaranjado, lo que significa que la secuencia está activada. Aparece un número 1 pequeño del lado izquierdo del botón, lo que significa que es la primera secuencia

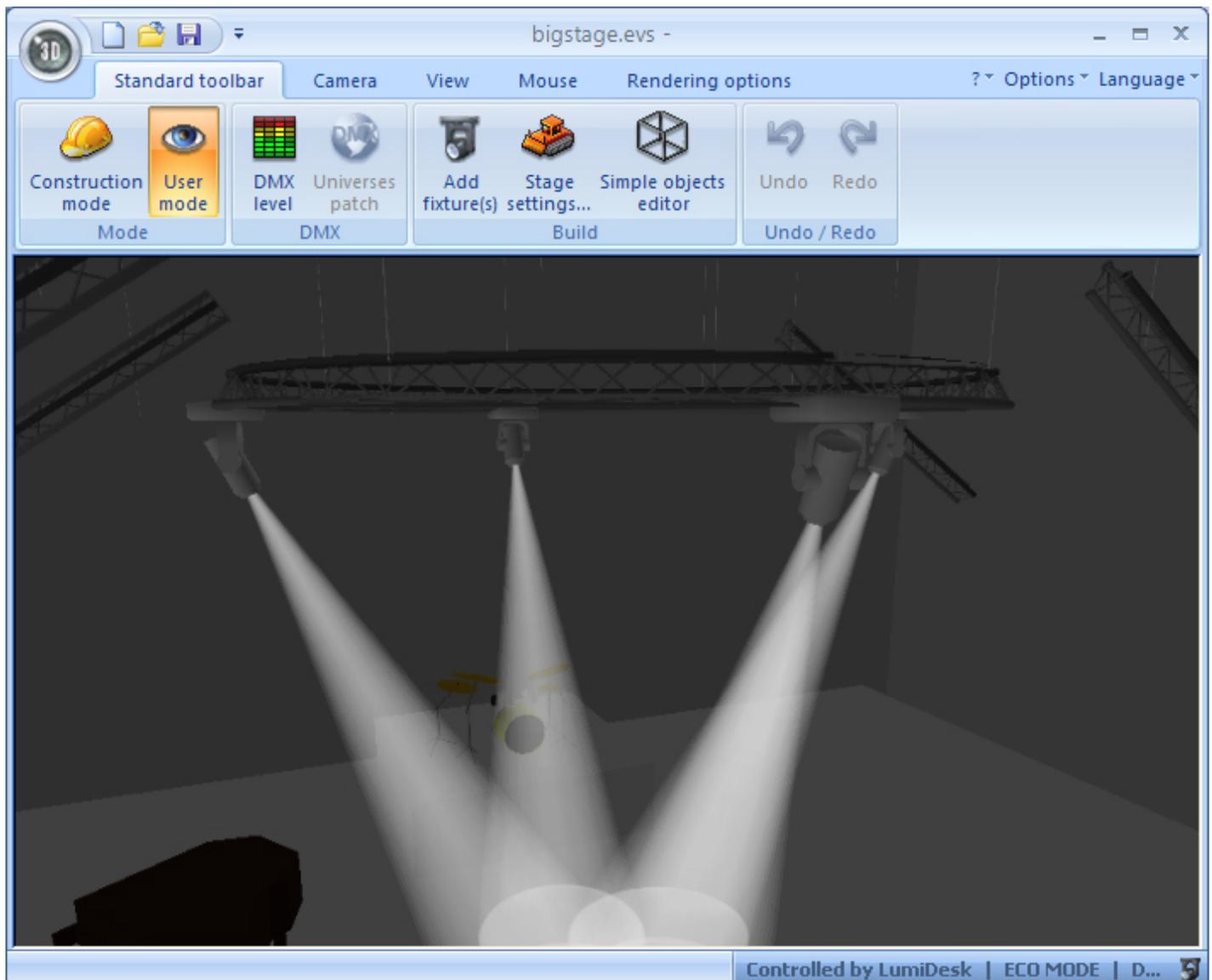
activada en la lista de reproducción.



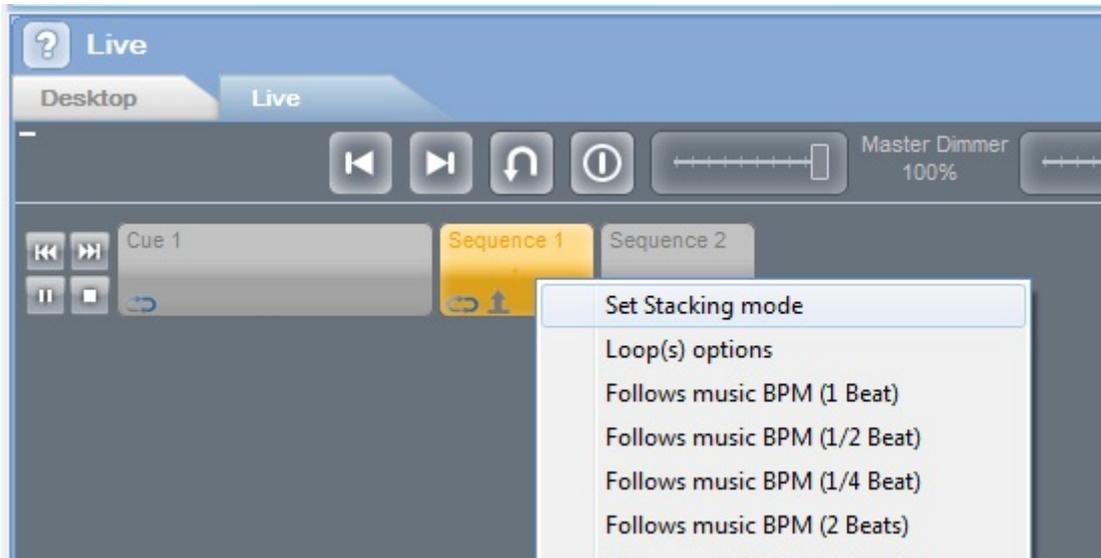
Abre la ventana del visualizador 3D para ver el resultado.



La Secuencia 1, que es una secuencia de movimientos, está en reproducción.

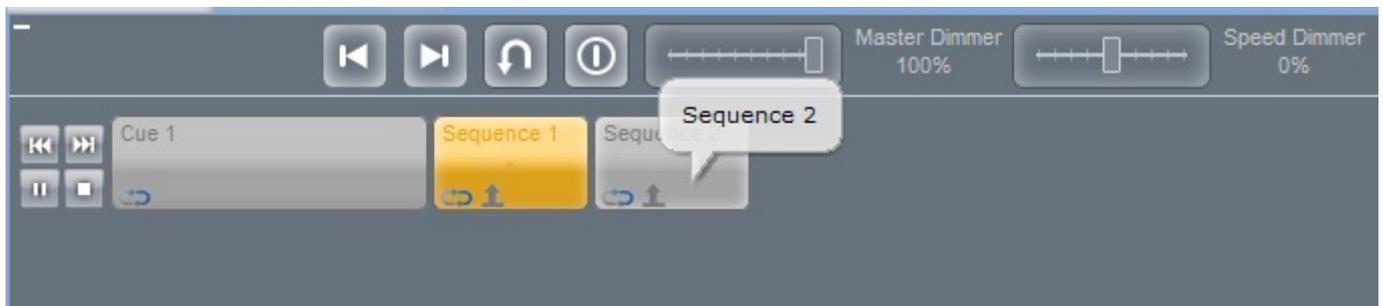


Si hacemos en este momento clic en la Secuencia 2, verás que la Secuencia 1 dejará de estar activada. Nuestro objetivo es combinar las Secuencias 1 y 2. Para lograr esto, haz clic derecho sobre la Secuencia 1 y selecciona "Modo Combinación." Esta modalidad te permite reproducir diferentes secuencias simultáneamente dentro del mismo Cue. La modalidad original "Modo Reemplazo" solamente permite reproducir una secuencia a la vez.

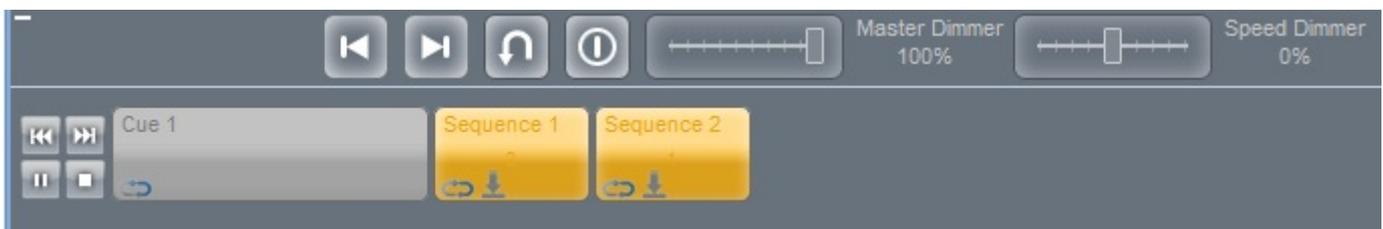


Verás que el ícono de modalidad cambia dentro del botón de Cue 1 (la flecha apunta hacia arriba cuando hay Reemplazo, o hacia abajo cuando hay Combinación).

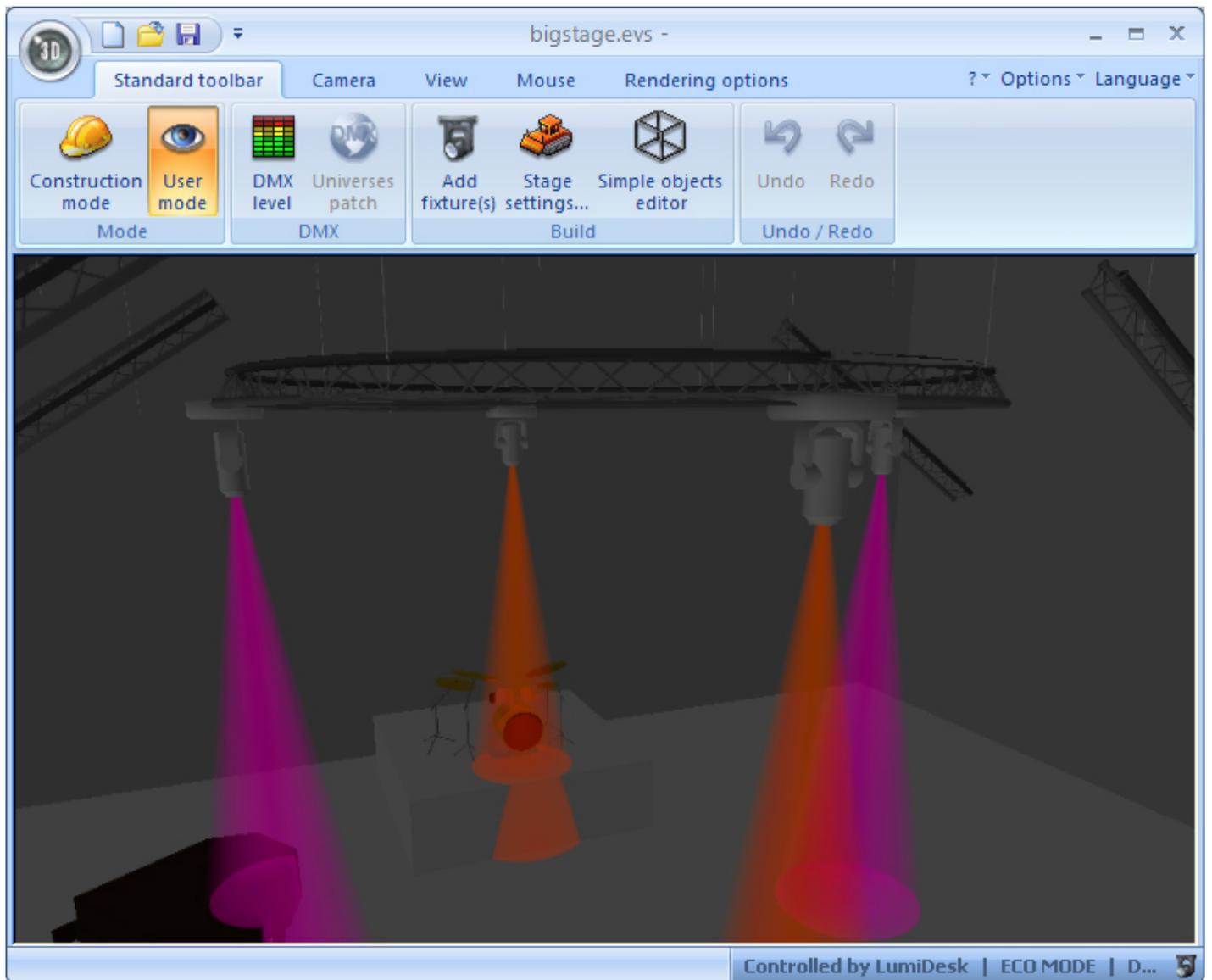
Haz clic ahora en el botón de Secuencia 2.

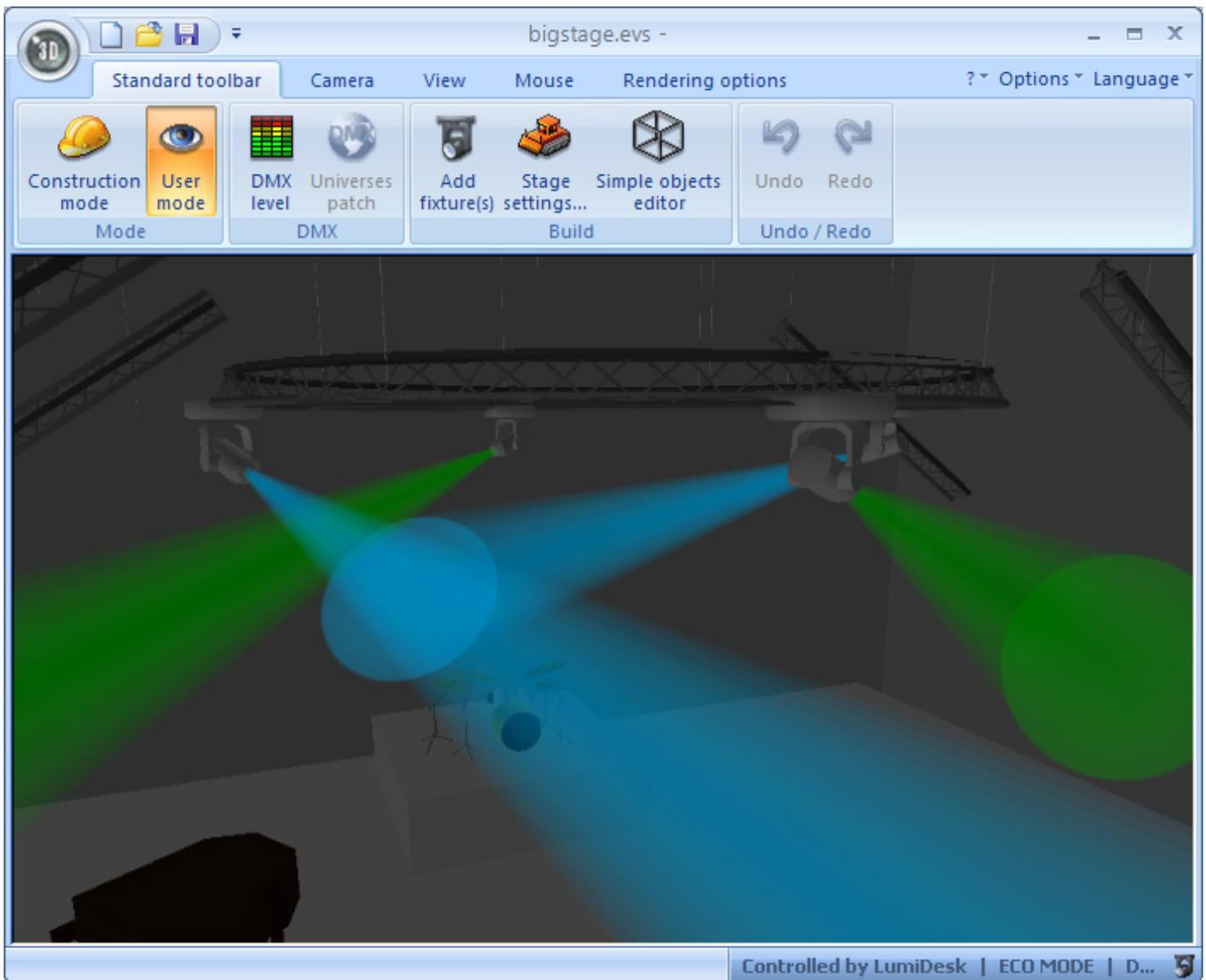


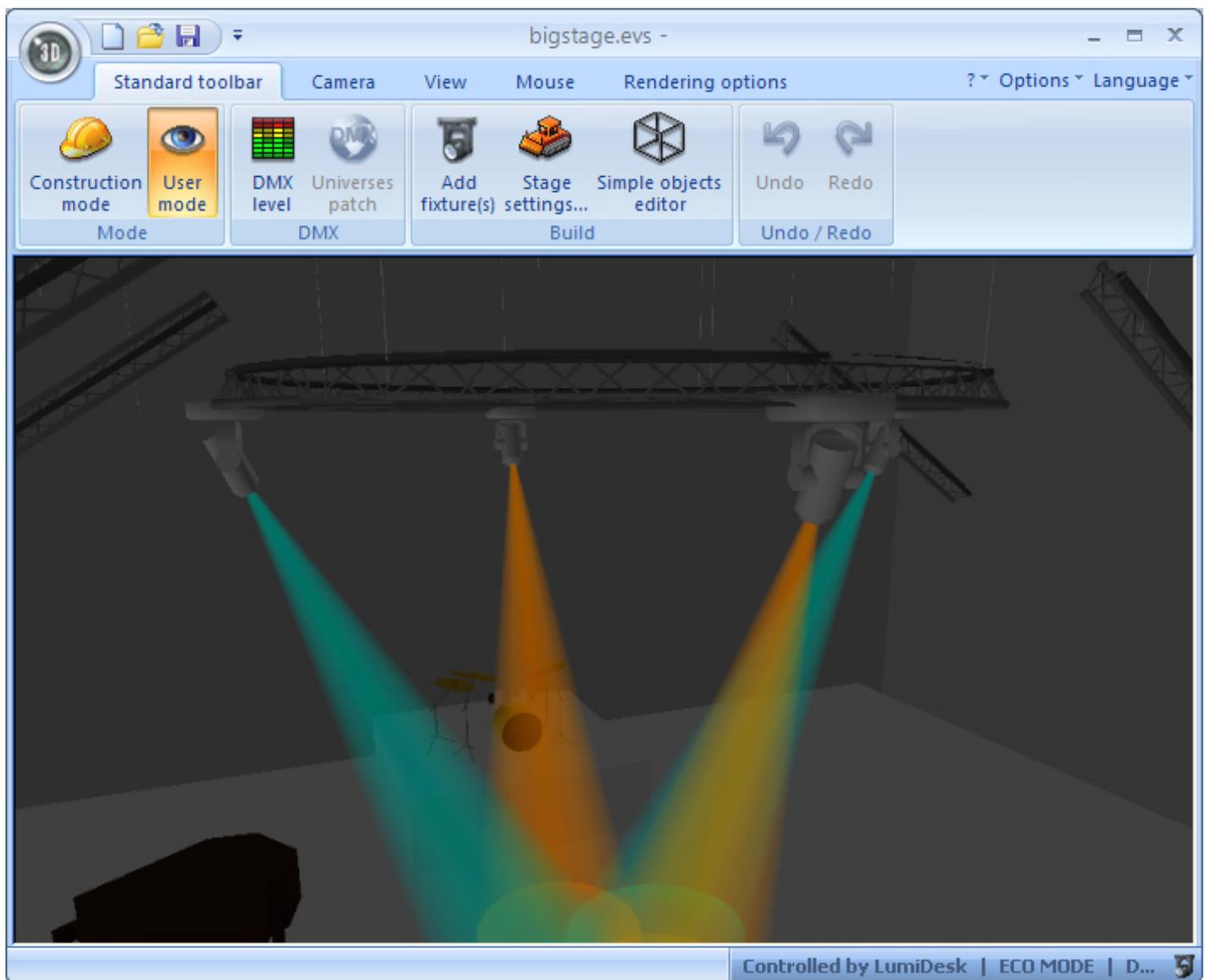
Verás que ambas Secuencias 1 y 2 estarán activadas.



En tu ventana del visualizador 3D deberás ver el movimiento de la Secuencia 1, combinado con el cambio de colores de la Secuencia 2.







Si quieres desactivar todos los botones En Vivo, haz clic en el botón "Borrar Todo", o presiona la tecla F2 de tu teclado.

Nota: Si quieres regresar a activar todos los botones liberados, haz clic en el botón o la tecla F2 de nuevo.



Verás que las dos secuencias están desactivadas.



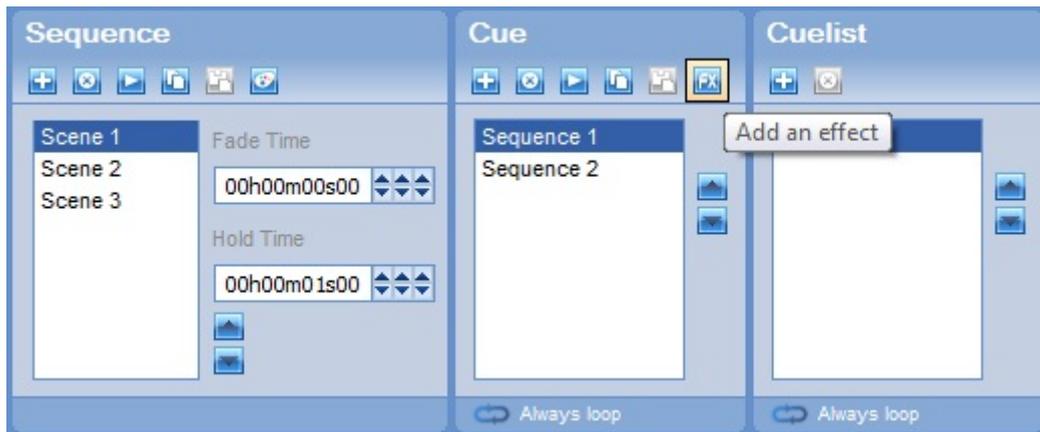
4.Programación

4.1.1. Agregar efectos automáticamente

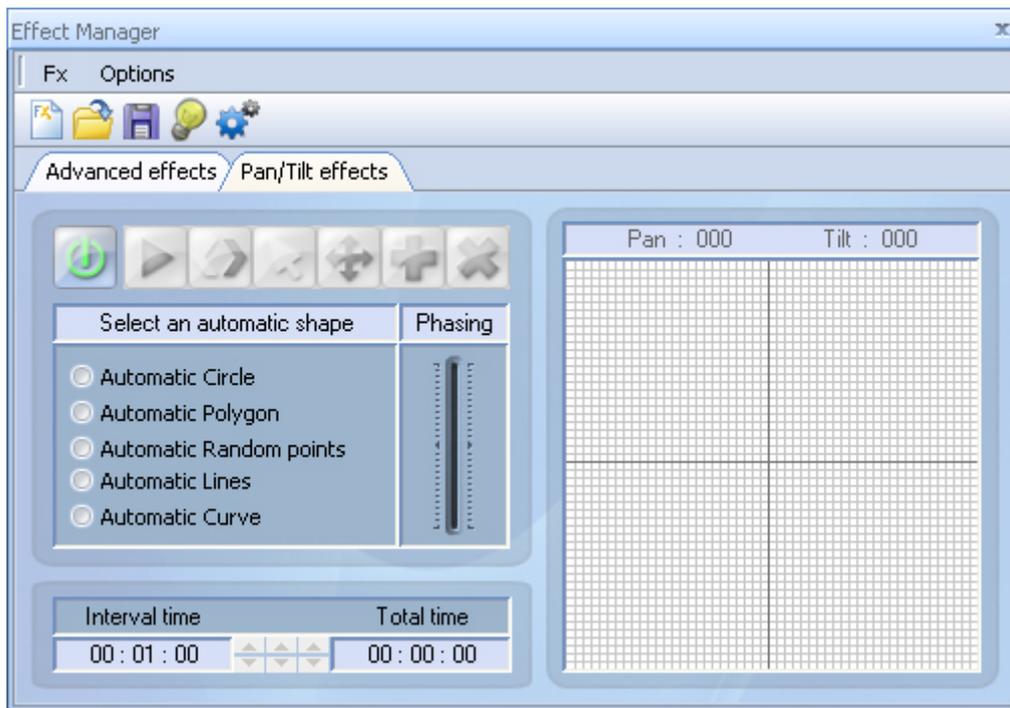
Ahora podemos aprender a generar efectos automáticamente. Selecciona las luminarias deseadas.



Haz clic en el botón "Agregar efecto" (FX)

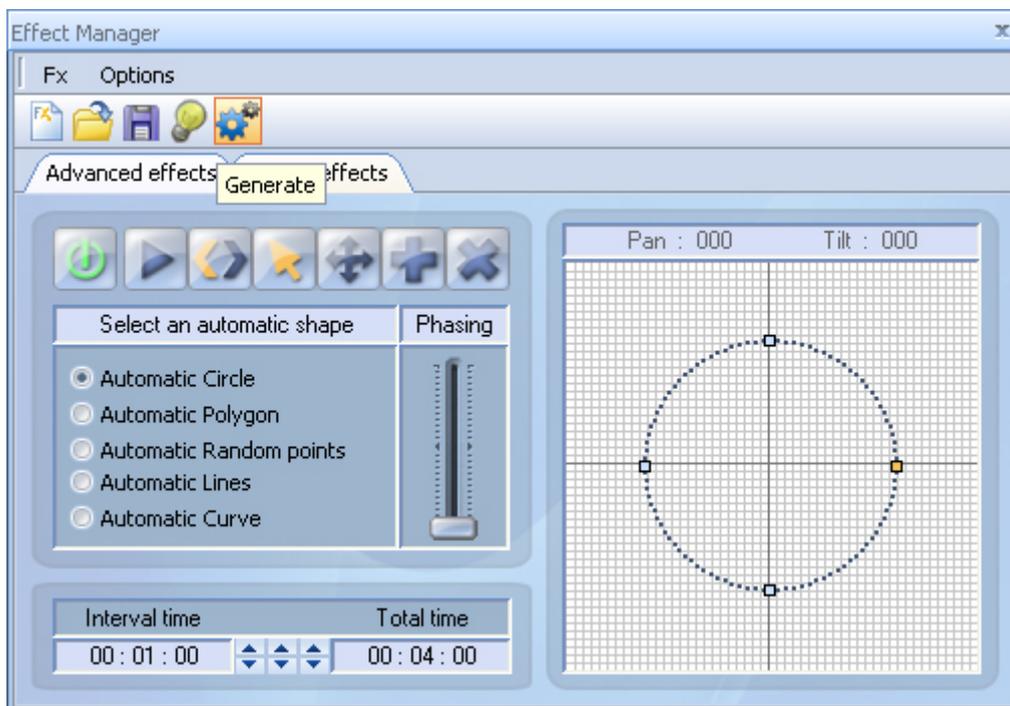


Se abrirá la ventana del "Generador de Efectos"



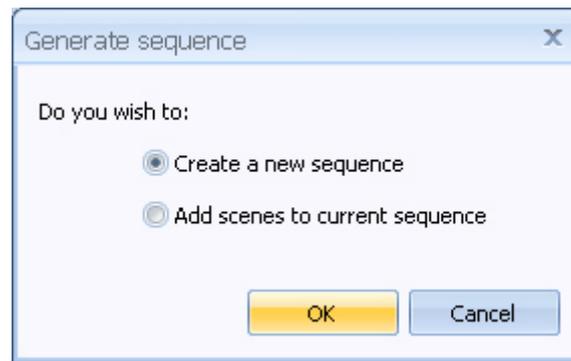
Para mayores detalles de cómo usar el Generador de Efectos, por favor ve el manual "Effect Manager", disponible en-línea.

Para crear un efecto, haz clic en el botón "Generar".

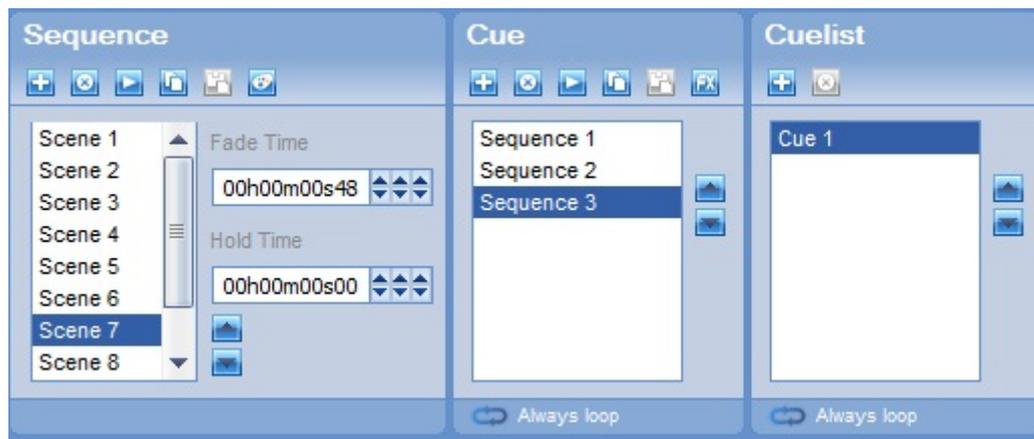


Una ventana se abrirá, en la que podrás seleccionar cómo quieres generar el efecto. La primera opción agregará todas las escenas generadas dentro de una secuencia nueva. La segunda agrega todas las escenas generadas dentro de la secuencia actual.

En este caso, selecciona la primera opción y haz clic en OK.

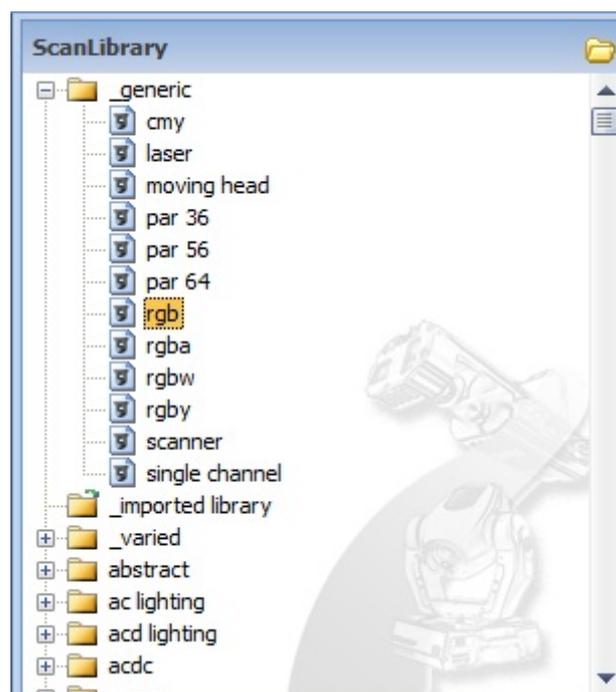


Podrás ver que una nueva secuencia (Secuencia 3) que incluirá todas las escenas generadas. Si le das click al botón "Reproducir" (Play), podrás ver el efecto que acabas de crear.

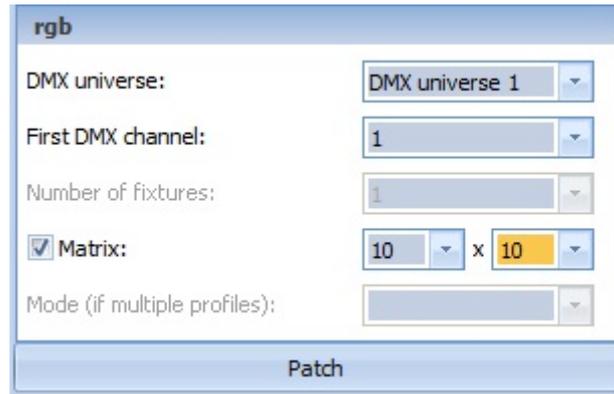


4.2.2. Configurando una matriz de LED

Desde la ventana de parcheo puedes crear una matriz usando cualquier tipo de luminaria. Para nuestro ejemplo, selecciona una luminaria LED de la carpeta "_generic".

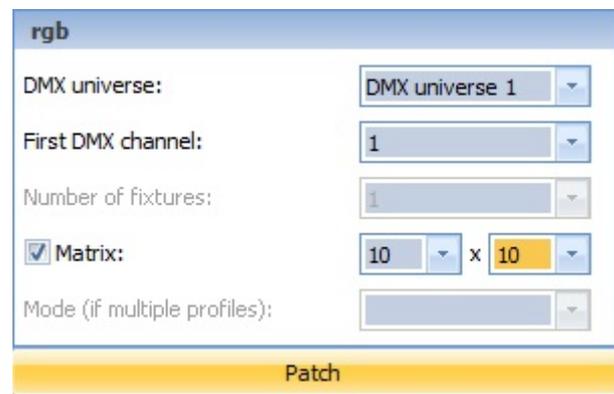


Haz clic en la selección de Matriz y selecciona las dimensiones correctas, en este caso 10 x 10.



The image shows a software window titled "rgb" with a light blue header. It contains several configuration fields: "DMX universe:" with a dropdown menu showing "DMX universe 1"; "First DMX channel:" with a dropdown menu showing "1"; "Number of fixtures:" with a dropdown menu showing "1"; "Matrix:" with a checked checkbox and two dropdown menus showing "10" and "10" separated by an "x"; and "Mode (if multiple profiles):" with an empty dropdown menu. At the bottom of the window is a button labeled "Patch".

Haz clic en el botón "Parcheo" para agregar las luminarias al mapa de direcciones DMX.



This image is identical to the previous one, showing the "rgb" configuration window with the same settings. The "Patch" button at the bottom is now highlighted with a yellow background, indicating it is the next step in the process.

Una ventana aparecerá en la que podrás configurar tu matriz (creando sub-matrices de 2 x 2, por ejemplo).

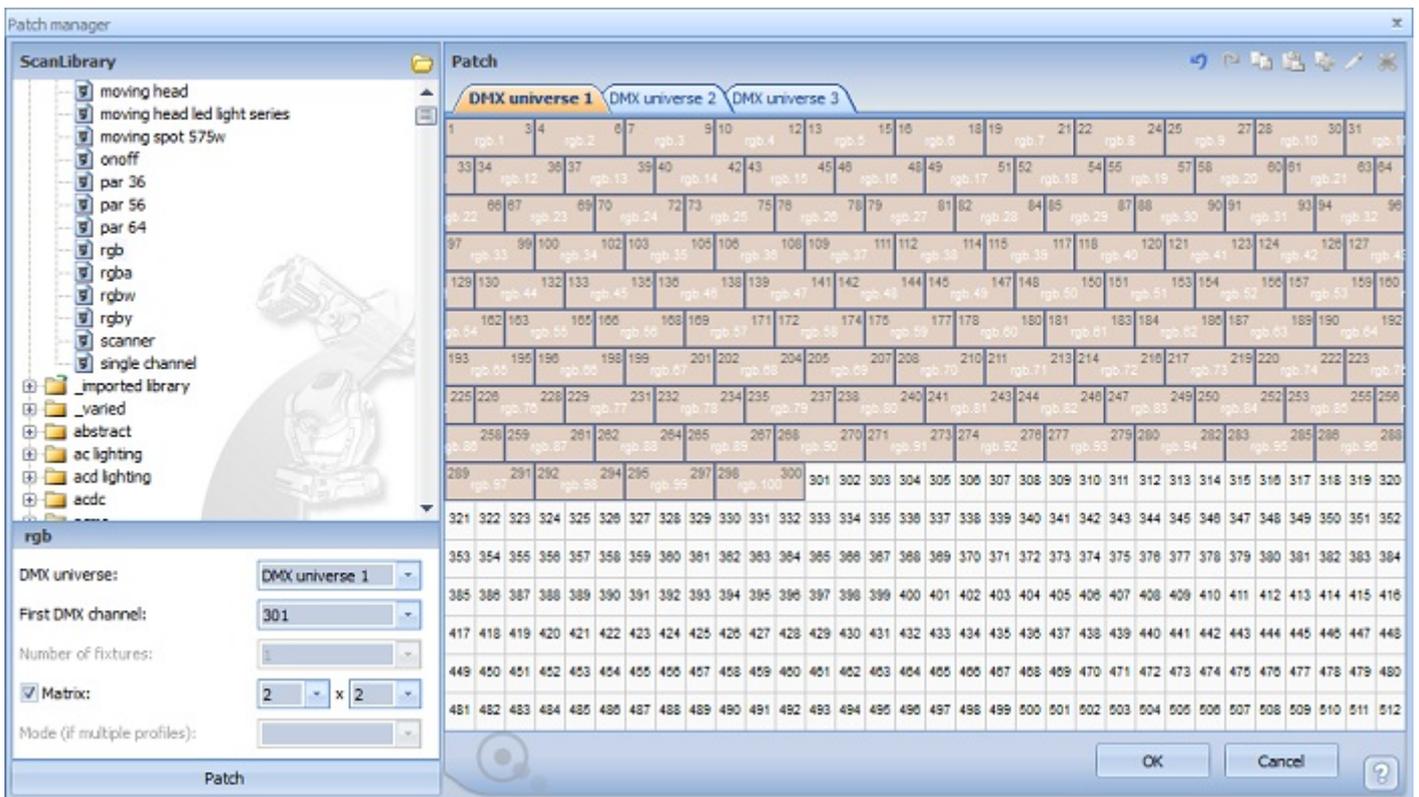
Haz clic en OK para continuar.

Matrix patch X

Sc1	Sc2	Sc3	Sc4	Sc5	Sc6	Sc7	Sc8	Sc9	Sc10
Sc11	Sc12	Sc13	Sc14	Sc15	Sc16	Sc17	Sc18	Sc19	Sc20
Sc21	Sc22	Sc23	Sc24	Sc25	Sc26	Sc27	Sc28	Sc29	Sc30
Sc31	Sc32	Sc33	Sc34	Sc35	Sc36	Sc37	Sc38	Sc39	Sc40
Sc41	Sc42	Sc43	Sc44	Sc45	Sc46	Sc47	Sc48	Sc49	Sc50
Sc51	Sc52	Sc53	Sc54	Sc55	Sc56	Sc57	Sc58	Sc59	Sc60
Sc61	Sc62	Sc63	Sc64	Sc65	Sc66	Sc67	Sc68	Sc69	Sc70
Sc71	Sc72	Sc73	Sc74	Sc75	Sc76	Sc77	Sc78	Sc79	Sc80
Sc81	Sc82	Sc83	Sc84	Sc85	Sc86	Sc87	Sc88	Sc89	Sc90
Sc91	Sc92	Sc93	Sc94	Sc95	Sc96	Sc97	Sc98	Sc99	Sc100

[Advanced positioning](#)

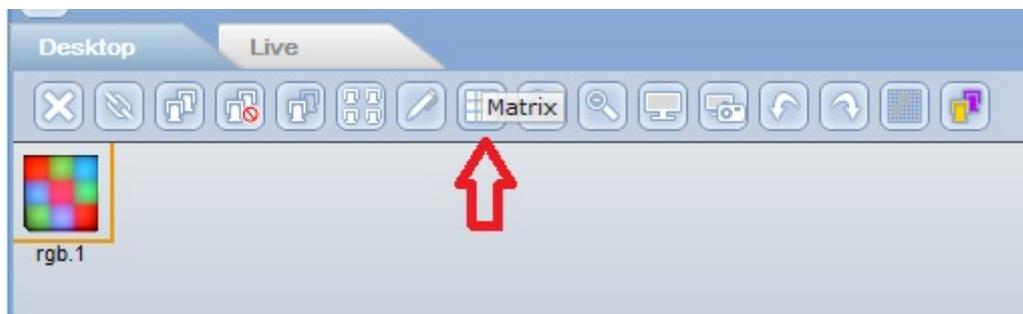
Las luminarias de tu matriz se agregarán al mapa de parcheo. Haz clic en OK para continuar.



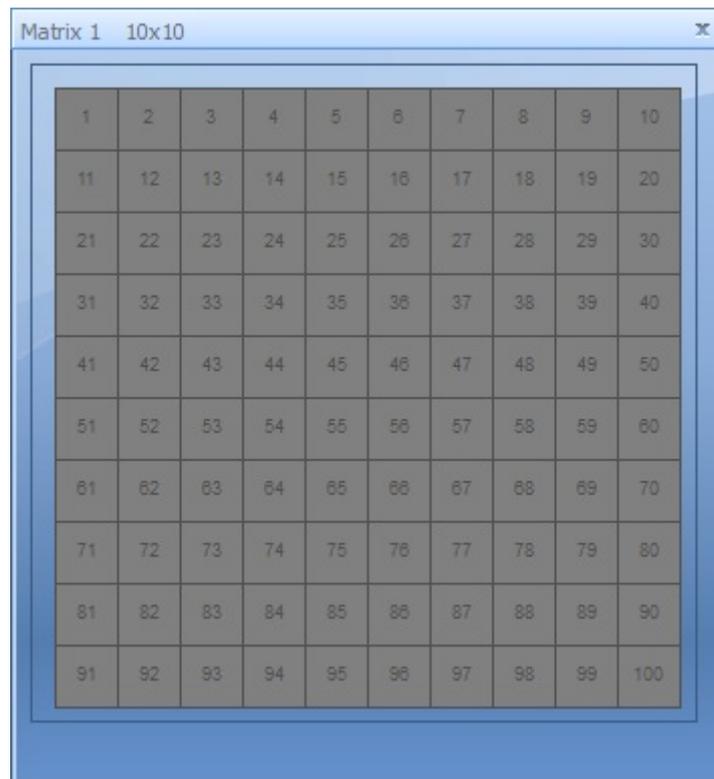
Podrás ver un ícono que representa a la matriz completa en tu Escritorio (Desktop). El nombre del ícono incluye la palabra "matrix" para identificarla.



Para controlar individualmente las luminarias dentro de la matriz, haz clic en el botón de "Matriz" de la barra de herramientas del Escritorio (Desktop). También puedes hacer clic derecho en el ícono de matriz y seleccionar "Matriz".

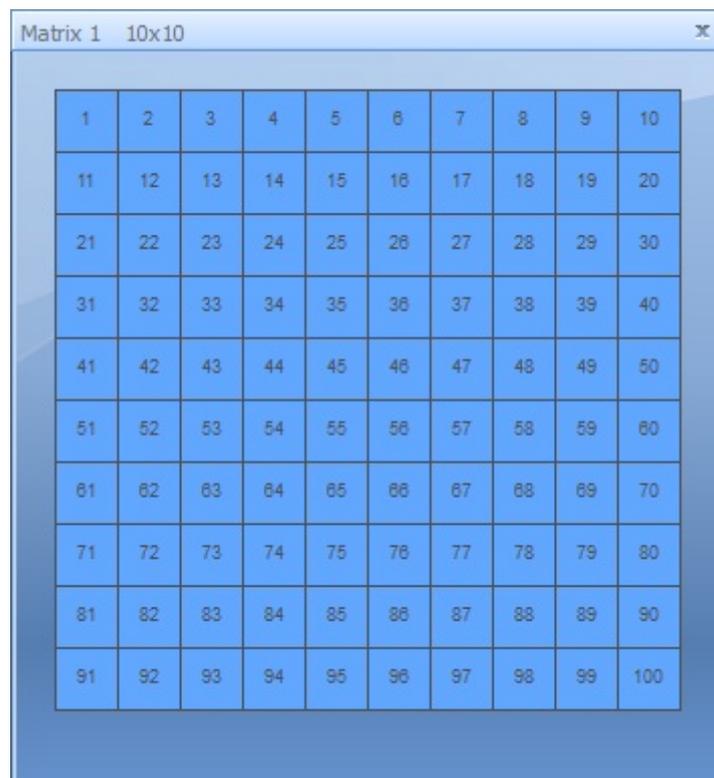


Verás la ventana de la Matriz. Para seleccionar o remover la selección de cualquier luminaria, simplemente haz clic sobre el ícono correspondiente. El color anaranjado significa que la luminaria está seleccionada. Para seleccionar todas las luminarias en un solo paso, haz clic derecho dentro de la ventana y selecciona "Seleccionar todas".



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Todas las luminarias están seleccionadas.

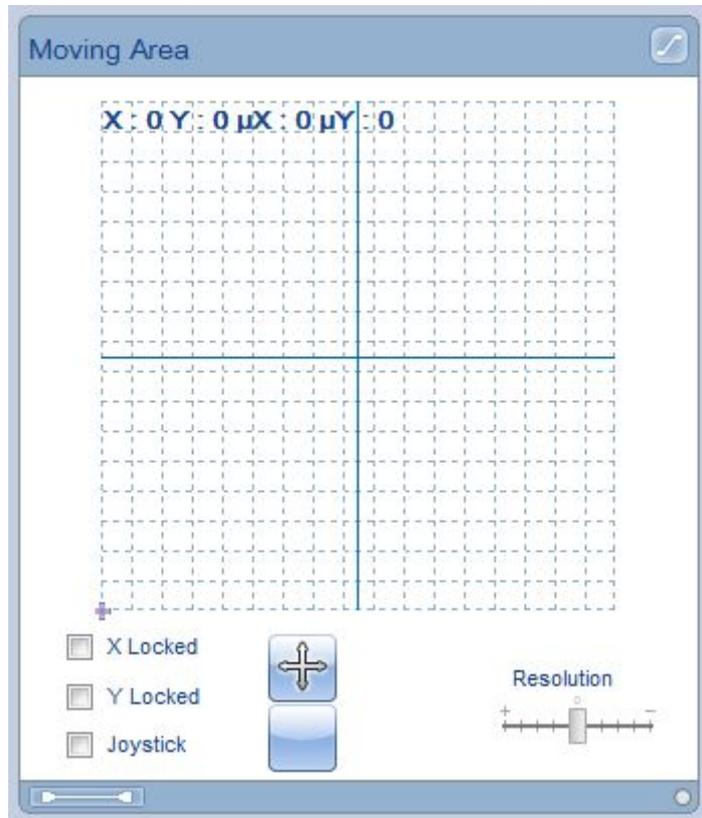


1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

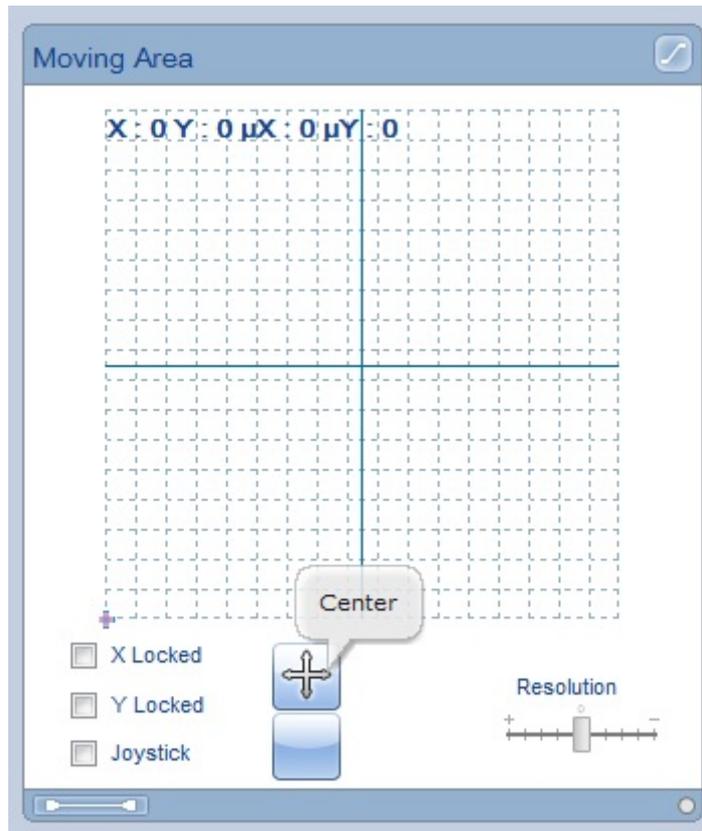
Para verificar que la matriz está funcionando correctamente, podemos ver la salida DMX del controlador. Haz clic en el botón "Niveles DMX" en la barra de Herramientas.

(movimiento exclusivamente horizontal o vertical, no conjunto).

