



Sunlite 2004 Manual

4 Manual paso a paso

Este manual ha sido escrito para usted. Describe las principales funciones y presenta las características específicas de nuestro producto y será usado como un manual paso a paso para conocer nuestro sistema por primera vez. Nuestra meta fue escribir un manual claro, eficiente y conciso, tratando de aprender y manteniendo en mente que sea muy útil para el nuevo usuario.

Este manual no es una descripción exhaustiva de todos los potenciales del software. Ha sido diseñado para que usted tenga todos los prerequisites para implementar sus creaciones en control de iluminación. Hemos seleccionado las funciones principales y potenciales, para otorgarle cierta autonomía. (Por ejemplo: No tener que estar con una mano en el teclado y la otra hojeando el manual de instrucciones).

Para entender este programa de iluminación, primero se debe entender el propósito de cada función:

Páginas

La página es lo que define que luminaria se está usando. Básicamente se puede tener una página por cada clase de luminaria. Una página muestra todas las funciones de su luminaria (colores, gobos...) y contiene los siguientes botones:

Escenas

Una escena puede ser dinámica (movimiento...) o estática. El software crea escenas preprogramadas que permiten controlar las luminarias sin programación. Después veremos como crear nuestras propias escenas. Cuando se activa una escena, la que estaba seleccionada (en la misma página) es liberada automáticamente.

Switches

Los switches pueden ser usados simultáneamente y requieren de un click para activar/desactivar. De hecho, varios de ellos pueden activarse a la vez y solo debe hacerse click para cambiarlos de la posición activa a desactiva o viceversa. Pueden compararse a contactos, cableados en paralelo. Se pueden usar para cambiar color, gobo, resetear las luminarias...

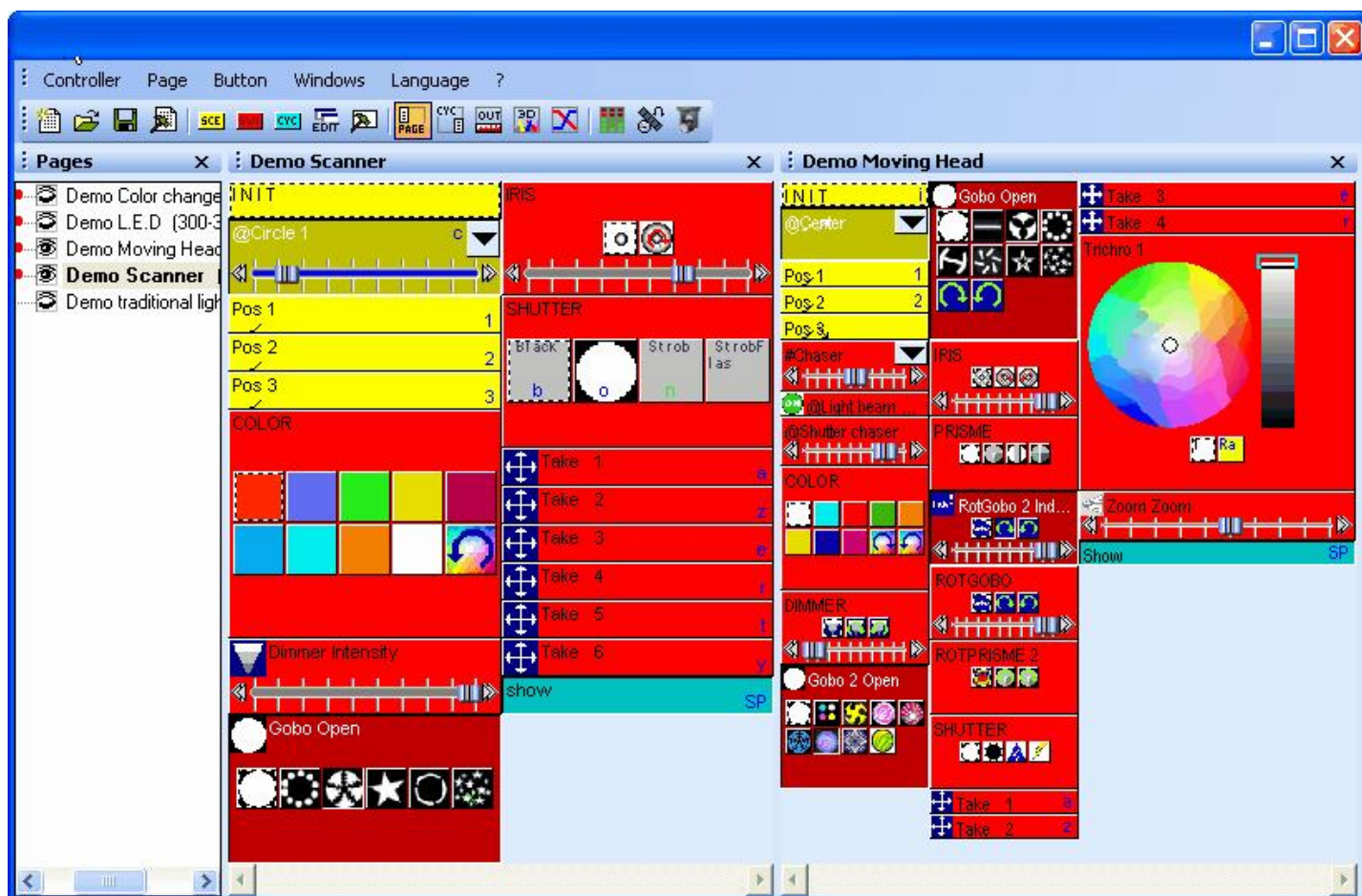
Ciclos

El ciclo es básicamente una lista de secuencias (cue) programada con escenas y switches. Un ciclo puede usarse para sincronizar una pista de audio (WAV, MP3...) con las luminarias.









Gracias a este manual, esperamos que rápidamente se convierta en un usuario eficiente del software. Disfrute su lectura!