Si el software detectara un joystick, la opción "Joystick" estará disponible. Selecciona esta opción para controlar el movimiento XY con cualquier control de videojuegos.



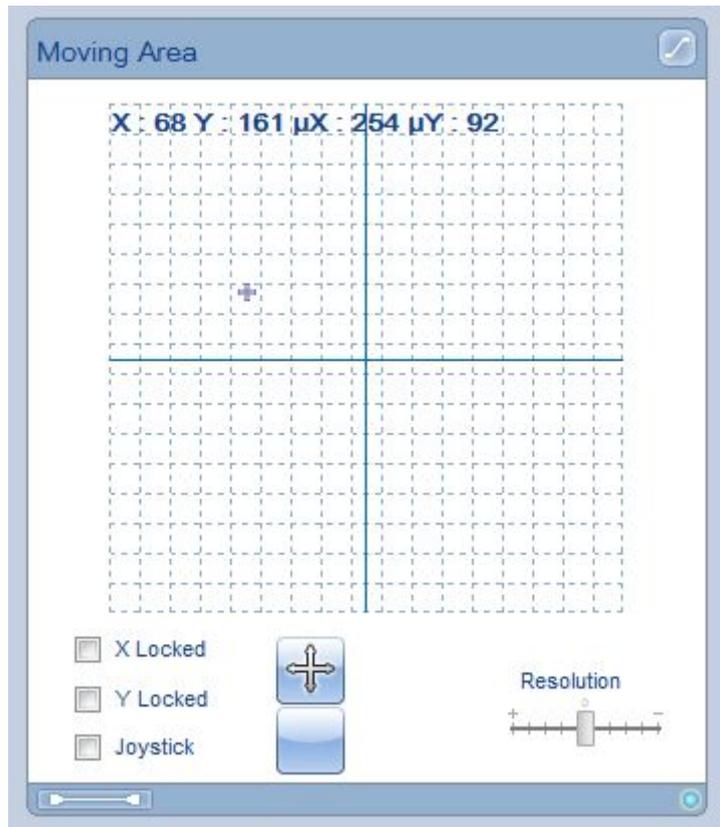
Para centrar la posición, haz clic en "Centro".



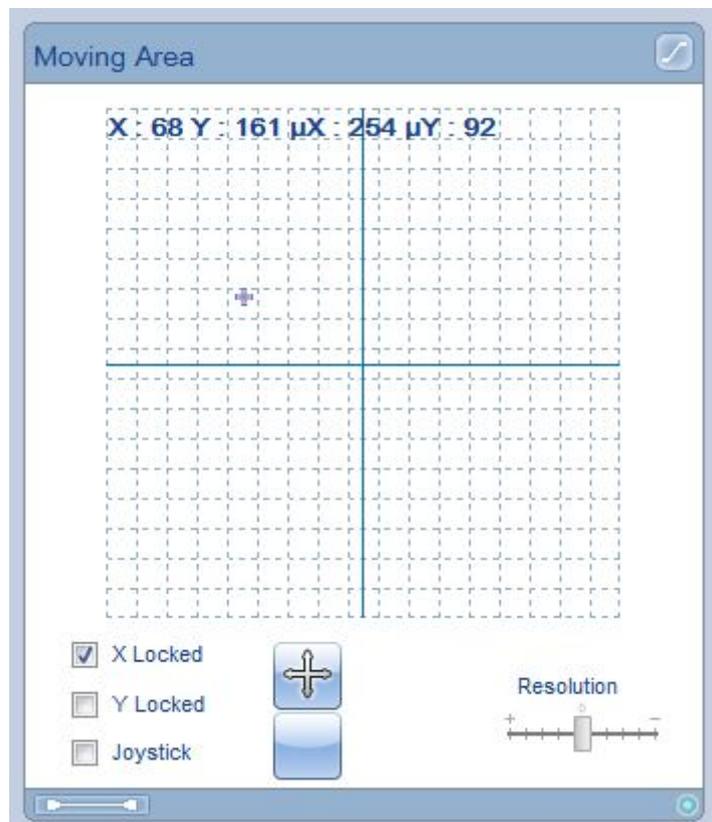
Podemos ver los valores de la posición en la cuadrícula.

X: 127 Y: 127 μX: 127 μY: 127

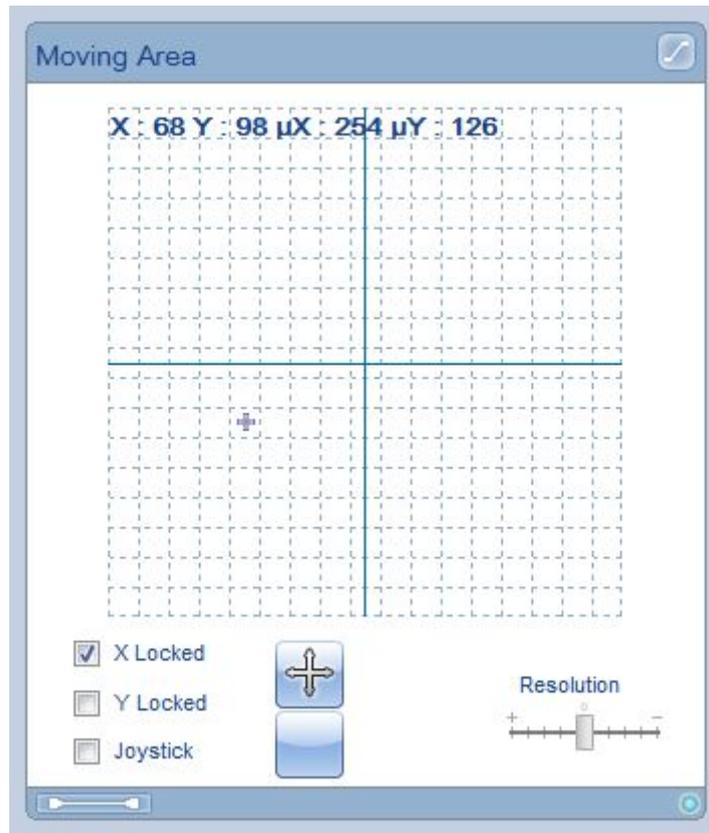
Modifica la posición, haz clic izquierdo y mueve el cursor. Cuando termines, libera el clic.



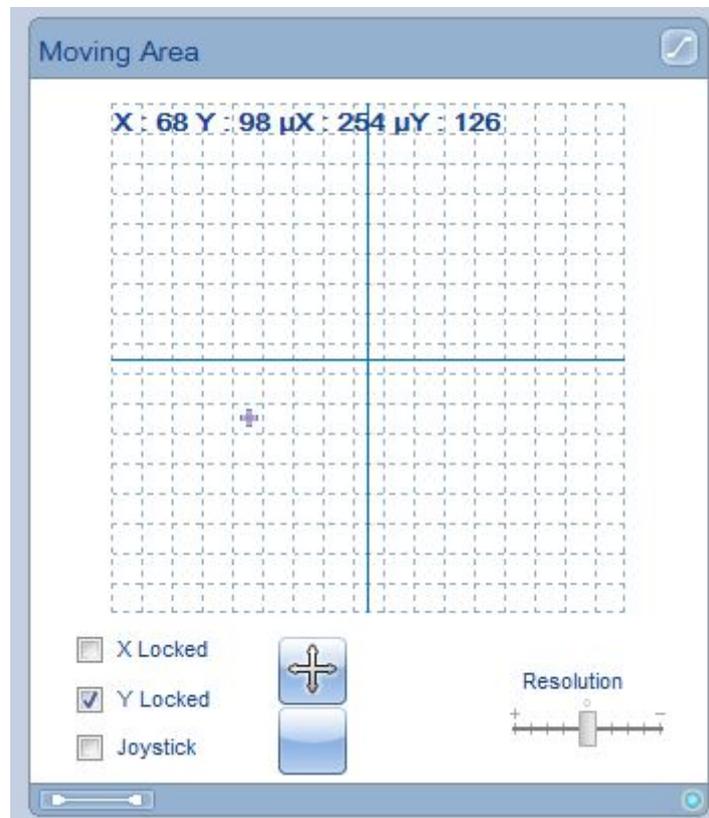
Intenta usar las opciones para bloquear X. Selecciona la opción.



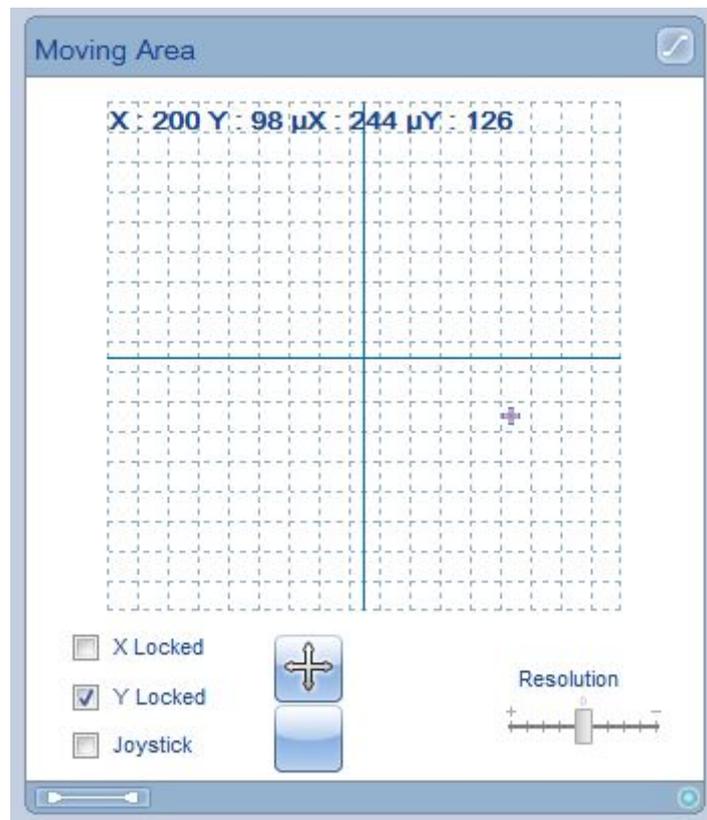
Fíjate cómo solamente cambian los valores de Y.



Ahora, haz lo mismo para bloquear Y (remueve la opción de bloquear X).



Solamente cambia la posición de X.



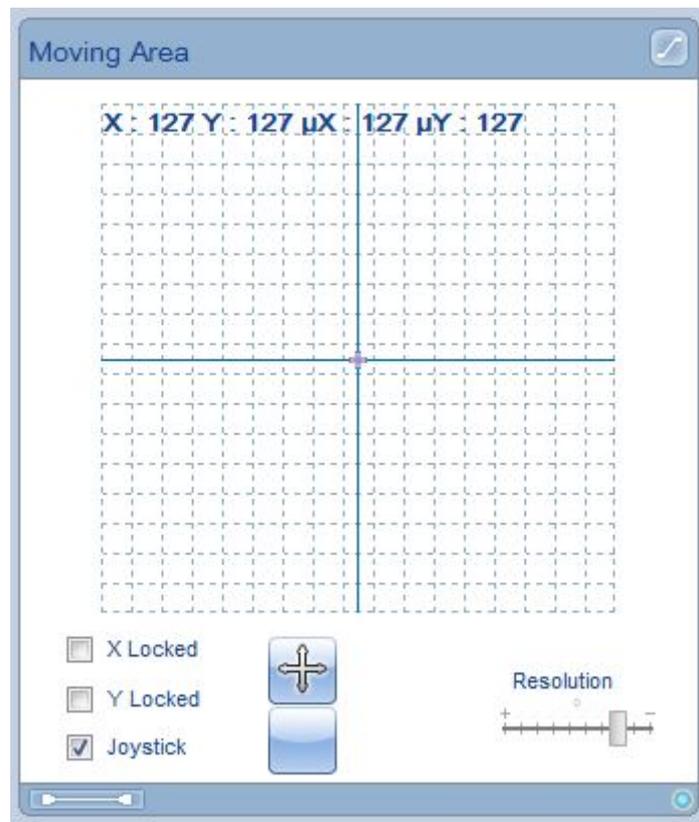
Mueve el deslizable de resolución para cambiar la velocidad de respuesta del cursor.



Al detectar el software un joystick, aparecerá un ícono especial en la barra de estatus (hasta abajo en la ventana del software).

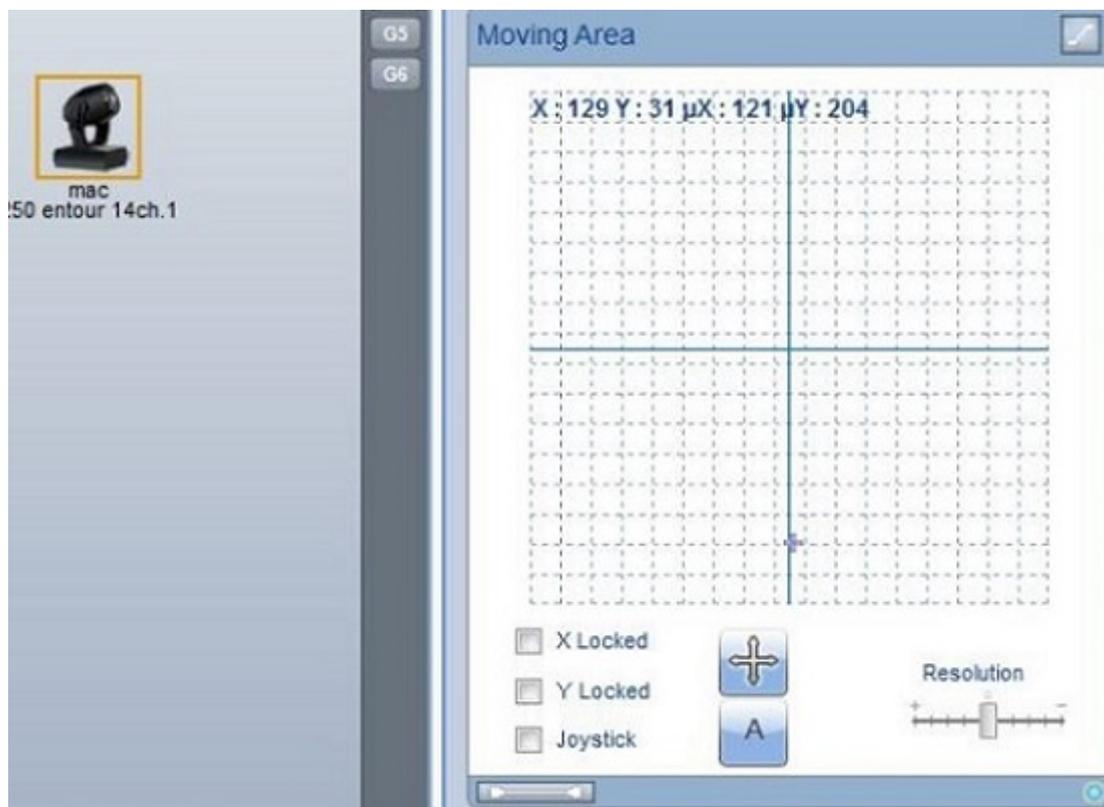


Selecciona la opción Joystick en pantalla. Mueve la palanca y selecciona un nuevo centro presionando el botón 1 del joystick. Al soltar la palanca, el cursor se quedará en esta posición de nuevo centro. Para liberar este nuevo centro, presiona el botón 2 del joystick.

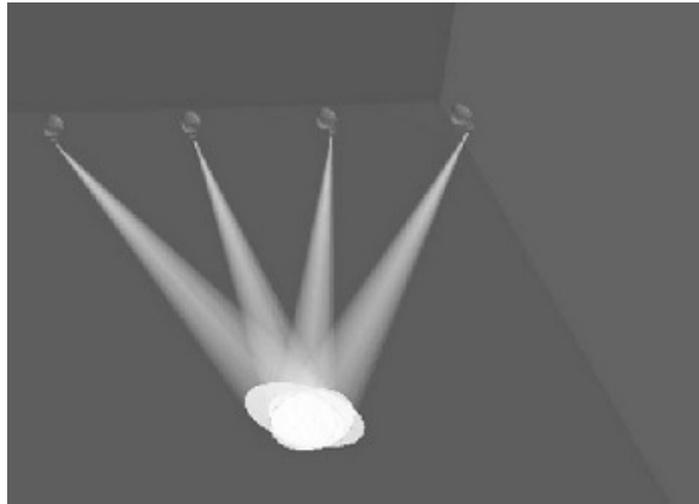


Movimientos Absolutos y Relativos

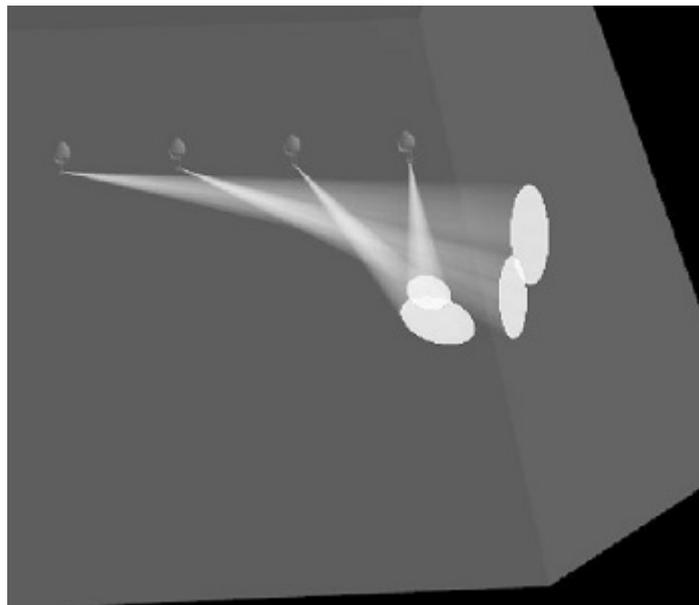
El valor predeterminado para esta configuración es el modo Relativo, es decir, cuando se coloca en un punto todas las luminarias mantendrán su distancia relativa entre sí.



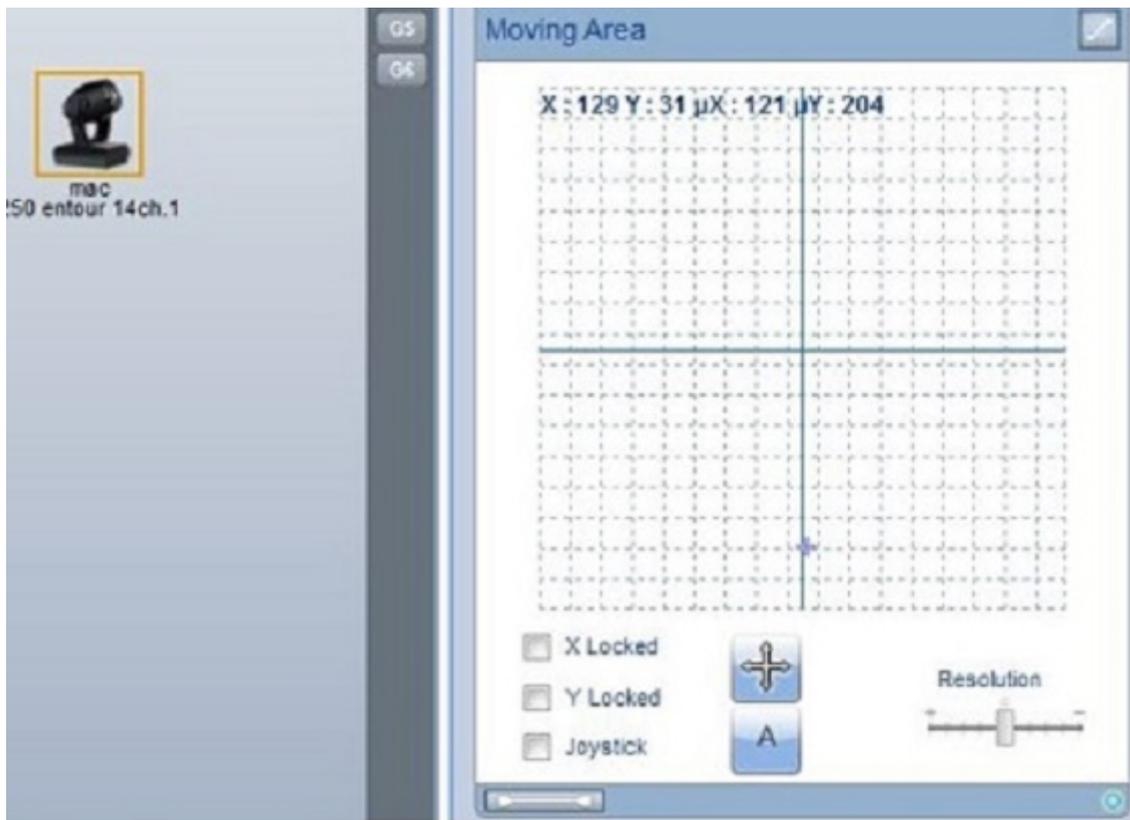
En primer lugar colocar las luminarias en el punto en el escenario



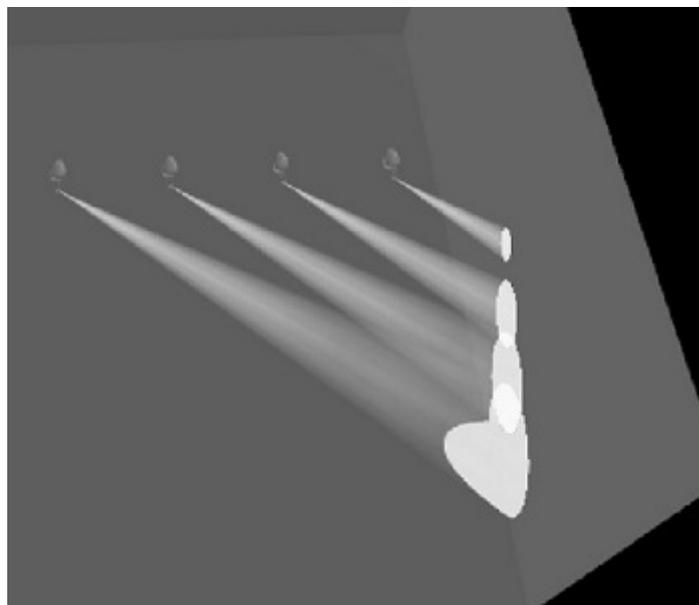
Después de que cada luz haya llegado al punto. Si se seleccionan una vez más, guardarán sus distancias relativas entre sí. Creando así un área de iluminación más condensada.



Para volver al modo de movimiento Absoluto presione el botón de A en la parte inferior de la cuadrícula de movimiento.

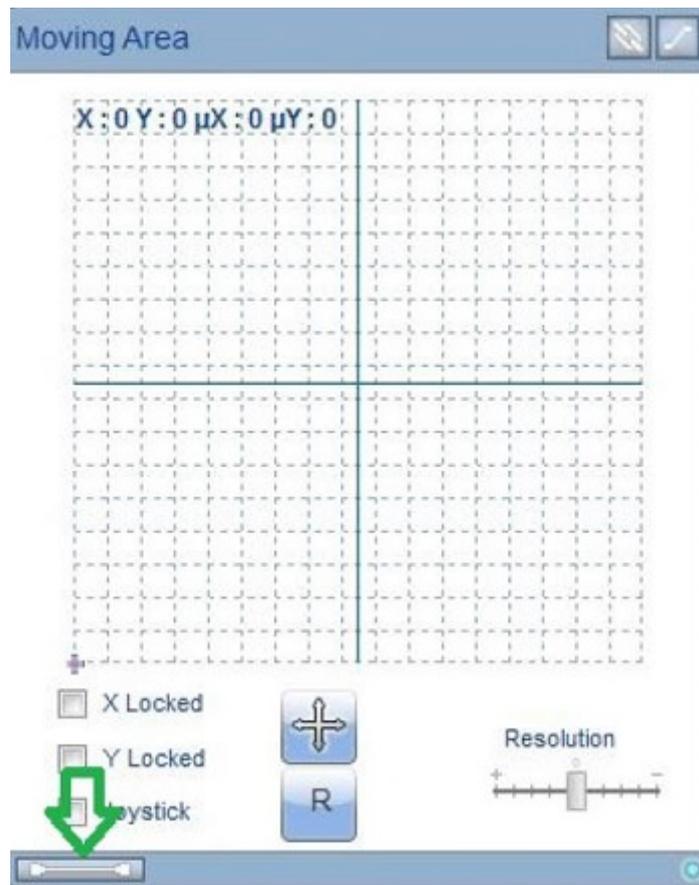


Después de cambiar el modo de movimiento, las luces se mueven sin tomar las otras luces en cuenta.

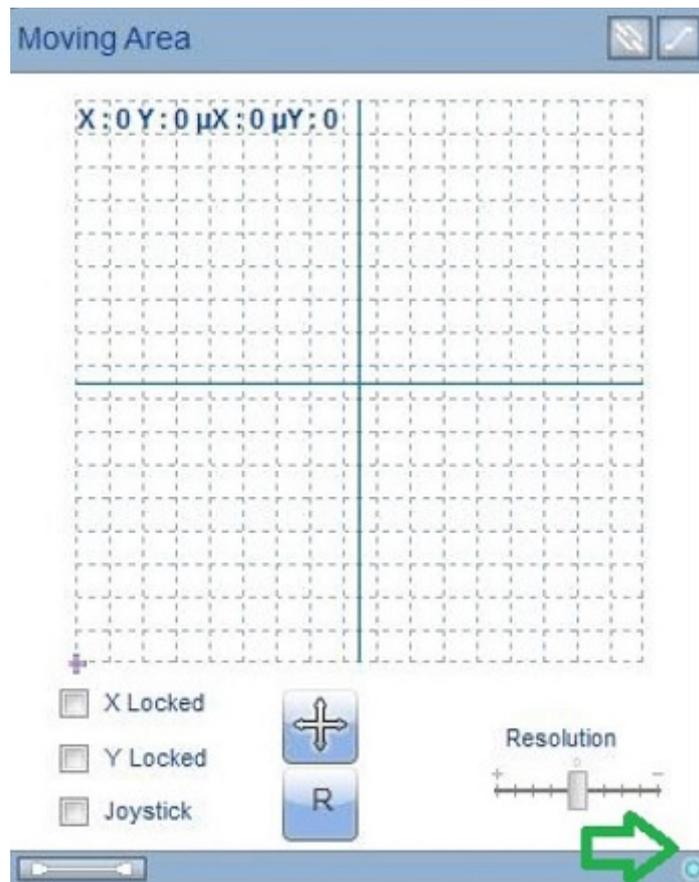


Restablecimiento de los valores DMX

En cualquier momento puede restablecer los valores de un preset de una secuencia. Seleccione una escena y pulse el botón de restablecer para quitar todos los valores DMX.

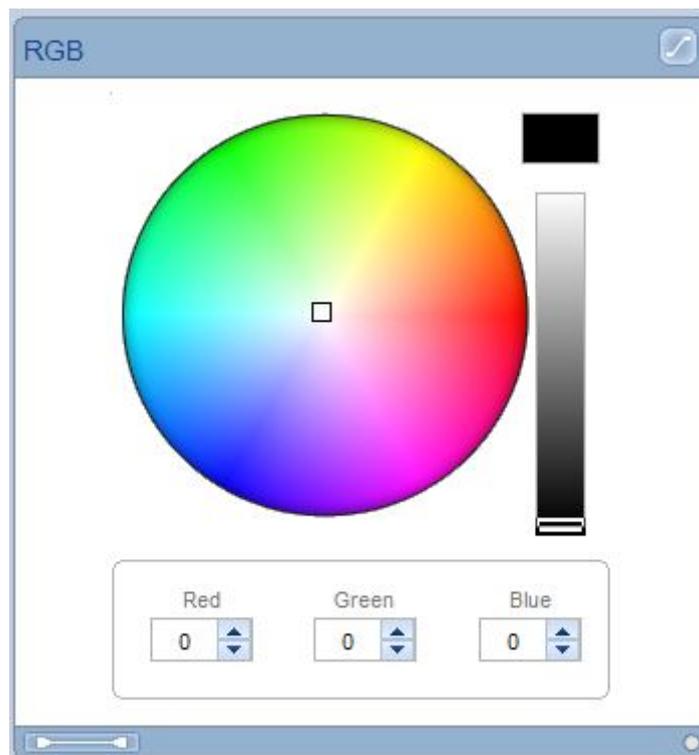


Si ese preset sigue activo en cualquier escena de esa secuencia, verá que la luz activa todavía está encendida. Para restablecer por completo la secuencia seleccionar todas las escenas.

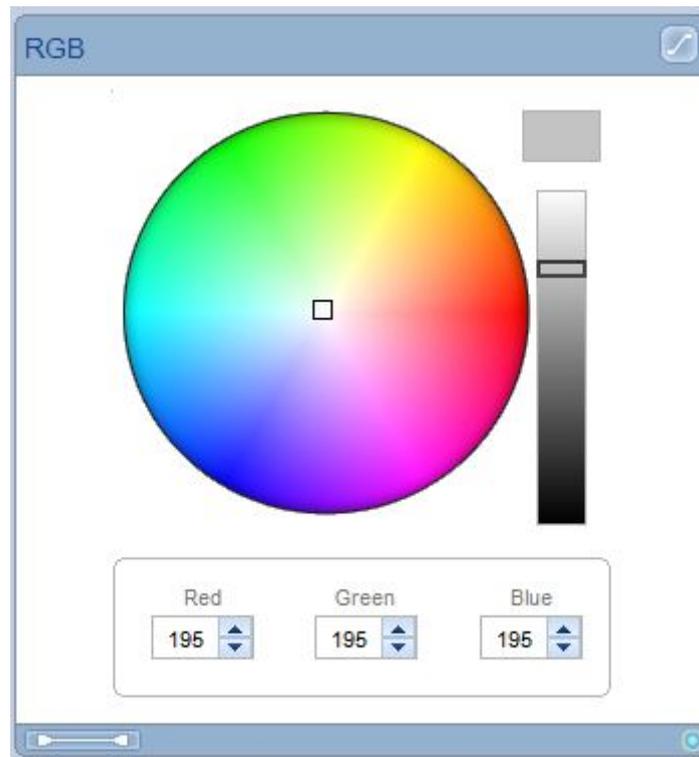


4.4.4. Rueda de color RGB/CMY

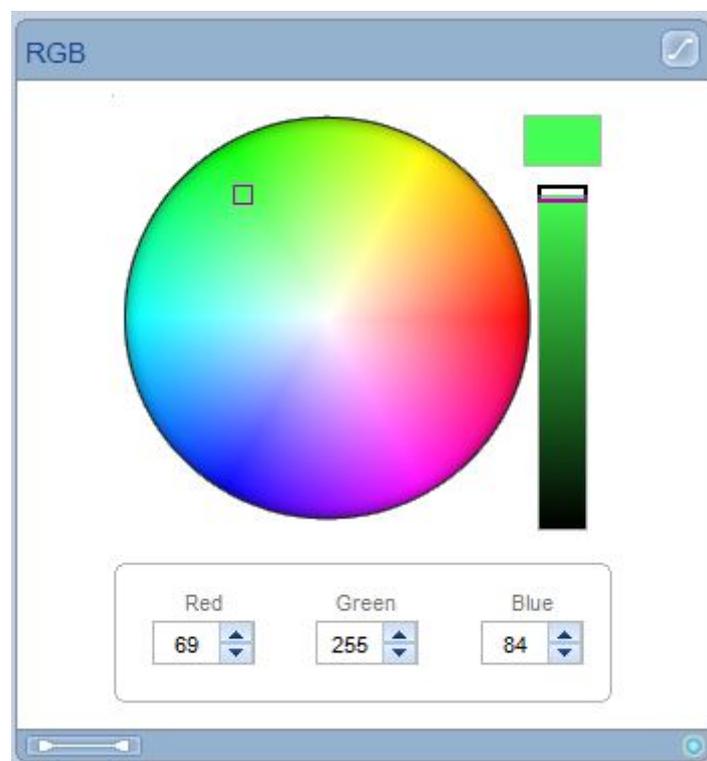
Puedes controlar canales RGB y CMY usando esta herramienta. Verás una rueda de colores en el centro, a la derecha un deslizable que controla la luminosidad, y abajo un área de valores específicos.



Al mover el deslizable de la derecha, podremos ver en la esquina superior izquierda una muestra del color seleccionado. Verás los valores de abajo cambiar, también. En este ejemplo, tenemos un color gris con valores RGB de 195 cada uno.

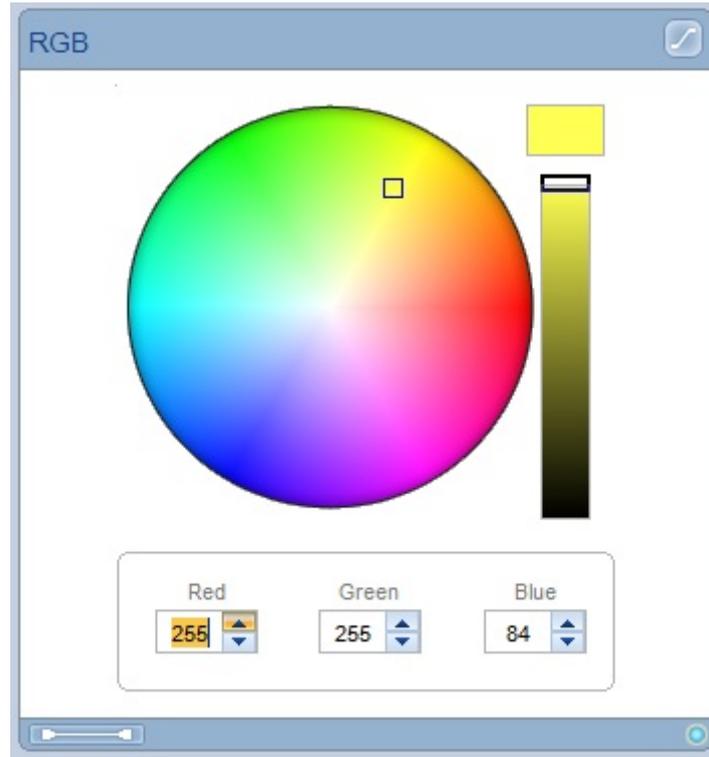


Cambia la posición del cursor dentro de la rueda de colores. Haz clic izquierdo, mueve el cursor, y libera el clic cuando llegues, por ejemplo, a un color verde.

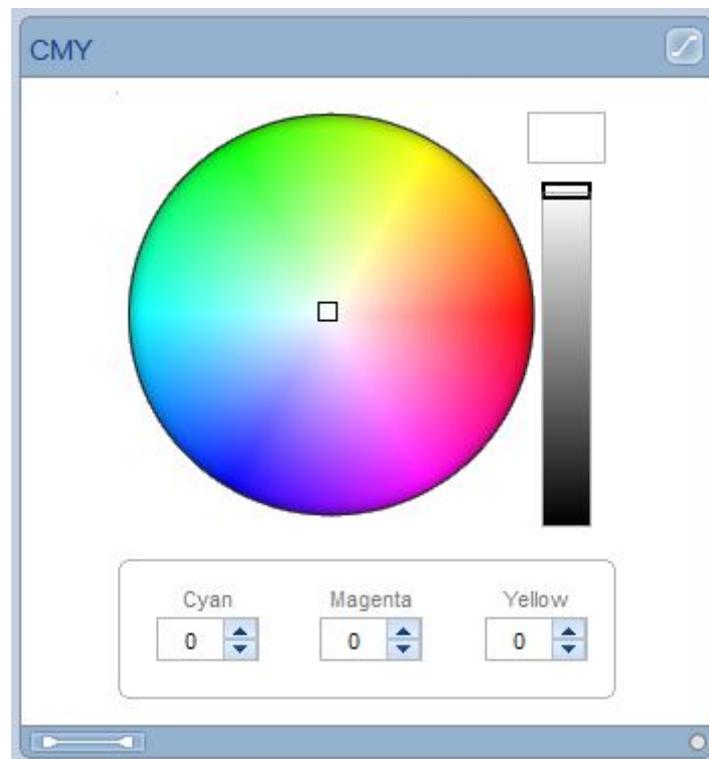


Modifica directamente el valor del color Rojo. Por ejemplo, si cambias este valor a 255, verás que el

resultado es un color amarillo.

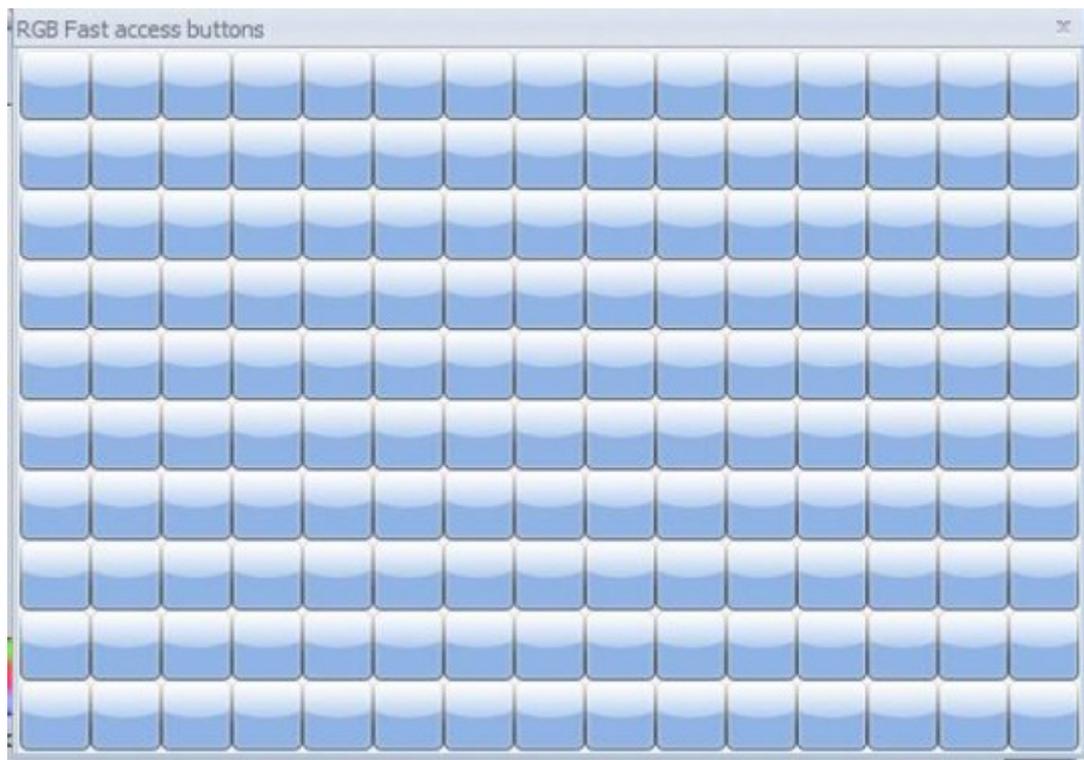


En la modalidad CMY, los valores funcionan invertidos. Por ejemplo, si pones un valor de 0 en todos los canales CMY, verás el color blanco.

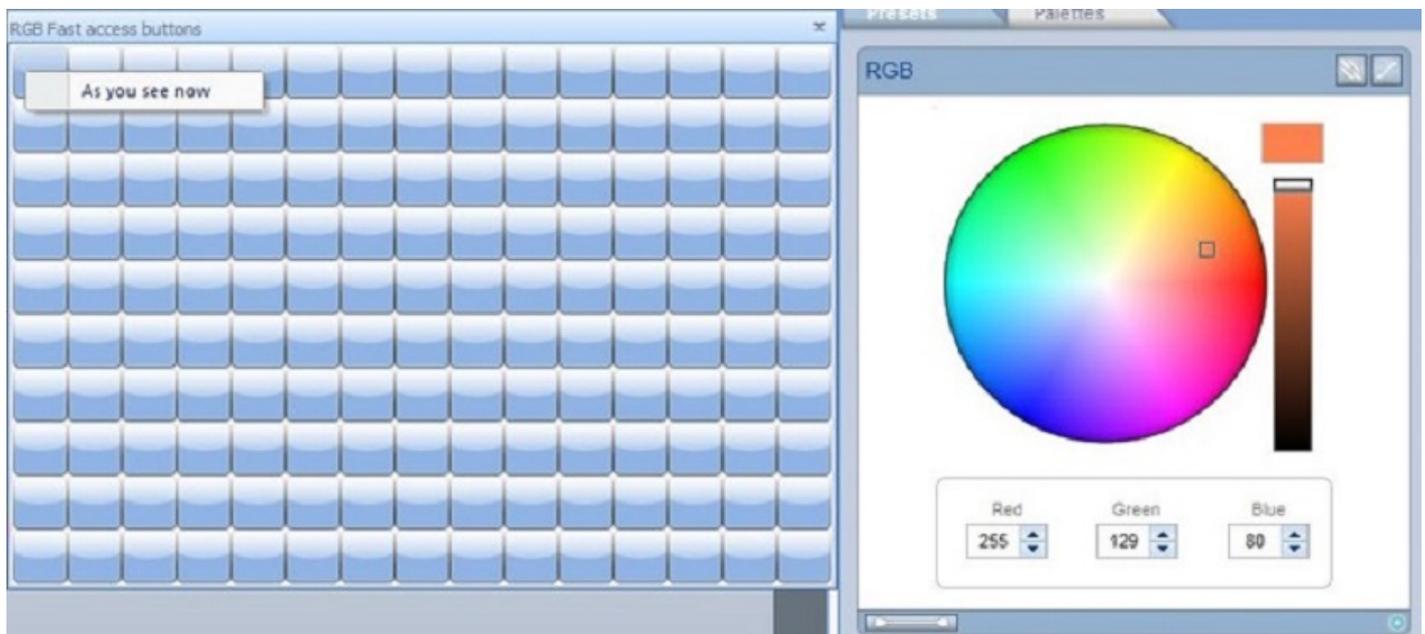


Botones de Acceso RGB Rápido

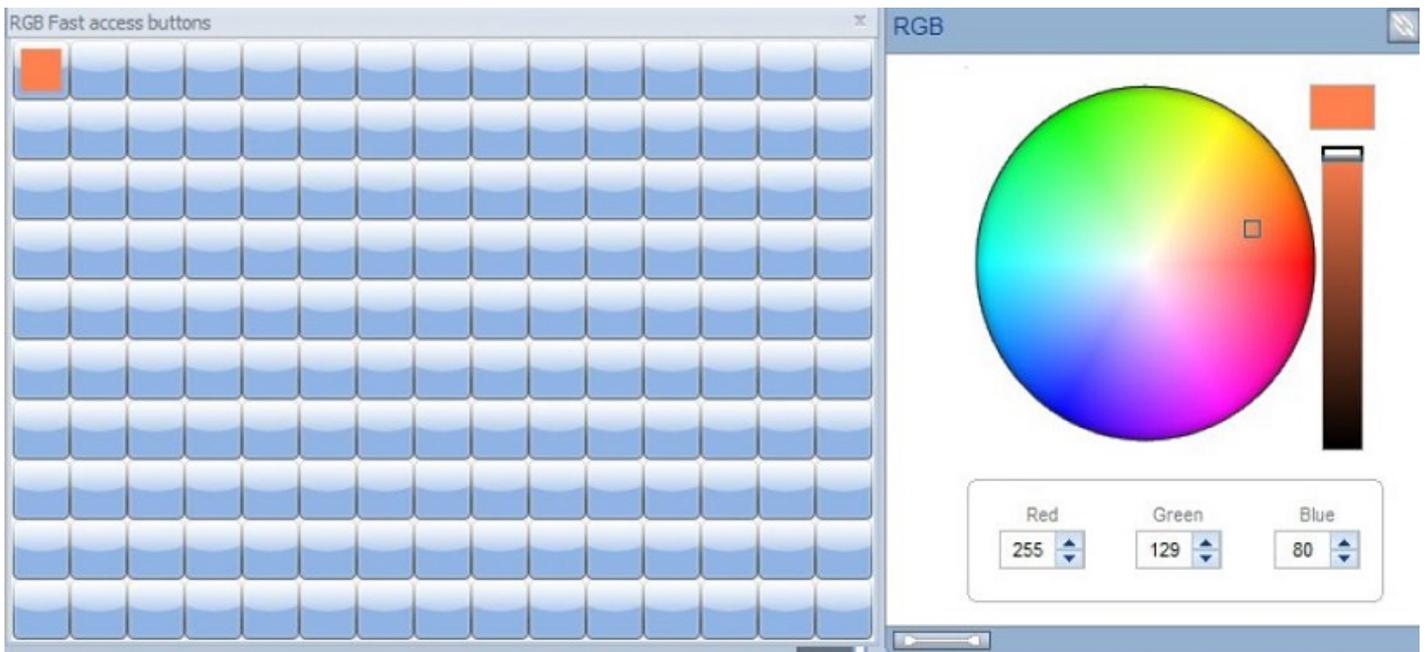
Puede usar los botones de Acceso RGB Rápido para remitir configuraciones RGB guardadas. Al pulsar el botón, se abre la ventana de Acceso RGB Rápido.



Al hacer clic derecho en un botón, se guarda el aspecto RGB actual a ese botón



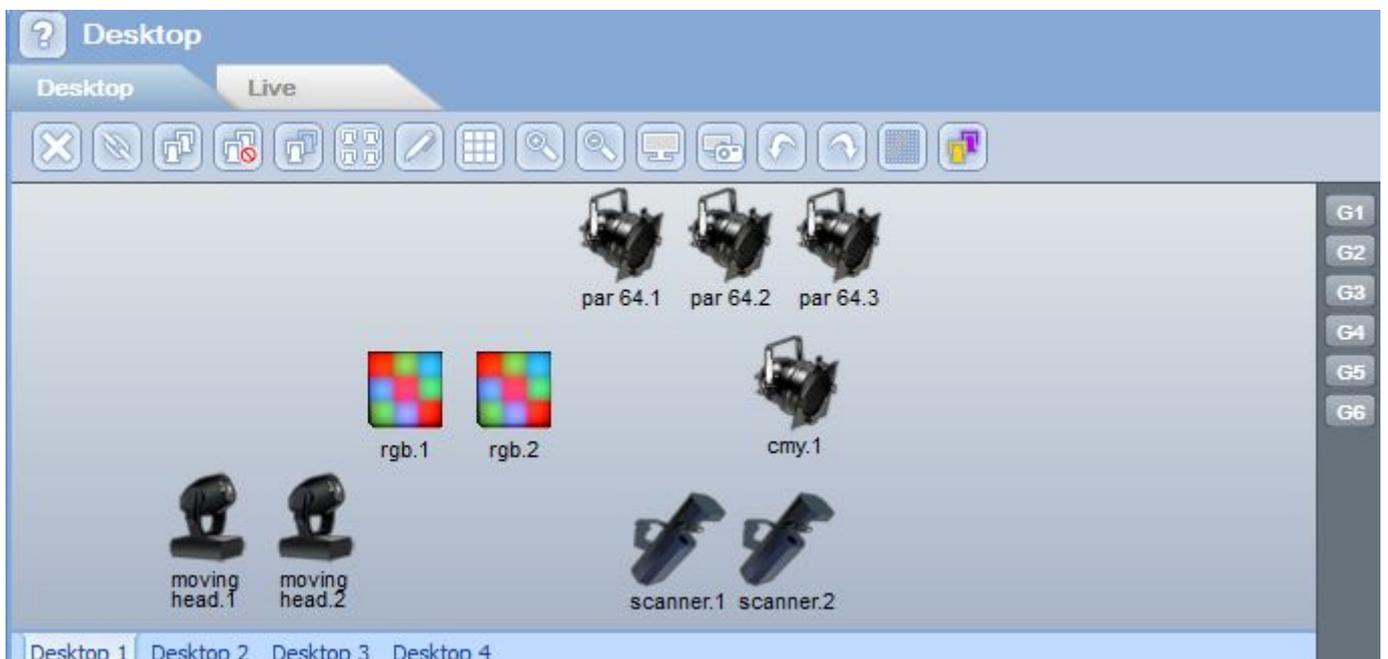
El aspecto ahora se ha guardado en el botón para su uso en un futuro.



4.5.5. Opciones del Escritorio (Desktop)

Cuando agregas luminarias al software, aparecen íconos en el área del Escritorio (Desktop). Un ícono en el escritorio representa a una luminaria, o un grupo de luminarias arregladas en una matriz.