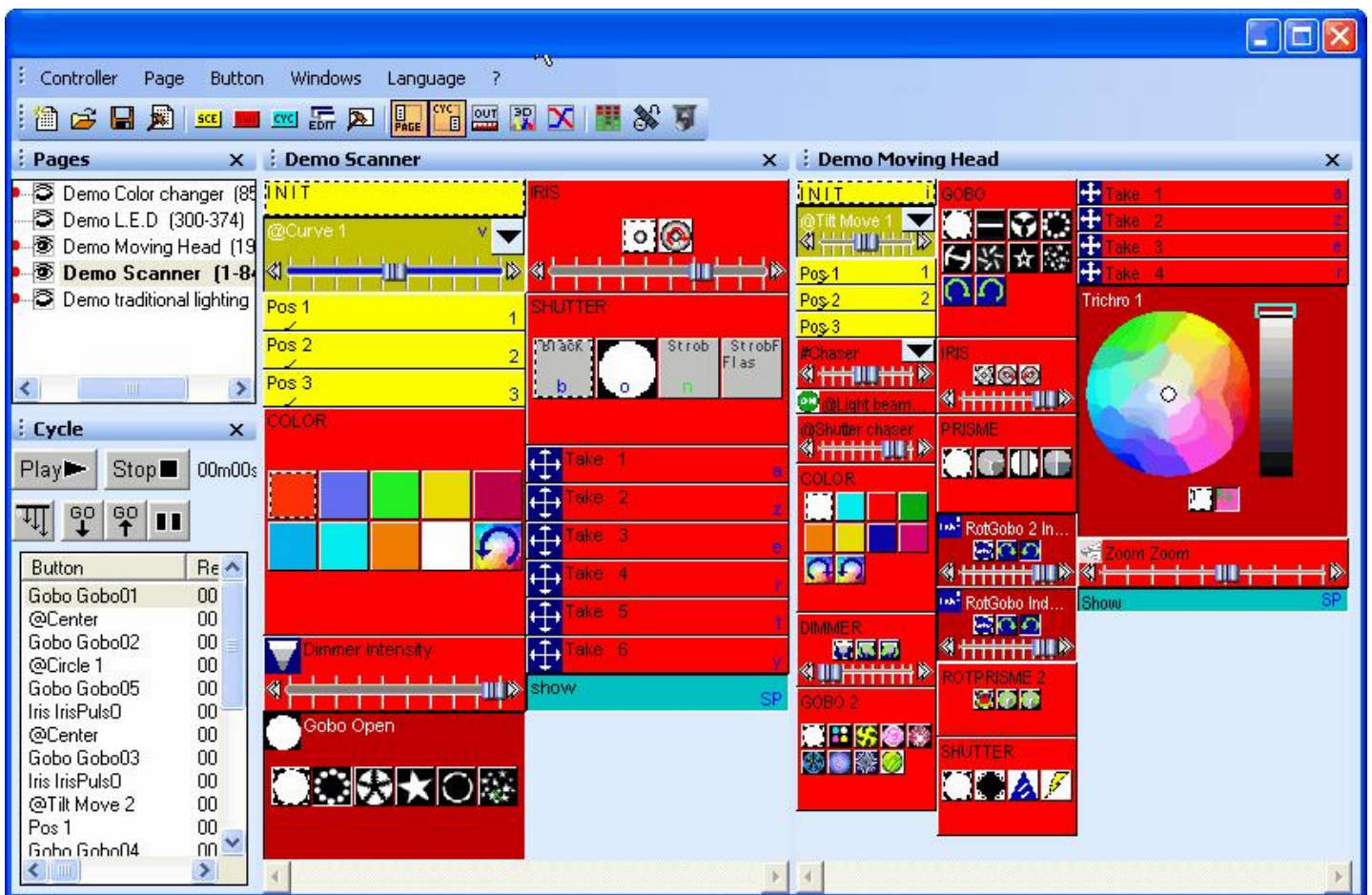
4.1 Pantalla del software

Cuando se abre por primera vez, el software se visualiza como una rejilla de botones...



Gracias a 3 iconos en la barra de herramientas, la pantalla se puede dividir en varias areas:

	Muestra la ventana de visualización de "Páginas"
	Muestra la ventana de visualización de "Ciclos"
	Muestra la ventana de visualización de "Salidas"
	Habilita la visualización de la ventana de "fade" entre dos escenas
	Inicia el módulo "Easy View"
	Inicia el software "Easy Show"
	Inicia el plug-in "Audio Analysis"
	Inicia el editor "ScanLibrary"

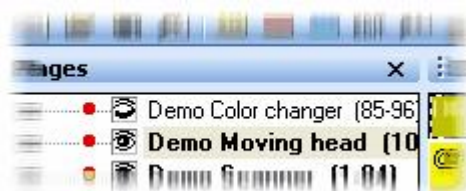


Estas ventanas se pueden modificar a ventanas de otros tamaños y/o ocultas.

Tales conceptos como "Páginas" y "Ciclos" se definirán mas tarde, primero veamos el área principal, que es la rejilla de botones. La activación de estos botones le permitirá manejar su control de iluminación. Algunos de ellos en gris, permanecerán desactivados hasta que se les asigne una función específica.

Se puede tener una "página" visible o no, pero esto no significa que la página este activa o no. Solo significa que se puede hacer una página visible como ventana o esconderla pero mantenerla activa. En la ventana de "Páginas", las páginas visibles se muestran en negritas. Hay varios modos para hacer una página visible o no:

- Puede ir al menú "Página" y dar click en "Mostrar la página"
- En la ventana "Páginas", click derecho en el nombre de la página y seleccione "Mostrar la página"
- En la ventana "Páginas", click en el ojo pequeño (a la izquierda del nombre de la página, ver abajo)