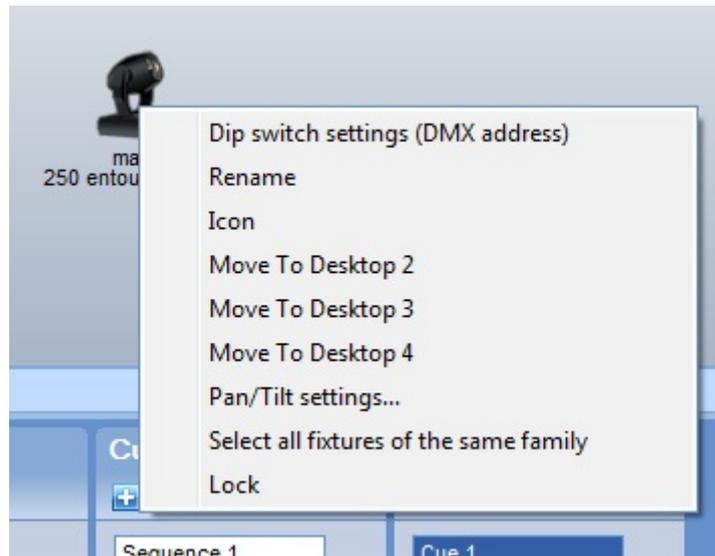
Cualquiera de las luminarias puede ser seleccionada independientemente o en conjunto, haciendo multi-selección.



Al mantener el cursor sobre el ícono sin hacer clic, podemos ver información básica de la luminaria, como su nombre y dirección DMX.



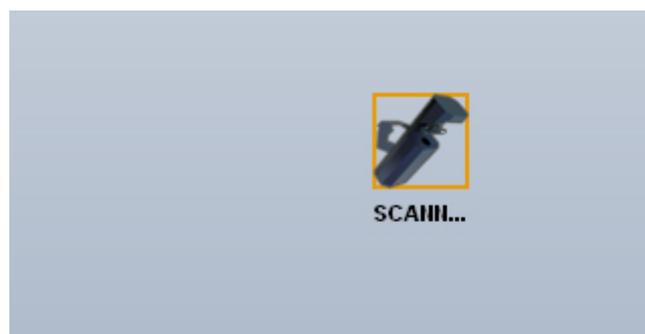
Si haces clic derecho sobre la luminaria, verás un menú vertical. Las mismas funciones están disponibles desde la barra de herramientas del escritorio (Desktop)



Prueba con la función Borrar. Selecciona cualquier luminaria y haz clic sobre el botón "Borrar".



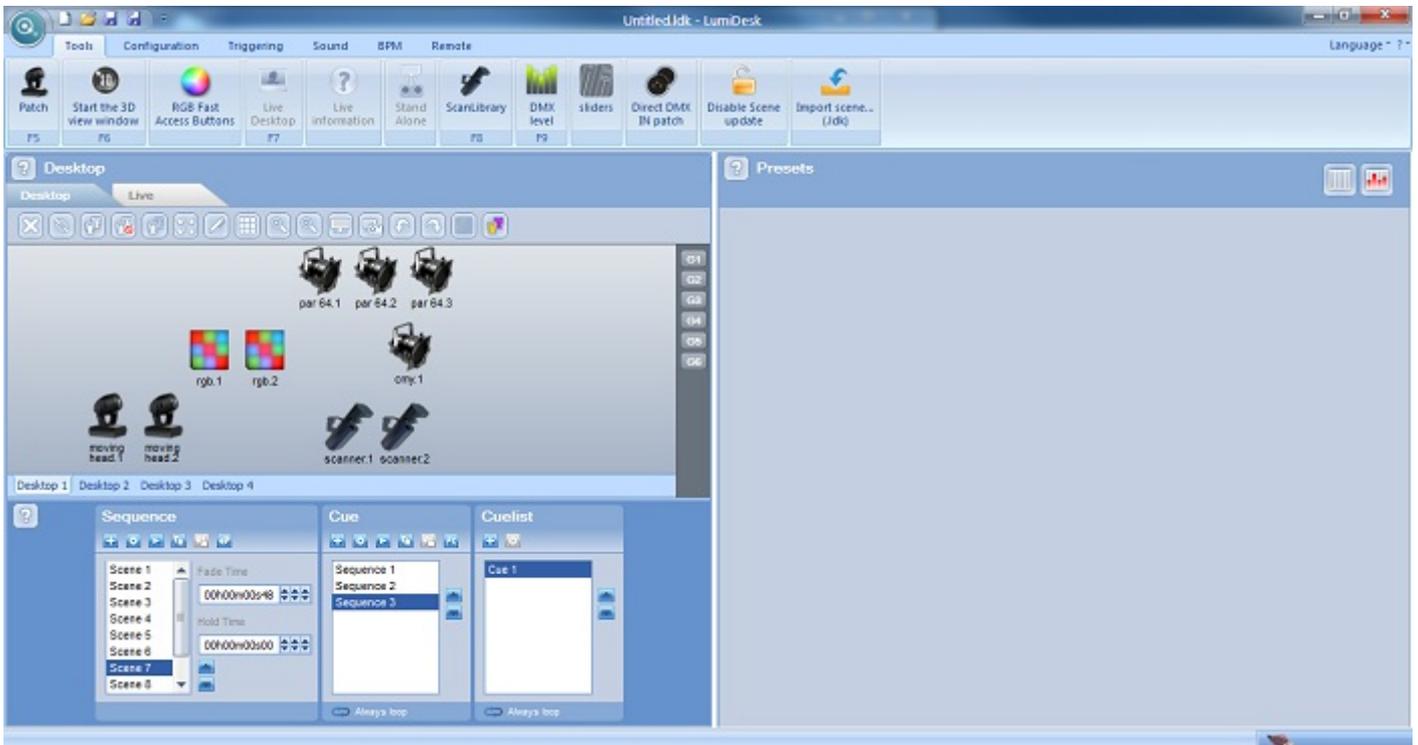
Verás que la luminaria será eliminada del escritorio.



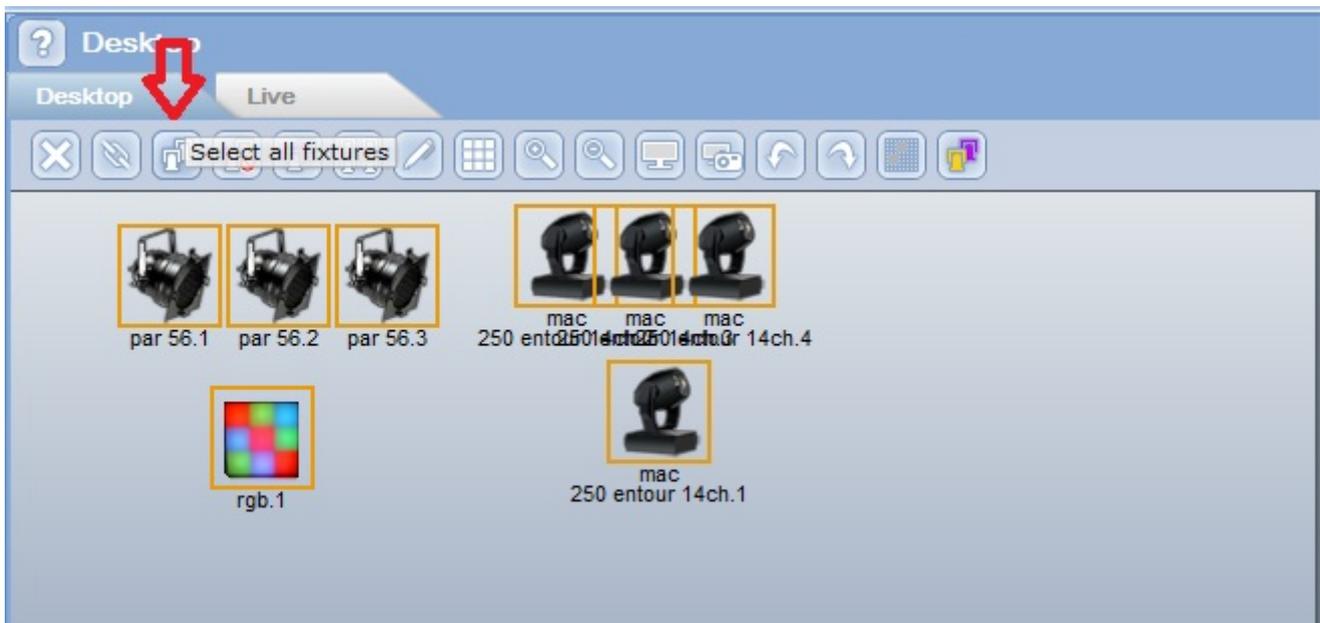
Puedes presionar el botón Deshacer y lograr que la luminaria borrada regrese al escritorio.



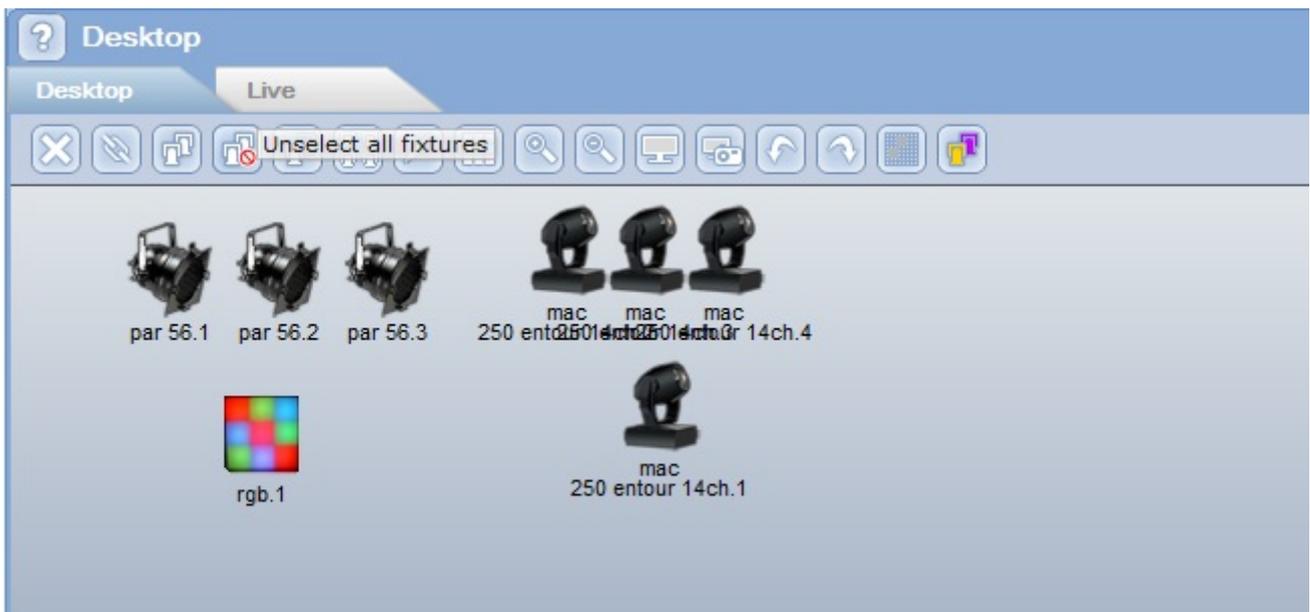
Verás que la luminaria está de regreso en su lugar.



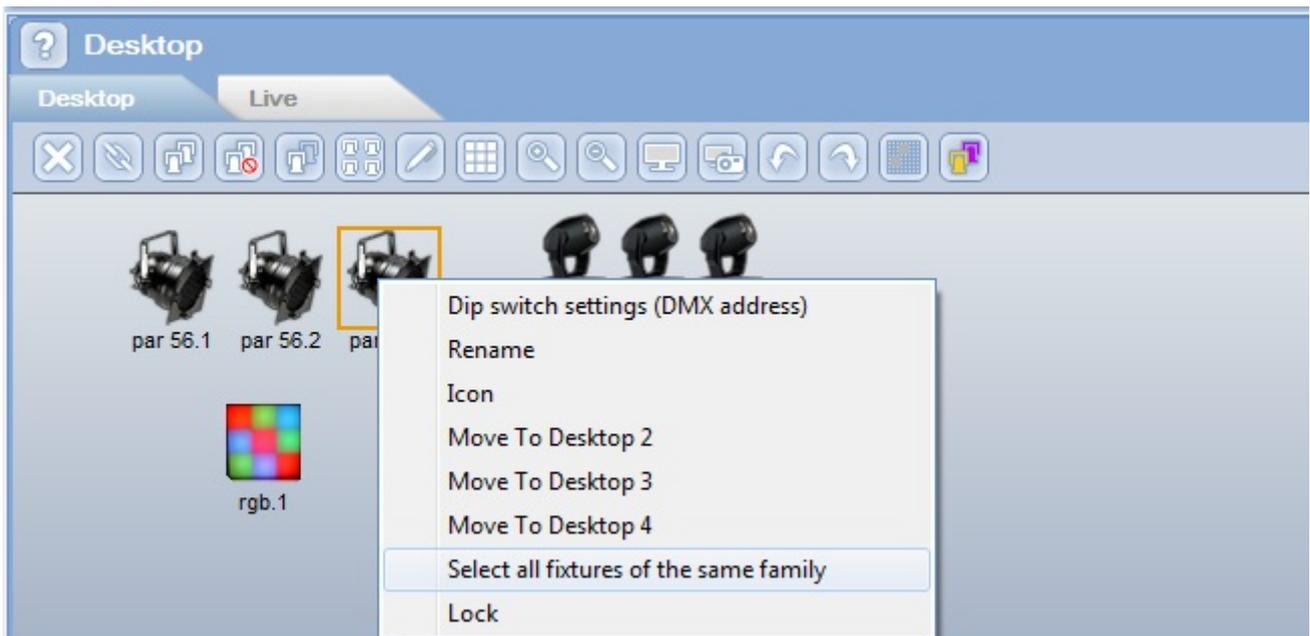
Existen diferentes tipos de multi-selección. Puedes seleccionar todas las luminarias, todas las luminarias idénticas, todas las de una misma familia (todas las cabezas robóticas, independientemente del modelo o fabricante, por ejemplo), invertir la selección actual, etc. Haz clic en el botón "Seleccionar todas las luminarias", por ejemplo. Verás que todas los íconos quedarán seleccionados.



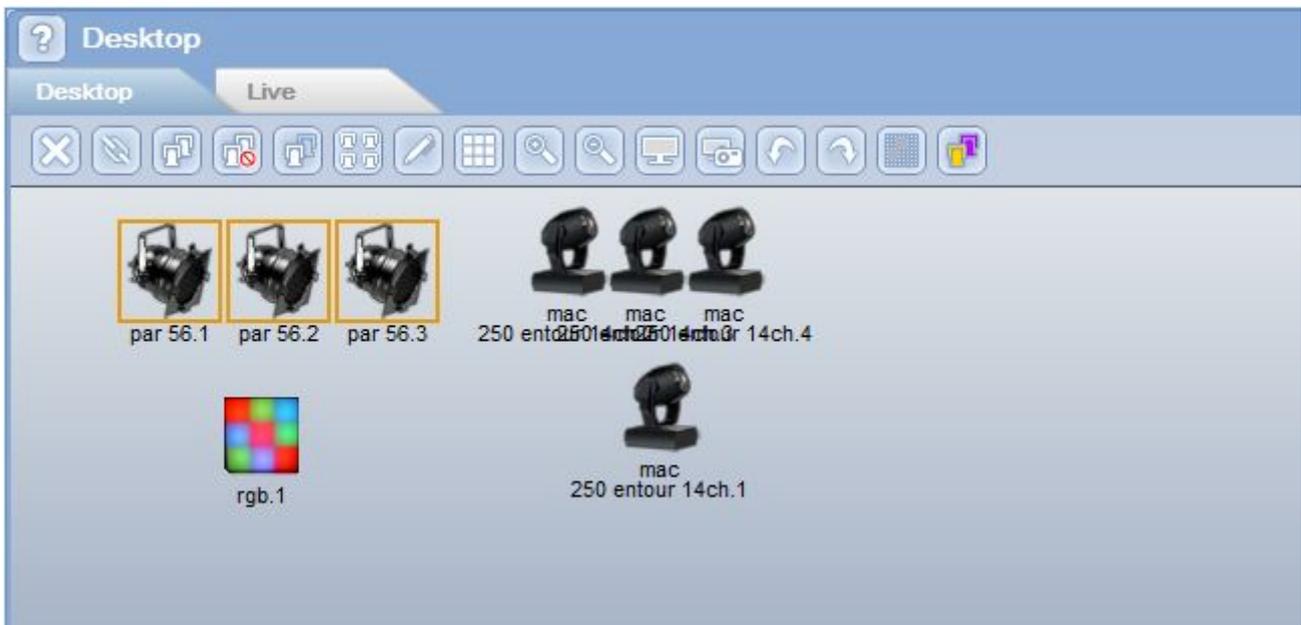
Haz clic en "Remove selection de todas las luminarias", y verás que todos excepto la luminaria original quedarán sin selección.



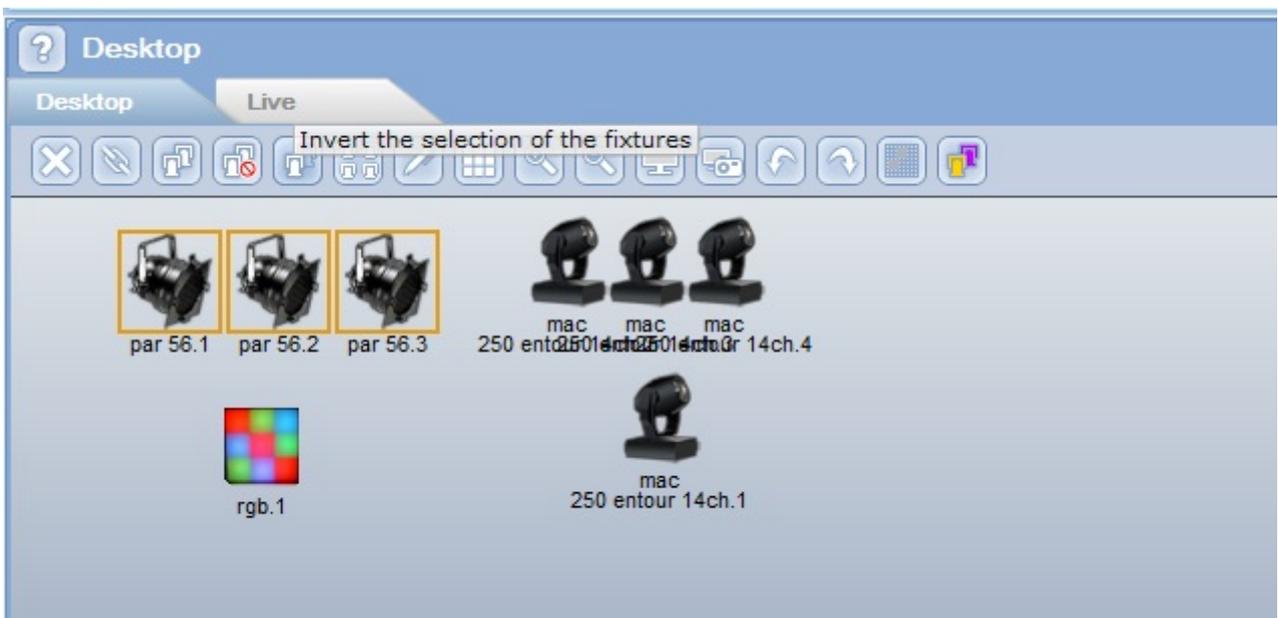
Haz clic en "Seleccionar todas las luminarias de la misma familia".



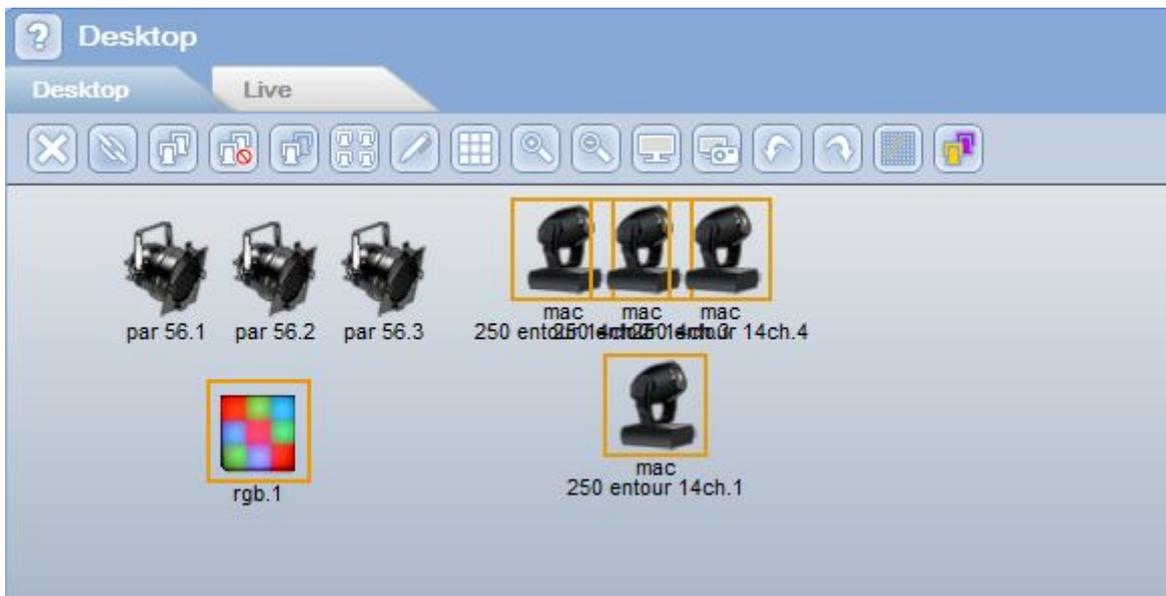
Todas las lámparas PAR quedarán seleccionadas.



Haz clic en "Invertir la selección"



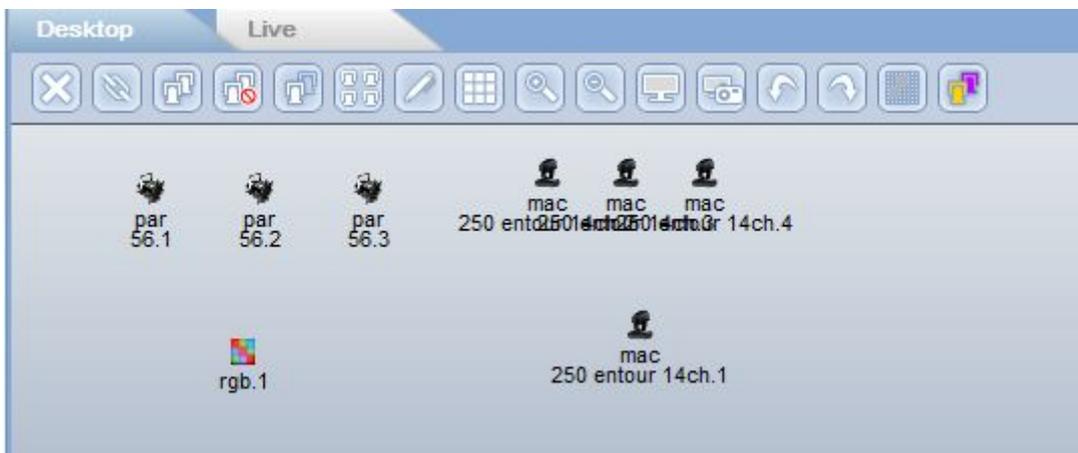
Verás que las lámparas PAR dejarán de estar seleccionadas, mientras que el resto de las luminarias estarán todas seleccionadas en el escritorio.



Puedes hacer un "zoom" para cambiar el tamaño de los íconos. Hay 3 opciones de tamaño. Haz clic en el botón "Alejar".



Los íconos se harán más pequeños.

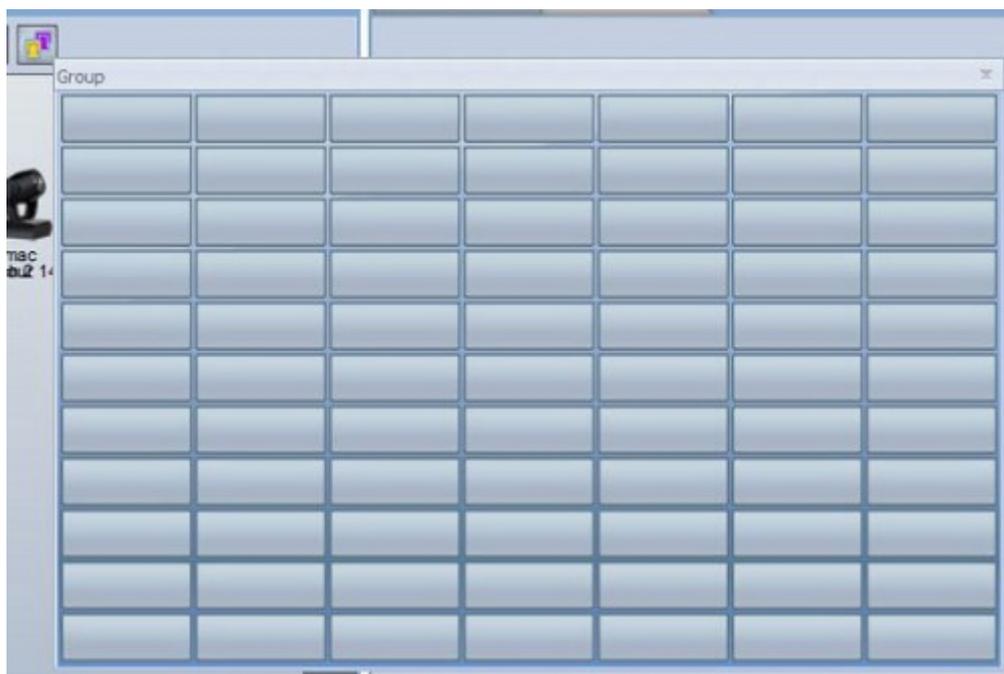


La función de selección múltiple es muy útil, ya que permite controlar diferentes tipos de luminarias usando los mismos presets. Siempre y cuando dos luminarias distintas tengan los mismos presets, el software te permitirá controlarlas juntas desde la misma área de presets.

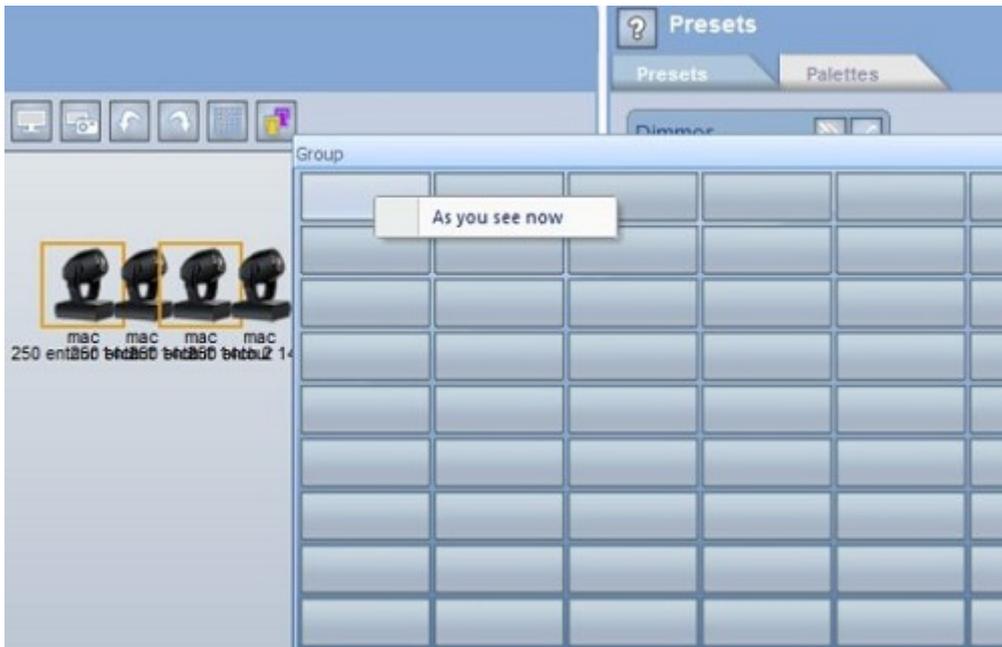
También puede colocar las luminarias juntas en grupos específicos al presionar el botón de Grupo.



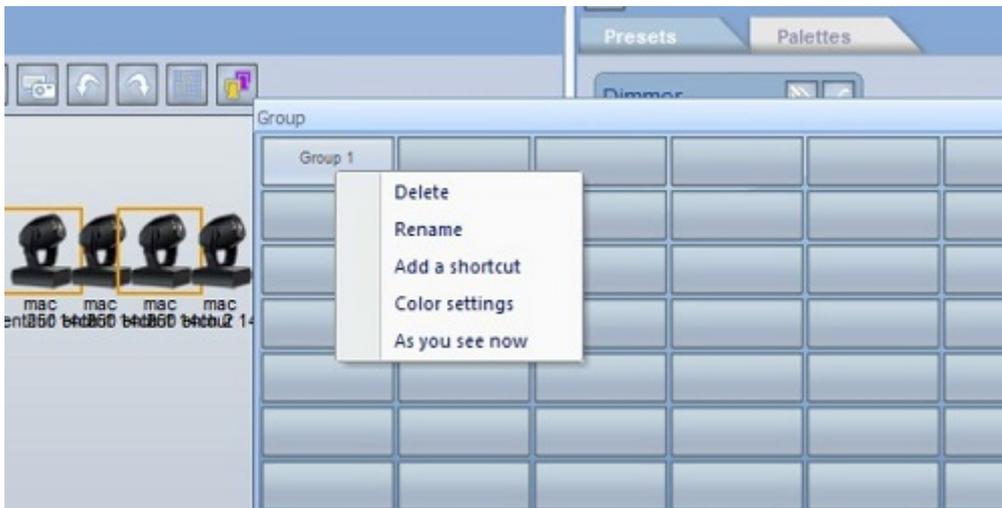
Esto abre la ventana de grupos.



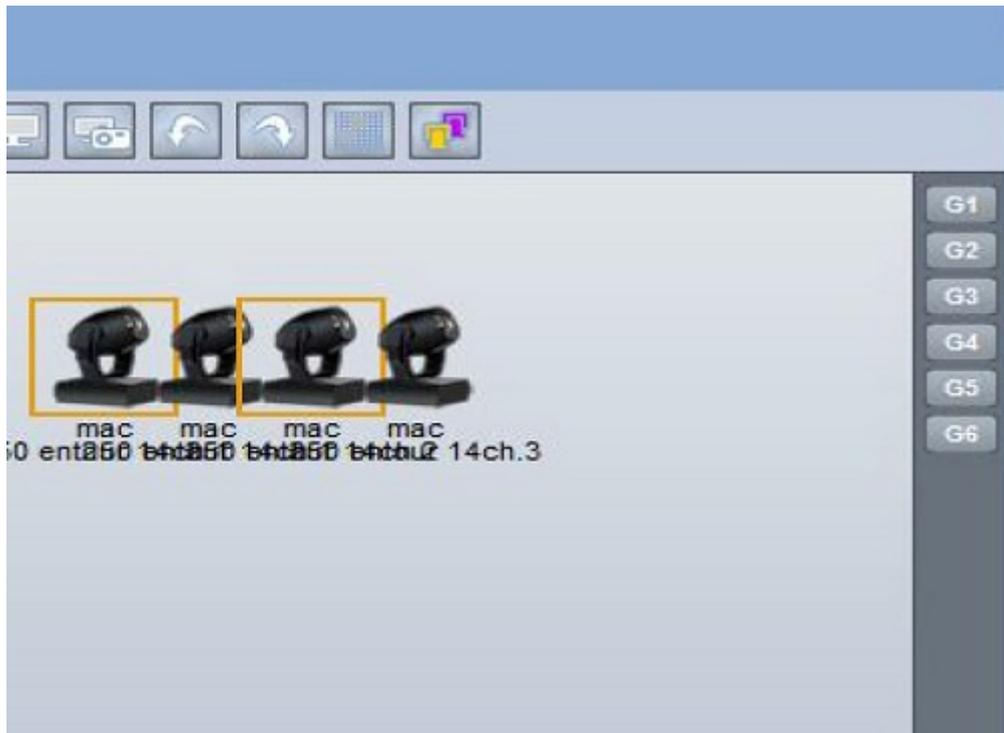
Desde aquí hacer un clic-derecho en cualquier botón para guardar la selección de luminarias actual como un grupo.



Una vez guardado el grupo, usted puede hacer un clic-derecho en el botón para acceder a las opciones para los botones de grupo. Aquí usted puede Eliminar, Cambiar el nombre, Agregar un atajo del teclado, o cambiar el color del botón. También, puede agregar un atajo con el teclado al presionar las teclas CTRL y clic izquierdo.



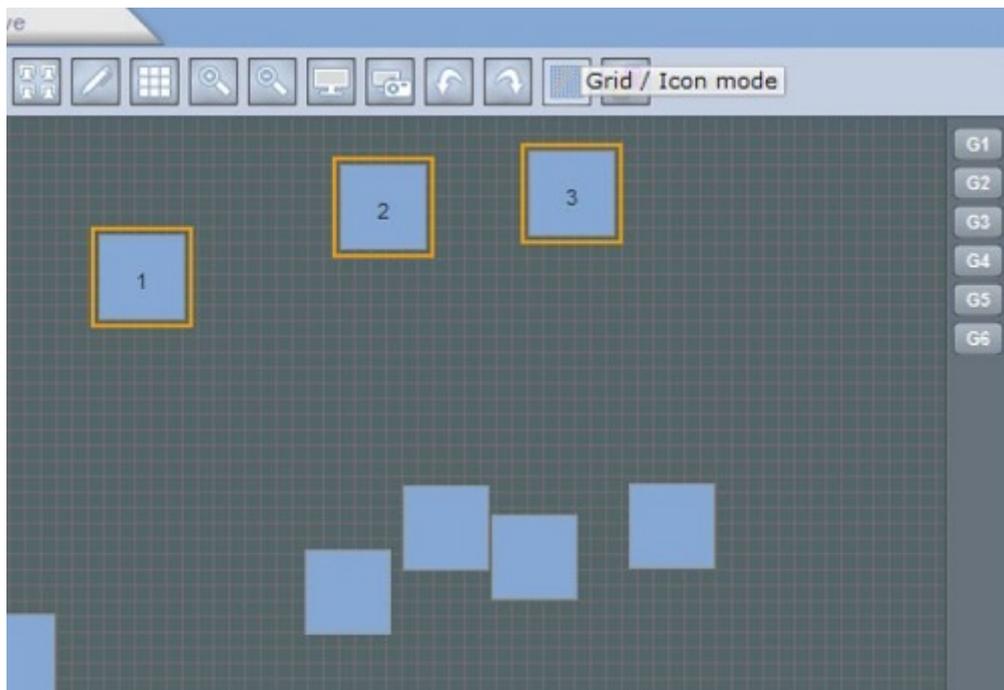
Los grupos también se pueden acceder usando los botones de grupo en la parte derecha del escritorio. Usar estos botones para utilizar los primeros seis grupos. (G1-G6)



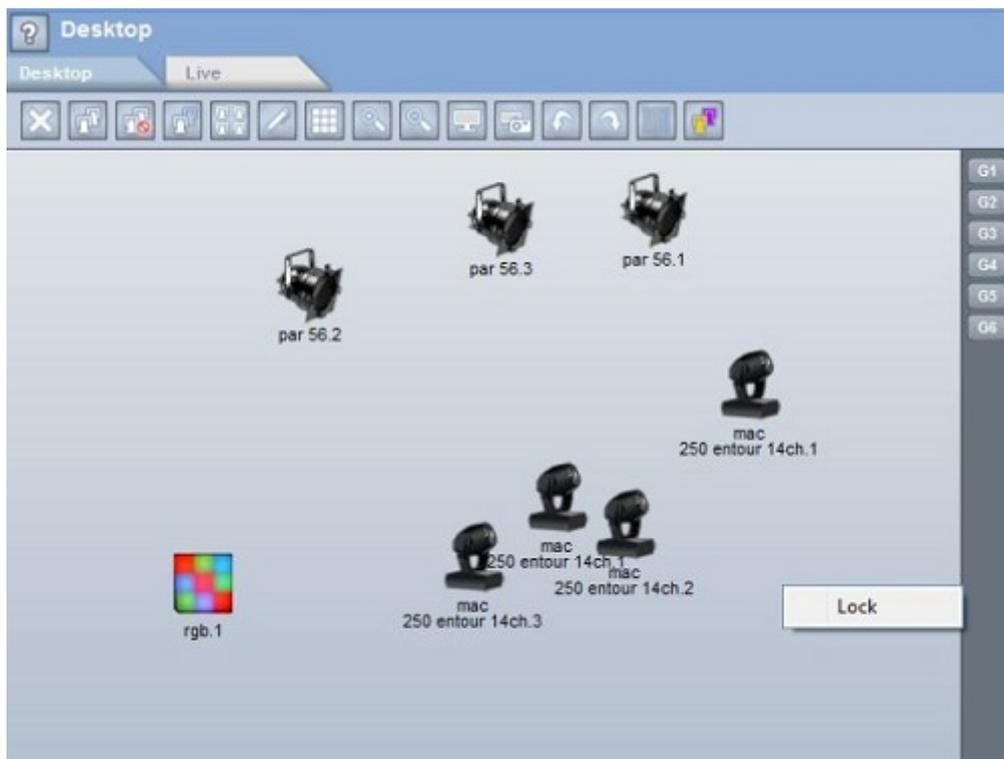
El botón de Grid/Icon le permite configurar el orden de sus luminarias, cuando crea efectos complejos, escenas.



Solo mueva las luminarias en el orden en que usted desea que se comporten. Luego resaltarlas y verá el orden en el cual se reproducirán los efectos.



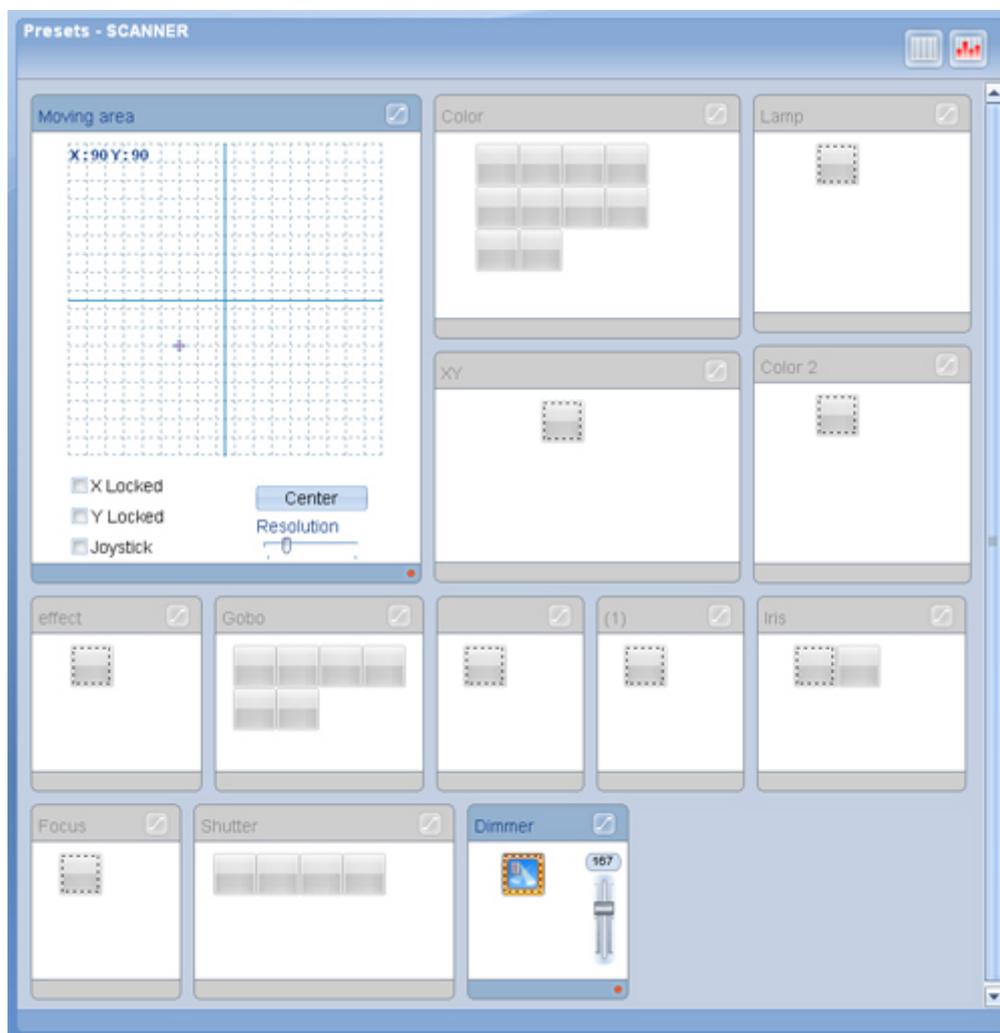
También puede hacer clic derecho en el Escritorio para bloquear las luminarias en sus posiciones actuales.



Seleccionar un cabezal móvil y un escáner.

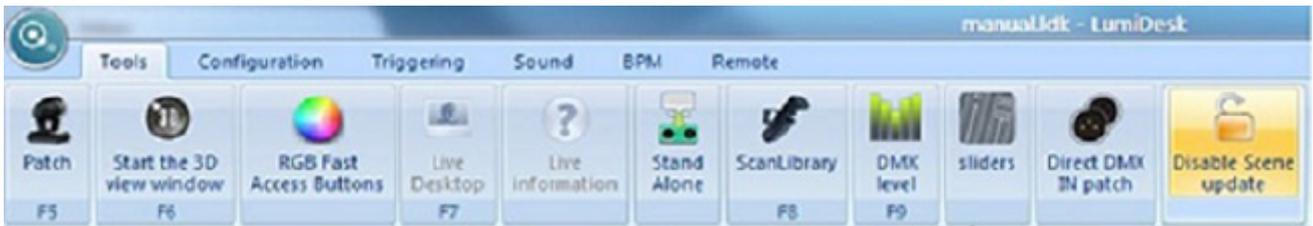


Verás que el área de movimiento XY y el área de Dimmer están activas para ambas luminarias. Cambia las posiciones XY en la ventana del preset, y verás que las posiciones de la cabeza robótica y el escaner ambas cambian.

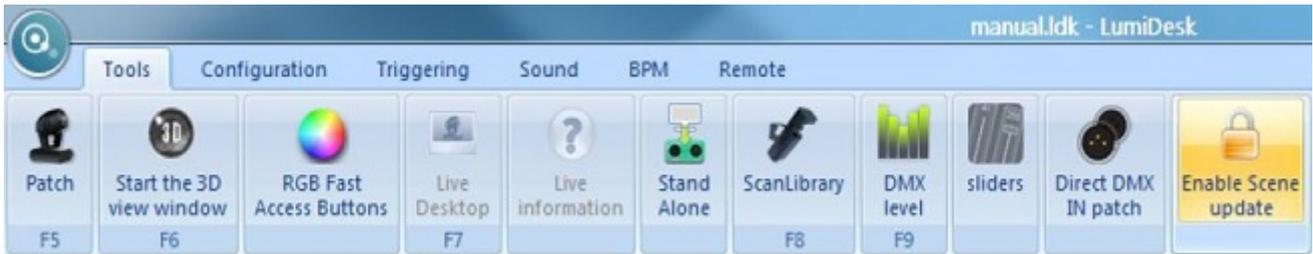


Deshabilitar Actualización de Escena

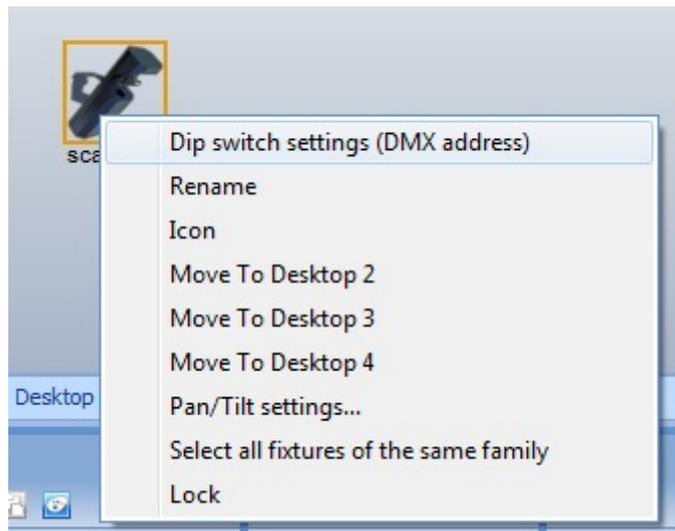
Hacer clic en el botón de Deshabilitar Actualización de Escena para reproducir un preset en vivo sin guardar los ajustes de la escena seleccionada



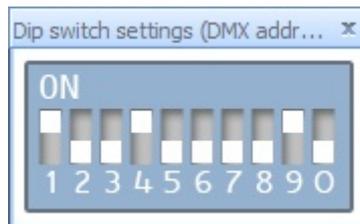
Hacer clic en el botón nuevamente para regresar al modo de programación normal



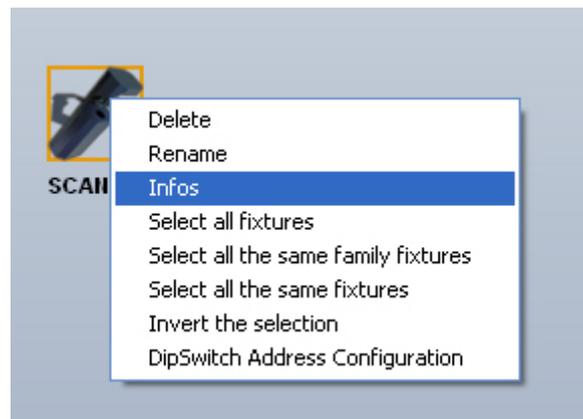
La herramienta de DipSwitch te permite ver la configuración binaria de la dirección DMX de tus luminarias. Haz clic derecho en ícono y selecciona "Configuración de DipSwitch"



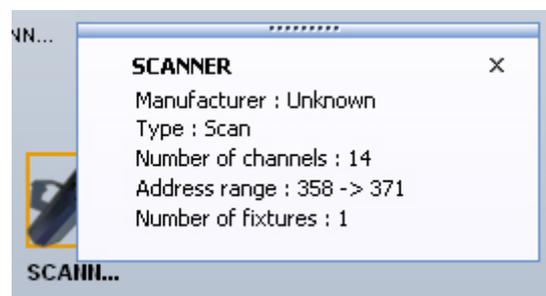
Aparecerá la ventana de DipSwitch, puedes copiar la posición de los pequeños switches para definir la dirección DMX de tus luces.



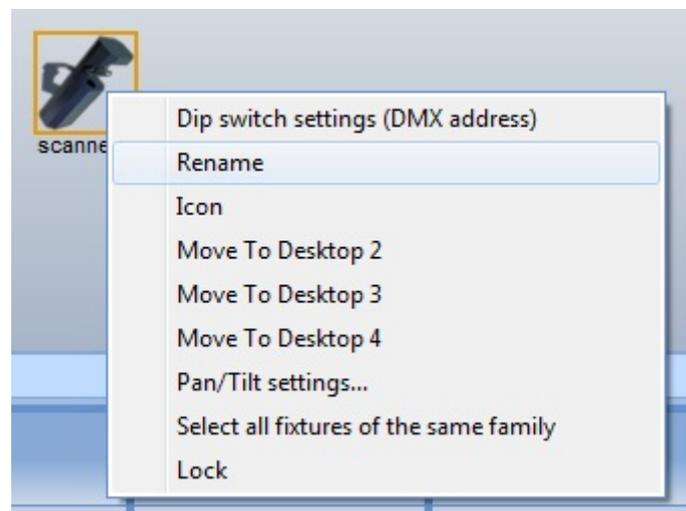
Puedes además ver información adicional de tus luminarias. Haz clic en "Información"



Verás una ventana pequeña que incluye: nombre de la luminaria, fabricante, tipo de luminaria, número de canales, canales DMX utilizados, y número de luminarias similares.



Es posible cambiar el nombre de una luminaria. Haz clic en "Renombrar".



Escribe un nombre nuevo y haz clic en OK.



El nombre nuevo aparecerá bajo el ícono de la luminaria.



Es posible regresar al fondo original para el escritorio. Haz clic en "Reiniciar el fondo".