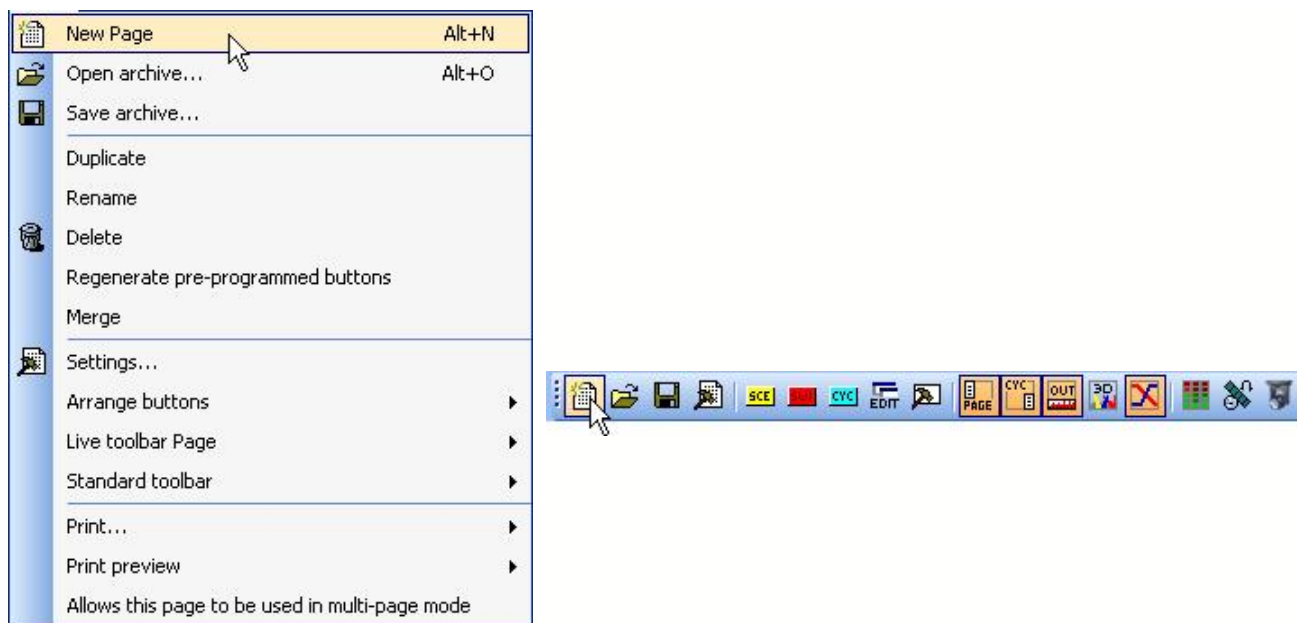


Se pueden restablecer las posiciones default seleccionando la opción "Reset a posiciones default" del menú "Posiciones reset de Ventanas".