4.6.6. Opciones de Escenas, Secuencias y Cues

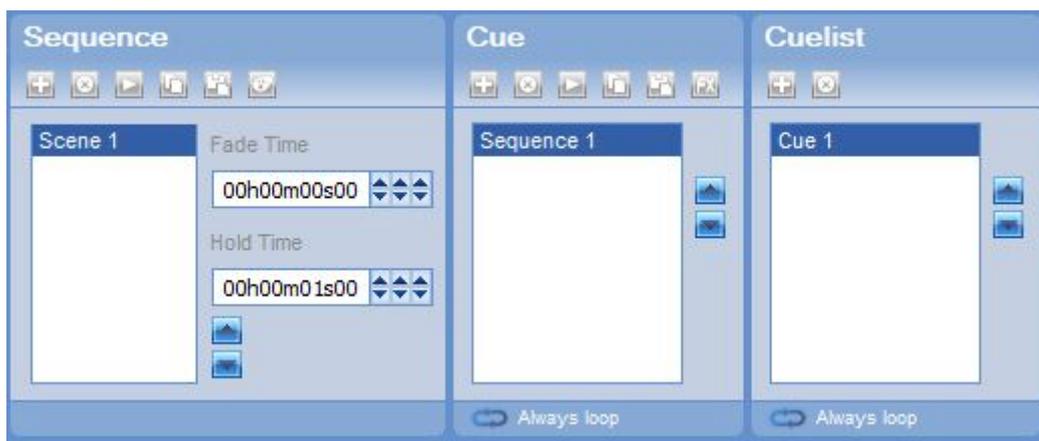
La sección del escritorio (Desktop) que te permite programar está compuesta de 3 áreas: Secuencia, Cue, y Lista de Cues.

En el área de Secuencia, podrás agregar Escenas, cada una con su tiempo de fade y de espera.

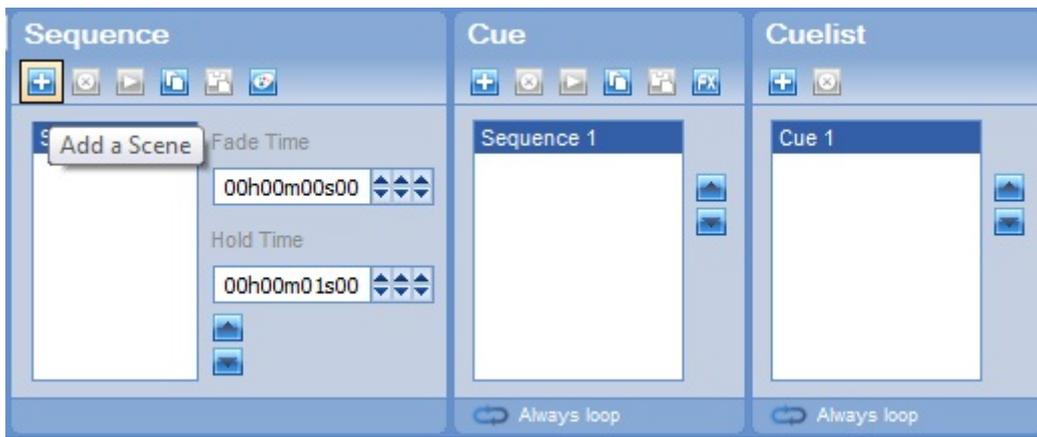
En el área de Cue, podrás agregar las Secuencias:

En la Lista de Cues, verás todas las Cues que has creado.

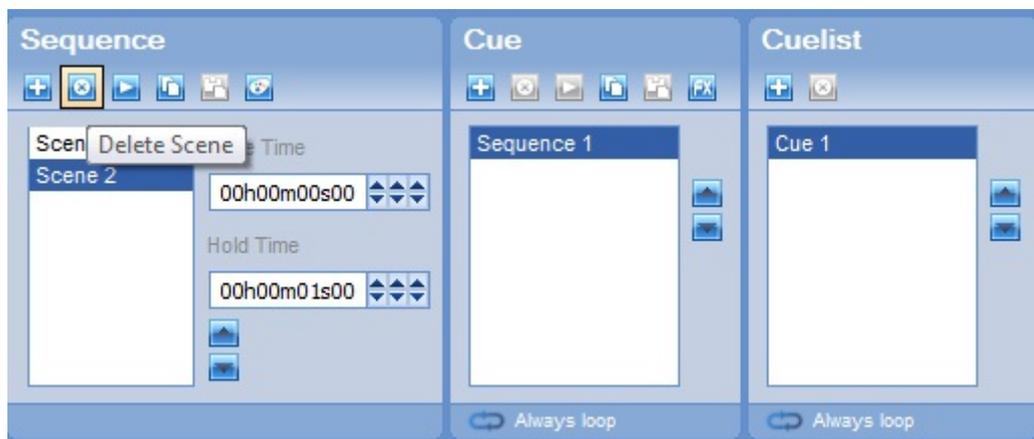
Tanto en el área de Secuencias como de Cues, puedes copiar y pegar tu selección (Escena o Secuencia), usando los íconos en la barra de herramientas.



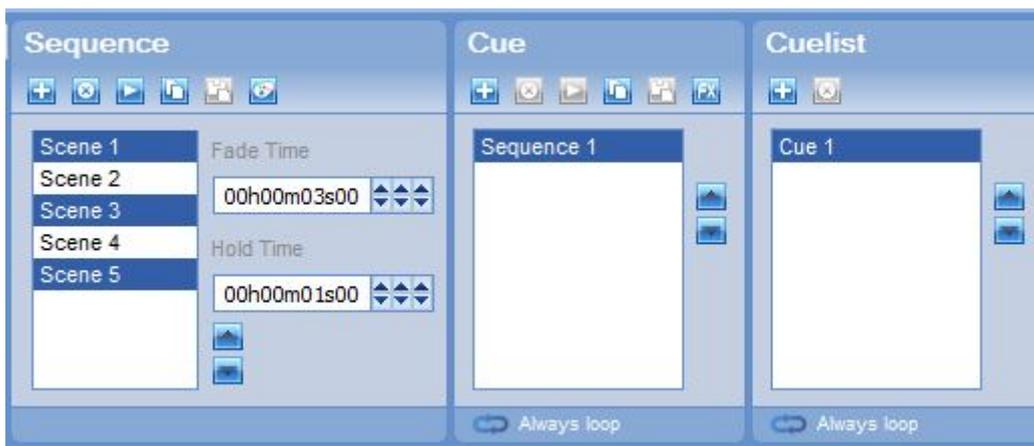
Podemos agregar una escena nueva, simplemente haz clic en el botón "Agregar escena"



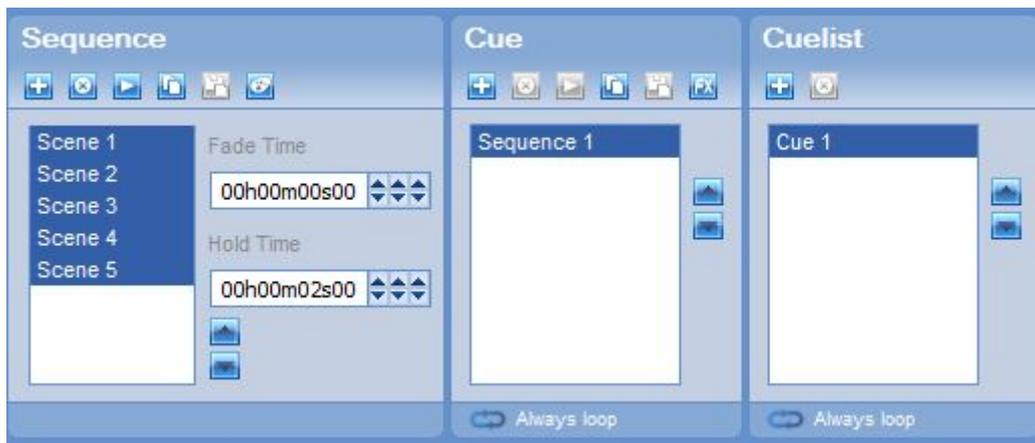
Para remover una escena, selecciona la escena de la lista y haz clic en el botón "Eliminar escena"



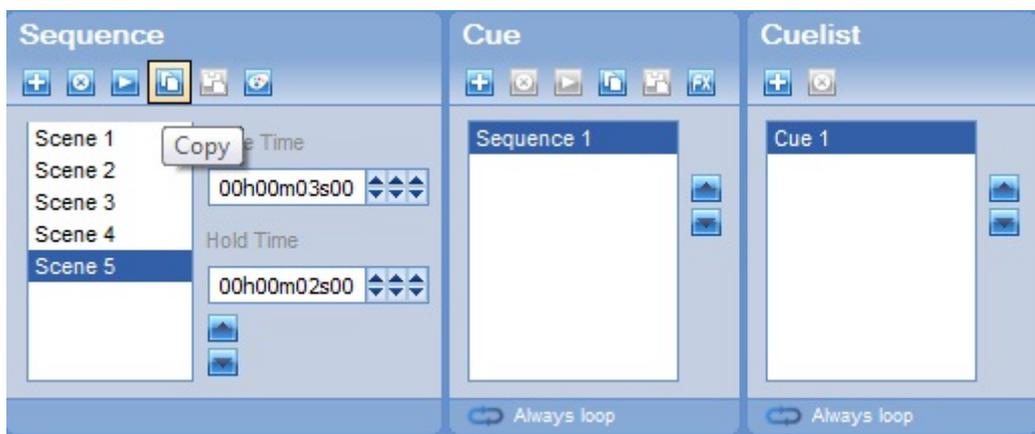
Para cambiar los parámetros de una o varias escenas, selecciónalas de la lista (multi-selección presionando y manteniendo la tecla CTRL del teclado) y cambia el tiempo de fade o espera. Por ejemplo, podemos aumentar el tiempo de fade a 3 segundos.



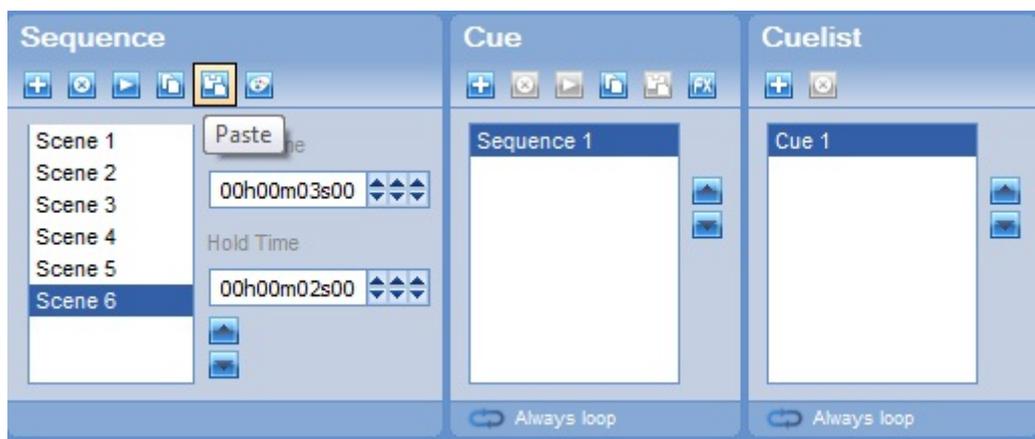
Ahora podemos cambiar el tiempo de espera a 2 segundos para todas las escenas de la lista.



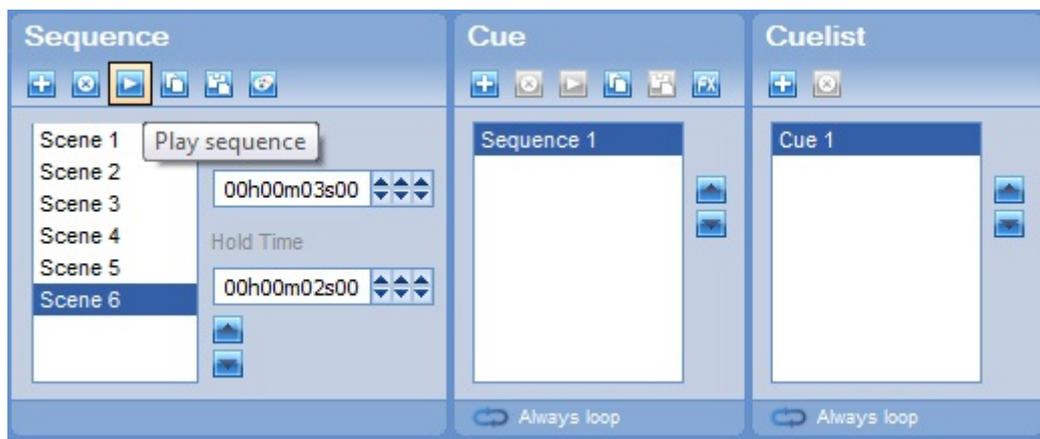
Para duplicar una escena en particular, primero haz clic en el botón "Copiar"



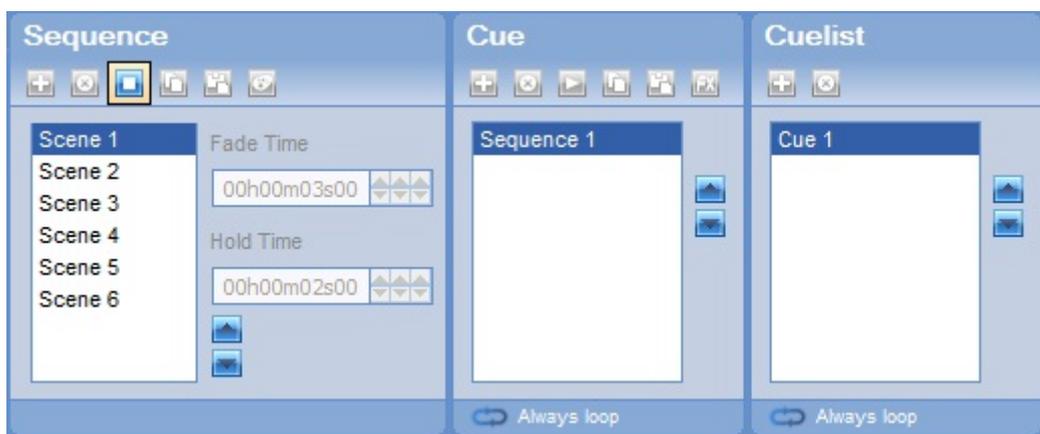
y después haz clic en el botón "Pegar" para agregar la escena al lugar seleccionado en la lista.



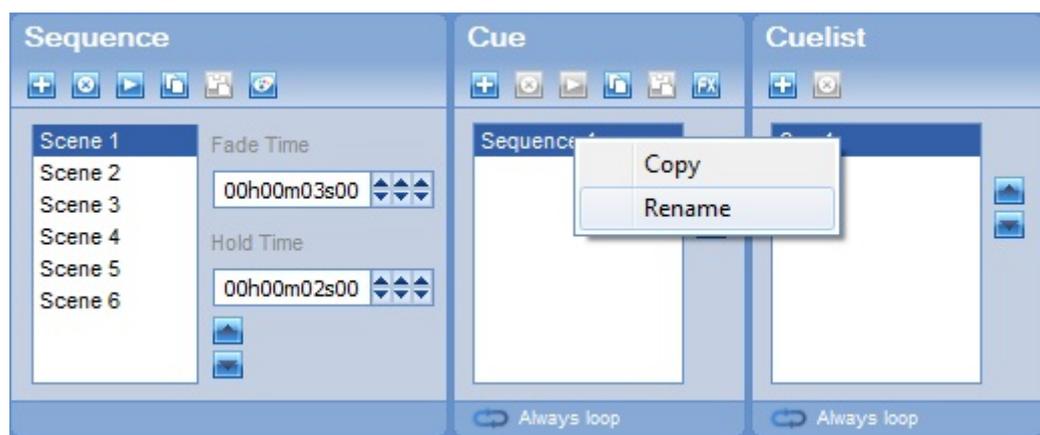
Para prever la Secuencia, puedes hacer clic en el botón "Reproducir".



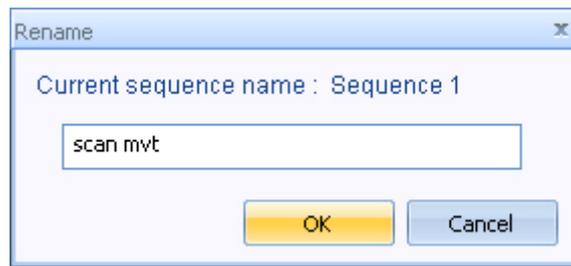
Para detener la reproducción, haz clic en el botón "Detener".



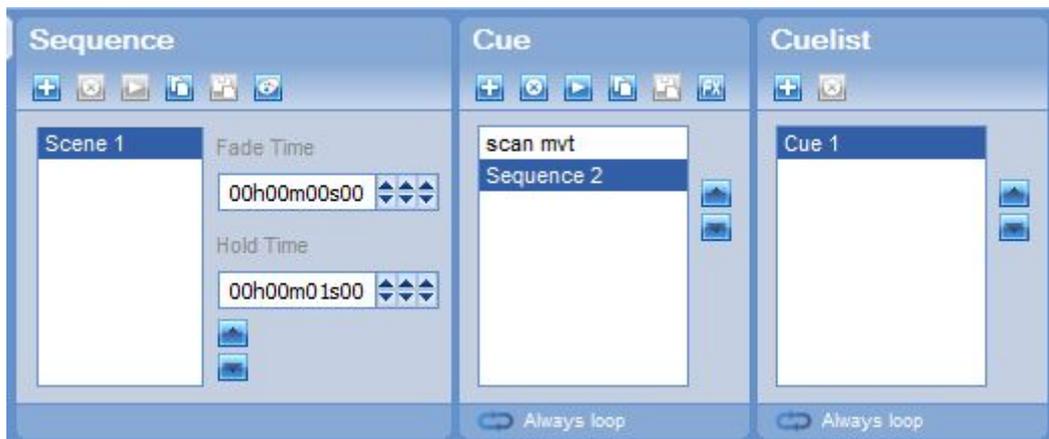
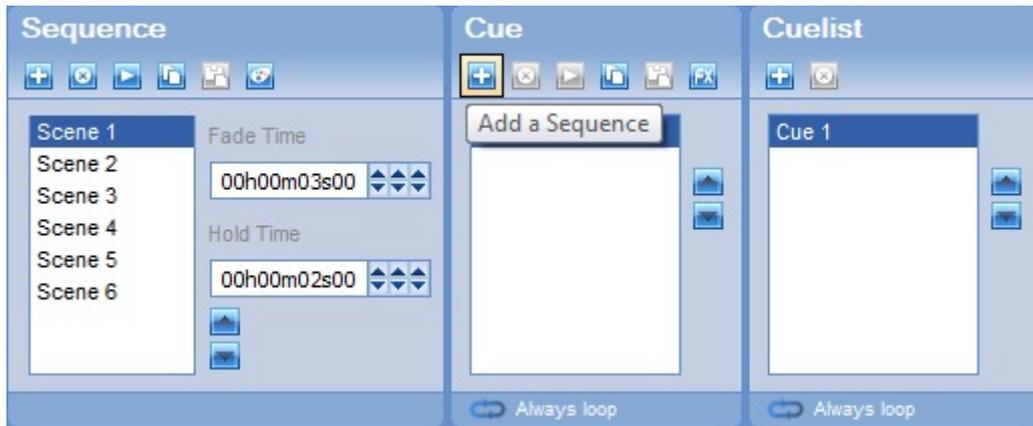
A todas las Escenas, Secuencias y Cues se les puede cambiar el nombre. Por ejemplo, cambiémosle el nombre a la secuencia seleccionada. Haz clic derecho y selecciona "Renombrar"



Verás que aparece la ventana de Renombrar. Escribe un nombre nuevo y haz clic en OK.

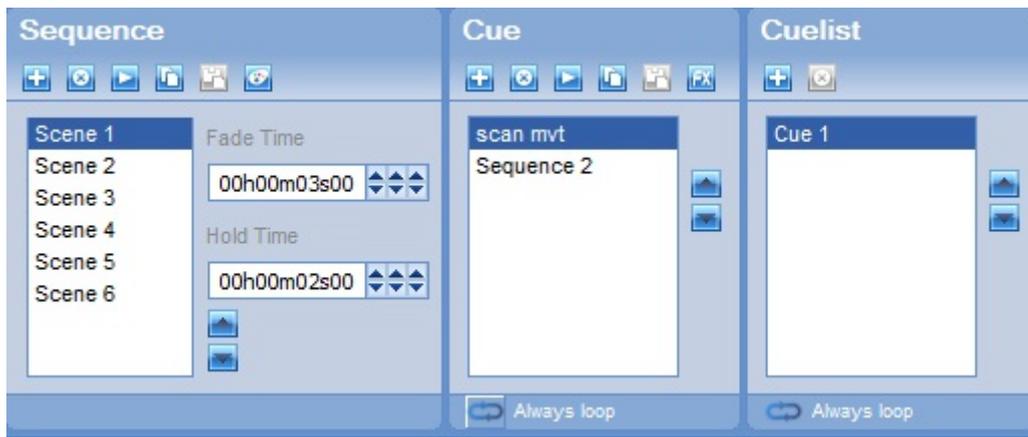


Agrega una secuencia nueva.

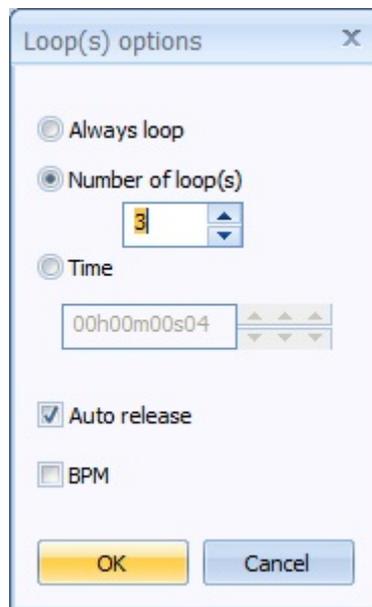


Inicialmente, la Secuencia tendrá seleccionada la opción de "Repetir Siempre" (Always loop). Esto quiere decir que las escenas dentro de la secuencia correrán en orden 1 vez, y al terminar, volverán a repetirse indefinidamente, al activar la secuencia en la modalidad En Vivo.

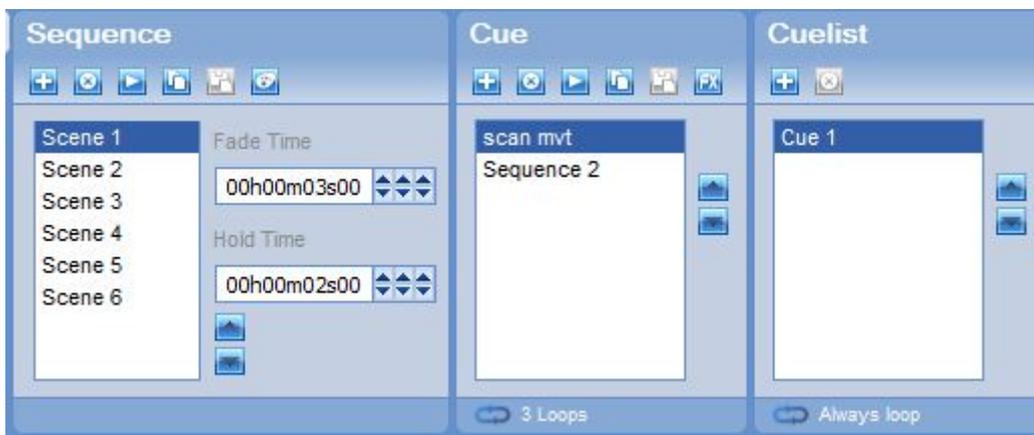
Para cambiar el número de repeticiones, haz clic en el ícono con la flecha azul.



Verás la ventana de "Opciones de Repetición." Puedes seleccionar, por ejemplo, 3 repeticiones y hacer clic en OK.

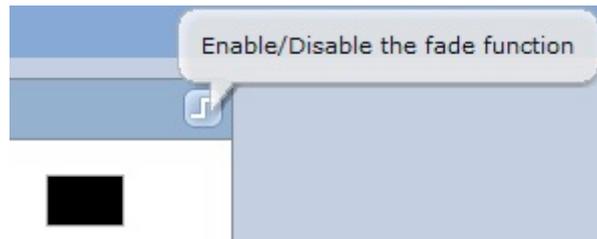
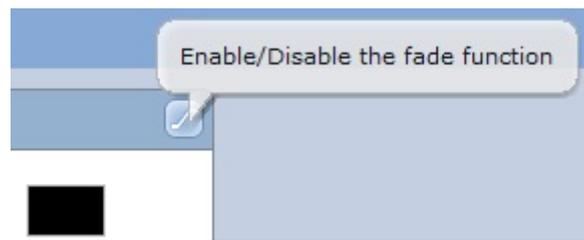


Puedes ver ahora la información de "3 Repeticiones" en el área de Cues



Puedes habilitar y deshabilitar la función de fade para algún canal en particular durante cualquier secuencia (por ejemplo, si quieres fade para movimiento XY, pero quieres que el canal de gobo no respete el fade, sino que brinque al gobo indicado).

Para lograr esto, selecciona la secuencia deseada y, del lado derecho de tu pantalla, haz clic en el ícono de fade del preset del cual deseas remover el tiempo de fade.



5.Reproducción

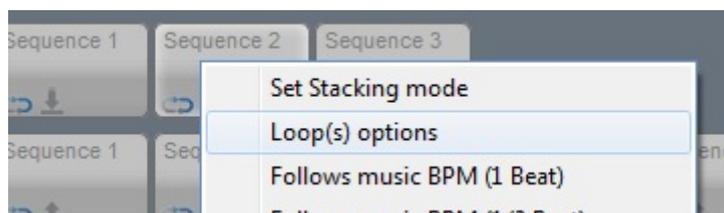
5.1.1. Reproducción de Secuencias y Cues

En el modo En Vivo, los botones representan Cues y Secuencias en tu show. Los botones de Cues son más grandes que los de Secuencias.

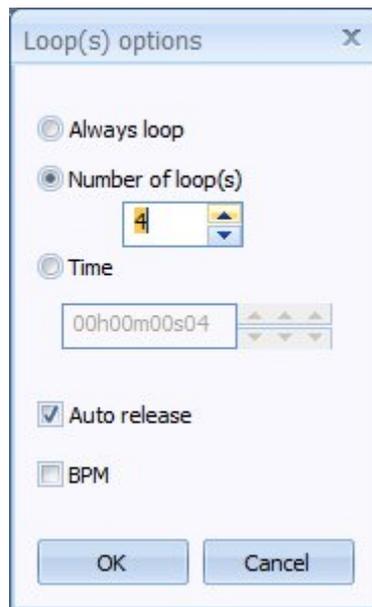


Puedes definir el número de repeticiones para cada secuencia o cue. El ícono con la flecha circular azul muestra que la función de repetición está habilitada. Cuando veas un número junto al ícono, este representa el número de repeticiones. Si no hay ningún número, eso significa que repetirá siempre.

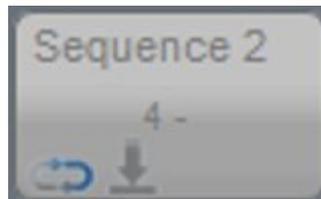
Para cambiar la configuración de repetición, haz clic derecho sobre el botón de cue o secuencia que quieras, y selecciona "Opciones de repetición".



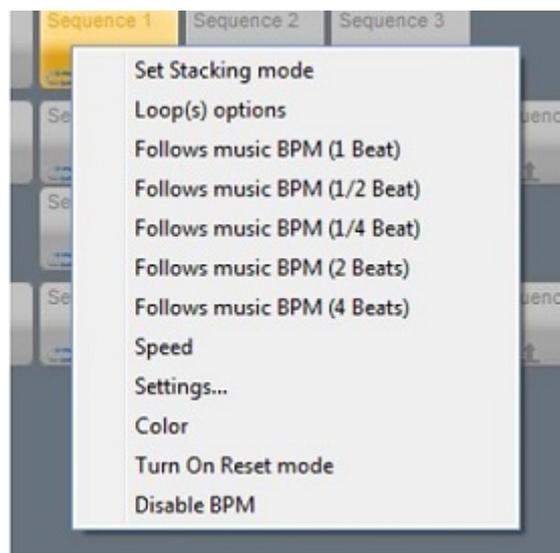
Una nueva ventana aparece. Si quieres mantener la opción "Repetir siempre", sólo haz clic en OK. Si quieres cambiar el número de repeticiones, selecciona esta opción y escribe un número en el espacio correspondiente (por ejemplo, 4), y haz clic en OK.



Puedes ver ahora el número 4 escrito en el botón.



Esta lista desplegable también le da la opción de que su secuencia siga el pulso de la música. Hacer un clic derecho para abrir el menú y seleccione como desea que cada secuencia responda al pulso.



Una vez agregado el modo BPM a sus secuencias, usted puede editar el BPM desde la pestaña de BPM.



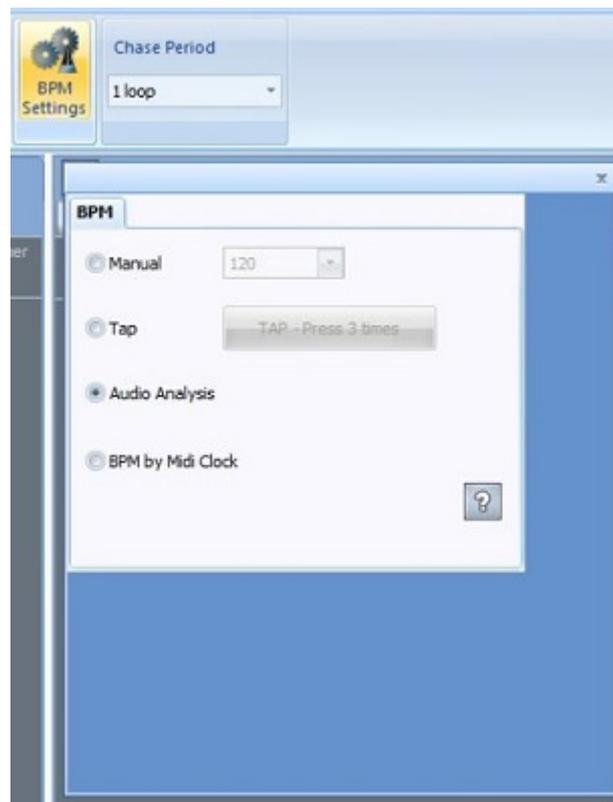
Desde esta pestaña se puede ajustar manualmente el BPM. Al usar la tecla de espacio usted puede configurar el BPM de cualquier escena controlada por el pulso. También puede ver la señal BPM en la parte derecha del botón manual. El botón de sincronización (Sync) se asegura de que todas las secuencias estén juntas. Se puede habilitar o deshabilitar los fades de BPM, y Live.



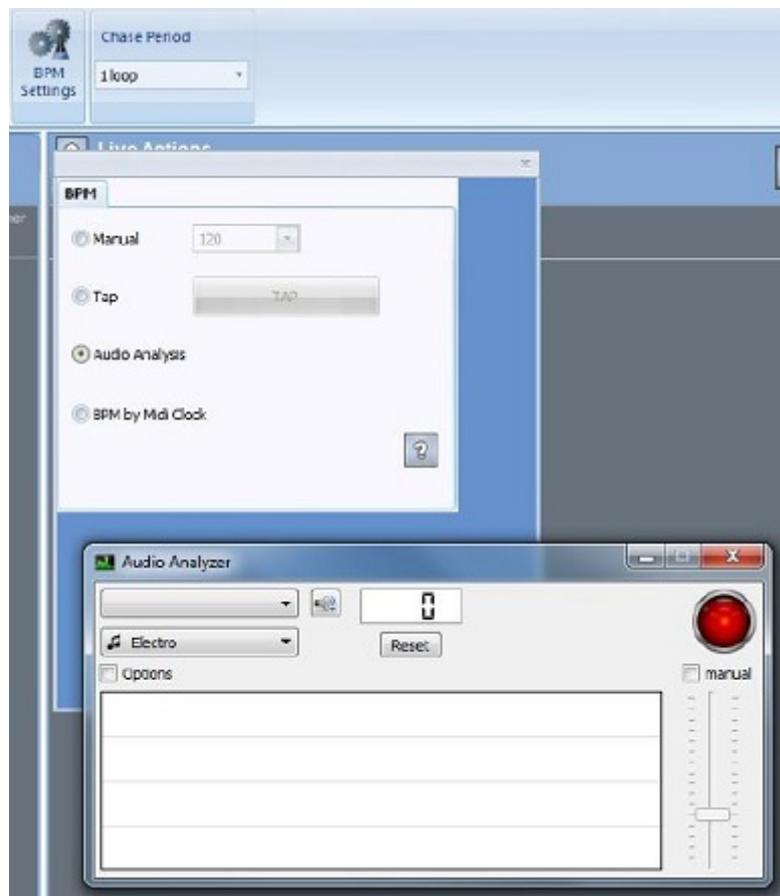
El fade Live controla el fade cuando se está usando el BPM. Por omisión, el desvanecimiento es desactivado por BPM, aquí puede agregar un tiempo de fade pequeño para una transición BPM más fluida.



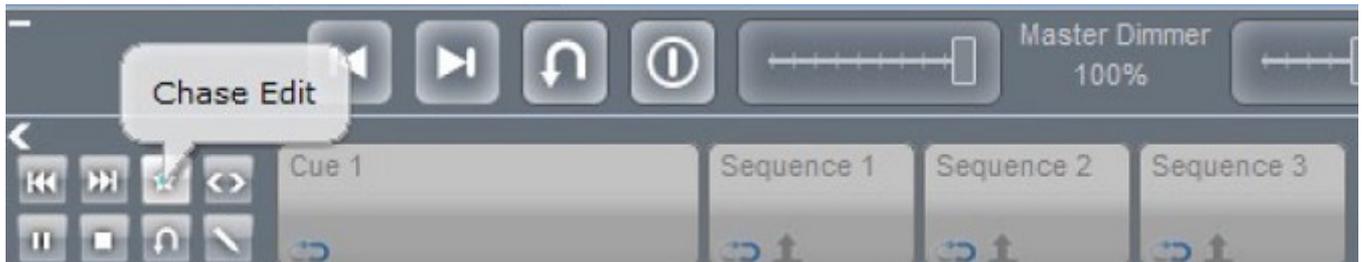
Por último, el BPM apagado elimina todos los disparos BPM de sus secuencias. En los ajustes de BPM le puede asignar la fuente del BPM.



Si selecciona Análisis de Audio, la ventana de Análisis de Audio se abrirá y ajustará el pulso BPM usando una señal de audio.



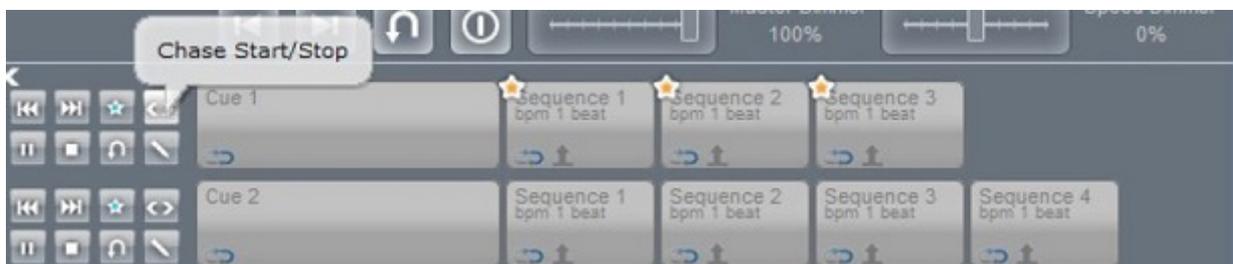
Luego de asignar el BPM a sus escenas, usted puede usar el Editor de Chase para crear efectos de persecución. El Editor de Chase es el Botón de Estrella a la izquierda del Botón de Cue.



Presionar el botón de Editor de Chase para agregar secuencias al efecto de Chase. Seleccionar las secuencias en el orden que usted desee que sean reproducidas. Cuando se selecciona una secuencia una estrella azul indicará que la misma es parte de un Chase.



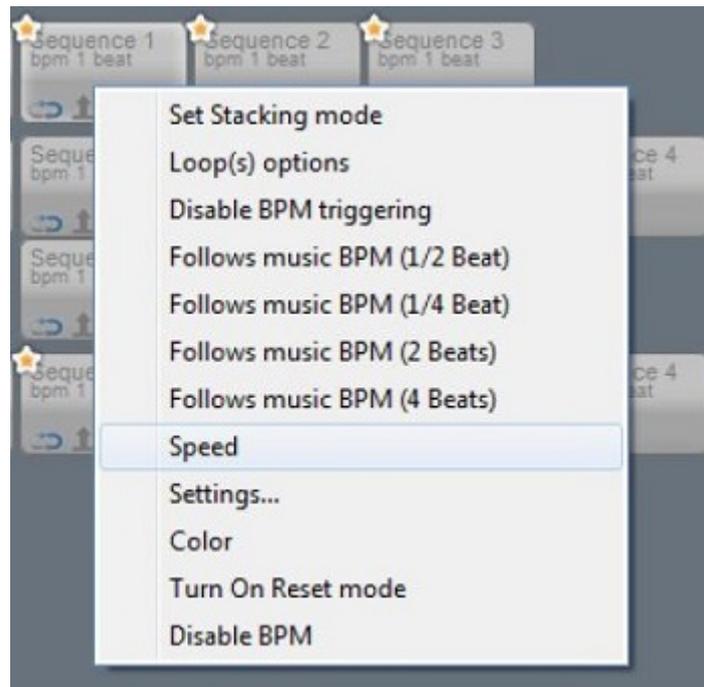
Para iniciar el Chase usar el Botón de Flechas a la derecha del Editor de Chase



El botón de Pause (A) va a detener el Chase luego de terminar su última secuencia. El botón de Stop (B) terminará el Chase inmediatamente. Con el botón de Reset (C) usted puede reiniciar su Chase, y finalmente con el último botón puede Apagar el BPM (D).



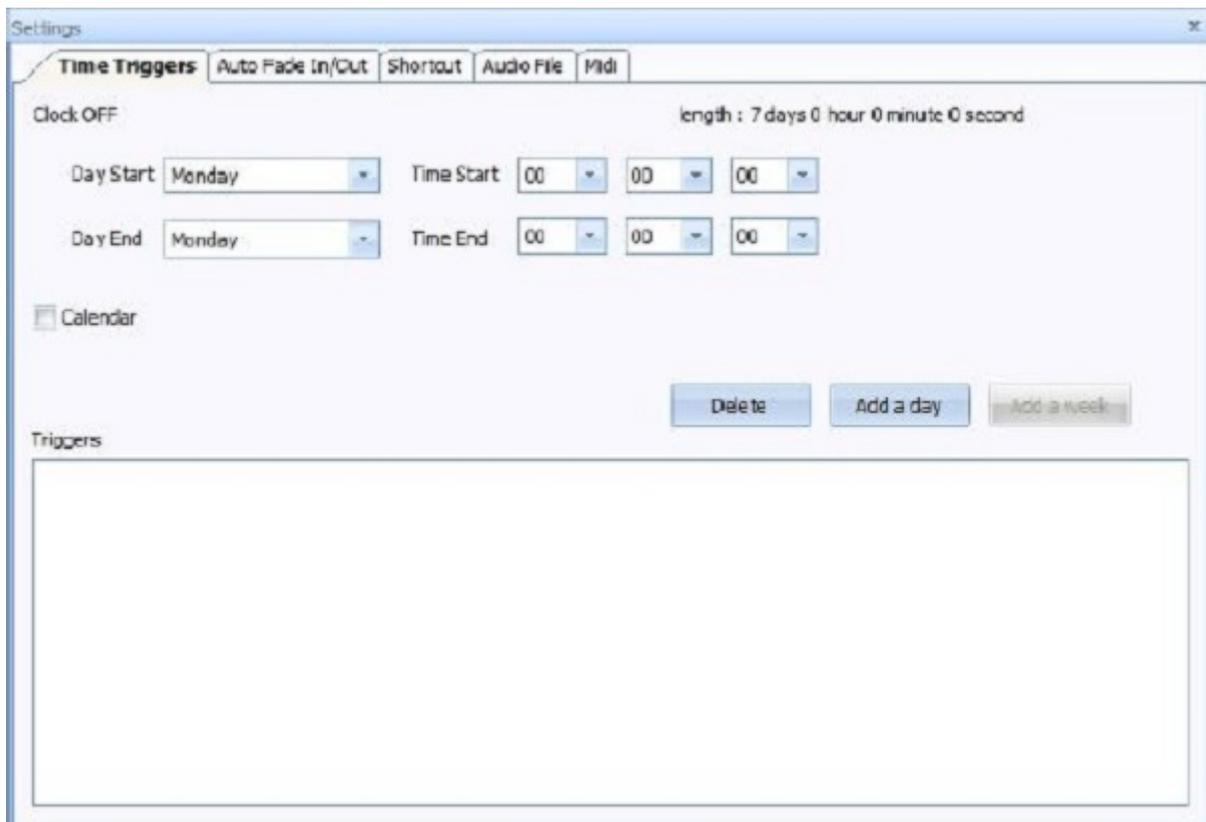
También al hacer un clic derecho aparece un menú desplegable donde puede cambiar la velocidad de una secuencia para que sea controlada por el fader master de Velocidad.



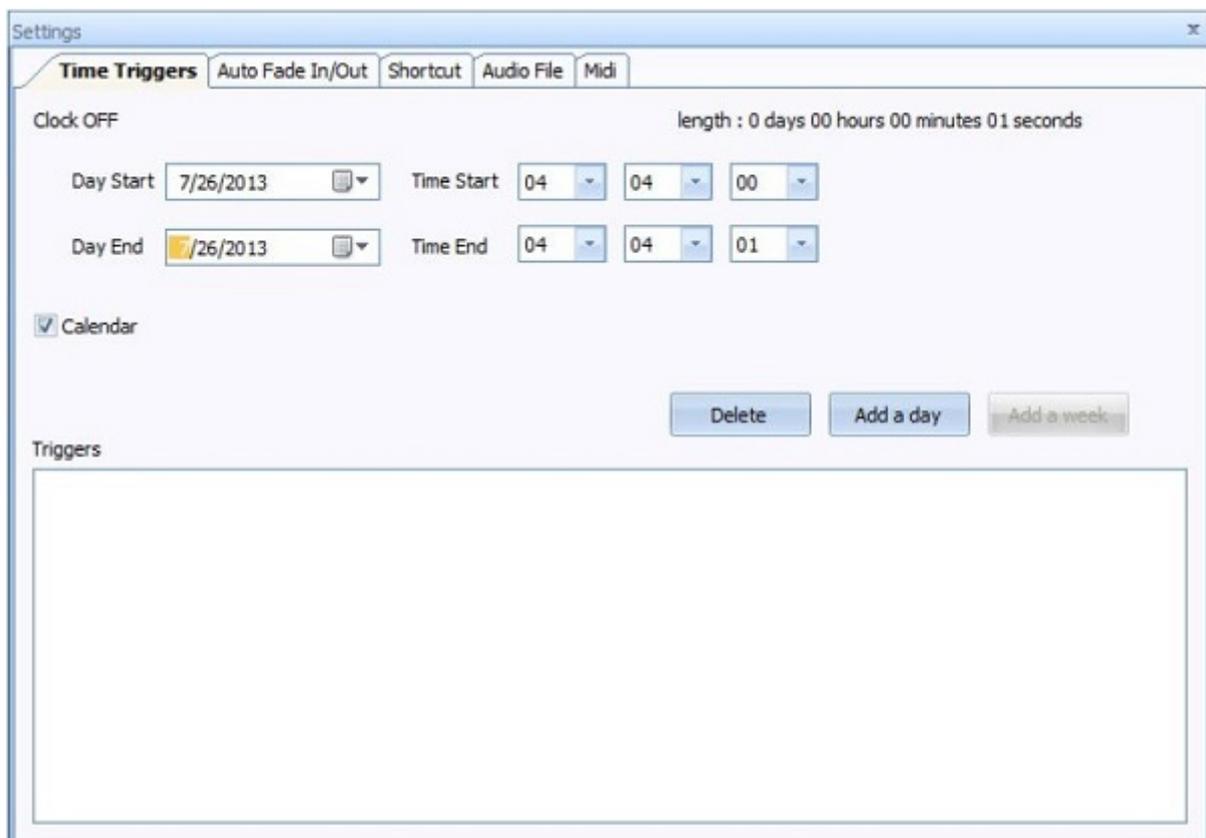
Al resaltar el fader de Velocidad usted puede ver cual escena que se está controlando en ese momento.



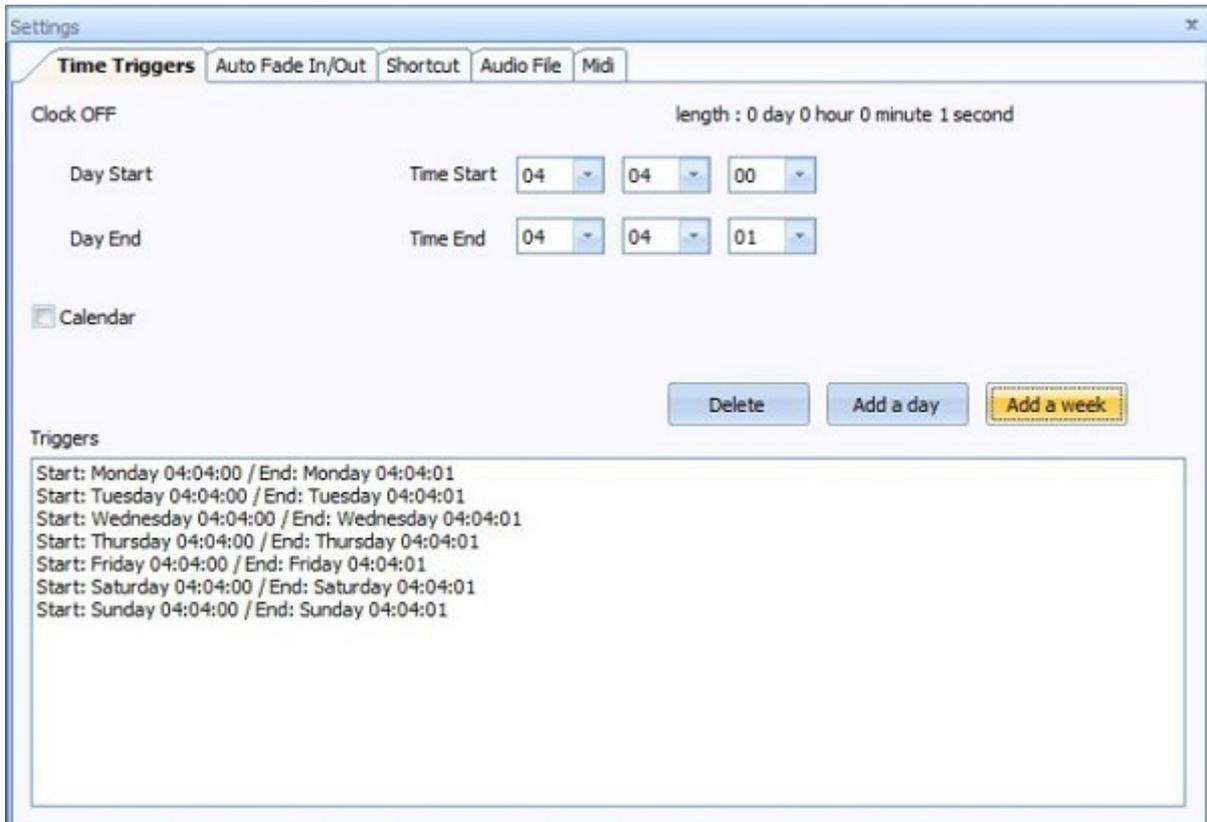
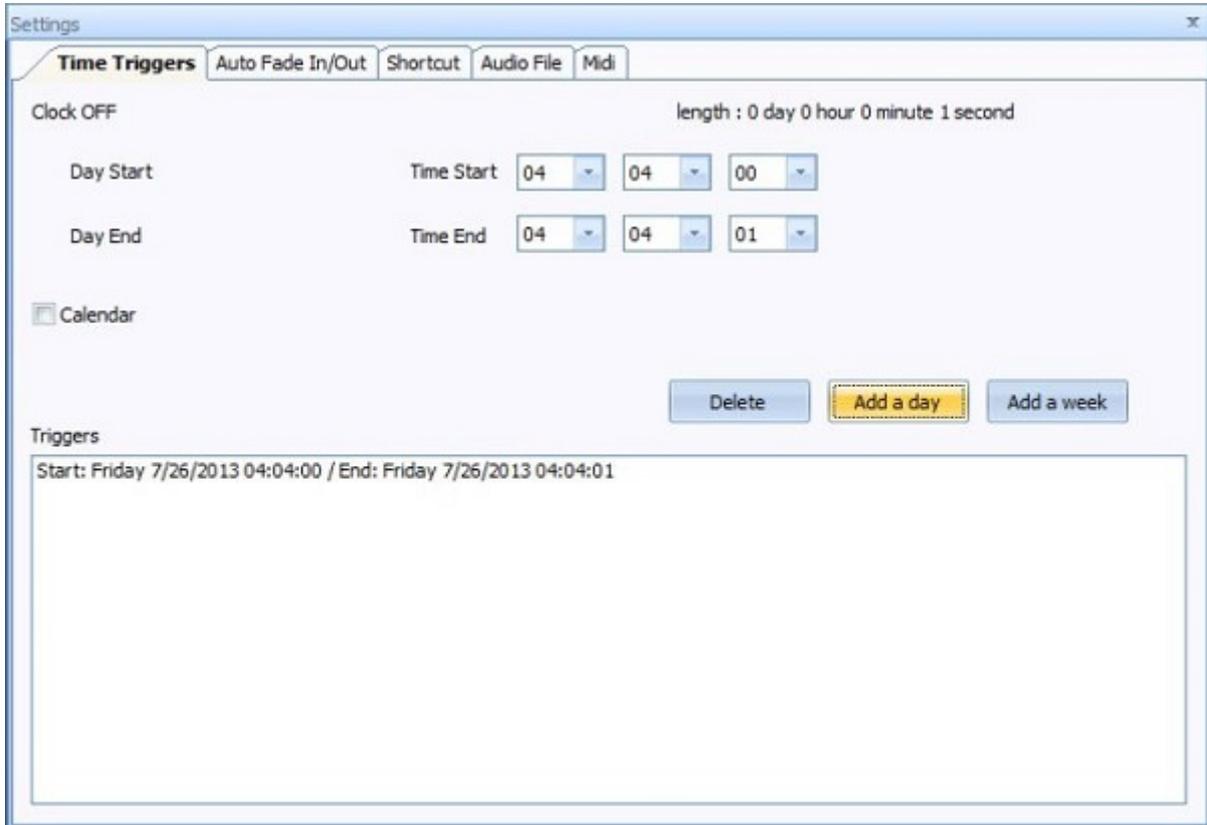
El menú del botón derecho también puede abrir la ventana de configuración. El primer tabulador es el Disparador con el Tiempo. Desde aquí puede ajustar su secuencia para iniciar en una fecha y hora en particular en modo Live.