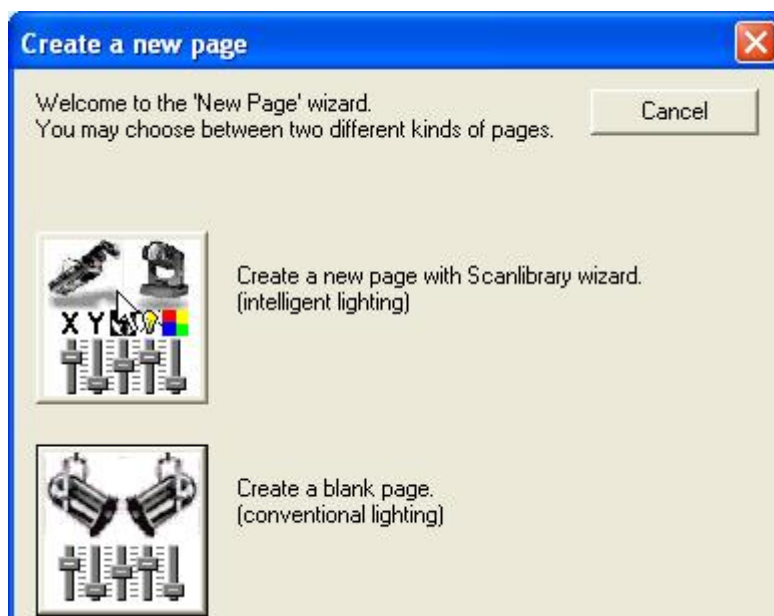
4.2 Creando nuestro primer show

4.2.1 Iniciemos con 6 SPOT 575

Vamos a crear nuestro primer show con 6 SPOT 575. Solo necesitamos saber la dirección DMX de nuestra primer luminaria, y el software insertará automáticamente las direcciones correctas de nuestras 6 cabezas móviles. En unos cuantos minutos, podremos controlar las luminarias eficientemente. Iniciemos creando nuestra primera página, y veamos que fácil es usar las luminarias con el Sunlite 2004.

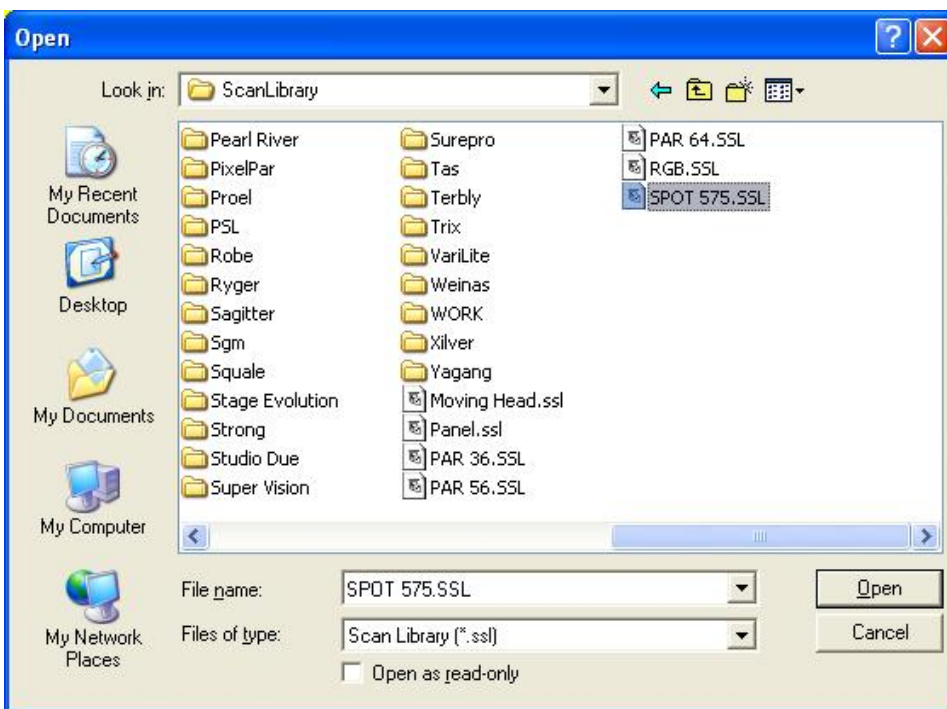


Luego, la siguiente ventana aparece con dos posibles opciones. Podemos crear una página con el asistente (1a opción) o crear una página manualmente (2da opción) para iluminación convencional. Debemos seleccionar la primera opción para crear las 6 luminarias.