Puede seleccionar un día, o puede cambiar al modo de calendario y seleccionar una fecha. Aquí puede ajustar la hora en la que desea que inicie la secuencia. También, puede ajustar la hora en la que quiere que termine la misma.



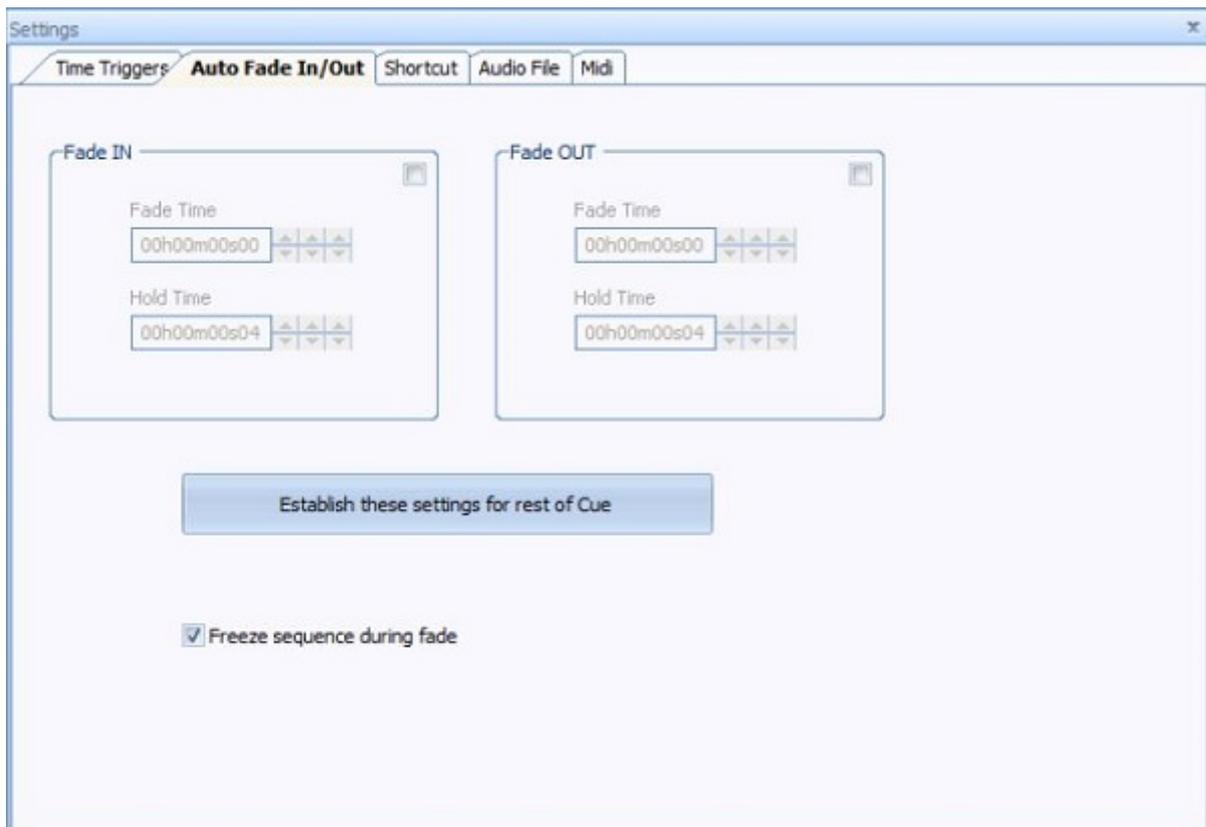
Una vez establecido el tiempo de Inicio y Fin presionar el botón de 'Agregar un día' para agregar ese disparo a la lista debajo. También puede usar el botón de 'Agregar una semana' para agregar el mismo disparo para una semana completa.



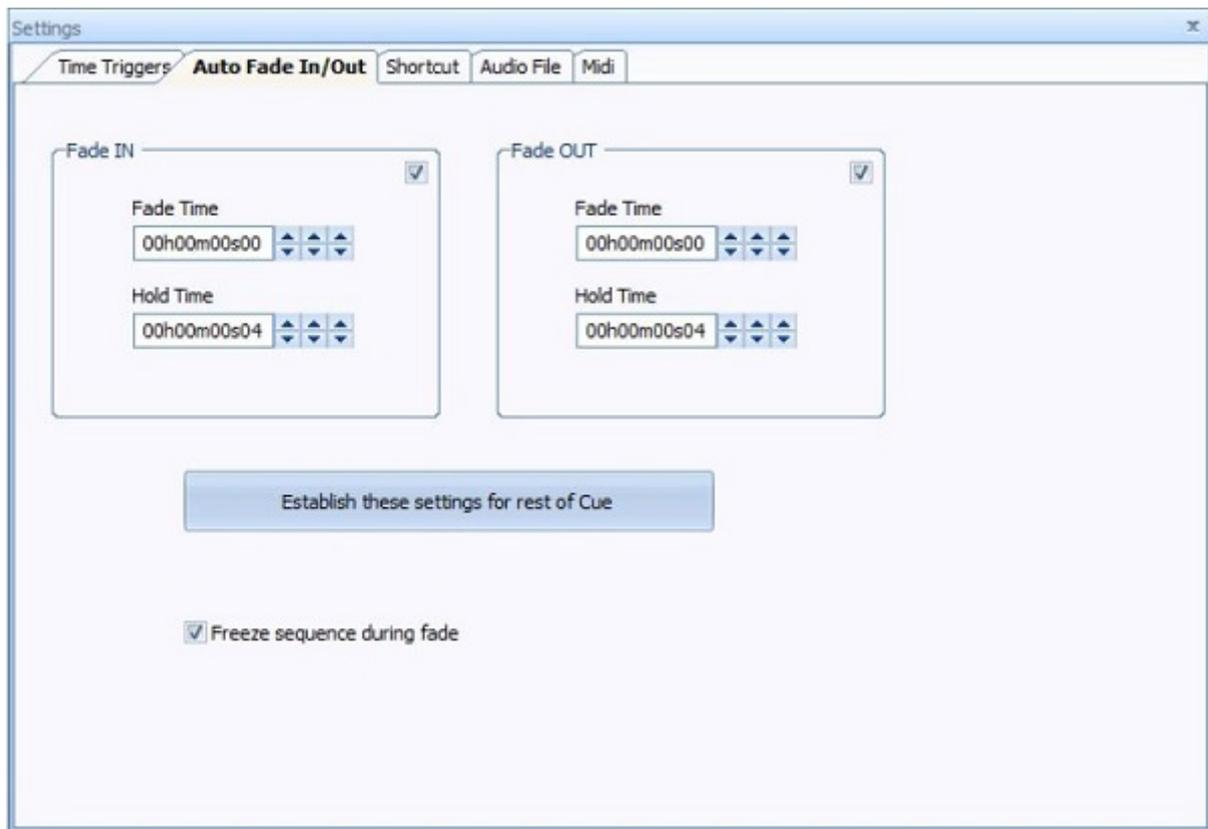
Una vez agregado el tiempo de disparo a una secuencia, un reloj aparecerá en el botón de la secuencia.



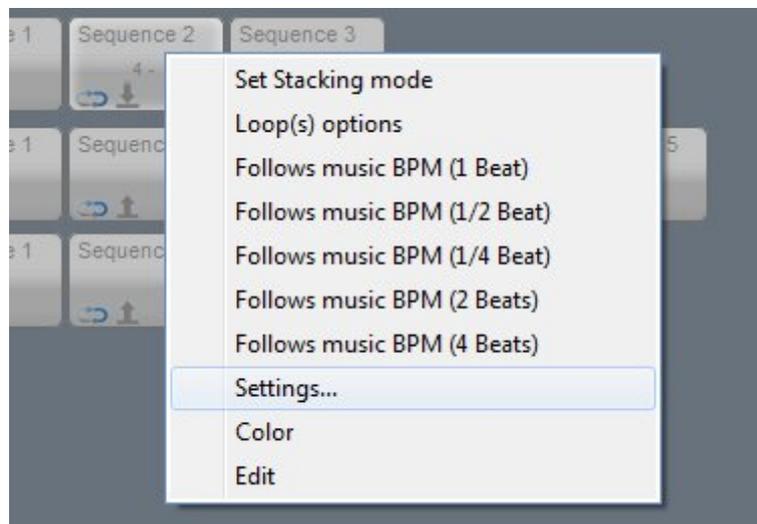
El próximo tabulador es el de Auto Fade Entrada/Salida.



Al seleccionar las casillas de verificación se puede activar un Fade Entrada o un Fade Salida para cualquier secuencia. Y con el clic de un botón puede añadir estos ajustes para cada secuencia en el Cue. Usted puede elegir que la secuencia inicie con el Fade o esperar hasta que termine con la secuencia Congelada por medio de la casilla de verificación de Fade.



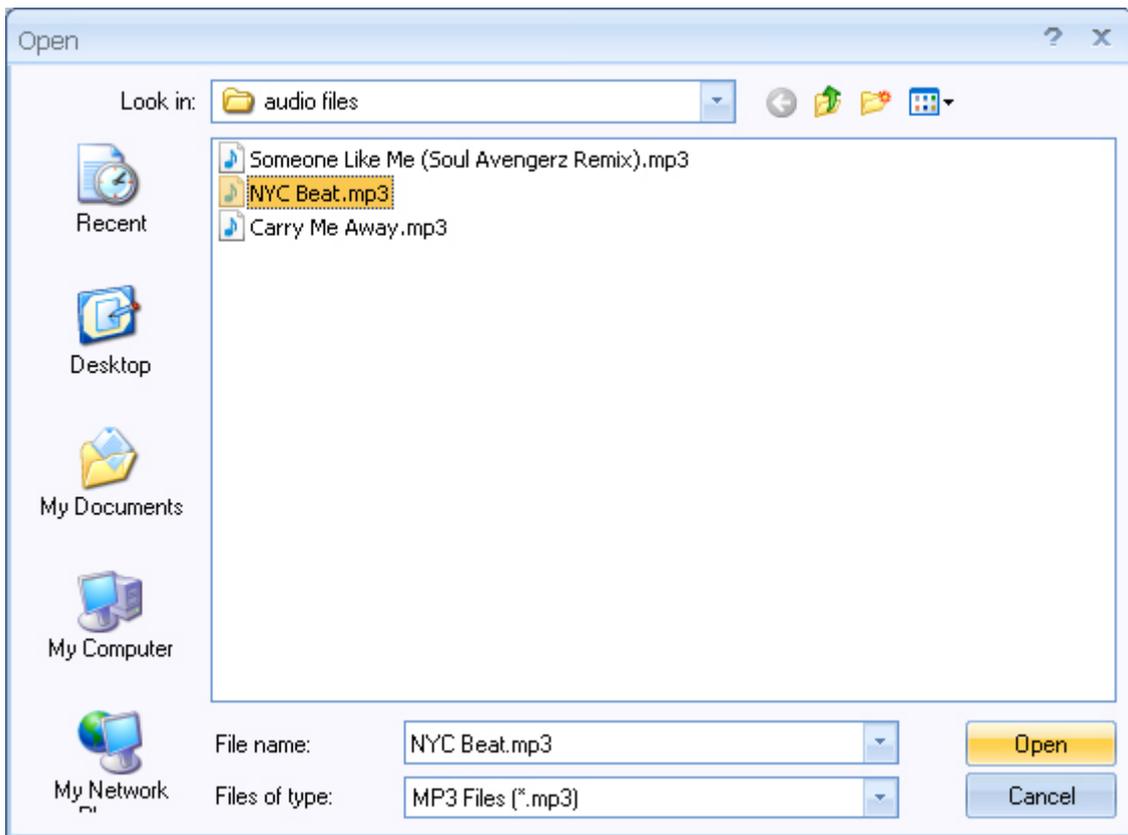
Puedes asignar un archivo de audio al inicio de una secuencia o cue. Haz clic derecho y selecciona "Agregar un archivo de audio".



Verás una ventana para buscar tu archivo. Lumidesk puede tocar archivos MP3, WMA y WAV.

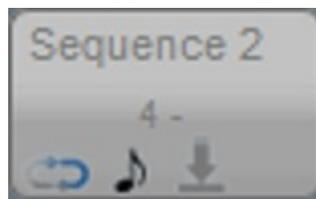
Nota: Recomendamos que guardes todos tus archivos de audio en la carpeta
C:/Lumidesk/audio_file/

Dependiendo de tu versión de Windows, es posible que los archivos de audio fuera de esta carpeta no puedan ser reproducidos.

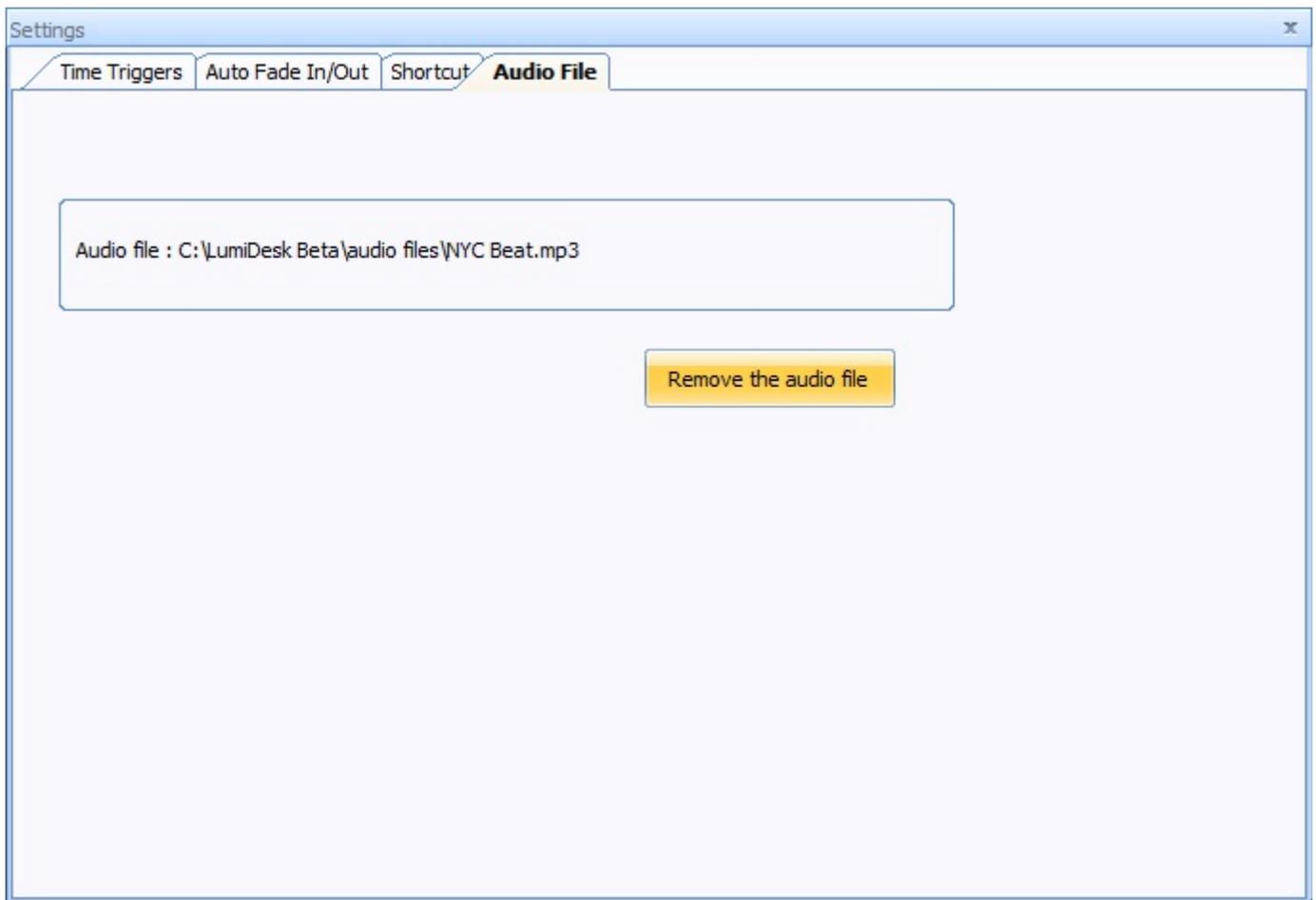


Al tener una secuencia o cue un archivo de audio asignado, verás un ícono de nota musical en el botón.

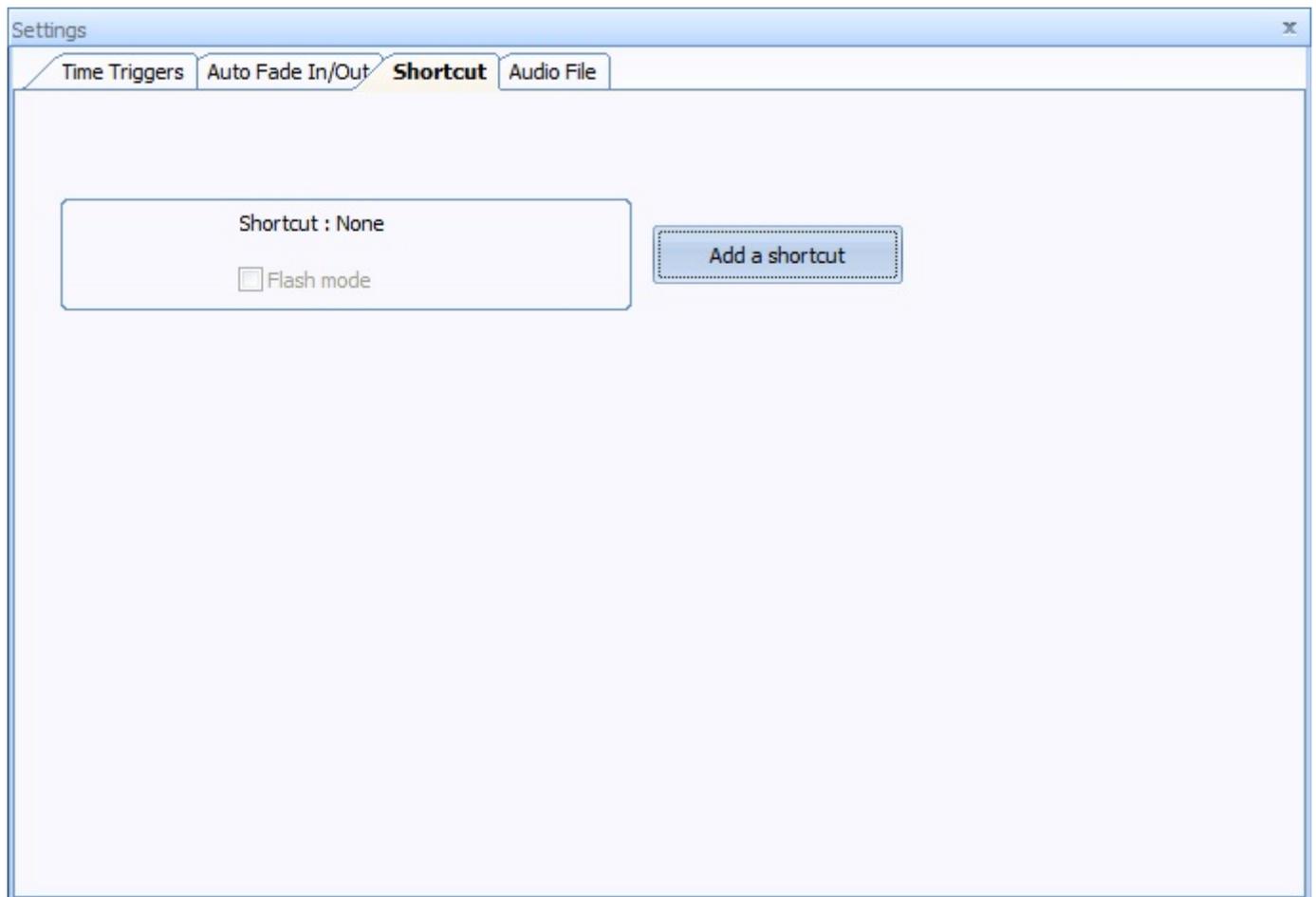
Puedes ajustar el volumen usando los controles de la barra de herramientas de "Sonido".



Para remover el archivo de audio del botón, haz clic derecho y selecciona la opción "Remover archivo de audio".



Puedes asignar teclas de acceso rápido del teclado de tu computadora a botones de secuencias y cues. Para hacerlo, haz clic derecho y selecciona "Agregar un atajo".



Verás que aparece una ventana que te indica qué tecla estás presionando. Haz clic en OK.

En el botón, verás escrita la tecla que escogiste, en este caso, la letra "A". Siempre que presiones la letra A en tu teclado, este botón se activará/desactivará.

Nota: No es posible asignar la misma tecla de disparo dentro del mismo cue.

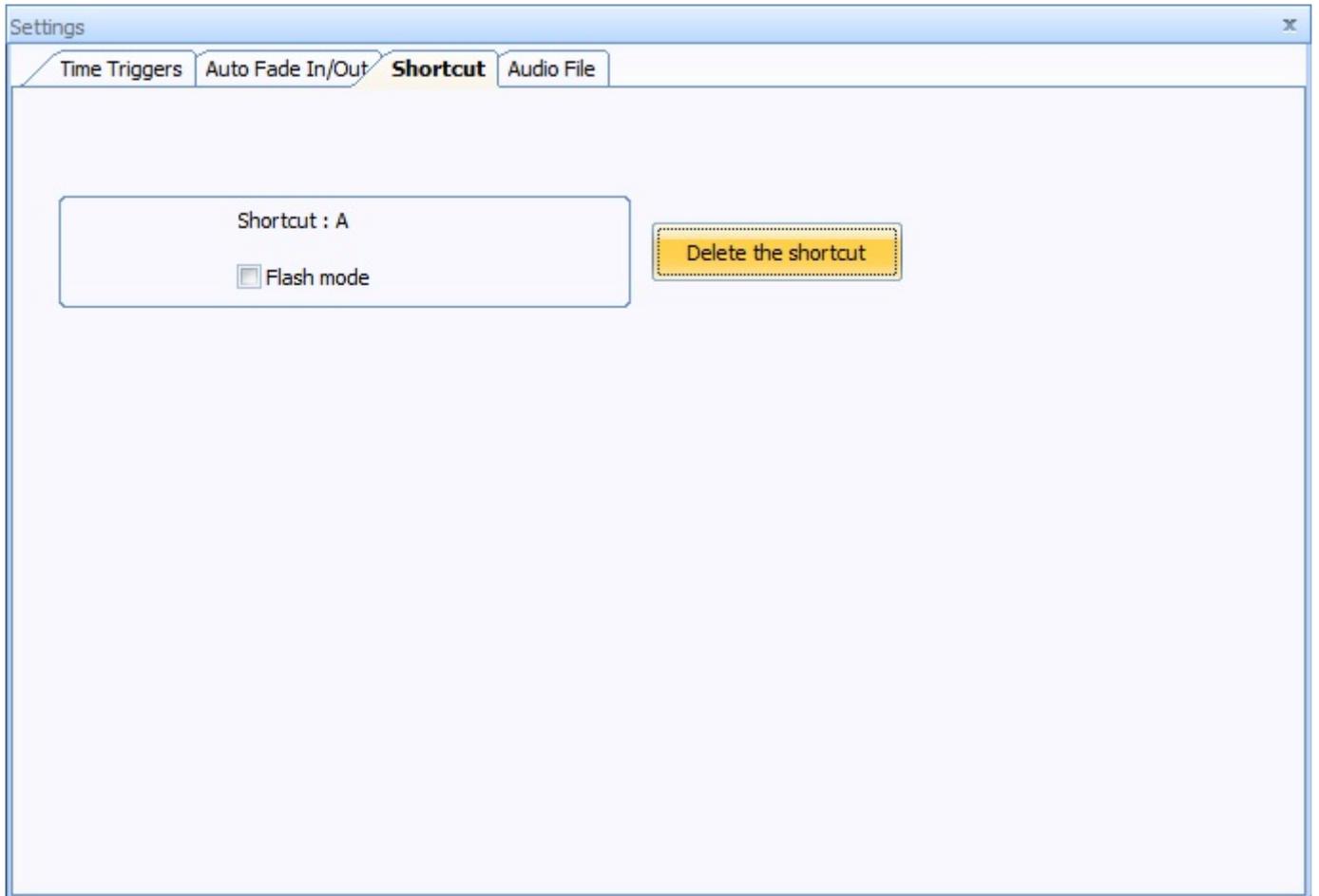
Si quieres disparar dos secuencias simultáneamente con la misma tecla de disparo, las secuencias deben estar en cues distintas.



Al presionar la tecla "A" en el teclado, el botón se activará y cambiará de color.

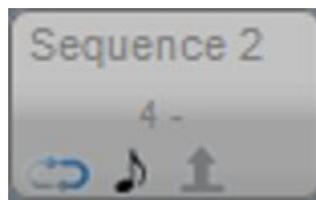


Para borrar una tecla de atajo, haz clic derecho y selecciona "Borrar el atajo".

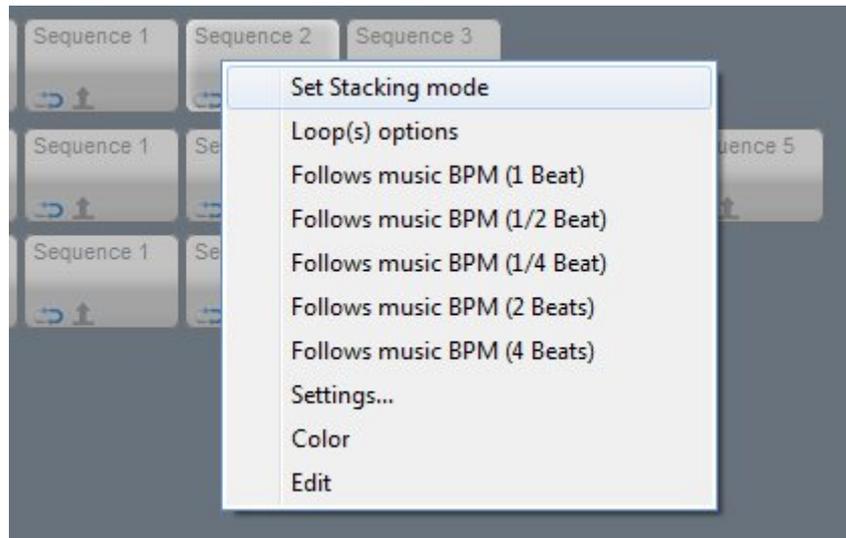


Inicialmente, sólo es posible activar 1 secuencia dentro de cada cue. Al seleccionar una segunda secuencia, la primera será desactivada.

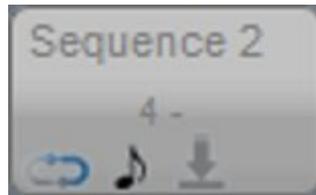
Esta acción de reemplazo dentro de un cue está denotado por una flecha gris apuntando hacia arriba dentro de los botones de cues.



Si quieres poder combinar varias secuencias dentro del mismo cue, haz clic derecho en el botón de cue y selecciona "Modo de combinación".



Verás que el ícono de la flecha gris cambia y ahora apunta para abajo. Además, puedes seleccionar varias secuencias dentro del mismo cue y combinarlas entre ellas. La última secuencia seleccionada tendrá mayor prioridad.



5.2.2. Herramientas En Vivo

Nuevo en Lumidesk tenemos el Modo de Programación a Ciegas. En este modo usted puede crear nuevos cues y secuencias desde el escritorio de Programación. También al usar el Modo a Ciego desde el Escritorio Live le permite crear nuevos botones de Acciones, y así poder hacer efectos interesantes rápidamente.



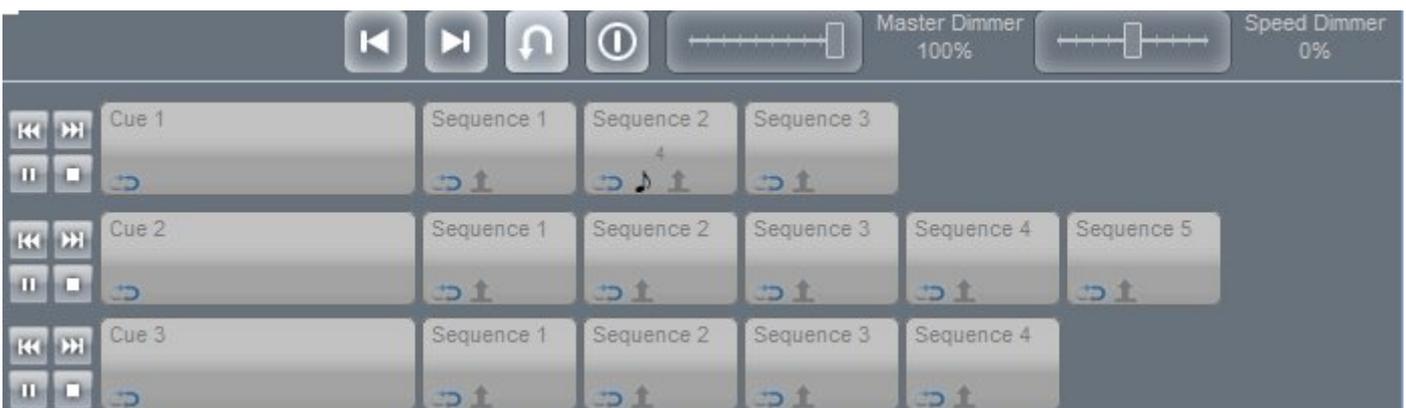
La modalidad "En Vivo" tiene una barra de herramientas, que te ayuda a controlar todas tus secuencias y cues. El primer botón es "Liberar todos". Lo que hace esta función es desactivar todas las secuencias y cues. El segundo botón es una función "Blackout". Lo que hace es que todos los haces de luz serán apagados, ya sea por el shutter o dimmer. El último es un deslizable que representa el Master Dimmer, para tener control del dimmer de todas tus luminarias



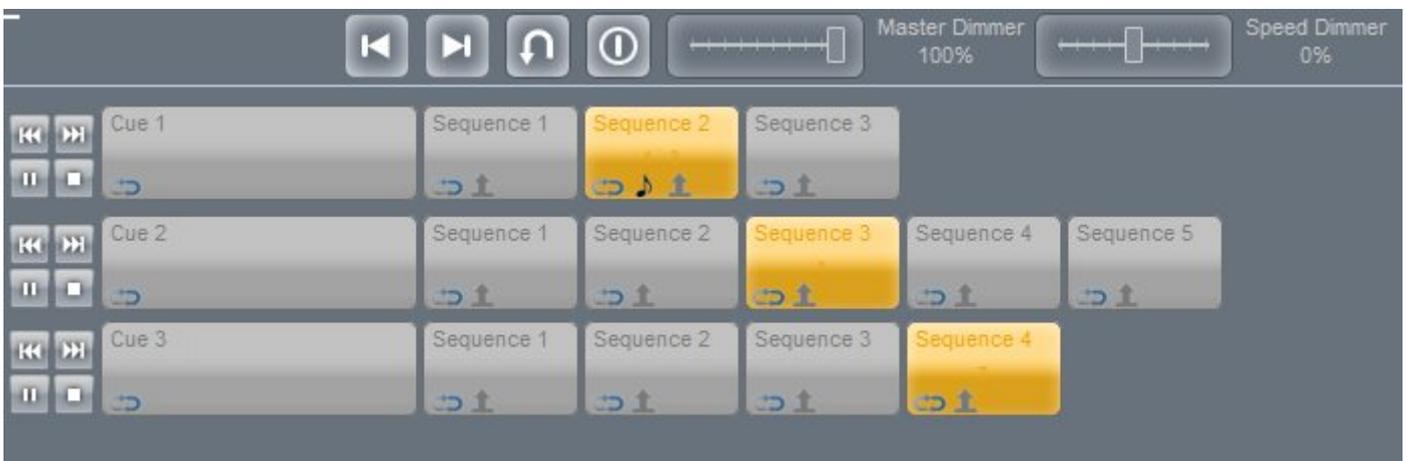
Intenta usar la función "Liberar todos". Activa algunas secuencias y después presiona el botón (o el acceso directo en tu teclado, [F2]).



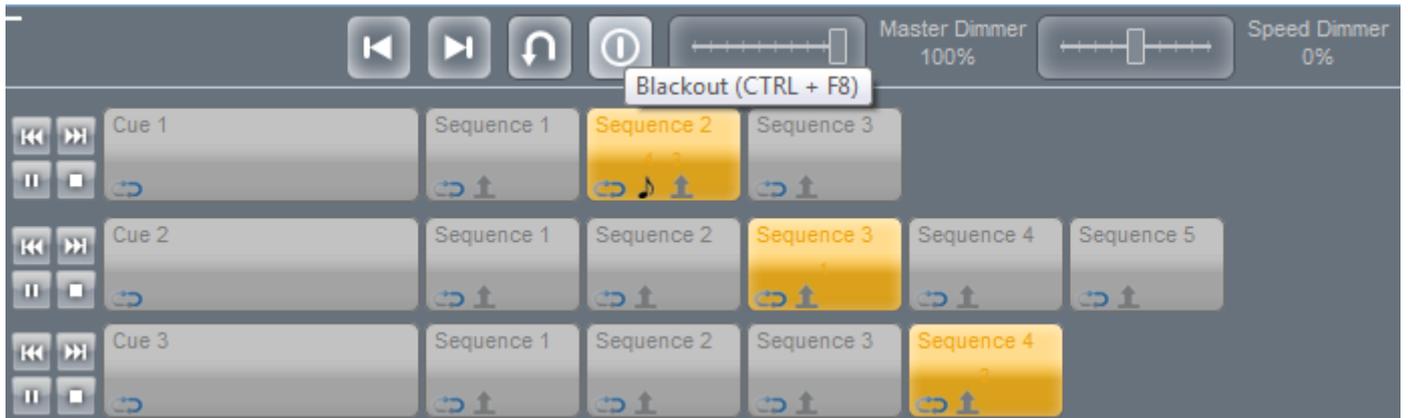
Verás que todas las secuencias están desactivadas.



Si quieres regresar al estado anterior (mismas secuencias activadas), haz clic de nuevo en el botón "Liberar todos" o presiona [F2]. Verás que las secuencias vuelven a activarse.



Veamos ahora la función de "Blackout". Haz clic en el segundo botón, o presiona la tecla [F3].



Verás que el botón parpadea, lo que significa que está activado. Para deshabilitar la función, haz clic en el botón o la tecla [F3] de nuevo.



Para usar el "Master Dimmer", cambia la posición del deslizable. Para deshabilitar la función, haz clic derecho sobre el deslizable.



5.3.3. Presets y Escritorio En Vivo

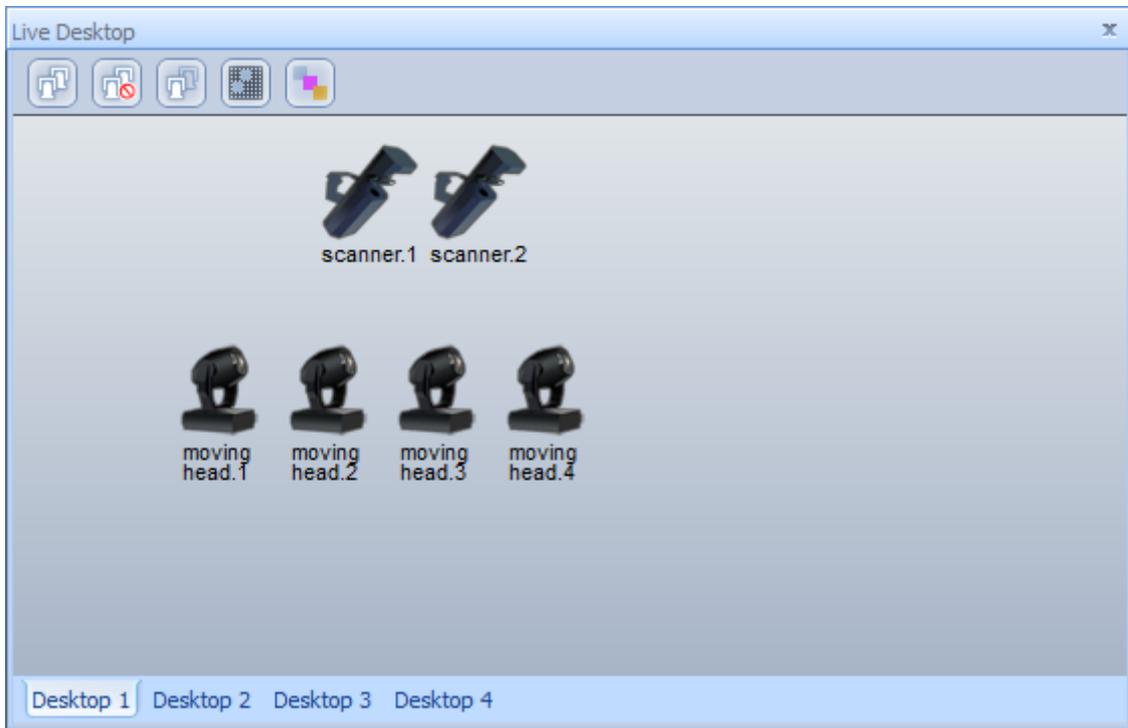
En la modalidad "En Vivo", puedes controlar todas tus luminarias al seleccionar secuencias y cues. Es posible, además, agregar presets adicionales a tus secuencias durante la reproducción "En Vivo".

Para seleccionar qué luminarias queremos afectar con estos cambios, tenemos la ventana del escritorio, o "Desktop En Vivo". En esta ventana podemos solamente seleccionar luminarias, no es posible cambiarlas de posición.

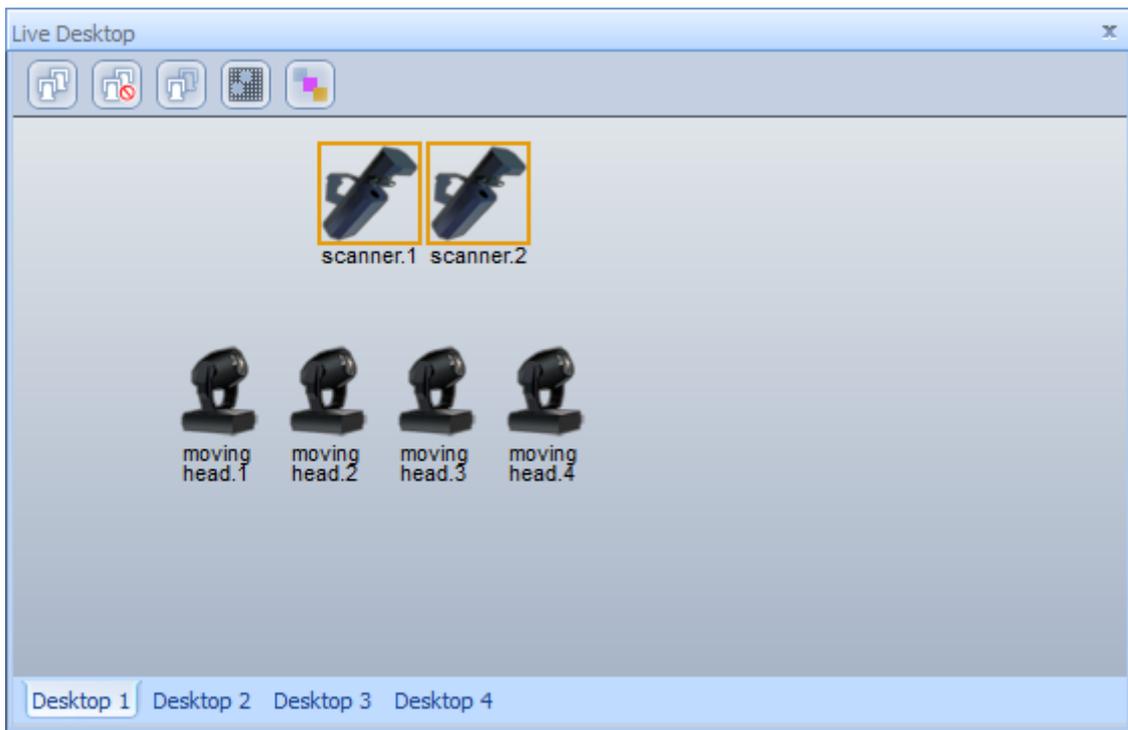
Para abrir la ventana del escritorio En Vivo, haz click en el botón desde la barra de herramientas.



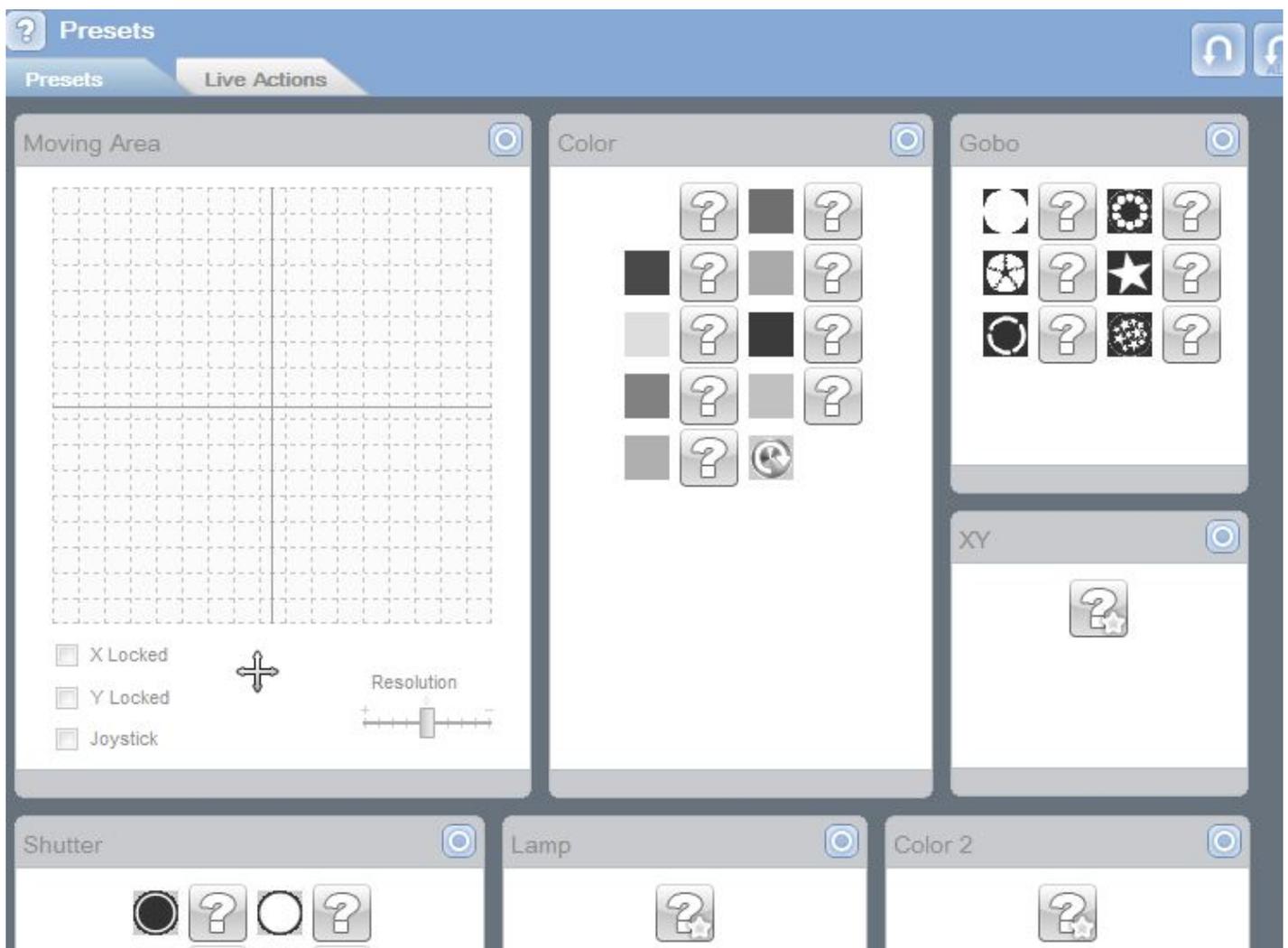
Verás que aparece la ventana del "Desktop En Vivo".



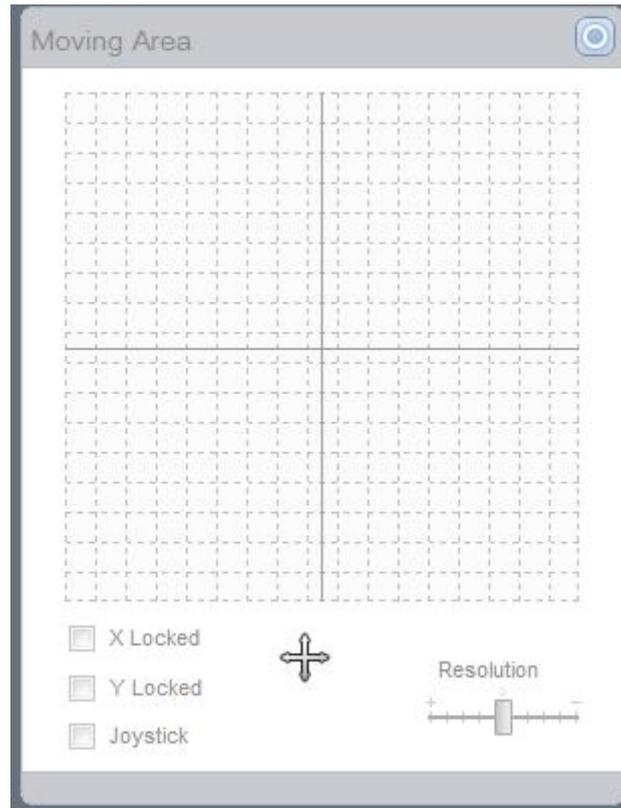
Selecciona, por ejemplo, los dos escáners.



En el área de la derecha, puedes ver los presets que las dos luminarias seleccionadas tienen en común.



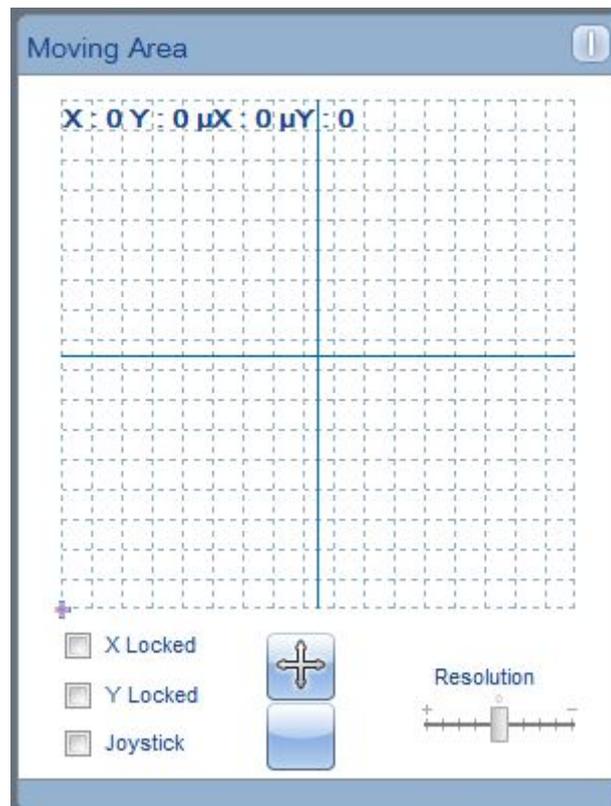
Podemos, por ejemplo, controlar la posición XY de los dos escáners.



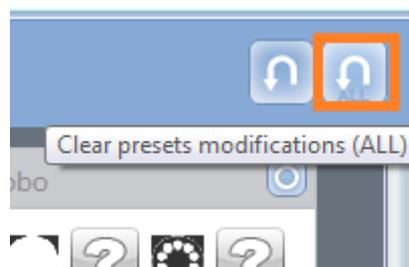
Para habilitar ese preset, haz clic en el botón [|] en la esquina superior derecha.



El área de movimiento está habilitada. Puedes controlar la posición de ambos escáners juntos. Para deshabilitar este preset, haz clic en el mismo botón, que ahora muestra [O].



Puedes desactivar todos los presets activados para todas las luminarias que estén seleccionadas. Haz clic en el botón con la flecha "Liberar presets".



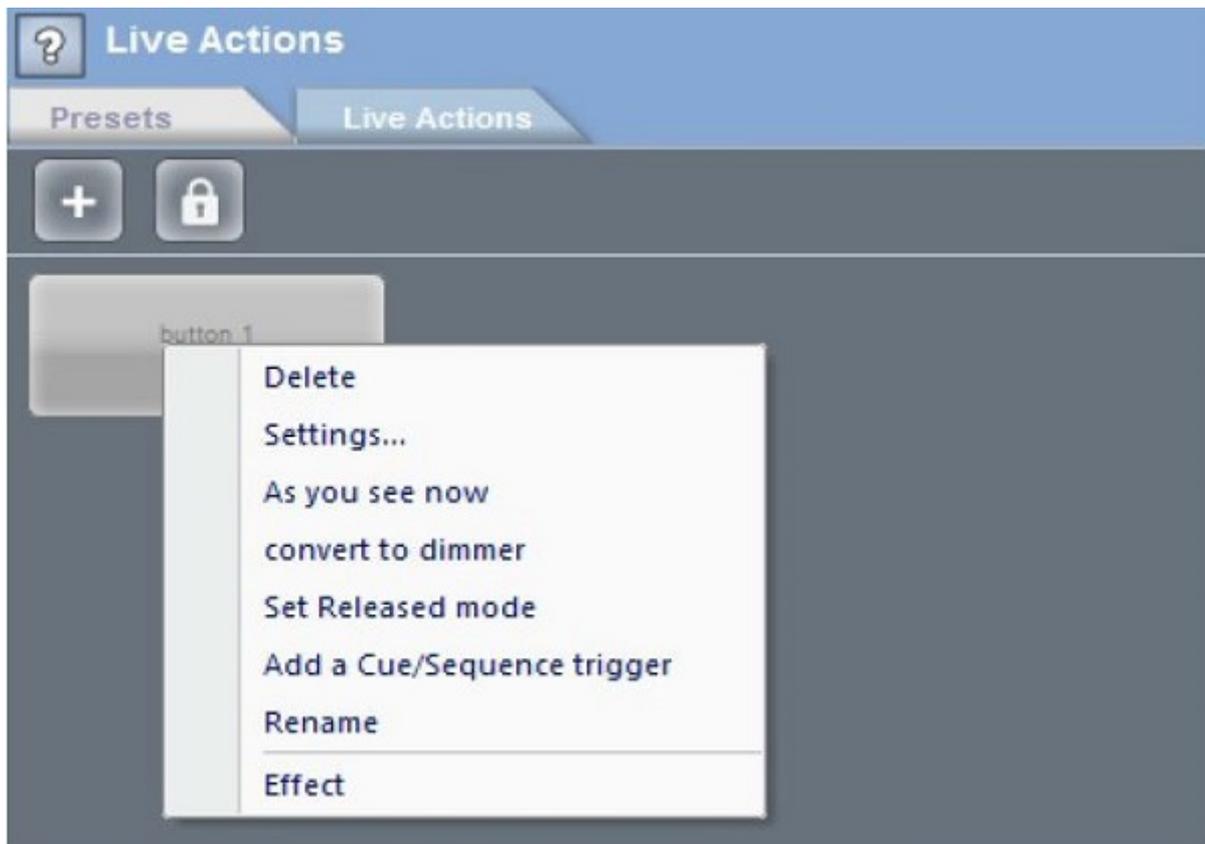
También puede guardar las presentaciones que ha creado con el escritorio Live en el tabulador de Acciones Live.



Para agregar un botón a la página de Acción live presione el +



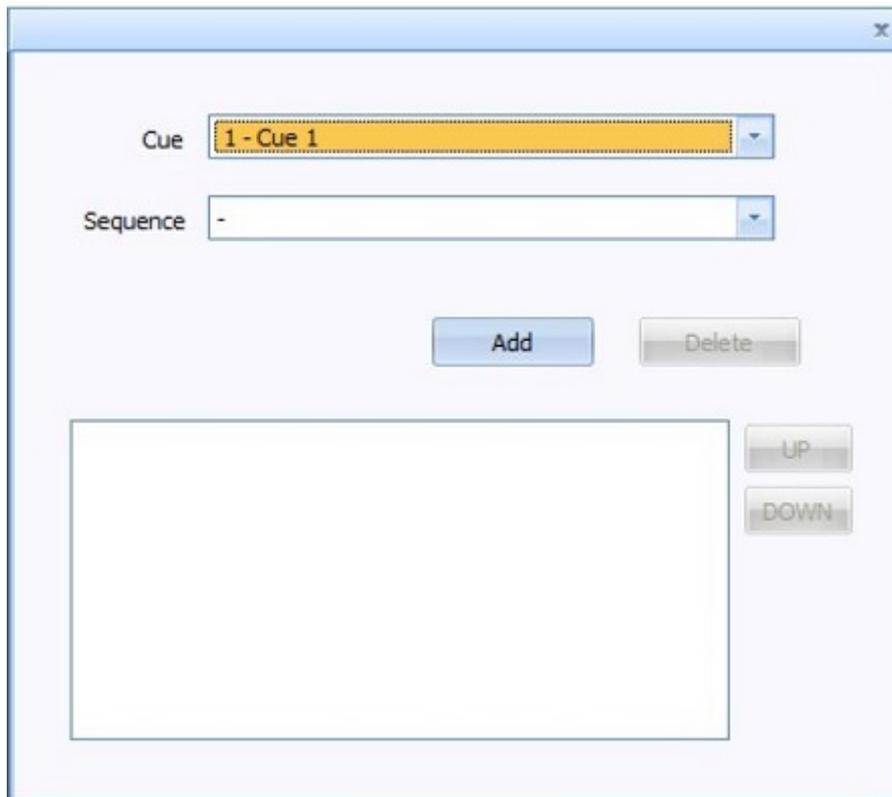
Una vez tenga el botón le puede hacer un clic derecho para ajustar las configuraciones. La primera opción es para eliminar el botón que acabamos de crear. La próxima es Opciones de Configuración. Desde el menú de Configuración, puede establecer el color, cambiar el nombre de el botón y también puede establecer el comportamiento de el botón al ser presionado.



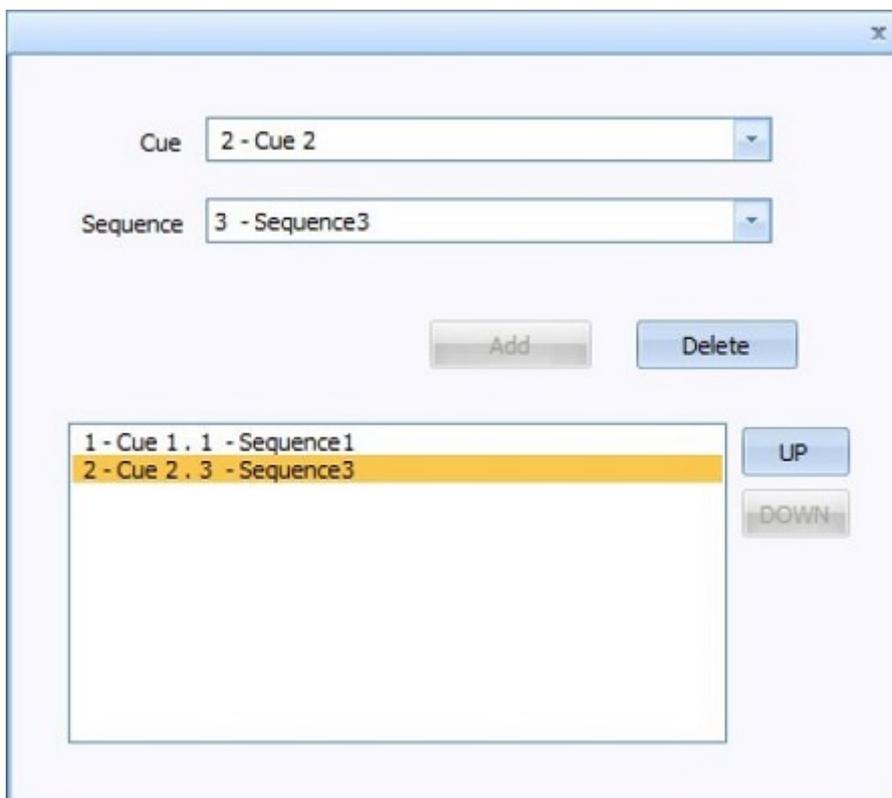
Luego sigue, "Como se ve en este momento" al seleccionar esta opción guardará la apariencia actual live a este botón, permitiendo el acceso al mismo en el futuro. Luego, la opción de Convertir a Dimmer cambia las funciones de los botones para funcionar como un Dimmer master. Al botón accedido se le agrega un fader mediante las flechas en la parte inferior derecha del botón. Este dimmer asume el control sólo cuando es activado.



Además, desde un botón de acción live usted puede activar una secuencia o cue. Cuando selecciona ésta opción se abre una ventana para seleccionar la secuencia o cue.



Aquí elige cuales cues o secuencias quiere que el botón dispare. Agregar las secuencias en el orden que desea que sean activadas.



5.4.4. EasyRemote (tablet/smartphone control)

Easy Remote is a tool which allows you to control your lighting software remotely over a WIFI connection using a tablet or smartphone.



EasyRemote Designer

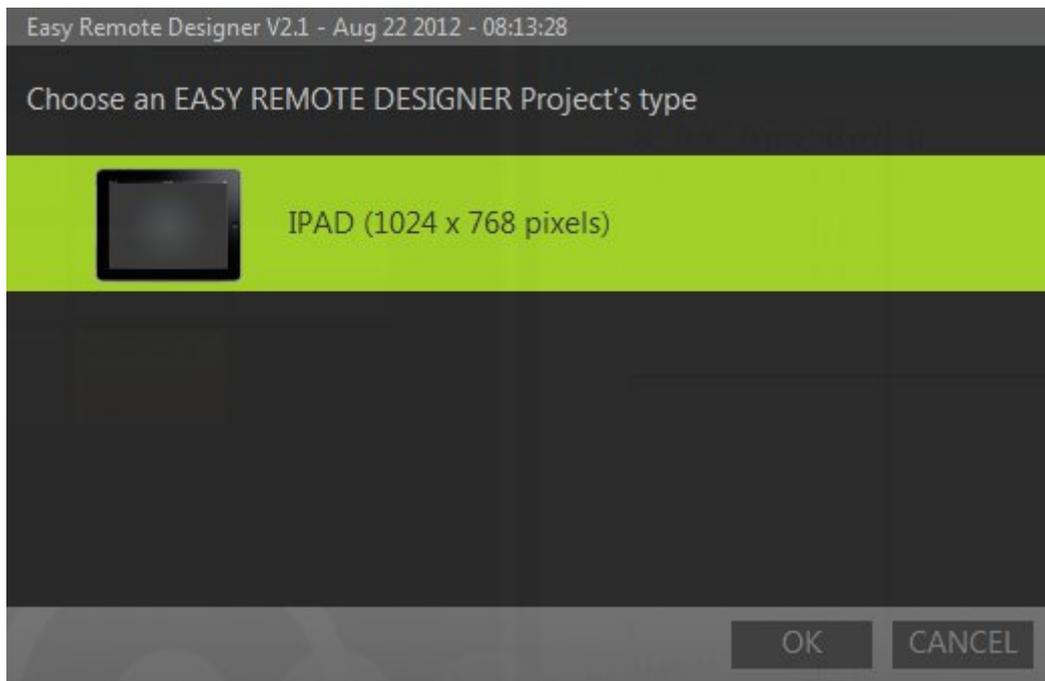
A customized screen can be designed with the EasyRemote designer and then sent over to the tablet or smartphone.

Select "EasyRemote Designer" to open the tool. Once your design has been saved as a .srm file click "Send Setup to Device" to send the setup to the tablet or smartphone.



Select your device

When the designer is opened, you will first be asked to select the device you want to work with. The designer's resolution will then be set accordingly.



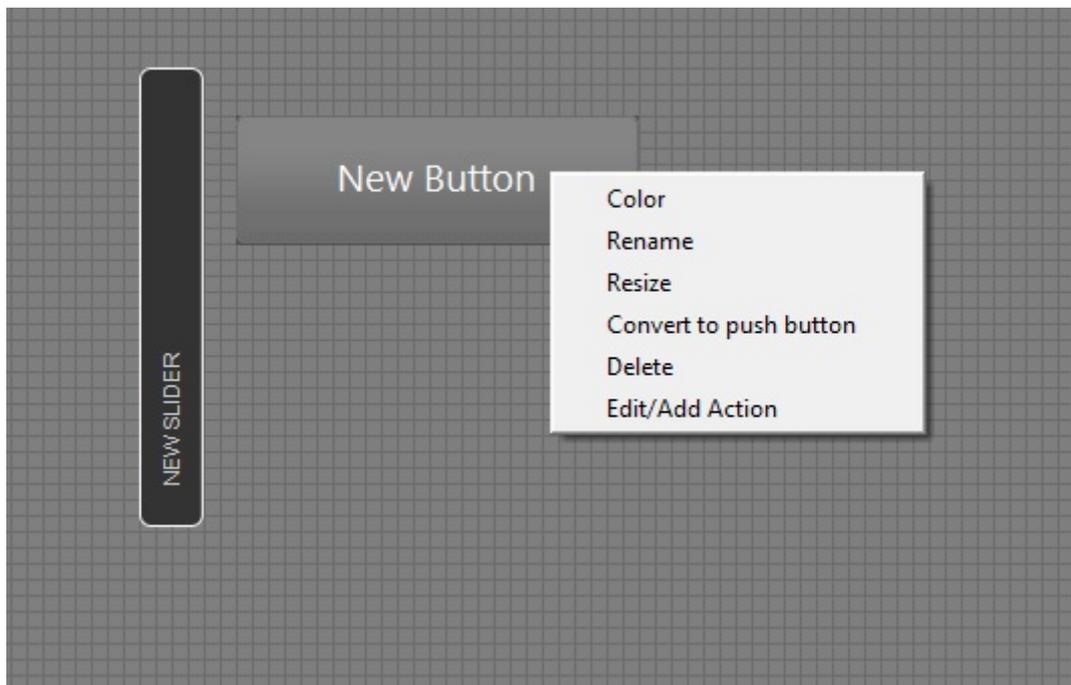
In the top right corner of the designer, you can save the remote design, create a new design or open a saved design. On the left side, you are able to add or remove pages of controls to the design as well as navigate between the pages.

Right click in a blank space to add a button, slider or text label.

Right clicking on a component allows you to:

- change the color
- change the text
- re-size the component
- convert to a push button
- remove the component
- pair with a software command

You can also drag and drop cues and sequences from LumiDesk's live mode onto the EasyRemote design area. In Desktop mode, you can drag and drop movement and RGB controls for fixtures onto the EasyRemote design area.



The iPad app can be downloaded from the app store. Make sure the software and the iPad are both connected to the same wireless network.

It is also possible to set up a direct connection between your computer and tablet or smartphone device so that no wireless router is required. This is explained in more detail at the end of this topic.

Your device will detect all lighting control software instances on the network. Select the software instance you would like to use. Your user interface will load automatically. (Do not forget to send the .srm setup file from the software!)



Editing your EasyRemote design

You can edit your design on the computer with the EasyRemote designer. Once you have edited and saved your design either refresh the EasyRemote app (select "back", then select your software instance) or resend the setup file from the software.

You can also edit your design from the EasyRemote app, however your changes will not be saved once the design is reloaded.

- Click the lock icon in the top right
- Pinch a component to rise
- Drag the component to move
- Drag the component to the edge of the screen to move to another page



Creating a computer-computer network

If you do not have a wireless network, you can create an Ad-Hoc network between your computer and tablet or smartphone.

Windows XP

1. Open the Start menu
2. Click on Control Panel
3. Under Pick a category, click Network and Internet Connections
4. Under Pick a Control Panel icon, click Network Connections
5. Right-click your wireless network connection, and then click Properties
6. In the Wireless Network Connection Properties dialog box, click the Wireless Networks tab
7. On the Wireless Networks tab, under Preferred networks, click Add.
8. In the Wireless network properties dialog box, on the Association tab, type the name of your ad hoc wireless network in Network name (SSID) box. For example, you could name your wireless network "LightingControlNetwork".
9. Clear the The key is provided for me automatically check box.
10. Select the This is a computer-to-computer (ad hoc) network check box.
11. Create a password and type it in both the Network key and Confirm network key boxes. For the best security, include letters, numbers, and punctuation. Then click OK.

12. Click OK again to save your changes.

Windows Vista

1. Open the Start menu.
2. Click Connect to
3. Click Set up a connection or network
4. Select Set up a wireless ad hoc network and click Next
5. Enter the new network name such as "LightingControlNetwork"
6. Enter a Security key
7. Check Save this network

Windows 7

1. Open the Start Menu
2. Click Control Panel
3. Click Network and Internet
4. Click Network and Sharing Center
5. Under Change your networking settings, click Set up a new connection or network
6. Select Set up a wireless ad hoc (computer-to-computer) network
7. Click on Next twice
8. Enter the Network name such as "LightingControlNetwork"
9. Select the Security WAP (or WEP)
10. Enter the Security key or password
11. Check Save this network check box
12. Click Turn on Internet connection sharing

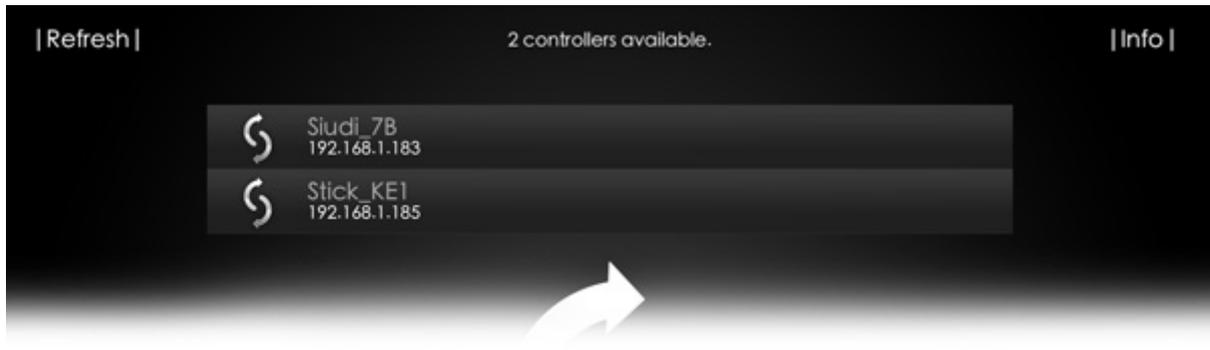
Connect your tablet or smartphone in the same way as you would normally connect to a wireless network.

5.5.5. Easy Remote Modo HTTP

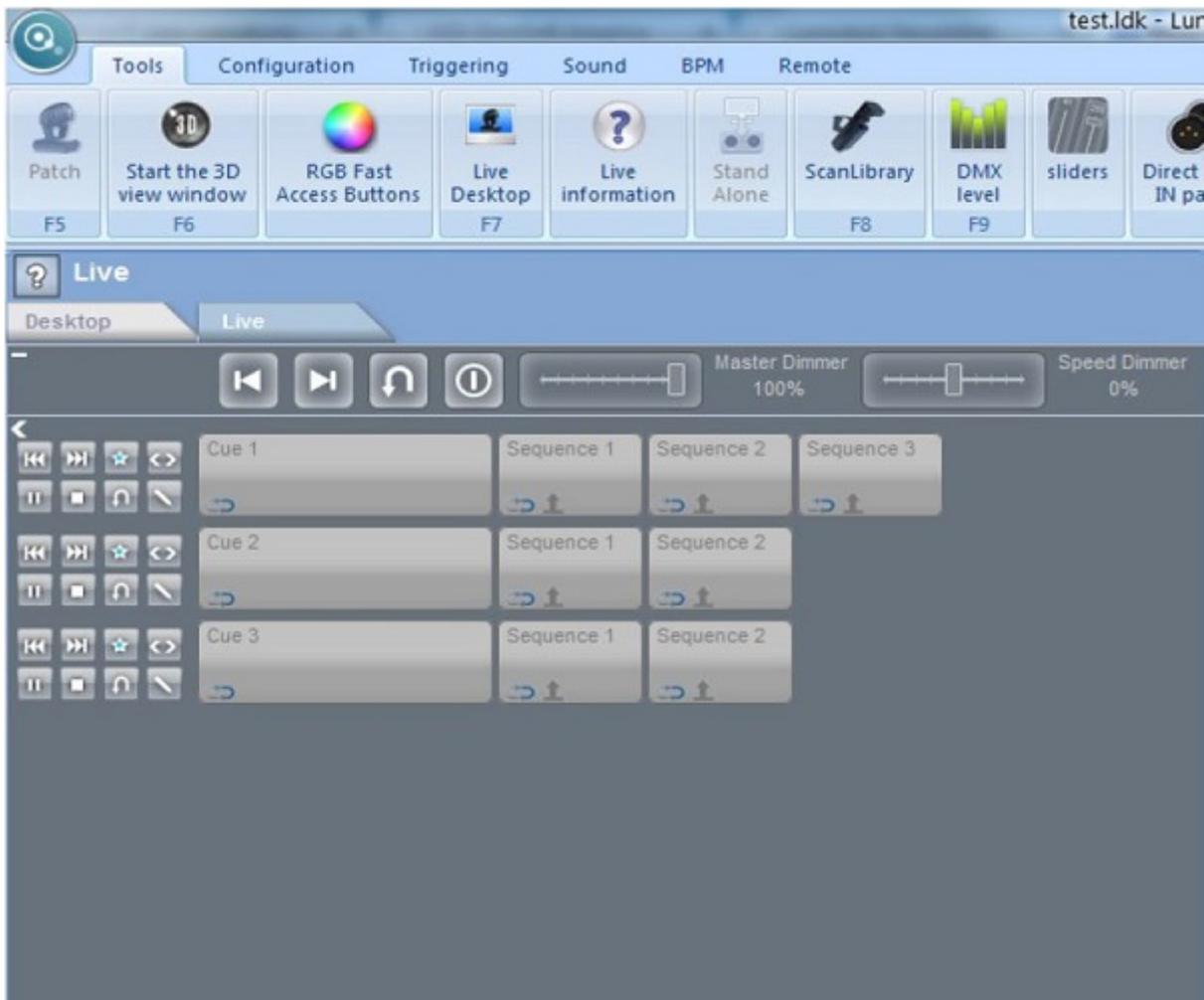
Se puede acceder al Escritorio Easy Remote desde cualquier dispositivo con navegador de web en la misma red de comunicación (ej. otros computadores, Blackberry, otras tablas o teléfonos inteligentes) usando el modo HTTP. Presione el botón de modo HTTP para abrir la ventana de configuración.

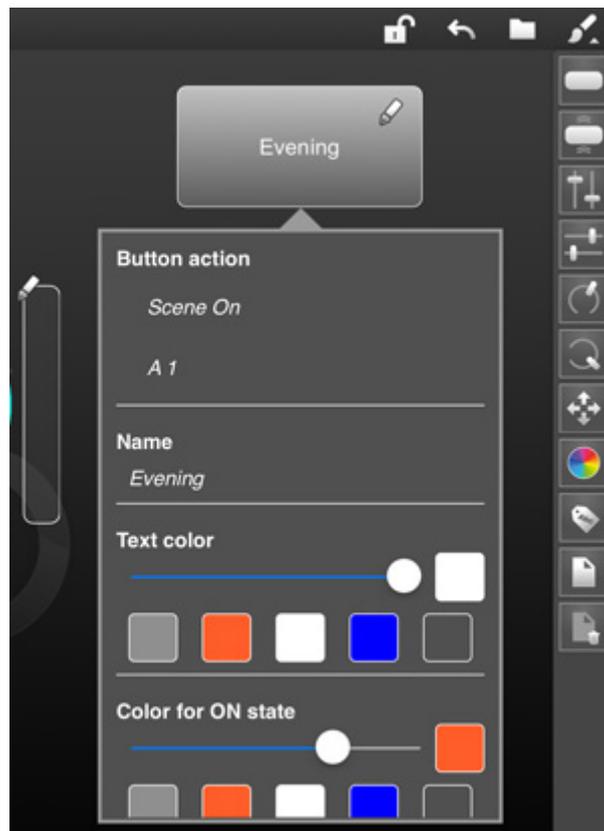


En esta ventana va a establecer la información del servidor Easy Remote. Puede elegir al puerto que usted quiere que el servidor utilice y puede abrir el navegador para probar la conexión. Una vez usted seleccione iniciar servidor, el botón de Enviar Info del Show será habilitado permitiéndole enviar la información del show a el servidor.

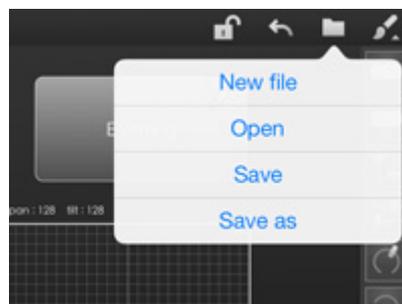


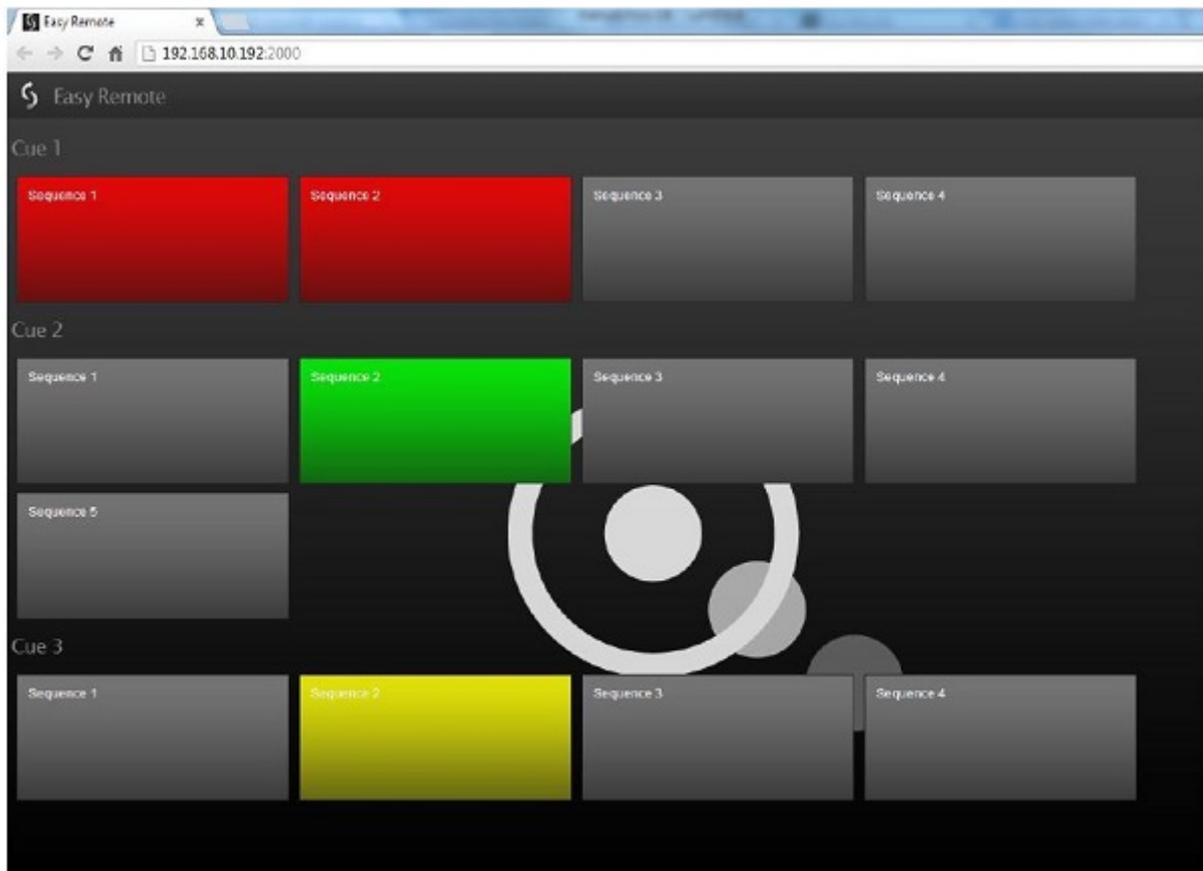
Una vez presionado el botón de Enviar Info del Show seleccionar el botón de Abrir Navegador para probar la conexión. Usted verá su escritorio Live representado como una página web.





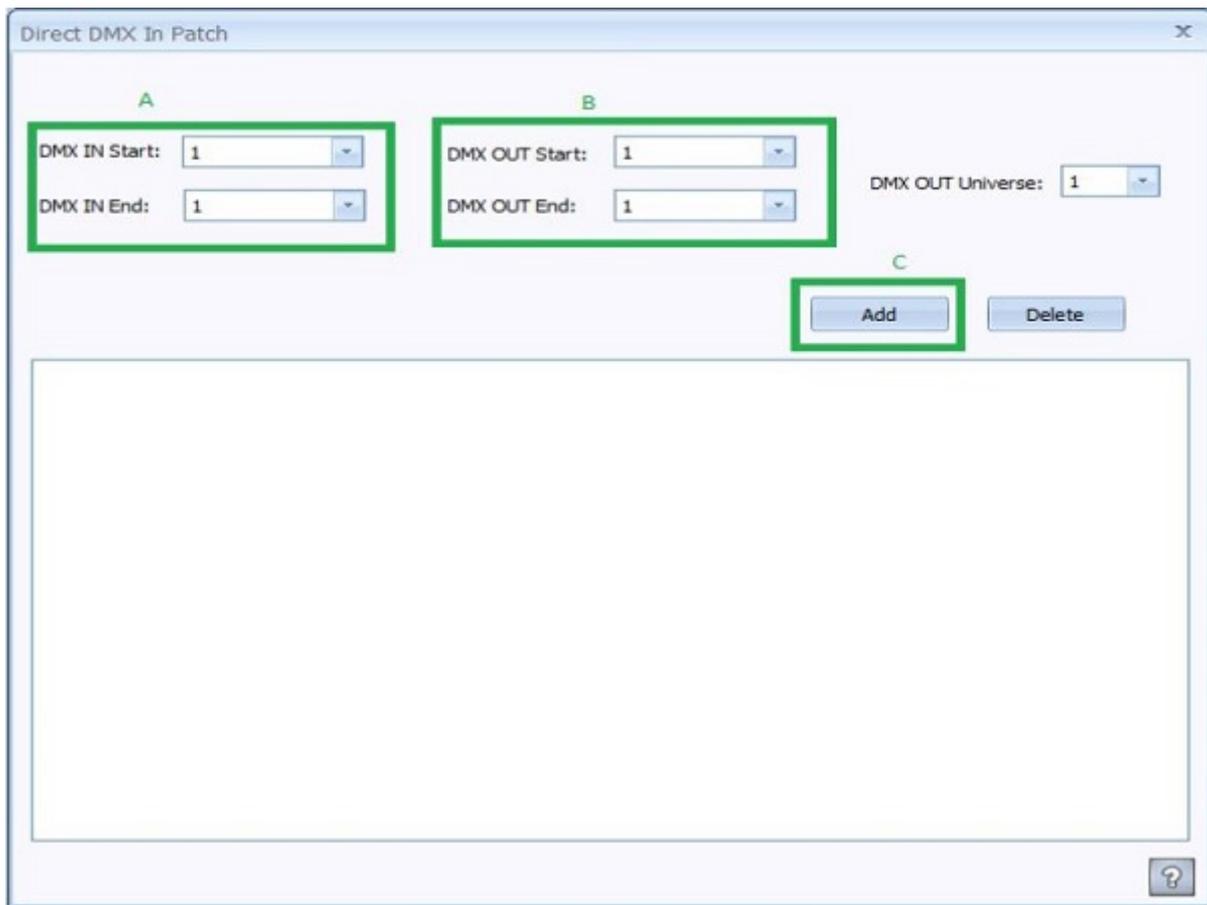
Cualquier cambio de color que usted le haga a los botones en su escritorio Live, serán transferidos también al servidor de Easy Remote.





5.6.6. Parcheo Directo Entrada DMX

Para usar una mesa DMX para controlar cambios por medio de un controlador Lumidesk primero debe asignar cuales canales serán controlados. Seleccione los canales de la mesa DMX que van a ser usados. (A) DMX IN Inicio y Final. Luego, seleccione cuales canales va a controlar la mesa por medio de Lumidesk, (B) DMX Out Inicio y Fin. (C) Finalmente hacer un clic en Agregar botón.



Si presiona el botón de nivel DMX podrá ver cuales canales están asignados a la mesa DMX, estos serán de color naranja.

DMX level

Universe 1 Universe 2 Universe 3 DMX input

34	255	2	1	127	9	127	127	127	127	1	34	255	2	1	127	9	127	127	127	127	1						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
1		127	9	127	127	127	127	1		34	255	2	1		127	9	127	127	127	127	1						
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

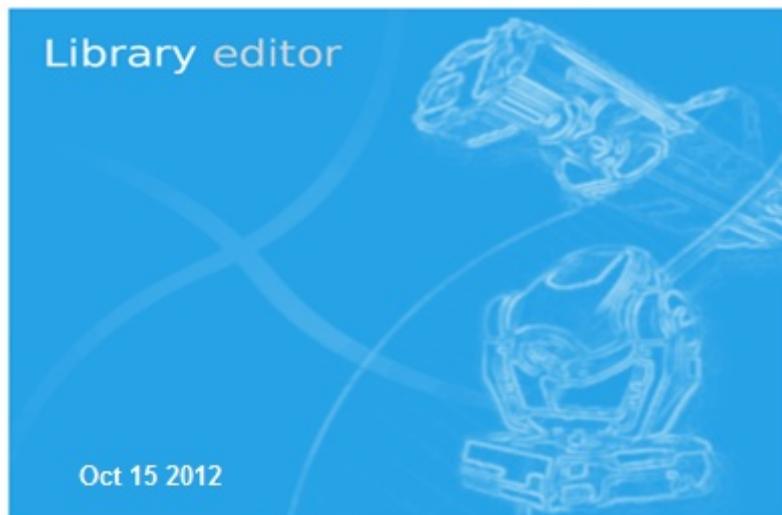
6. Configuración

6.1.1. Editor de perfiles/librerías

Para abrir el editor de perfiles y librerías, haz clic en el botón "ScanLibrary" desde la barra de herramientas.



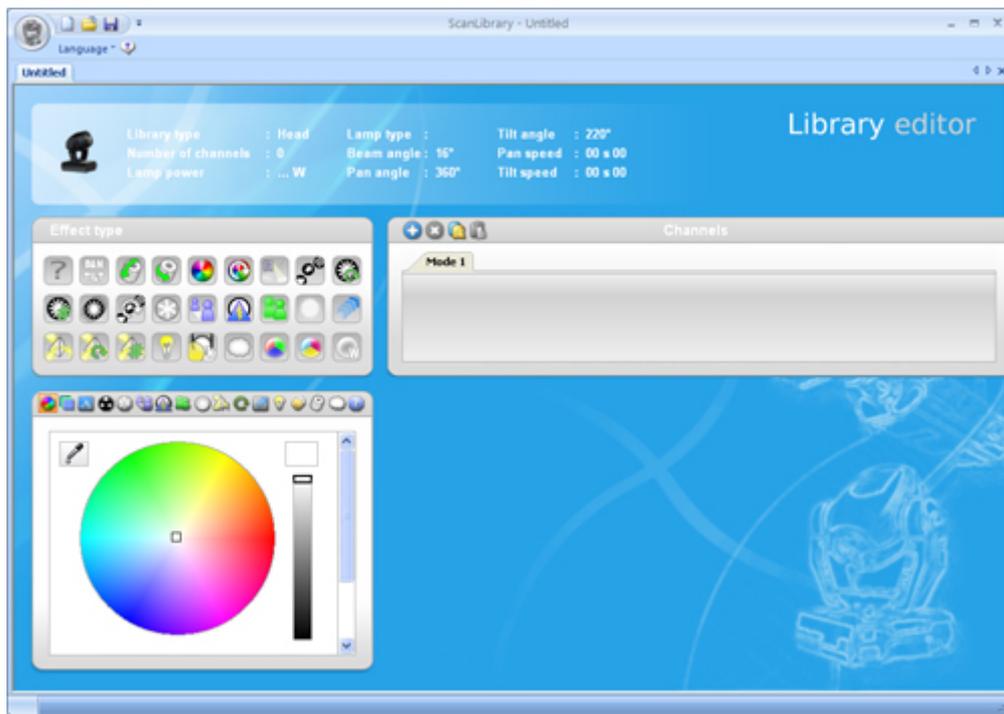
Verás la pantalla de inicio del editor.



Con esta herramienta puedes crear perfiles nuevos, o modificar perfiles existentes.

Por ejemplo, si los gobos que ves en la pantalla del controlador son distintos a los que tienen tus luminarias verdaderas, es aquí donde puedes hacer éstos ajustes.

Para más información, favor de leer el manual en-línea del "Scanlibrary Editor".

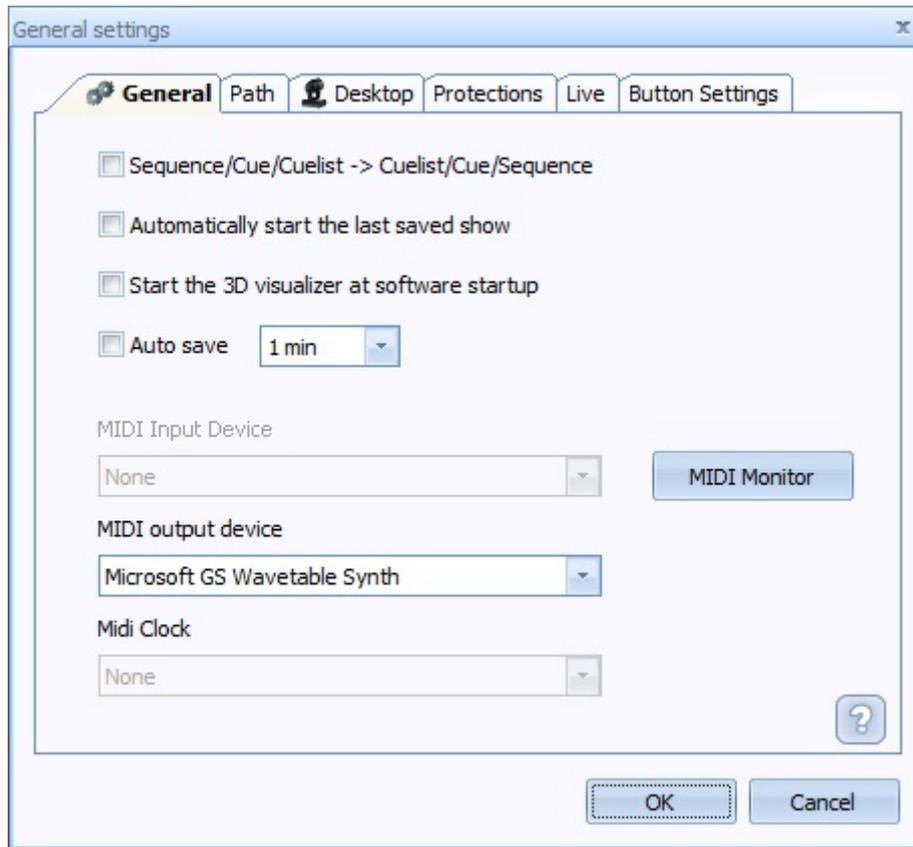


6.2.2. General Settings

Click the "General Settings" button on the "Configuration" tab.

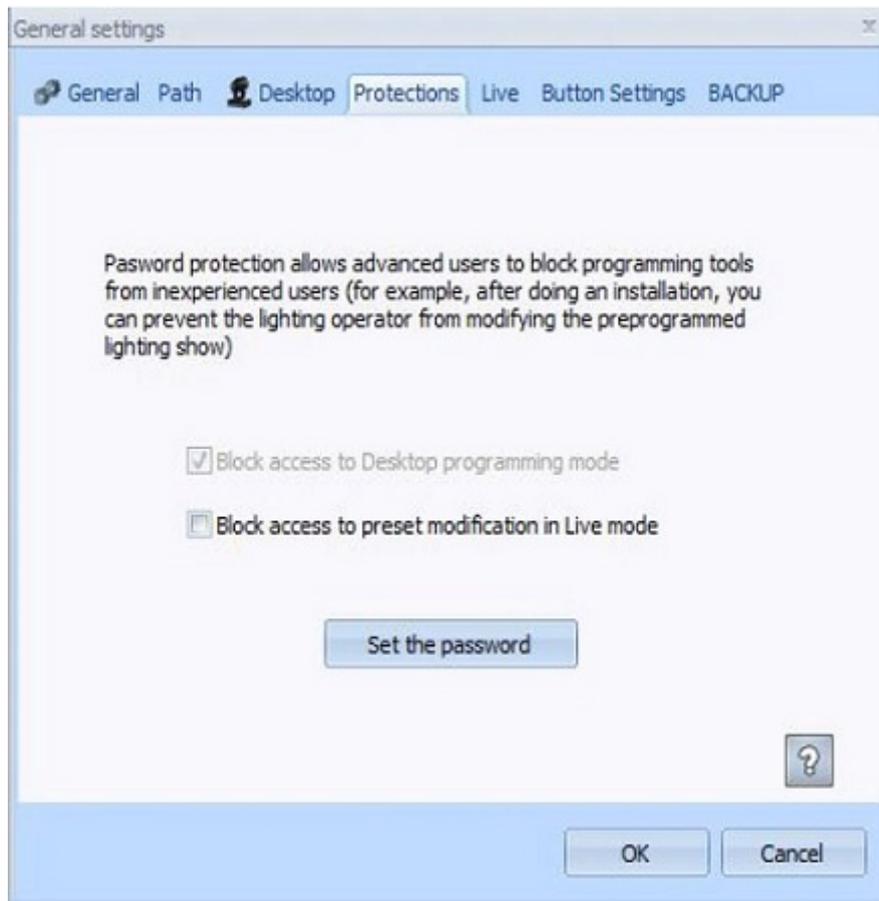


The General settings window appears.



6.2.1.2.1 General

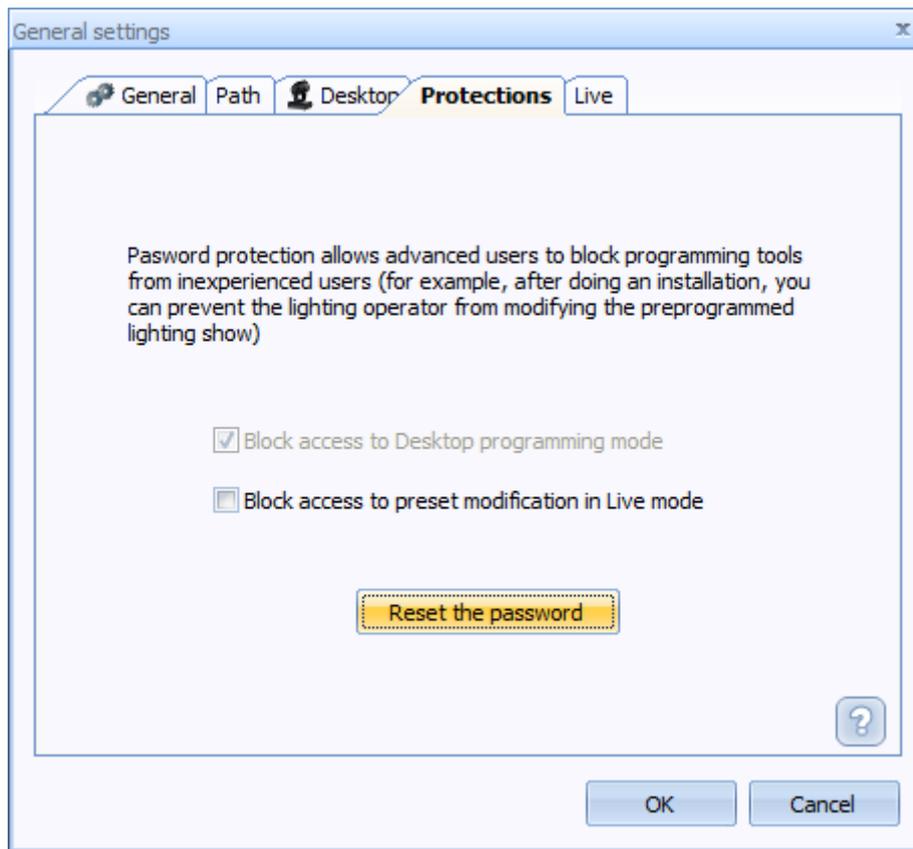
Si usted desea "Automáticamente iniciar el último show guardado" al arrancar, marcar esta opción. Si desea "Iniciar el visualizado 3D al abrir el software" marcar ésta opción. Seleccionar el dispositivo MIDI en la lista. Si desea proteger el modo de programación con una contraseña, ir al tabulador de Protección y hacer clic en "Establecer la contraseña". También puede marcar las configuraciones de Entrada y Salida de MIDI, y monitorear su señal MIDI.



Si haces clic en el botón, verás que abre una ventana en la que puedes definir la contraseña.



Si quieres eliminar la protección, haz clic en "Remover contraseña".