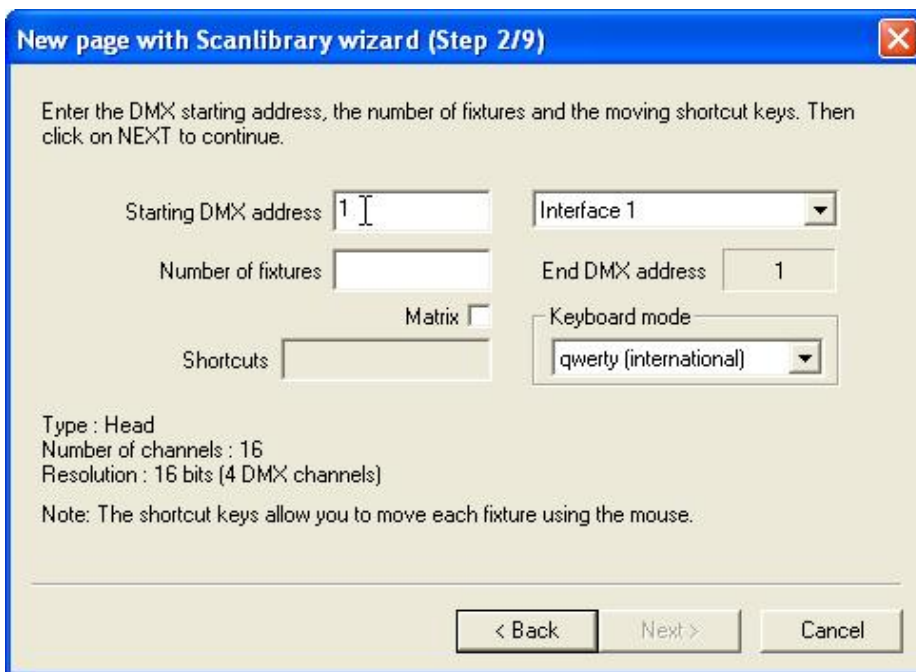
Luego debemos seleccionar la librería de nuestras luminarias del "ScanLibrary". Así que damos click en examinar, para buscar en el directorio "ScanLibrary". Busquemos en ScanLibrary para encontrar la librería SPOT 575.



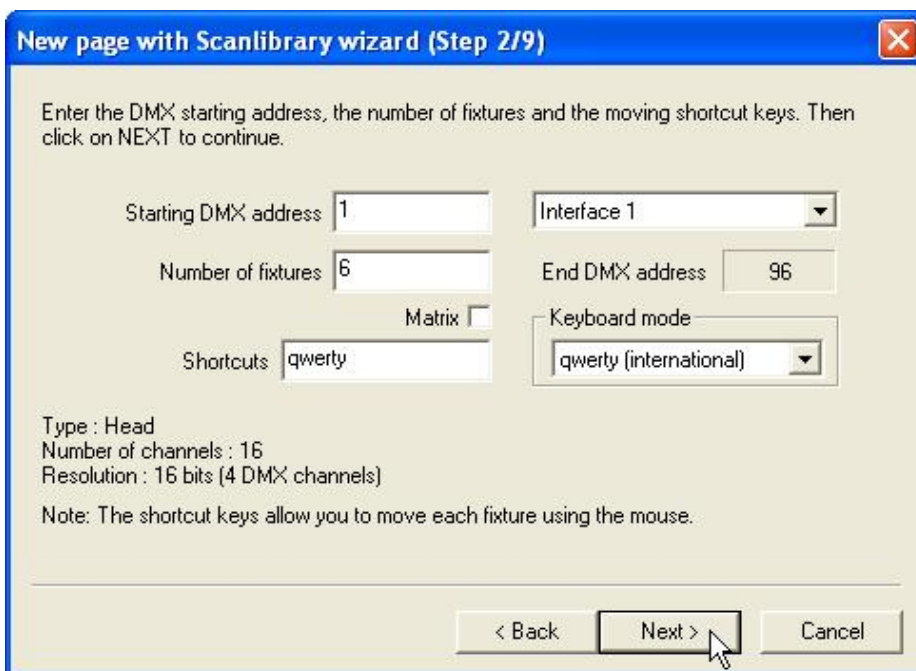
Debemos abrir la carpeta y seleccionar la librería correcta.