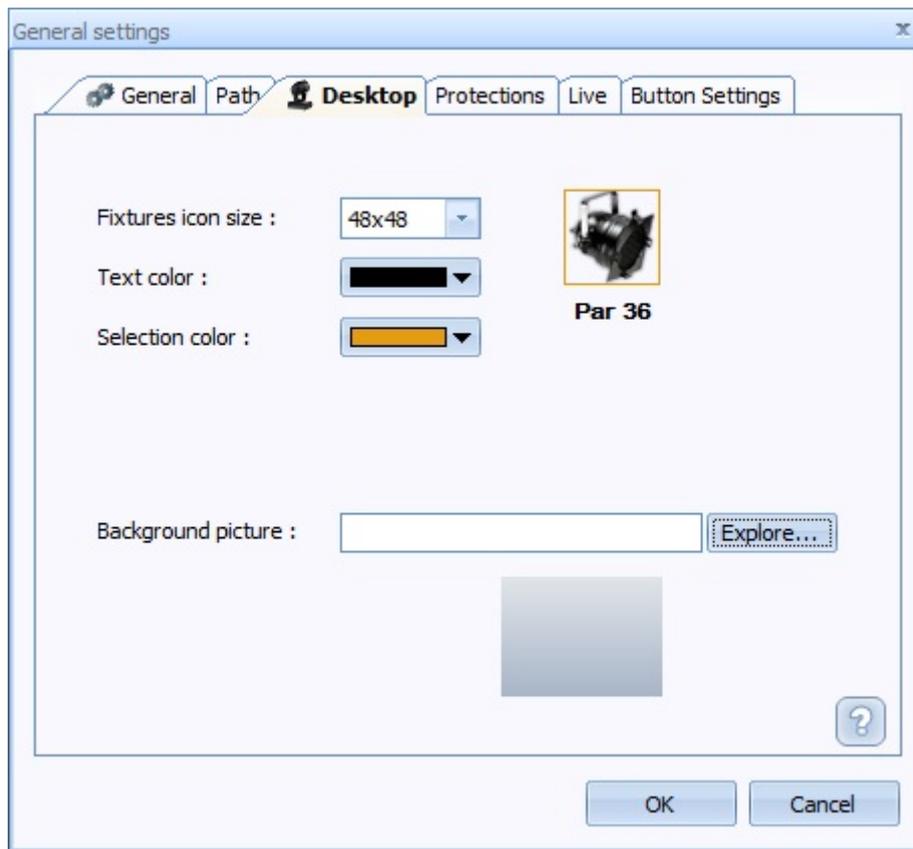


y confirma esta acción al hacer clic en "Si".

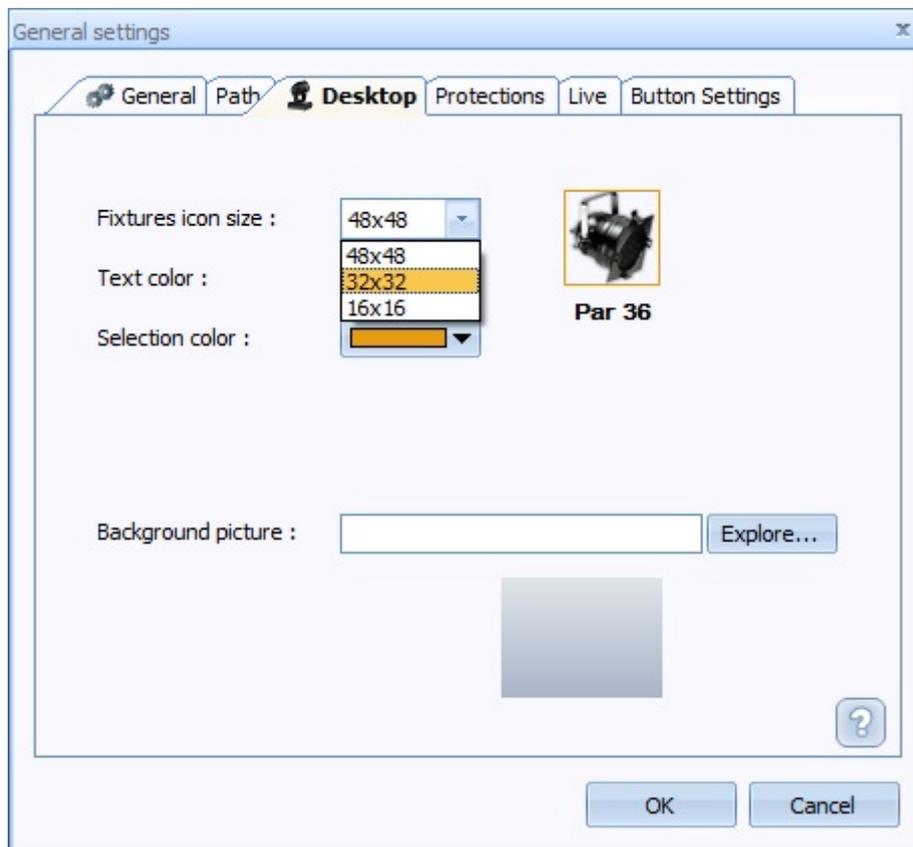


6.2.2.2.2 Escritorio (Desktop)

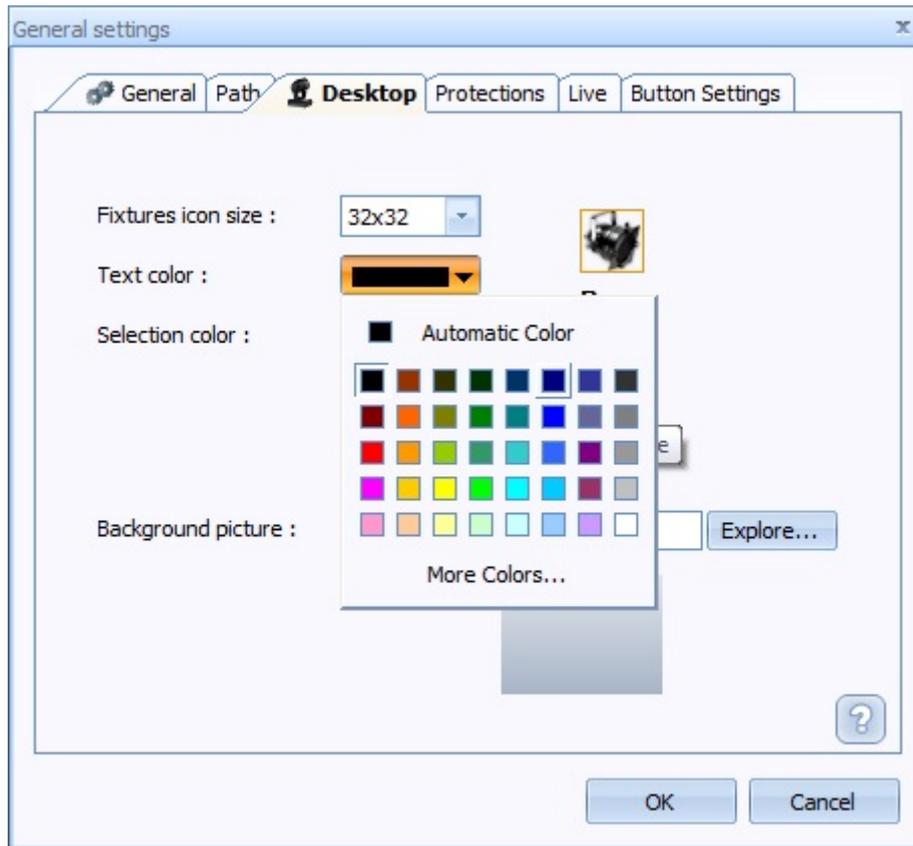
Haz clic en la sección "Desktop" (Escritorio).



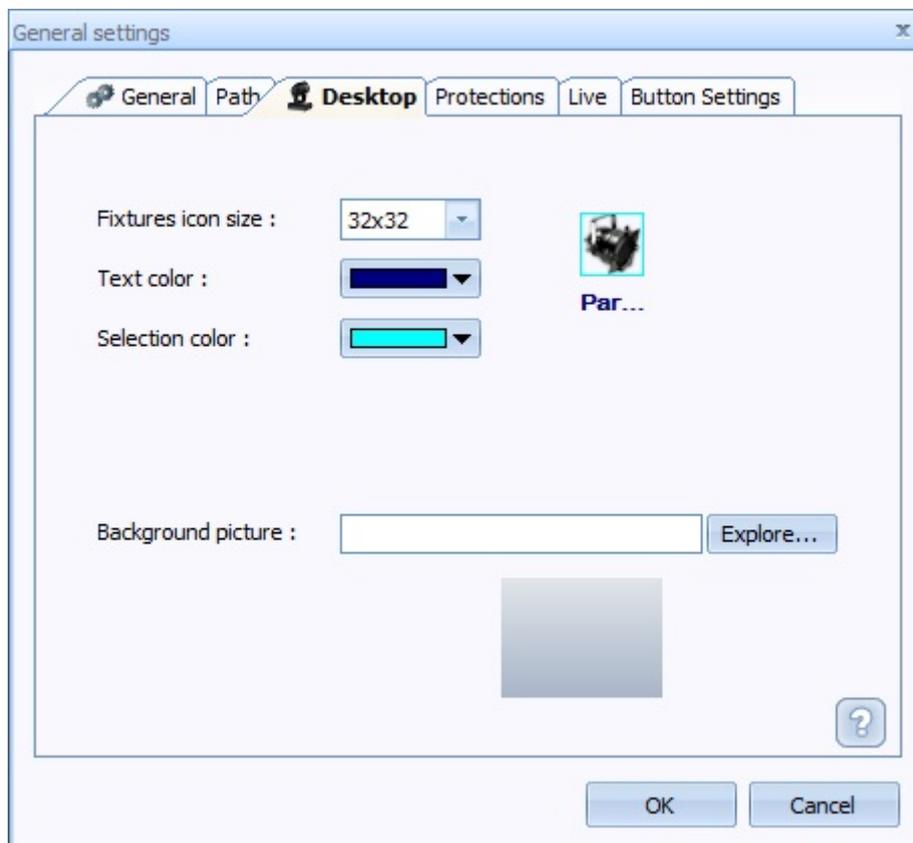
Puedes cambiar el tamaño de los íconos del escritorio. Del lado derecho, podrás ver una muestra del tamaño final.



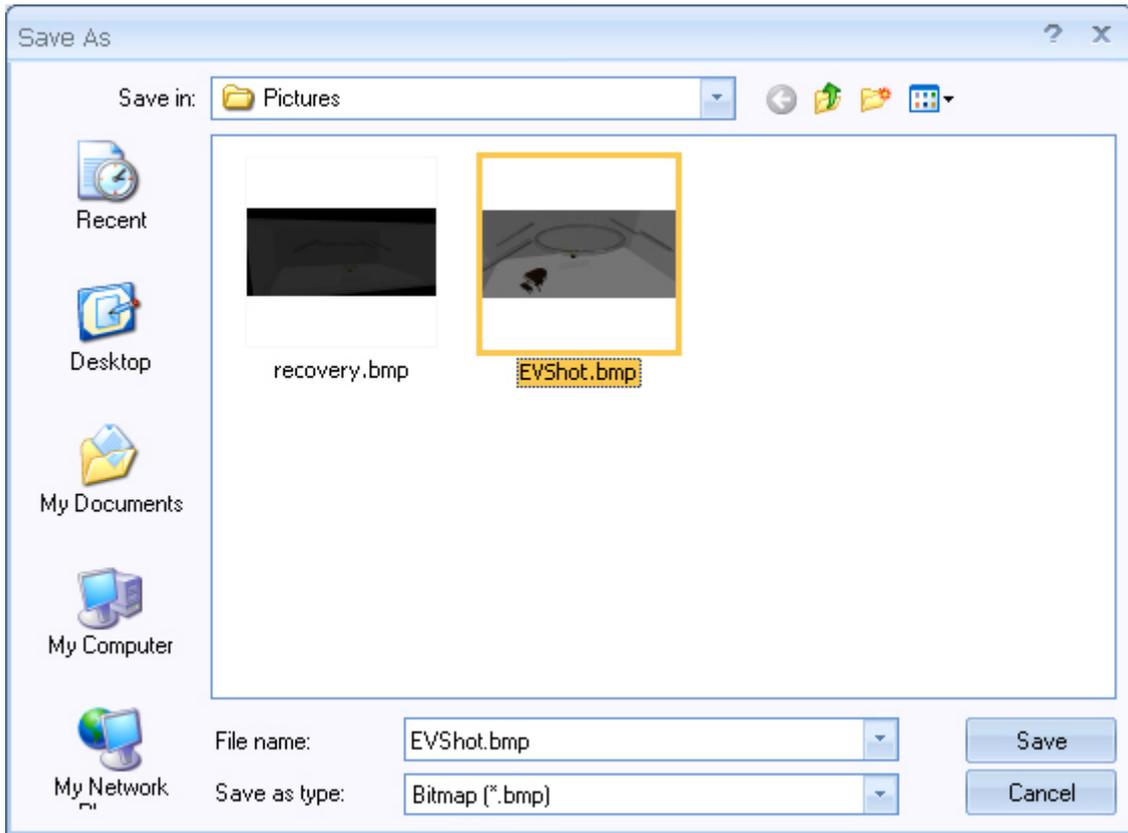
Puedes también cambiar el color del texto en el escritorio y el color de la selección (muy útil si cambias la imagen de fondo).



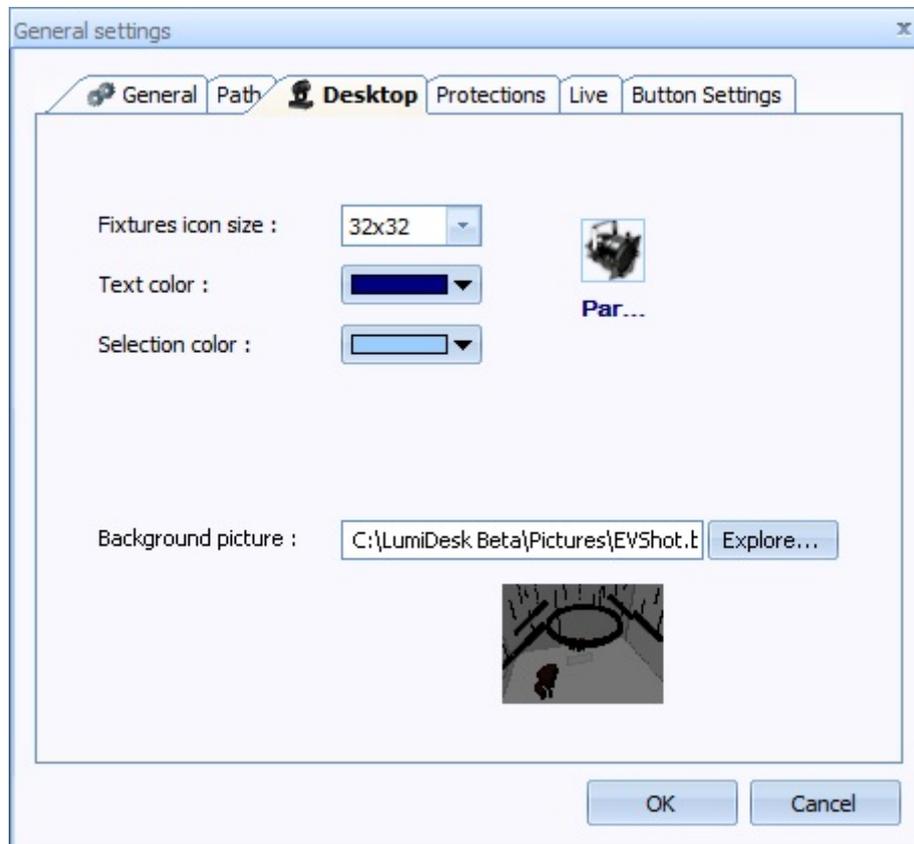
Para cambiar la imagen de fondo, haz clic en el botón "Explorar".



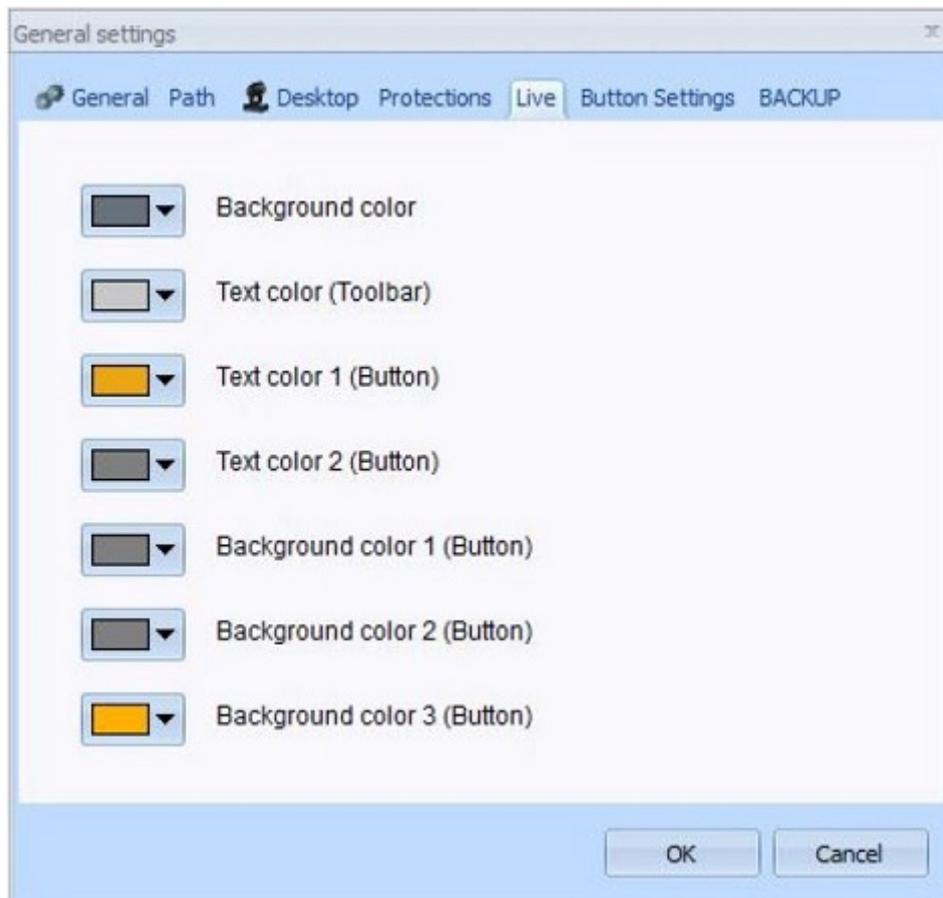
Puedes utilizar cualquier imagen de formato BMP.



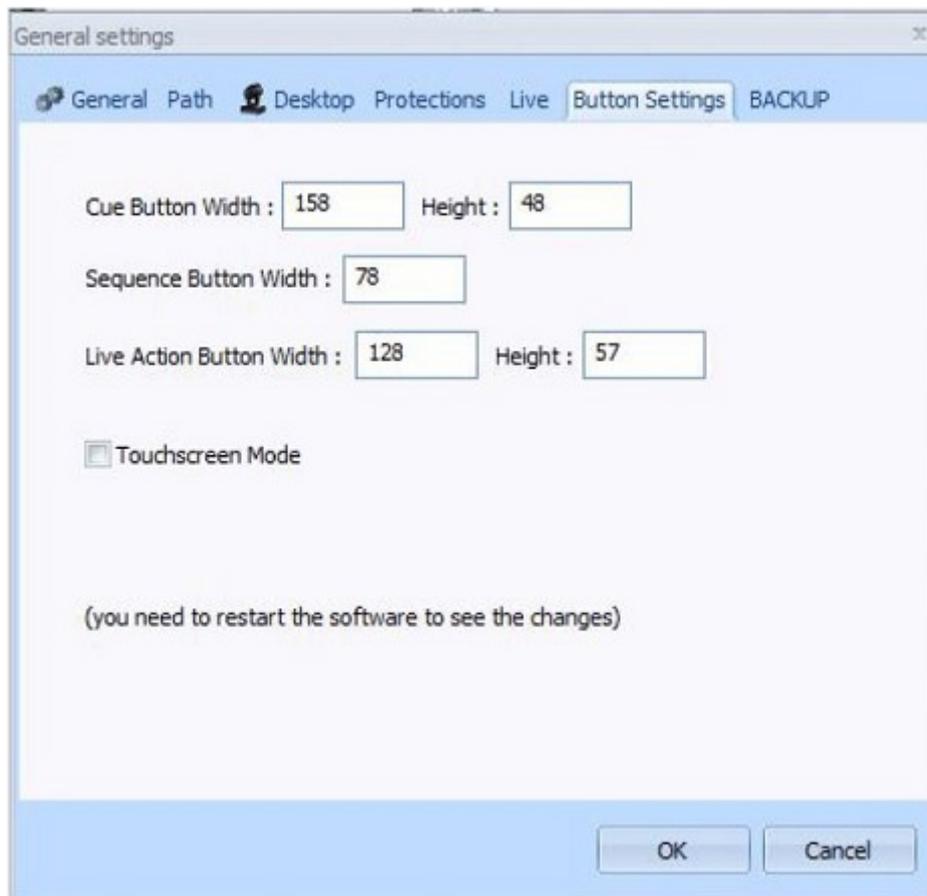
Puedes ver una muestra final en la parte de abajo de la ventana.



También puede cambiar apariencia del escritorio Live. Aquí puede cambiar el color de fondo y el color de los botones.

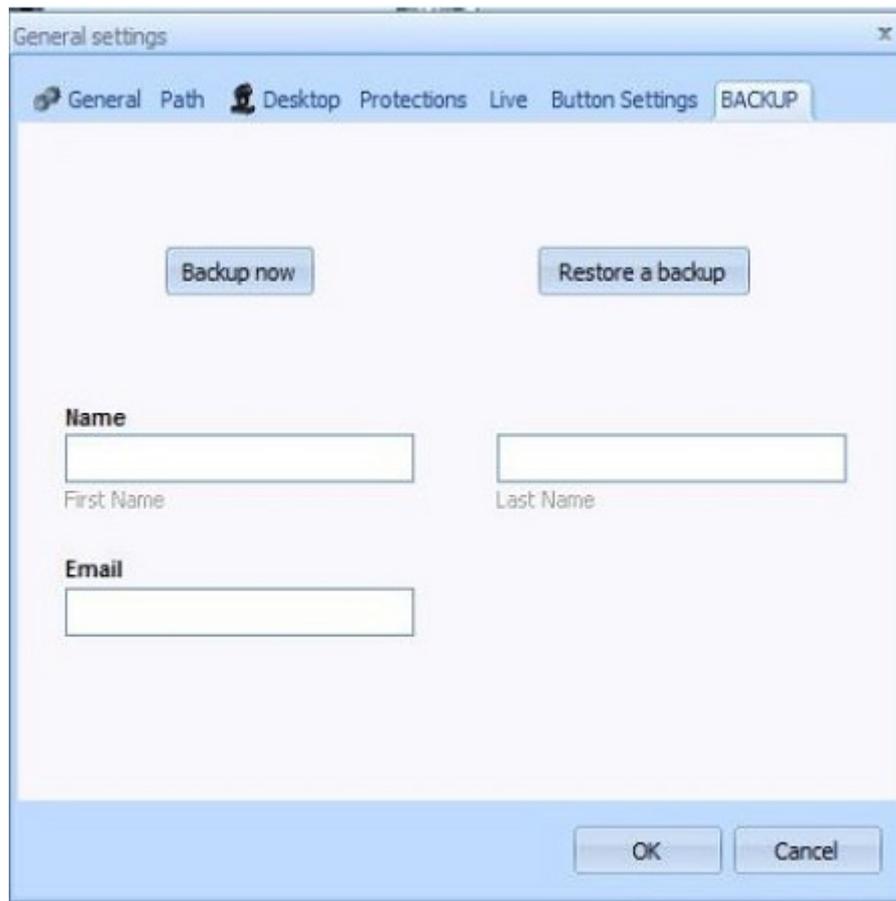


En el tabulador de los Botones puede cambiar el tamaño de los botones y también puede seleccionar el modo de pantalla Táctil, el cual configura a Lumidesk a un modo de pantalla táctil mas amigable.



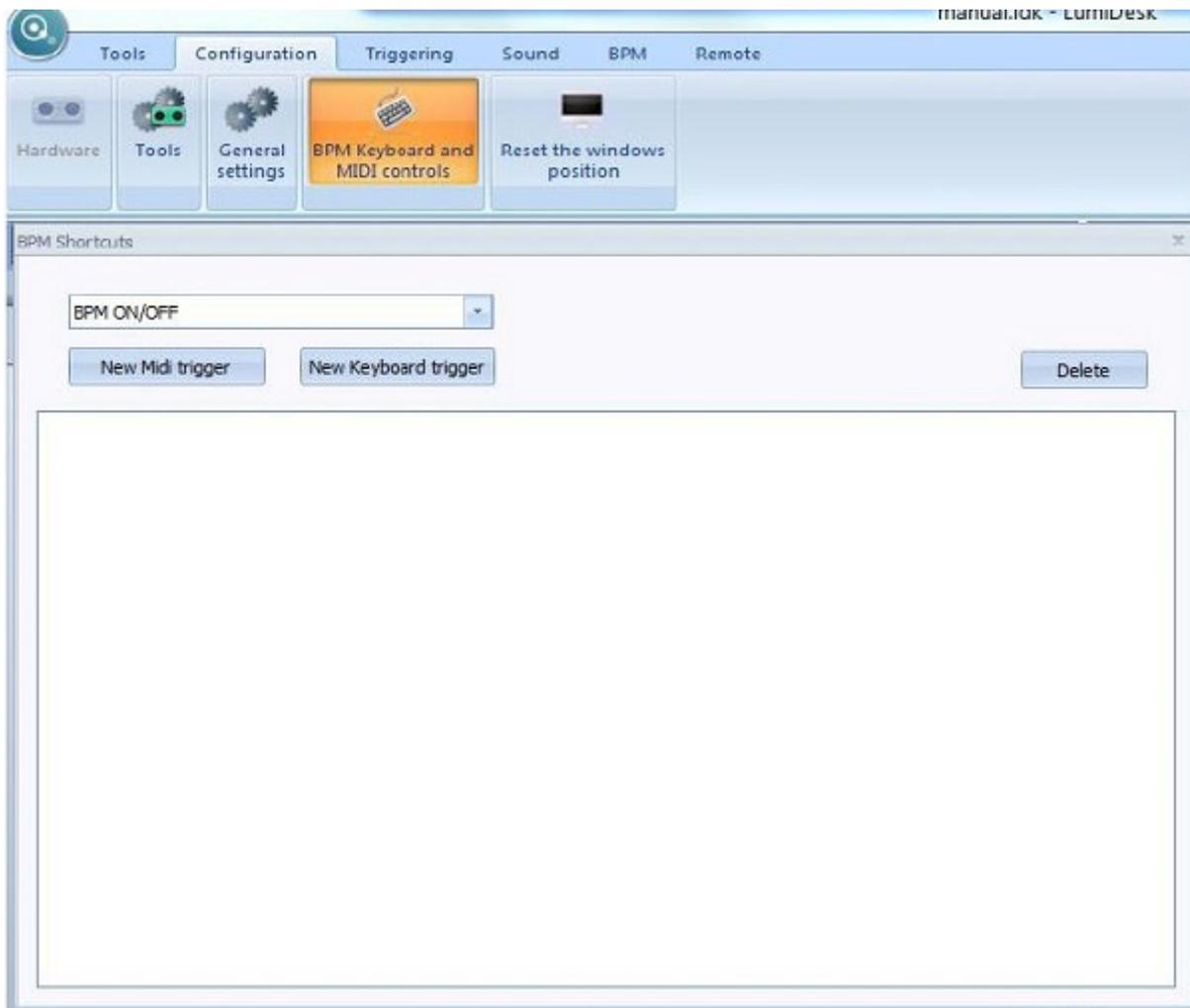
6.2.3.2.3 Atajos

El tabulador de reserva le permite crear una copia como reserva de su show en caso de que algo suceda.

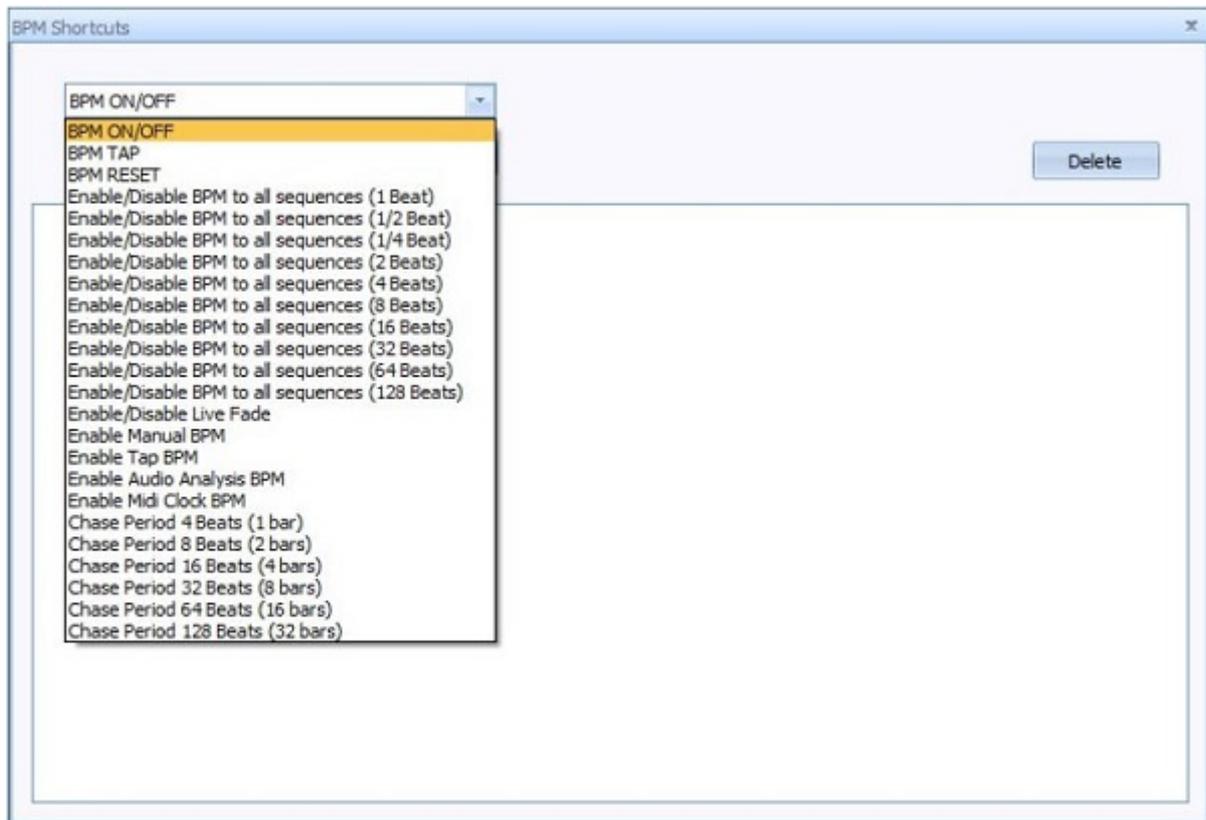


Atajos de BPM

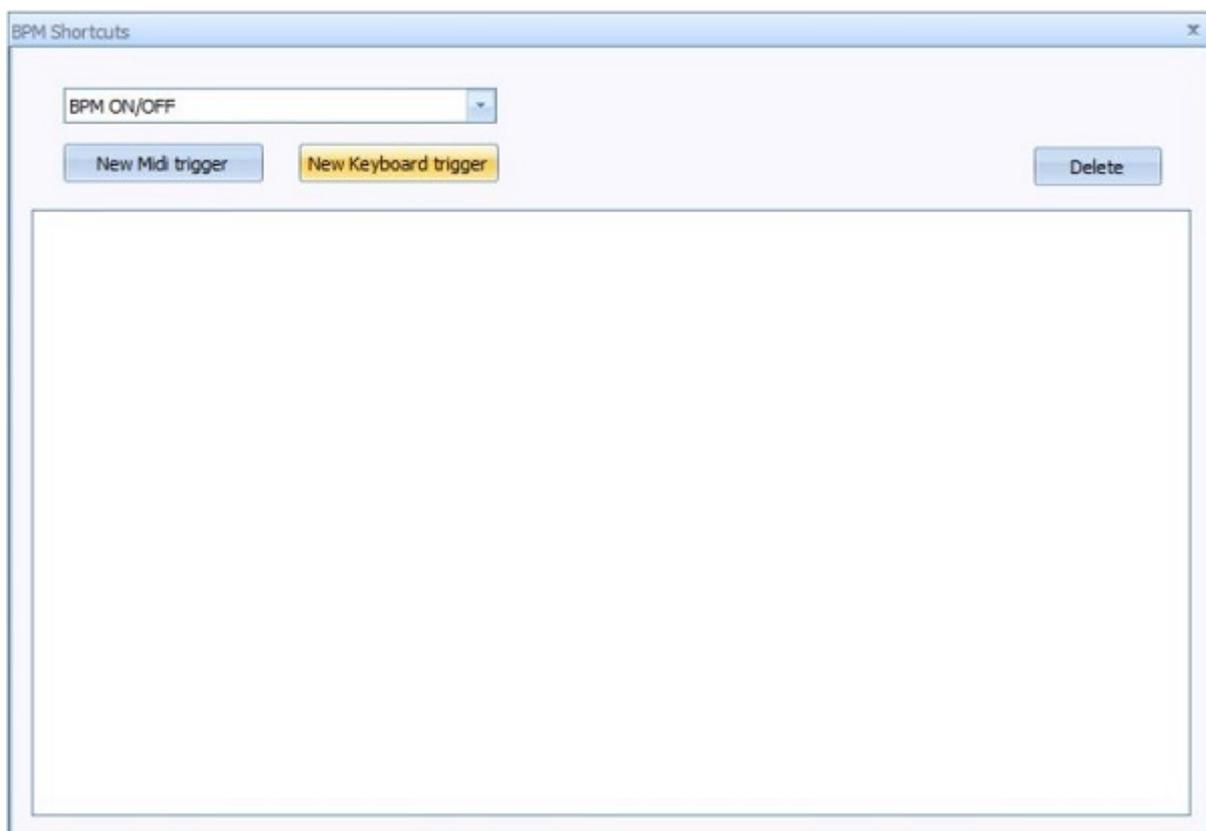
El menú de atajos de BPM le permite asignar teclas de un MIDI o teclado para funciones BPM.



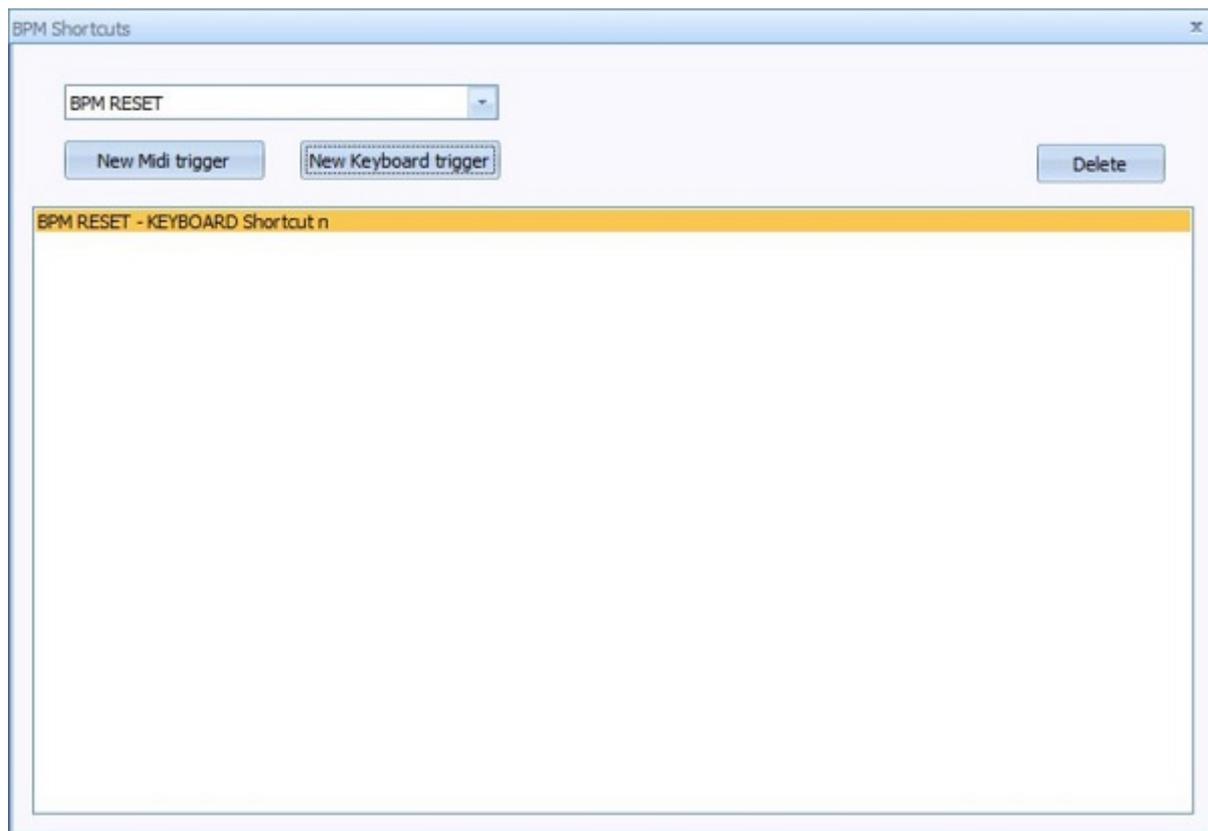
Primero seleccionar la función BPM que desea activar desde el menú desplegable.



Una vez seleccionada la función, presionar cual tipo de disparo desea usar, teclado o MIDI. Cuando se le indique, pulse la tecla que desea usar como disparador.

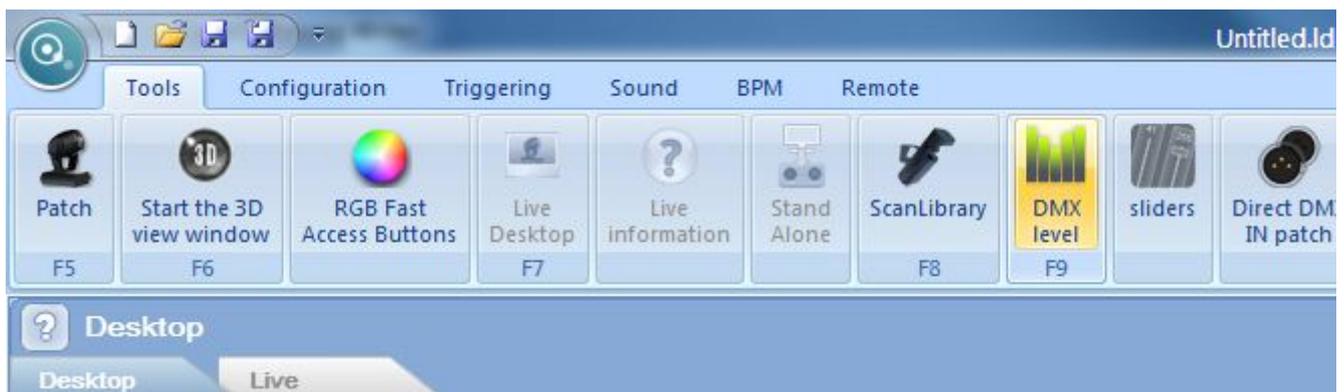


Luego de presionar la tecla notará que el disparo aparece en la lista de abajo. Para eliminar un disparo, simplemente subrayarlo, y presionar el botón de Eliminar.



6.3.3. Niveles de salida DMX

Haz clic en el botón "Niveles DMX" desde la barra de herramientas.



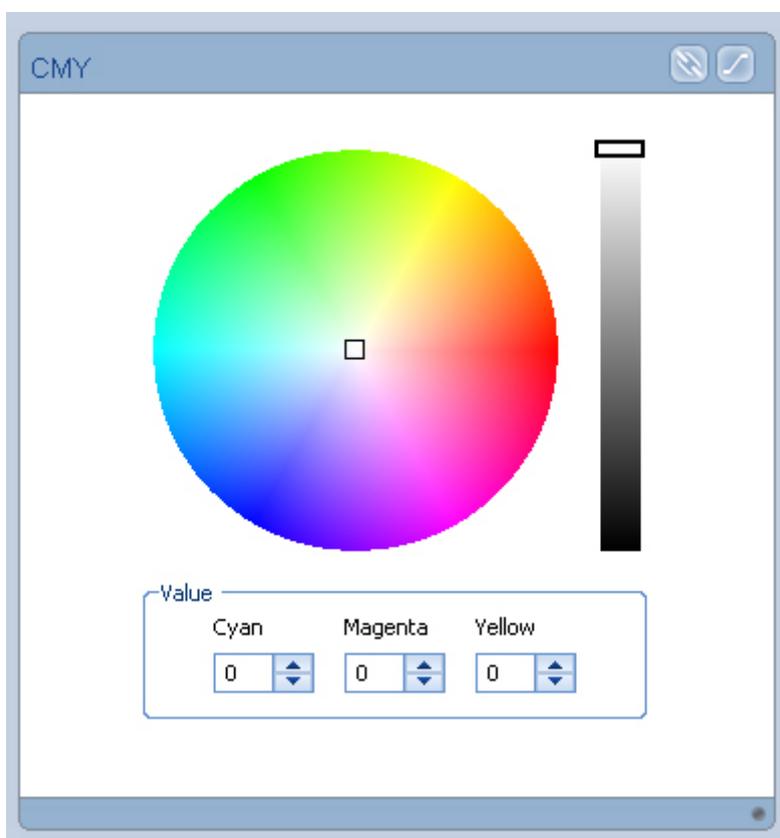
Verás que abre la ventana de niveles DMX.

7. Características ULTIMATE

7.1.1. Programación

7.1.1.1. Control externo MIDI y DMX

Para ligar un canal de salida DMX con un control externo MIDI o DMX, haz clic en el botón correspondiente en el área de presets, en el lado derecho de la pantalla del controlador.



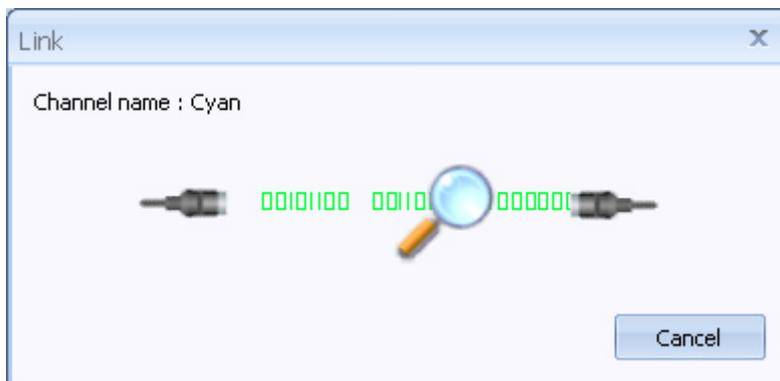
Si intentas ligar control externo a presets CMY/ RGB o XY, podrás escoger específicamente qué canal quieres controlar. Por ejemplo, en esta rueda de colores CMY, veríamos la siguiente pantalla justo después de hacer clic en el botón para ligar.



Selecciona, por ejemplo, el canal correspondiente al color "Cyan".



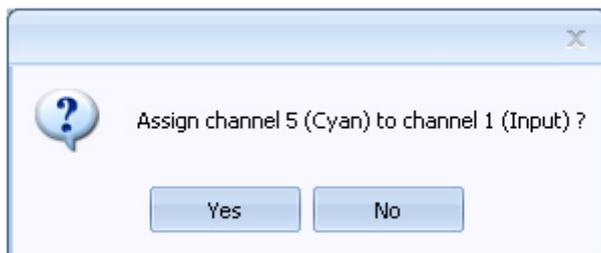
Verás que aparece una ventana, esperando a detectar algún comando externo MIDI o DMX.



Mueve un deslizable de tu controlador externo DMX.



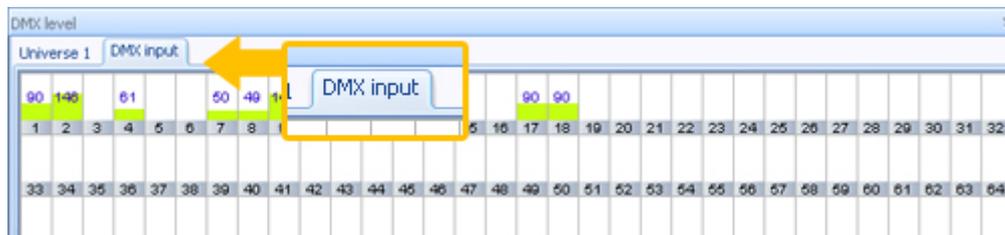
Luego haz clic en "Si" para aceptar esta liga.



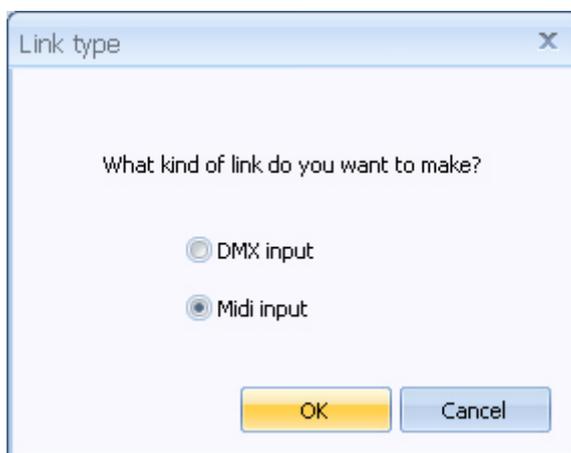
Para ver todos los canales de entrada DMX, haz clic en el botón "Niveles DMX" desde la barra de herramientas.



Selecciona la sección de "Entrada DMX".



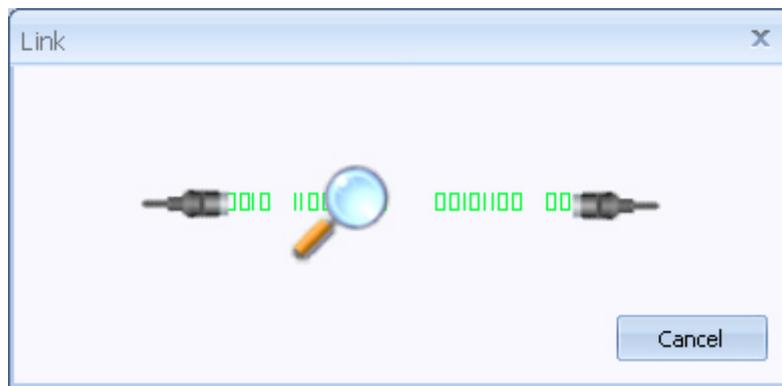
Si tienes un controlador MIDI conectado a tu computadora, verás dos opciones de entrada, DMX y MIDI. Podemos seleccionar MIDI, por ejemplo, y presionar OK.



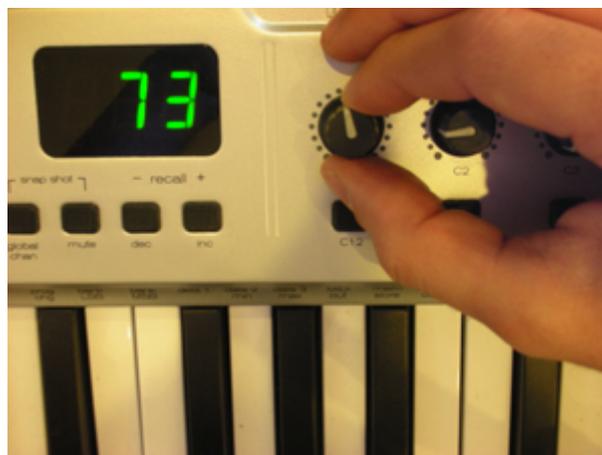
Luego seleccionamos el botón "Magenta".



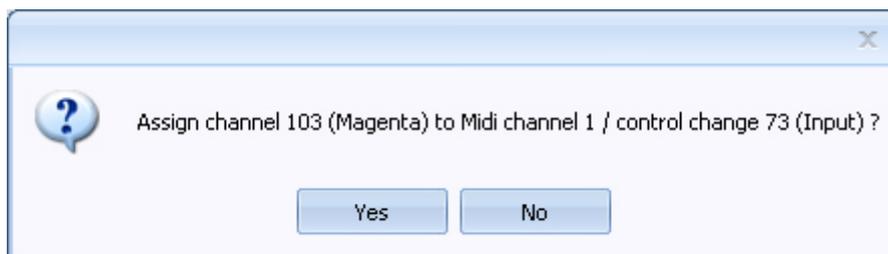
Aparece entonces la ventana que espera para detectar un comando MIDI.