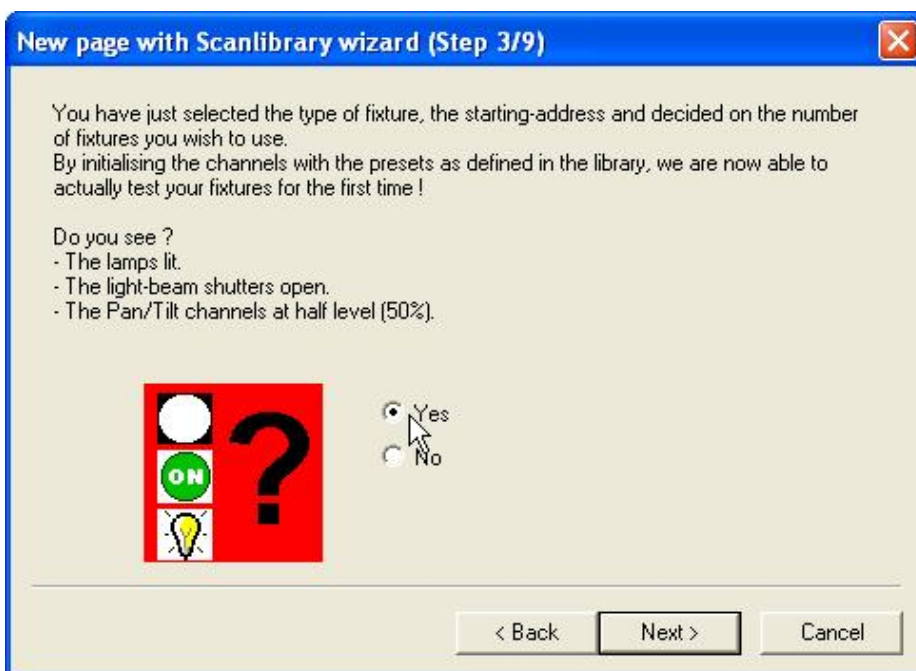
Una vez que la librería ha sido seleccionada, podemos dar click en "Siguiete".



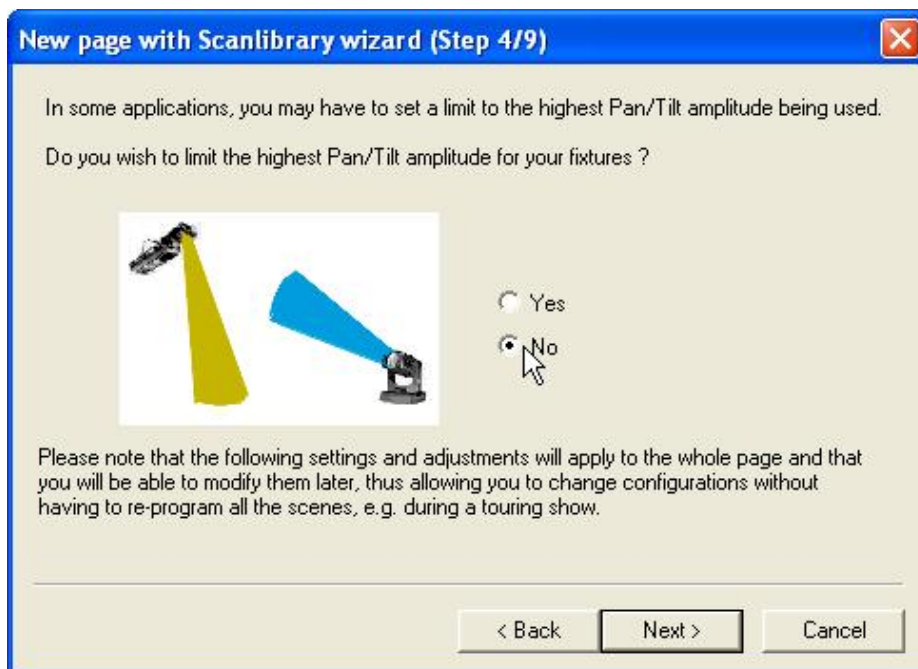
Ingresamos la dirección DMX de la primera librería. Especificamos 1 para el primer SPOT 575.