Mueve cualquier deslizable de tu controlador MIDI.



Haz clic en "Si" para aceptar la liga.



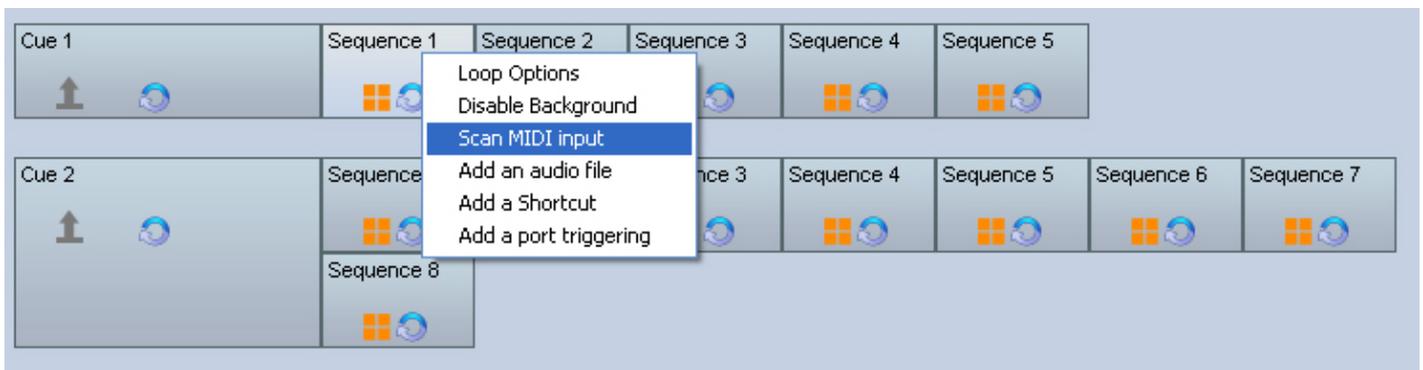
7.2.2. Reproducción

7.2.1. Disparo por MIDI y puertos I/O

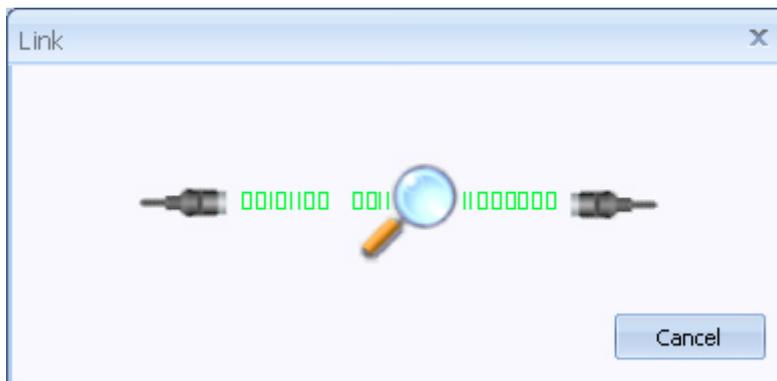
Para agregar un disparo MIDI, deberás tener conectado algún teclado MIDI-USB a tu computadora. Si el software detecta el teclado, verás un ícono en la barra de estatus, mostrando que esta función está habilitada.



En la modalidad "En Vivo", haz clic derecho en cualquier botón de Secuencia o Cue y selecciona "Leer entrada MIDI".



Verás una ventana, esperando a recibir un comando MIDI.



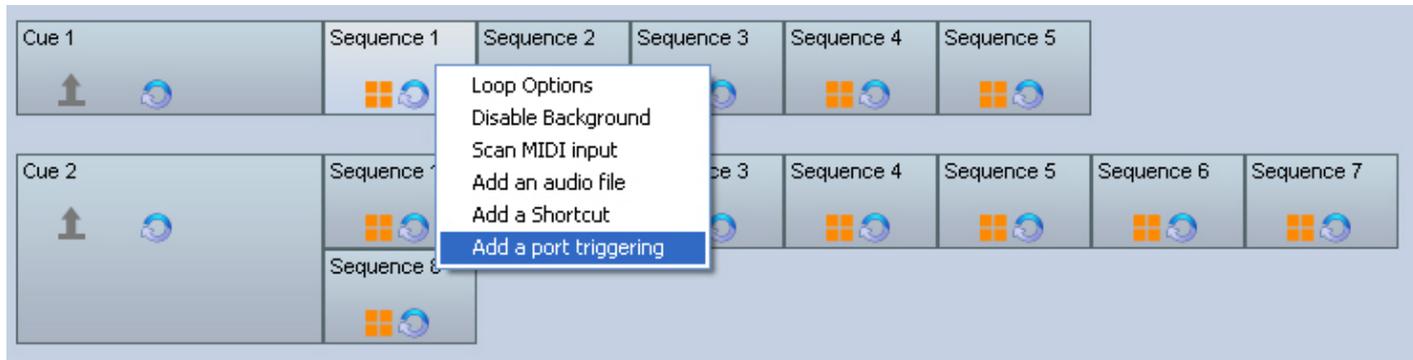
Presiona cualquier tecla en tu teclado MIDI.



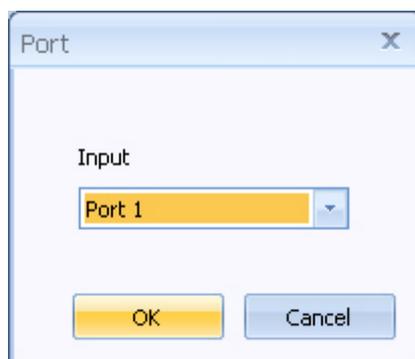
Ahora puedes ver un ícono de teclado MIDI pequeño en el botón. Esto significa que el disparo MIDI está asignado correctamente.



Para agregar un disparo de puerto I/O, haz clic derecho en el botón deseado y selecciona "Agregar un disparo de puerto I/O".



Verás que aparece una ventana, selecciona el número de puerto que quieres usar y haz clic en "OK".



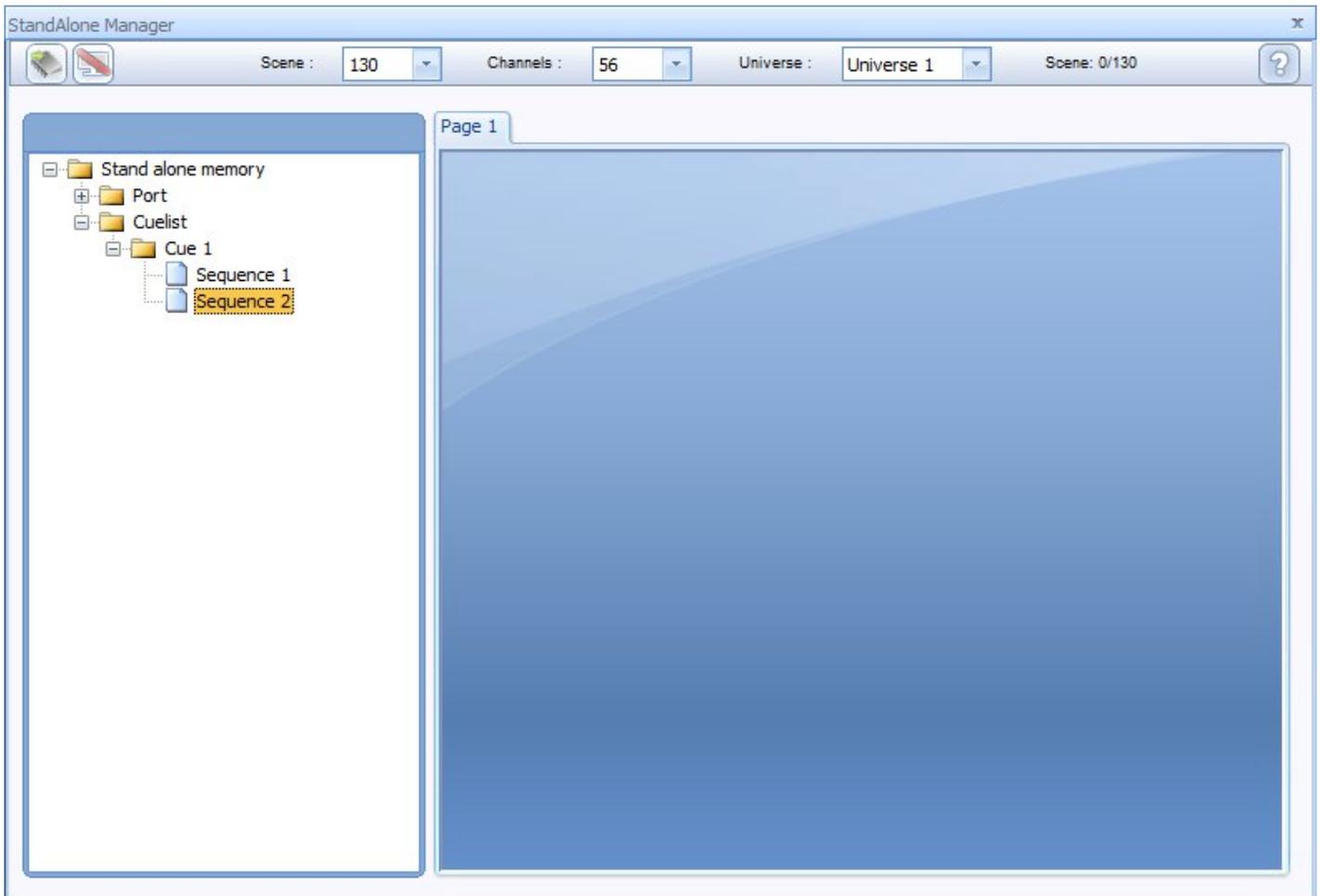
7.3.3. Configuración

7.3.1. Configure the StandAlone Mode

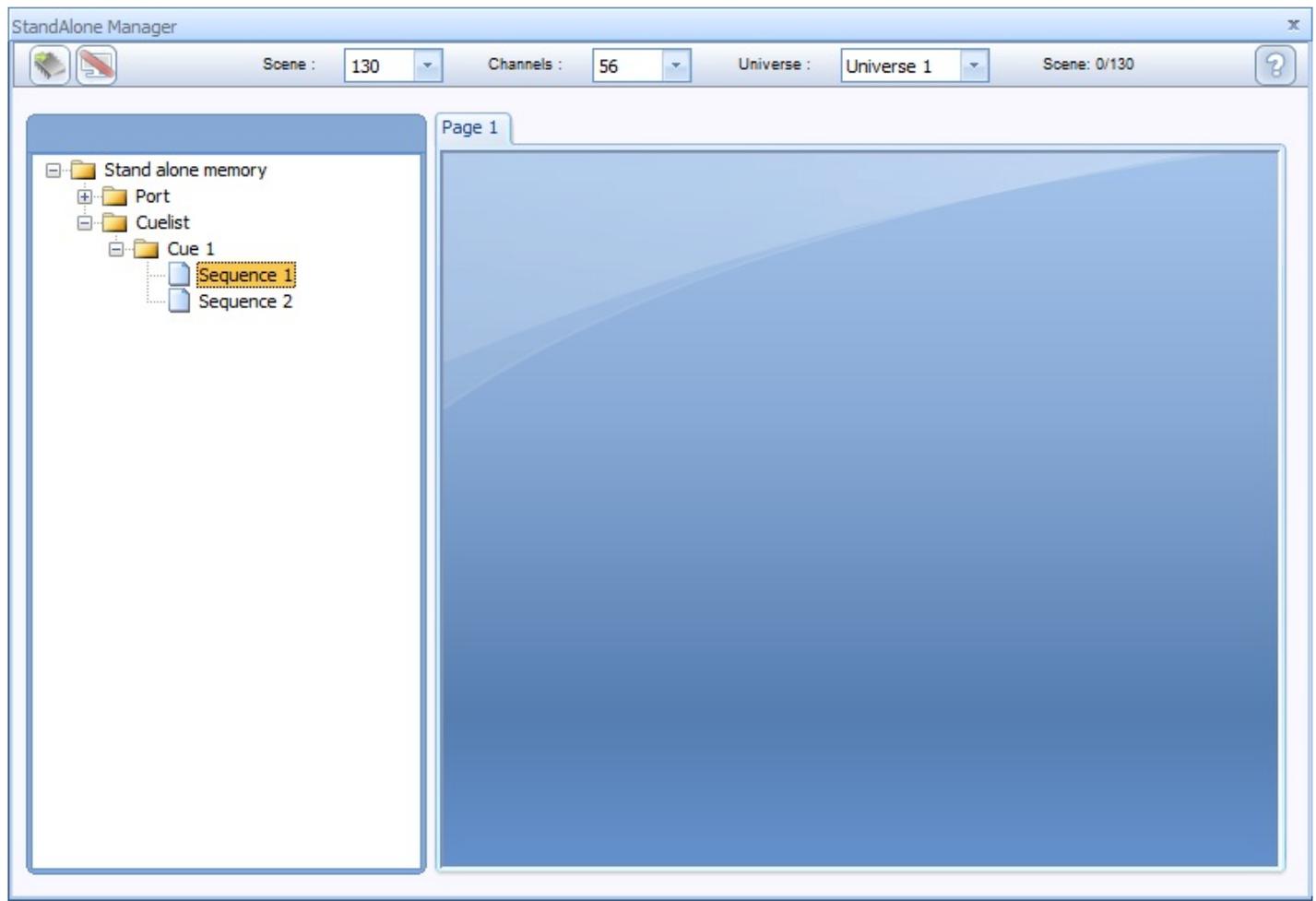
Para abrir la ventana de configuración de la memoria autónoma, haz clic en el botón "Stand Alone" de la barra de herramientas.

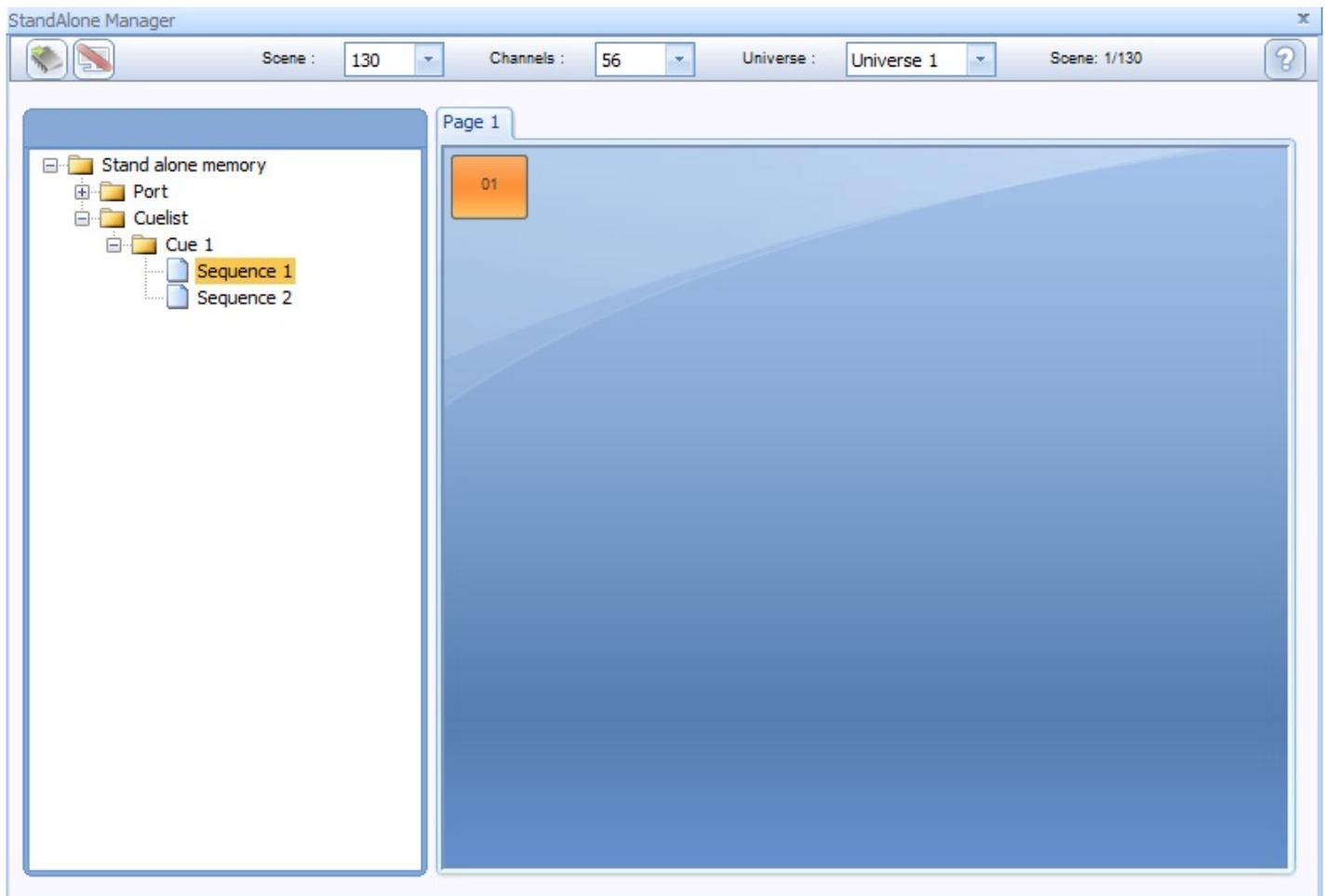


Verás que abre la ventana de configuración de modo autónomo.

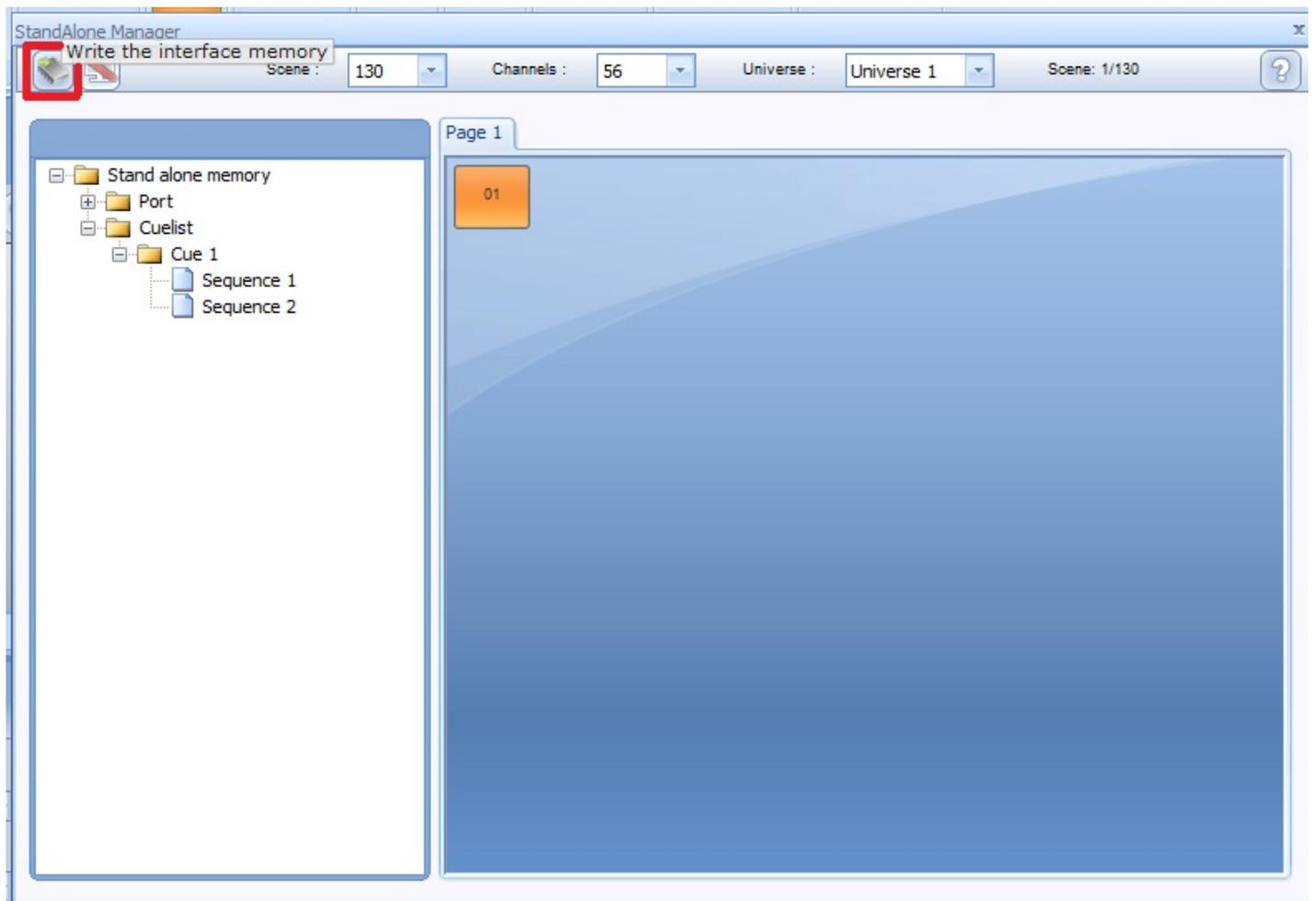


La lista del lado izquierdo de esta pantalla muestra la lista de Cues, con sus respectivas Secuencias. Selecciona cualquier Cue o Secuencia que quieras y presiona [>] para enviar tu selección a la lista de la derecha, que representa la memoria de la interfase. Puedes modificar esta lista en cualquier momento y borrar secuencias, cambiar el orden, etc.





Para guardar las secuencias dentro de la memoria de la interfase, haz clic en el botón "Actualizar". Puedes ver la memoria restante en la barra horizontal.



Al terminar de guardar la memoria, verás una pantalla de confirmación. Haz clic en "OK".



Para usar la interface en modo autónomo, es necesario contar con un eliminador de corriente de 9-12V DC, 500mA.



Después ajusta el switch de fuente de poder en la parte trasera a la posición "EXT".



Conecta el eliminador de corriente.



Para avanzar secuencias manualmente, presiona el botón [+]. Verás que el display LED muestra el número de la secuencia actual.





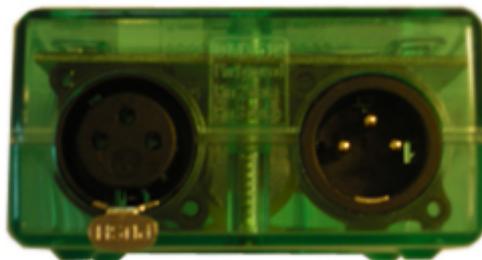
Para regresar a la secuencia anterior, presiona el botón [-].





7.3.2. Universos DMX

Con la versión ULTIMATE, puedes convertir la entrada DMX a un segundo universo de salida DMX, y así tener 1024 canales DMX de salida.



Para convertir la entrada DMX a una salida DMX, necesitarás un adaptador como el de la imagen de abajo.



Conecta el convertidor al contacto macho (entrada DMX) de tu interfase.



Conecta tu cable DMX al convertidor.



Tienes ahora 2 cables de salida DMX desde tu interfase.



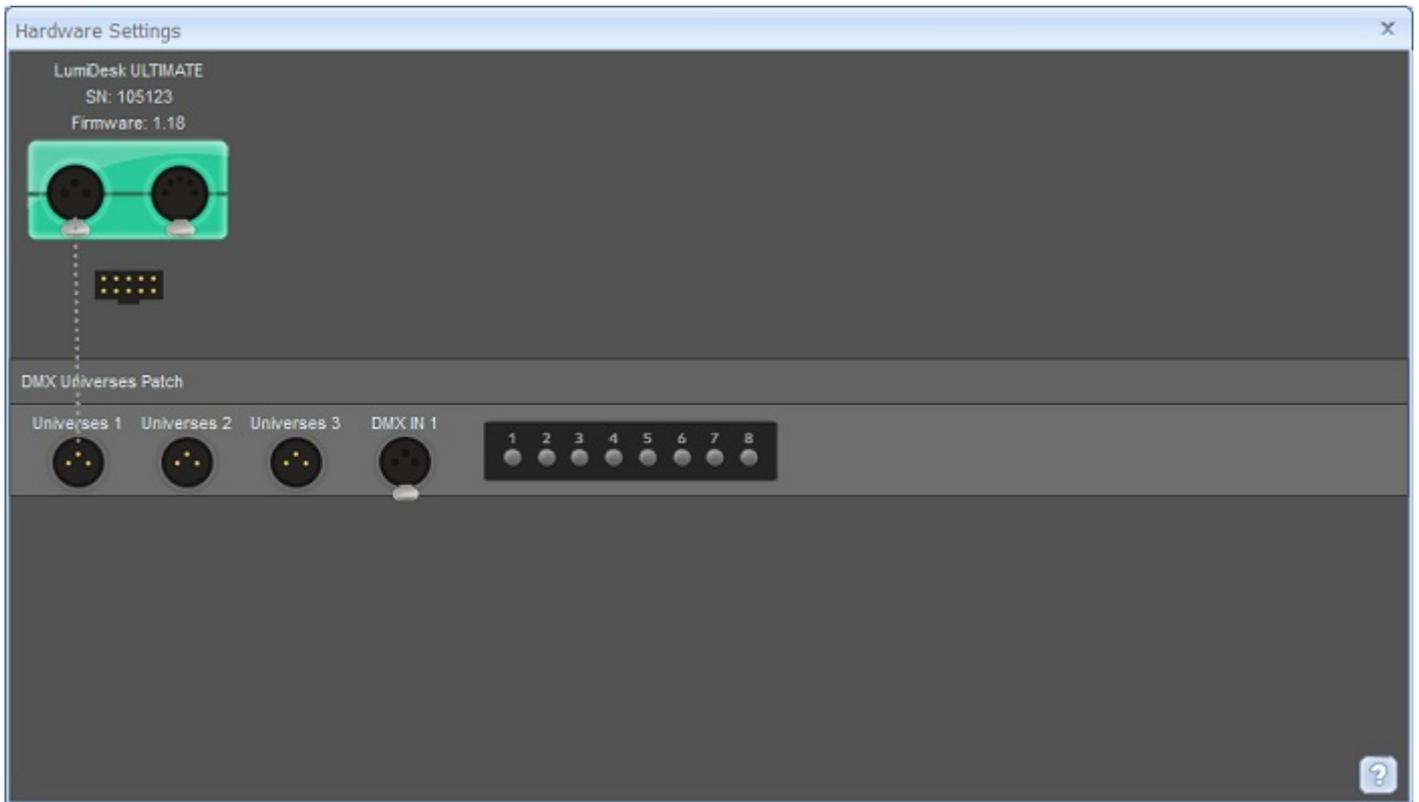
Ahora necesitamos configurar el software para cambiar la entrada DMX a una salida DMX. Verás que el display de tu interfase dice "PC", y que el segundo LED rojo (mostrado con la flecha) está apagado.



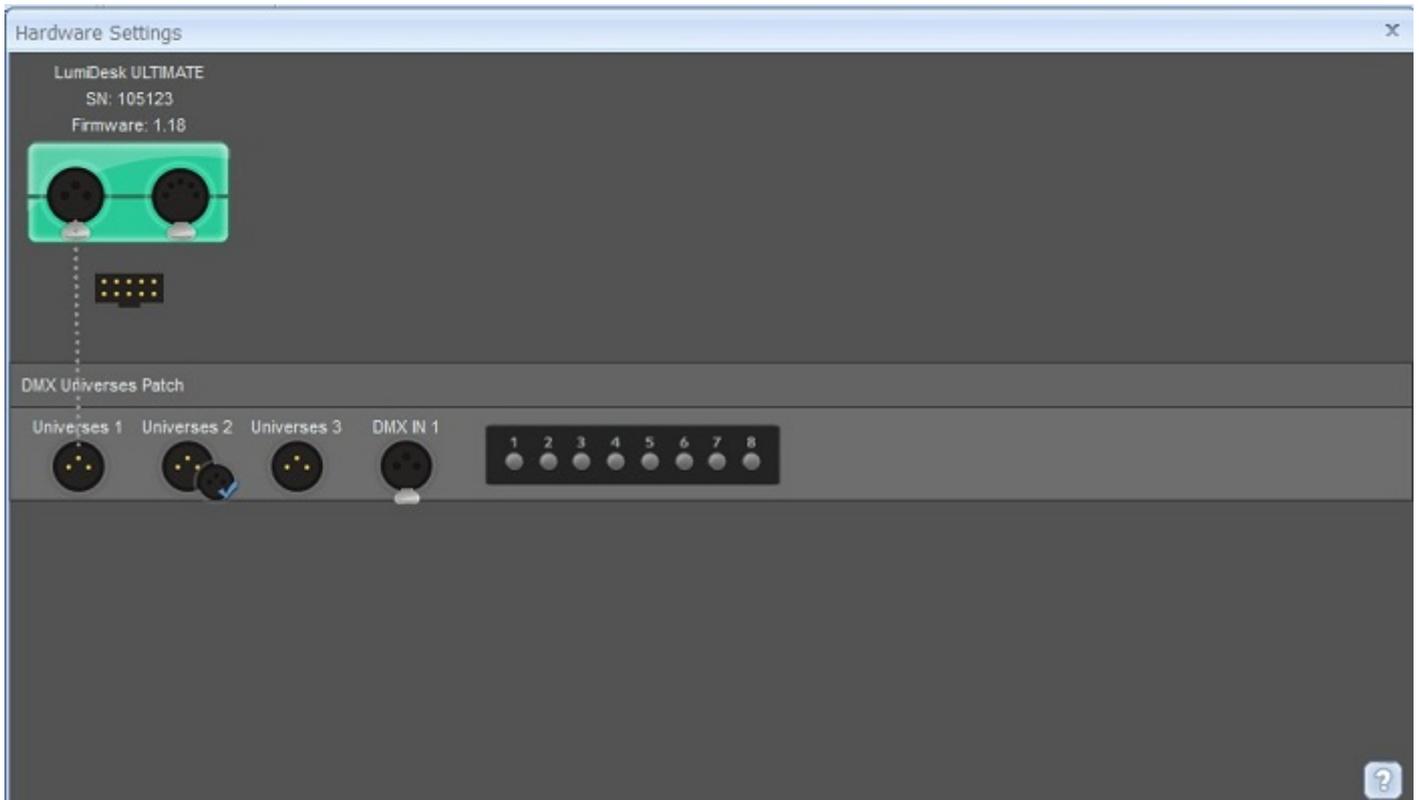
En el software, haz clic en el botón "Hardware" en la barra de herramientas de Configuración.

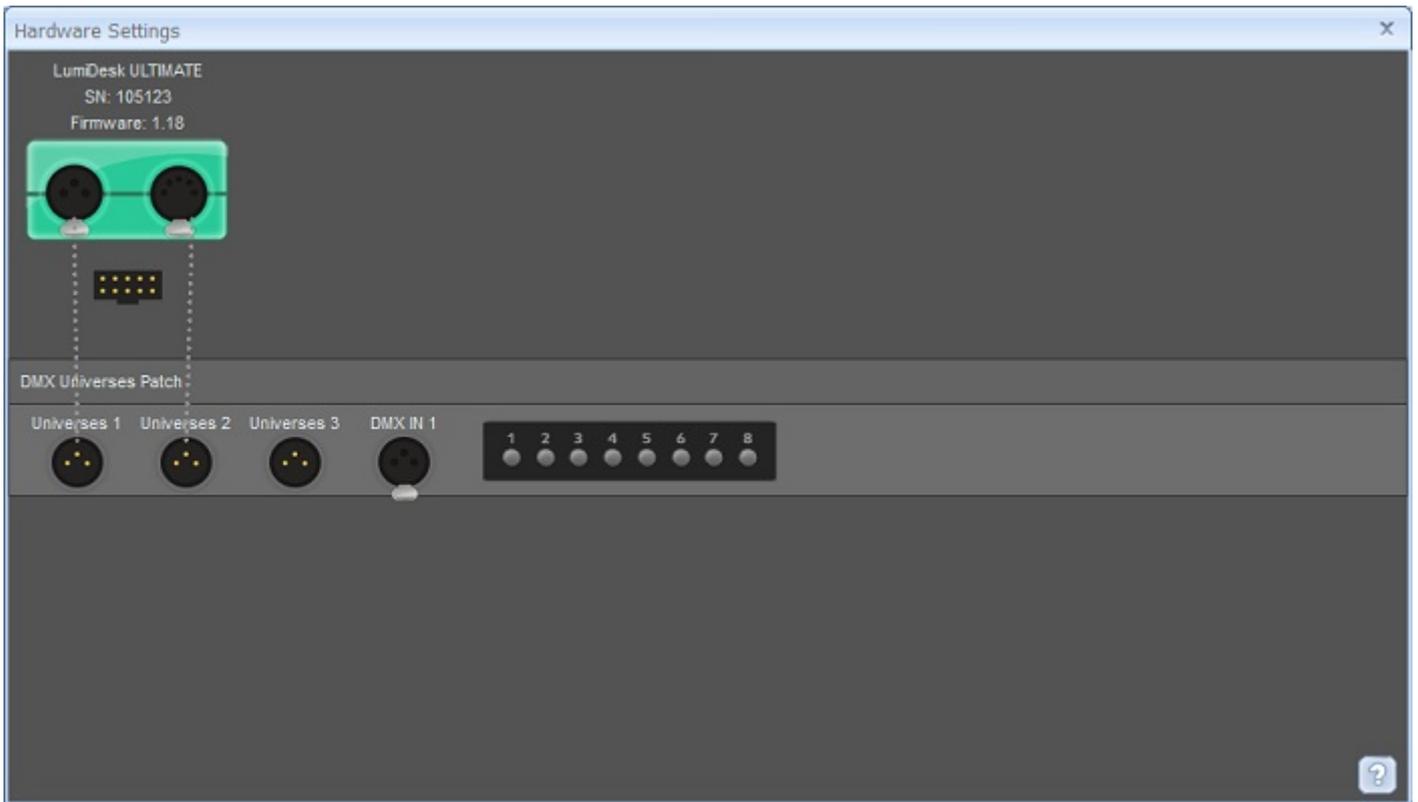


Verás que aparece la ventana de "Parámetros de hardware".

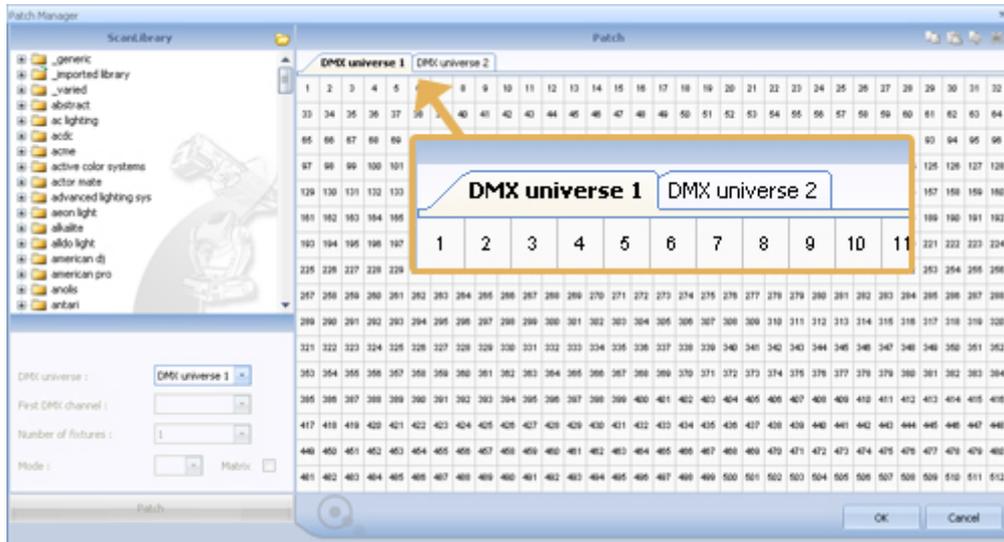


En el menú de la derecha, selecciona DMX OUT para cambiar la entrada a salida DMX. Haz clic en "OK".





Si abres la ventana de Parcheo, podrás ver que tienes ahora dos opciones de Universos DMX.



Verás también que el display numérico de la interfase cambió a decir "CP", y que el segundo LED rojo comenzó a parpadear rápidamente.

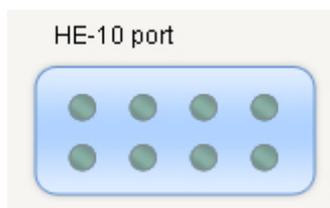


7.3.3. Puertos I/O

Haz clic en el botón "Hardware" dentro de la barra de herramientas de Configuración.



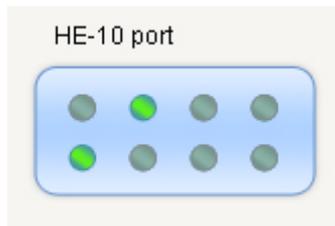
Verás que abre la ventana de "Parámetros de hardware". Puedes ver un esquema que representa los puertos en la parte superior izquierda de la ventana.



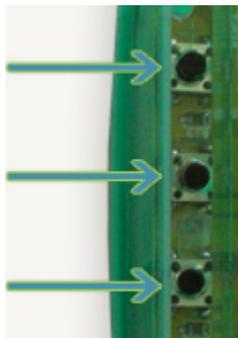
Conecta un panel I/O a el contacto HE10 de la interfase. Presiona algunos botones en tu panel para probarlo.



Para verificar si tu panel funciona correctamente, presiona algunos botones y fíjate si los puntos grises dentro del esquema de los puertos cambian de color.



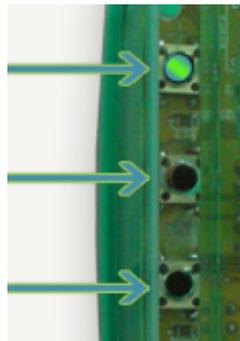
Con esta herramienta puedes también verificar los botones de la interfase.



Presiona un botón.



Si el botón está funcionando correctamente, verás que cambia de color en la pantalla.



8.FAQ - Preguntas Frecuentes

Mis luces se vuelven locas

1. Direcciones DMX

Asegúrate que las direcciones para tus luminarias sean las mismas que aquellas que están definidas dentro del controlador de software.

2. Perfiles/Librerías de las luminarias

Algunas veces las luminarias tienen diferentes "modalidades" (mode) que incrementan el número de canales, o los cambian de orden. Asegúrate de estar usando la librería adecuada para tus luminarias.

3. Cable DMX

Si todavía tienes problemas, intenta usar un cable diferente (asegúrate que sea un buen cable DMX).

Software y/o interfase no funcionan

1. Cheque la interfase USB

Conecte la interfase a la computadora. Deberá ver 3 LEDs encenderse, verde, amarillo y rojo. El verde deberá estar parpadeando lentamente, el amarillo deberá estar completamente encendido, el rojo deberá estar parpadeando rápidamente.

Si solo el LED amarillo esta prendido, entonces su interfase no funciona, por favor contáctenos para que la reemplacemos.

2. Cheque la comunicación Software/Interfase

Conecte la interfase a la computadora antes de abrir el software. Después de abrir el software, el LED verde debe estar parpadeando rápidamente. Si va al menú ? , luego About, deberá ver el nombre del software, una fecha y letras que describan su interfase.

Si el LED verde no esta parpadeando rápido, o no ve la descripción en rojo, no hay comunicación entre el software y la interfase. Probablemente no instalo los drivers (controladores) correctamente.

3. Cheque los drivers (controladores) de la interfase

Si esta usando Windows XP, reconecte su interfase a cualquier puerto USB, Windows le dirá si el hardware es nuevo en su computadora o si ya esta instalado. Si es nuevo, aparecer la pantalla del ayudante (New Hardware Wizard). Inserte el CD de instalación en su computadora, y seleccione búsqueda automática (si no tiene el CD de instalación, vaya a la sección de Support/Downloads en nuestro sitio de internet). De clic en continuar de todos modos (continue anyway) cuando Windows le pregunte por su verificación. Después de esto Windows le debe de decir que su aparato esta listo para ser usado. Reinicie el software y cheque la comunicación (el paso anterior).

4. Vuelva a revisar los drivers de la interface

Si durante la instalación de los drivers, cuando Windows le pregunta acerca de la verificación y compatibilidad, usted seleccionó "Detener Instalación" en lugar de "Continuar", los drivers no serán instalados correctamente.

Para verificar si los drivers están instalados correctamente, deberás entrar a:

- Panel de Control de Windows - Sistema - Hardware - (Device Manager)

Verás una lista que incluye todos los dispositivos USB. Si la interface está conectada y los drivers están instalados correctamente, el nombre del dispositivo será "Intelligent USB DMX Interface". De no estar

instalados correctamente, el nombre será "Dispositivo desconocido (Unknown device)" con un signo de admiración amarillo al lado.

Para arreglar esto:

- Desinstala el dispositivo desconocido
- Desconecta la interface USB, espera un par de segundos, y vuélvela a conectar
- El "Asistente de nuevo hardware" aparecerá, y simplemente sigue las instrucciones
- Asegúrate de seleccionar "Continuar" cuando Windows te pregunte acerca de Verificación y Compatibilidad

5. Probar en una computadora diferente

Si nada parece funcionar, por favor intenta probar en una computadora diferente antes de contactar a tu vendedor para pedir una interface de repuesto. Generalmente, sólo deberás pedir un repuesto cuando:

- Ningún LED enciende, incluso cuando has movido el switch de encendido en la parte de atrás de la interface
 - Sólo el LED amarillo enciende
 - Los drivers parecen estar instalados correctamente, pero la interface/software no funciona, y el nombre del dispositivo USB en Device Manager es "SIUDI-OUT" en lugar de "Intelligent USB DMX Interface"
- Revise que no tiene 2 equipos con la misma dirección, esto causa conflicto con el DMX

6. Mis luces aún no funcionan

Revise su cable DMX, 9 de 10 veces esto pasa porque esta usando cables defectuosos. Cambie su cable y asegúrese que este bien.

9. Apéndices

9.1. DMX512 - Descripción breve

Para el momento que haya terminado de leer esta sección, entenderá como trabaja DMX y porque el mundo de la iluminación estableció como estándar a DMX como protocolo de comunicación. Para una explicación más técnica y detallada, por favor visite la página www.dmx512-online.com

1. La necesidad de un estándar

Hace 20 años, la mayoría de los fabricantes de consolas e iluminación tenían sus propios protocolos de comunicación. Durante el proceso de instalación era necesario usar todas las luminarias del mismo fabricante. Si quería usar distintos equipos de iluminación de distintos fabricantes (incluso simples dimmers), cada grupo requería su propia consola de iluminación. Era claro que se necesitaba una comunicación estándar entre controladores y equipos.

DMX fue adaptada como ese Standard, tal vez porque era la mas versátil y mas confiable en el momento. Hoy en día es posible para un controlador, como Sunlite, comunicarse con miles y diferentes equipos de iluminación, manufacturados en distintas partes del mundo.

2. Entendiendo DMX

Para entender el protocolo de comunicación DMX 512 (comúnmente referido como DMX), usaremos la analogía de la tele por cable.

Imagine un simple sistema de tele por cable, con solo 4 partes relevantes:

- a) Estación de tele.
- b) Cable.
- c) Decodificador.
- d) Tele.

La estación de tele emite una señal a través de una red de cables hasta que alcanza el decodificador. El decodificador recibe información de cientos de canales, pero solo despliega en la tele la información (en este caso de audio y video) del canal único que fue elegido. La tele ignora la información de los canales que no son elegidos. Solo despliega la información del canal seleccionado en el decodificador.

DMX puede ser relacionado con este sistema de tele por cable, donde:

- a) La estación de tele es el controlador Sunlite.
- b) El cable es un cable DMX.
- c) El decodificador de cable, es un decodificador DMX (que usualmente se encuentra dentro de cada equipo de iluminación)
- d) La tele es el equipo de iluminación.

En DMX, el número de canales que son emitidos es siempre 512, tal vez algunos están vacíos o no se usan, pero de todos modos son emitidos ya que son componentes básicos del estándar.

Así es que, el controlador manda una señal (512 canales de información) los cuales viajan a través del cable DMX hasta que alcanza el decodificador dentro del equipo de iluminación. En la misma manera en la que pone un canal en la tele, en un equipo de iluminación pone el canal del que desee que su equipo de iluminación despliegue la información. Esto es conocido como la dirección DMX

En otras palabras, si configuro mi luminaria para el canal 21, entonces la dirección DMX de mi luminaria es 21. Ambas expresiones son usuales en el mundo de la iluminación.

Ejemplo

Imagine que tenemos un dimmer DMX que controla un simple bulbo de luz. La dirección DMX del bulbo se configura al 21, así es que el equipo de iluminación solo recibirá información del canal 21 e ignorará el resto.

Tenemos un controlador que envía la señal a través del cable DMX y este cable va al decodificador (el dimmer DMX) el cual recibe la señal. Así es que si el controlador envía la señal de [encendido] en el canal 21, el dimmer encenderá el bulbo de luz.

Equipos de iluminación convencionales (dimmers simples) requieren únicamente 1 canal de información. Sin embargo, equipos de iluminación inteligentes requieren más de 1 canal para trabajar, por ejemplo si tengo un equipo de iluminación que requiere 5 canales de información, y su dirección DMX es 21 (de nuevo, la dirección es el primer canal usado por el equipo), entonces este equipo usará los canales 21,22,23,24 y 25. El decodificador sabe que el equipo necesita 5 canales de información, así es que decodificará 5 canales e ignorará el resto. El controlador sabe que el equipo usa 5 canales también, así es que enviará 5 canales de información.

Ejemplo

Imagine tiene una simple cabeza robótica que usa 5 canales:

1. pan.
2. tilt.
3. rueda de color.
4. rueda de gobo.
5. dimmer.

Ha configurado su cabeza móvil a la dirección 21 y le dice a su controlador que tiene esta cabeza móvil en particular en la dirección 21. El controlador entonces sabe que el canal 23 corresponde a la rueda de color, por ejemplo. Si quiere cambiar el color del rayo de luz, usted le dice al controlador el color que quiere, el controlador manda esta información a través del canal 23, y el equipo de iluminación actúa de acorde a esta información.

Típicamente, equipos de iluminación inteligentes usan 1 canal (a veces más) para cada función que realizan (color, gobo, prisma, dimmer, etc.) Algunas cabezas robóticas móviles usan más de 20 canales, y algunos scanners simples usan 4 canales, etc.

3. El protocolo

Hasta ahora nos hemos referido a la [información] viajando a través de cables DMX desde el controlador hasta el decodificador dentro de la luminaria. Esta [información] no es más que un número entre 0 y

255. Este número es llamado el valor DMX para un canal en particular. Entonces, la señal DMX no es más que valores a lo largo de 512 canales.

Ejemplo:

De regreso a nuestra simple cabeza robótica de 5 canales; el canal 3 controla la rueda de color, la cual tiene 25 distintas combinaciones de color. El color desplegado dependera del valor DMX en el canal 3 (de la manera en lo que la este mandando el controlador) como sigue:

0-10 Blanco

11-20 Rojo

21-30 Morado

.

.

.

241-255 color [x]

Así es que si el equipo de iluminación recibe un valor DMX de 25 para el canal 3, desplegará el color morado. Si ese valor DMX cambia a 15, automáticamente cambiará a rojo y así consiguientemente. Afortunadamente, para nosotros, el software Sunlite (y la mayoría de los controladores) incluyen perfiles para los equipos de iluminación. Estos perfiles contienen todos los valores DMX y los canales de información necesarios para tener completo control de sus equipos de iluminación. Típicamente, todo lo que tendrá que hacer es establecer correctamente las direcciones DMX, y el controlador hará fácil el resto (algunos controladores son más fáciles de aprender y usar, pero esa es la idea en general)

Cuando un equipo de iluminación es fabricado, una tabla DMX es provista junto con el manual de usuario. Esta tabla DMX contiene toda la información que los fabricantes de controladores necesitan para crear estos perfiles. La mayoría de los controladores contienen los perfiles de los equipos más populares en un mercado particular. Orgullosamente afirmamos que en Sunlite (y nuestros compañeros de OEM) son los únicos controladores con 2,000 perfiles de fabricantes alrededor del mundo, así es que no importa donde compro su equipo de iluminación, lo mas probable es que tengamos perfiles para el equipo, lo cual le permitirá controlarlo sin ningún problema.