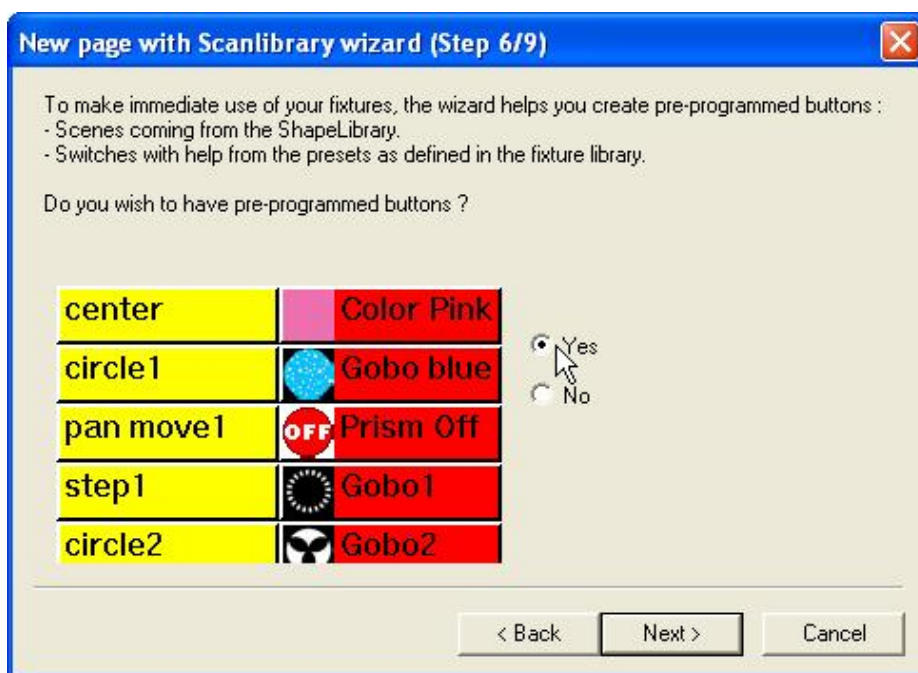
Luego especificamos el número de luminarias (6 en este caso) y damos click en "Siguiete".



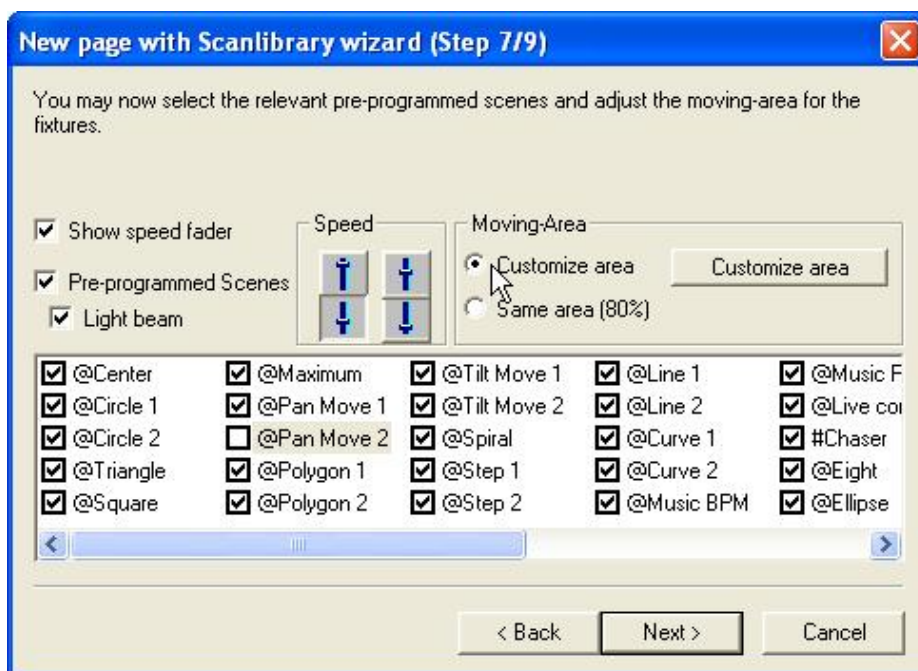
Aquí debemos ver los haces de luz de los SPOT 575 y seleccionar "Si" antes de hacer click en "Siguiete". Si no se ven, debemos seleccionar "No" para revisar los valores de las luminarias.



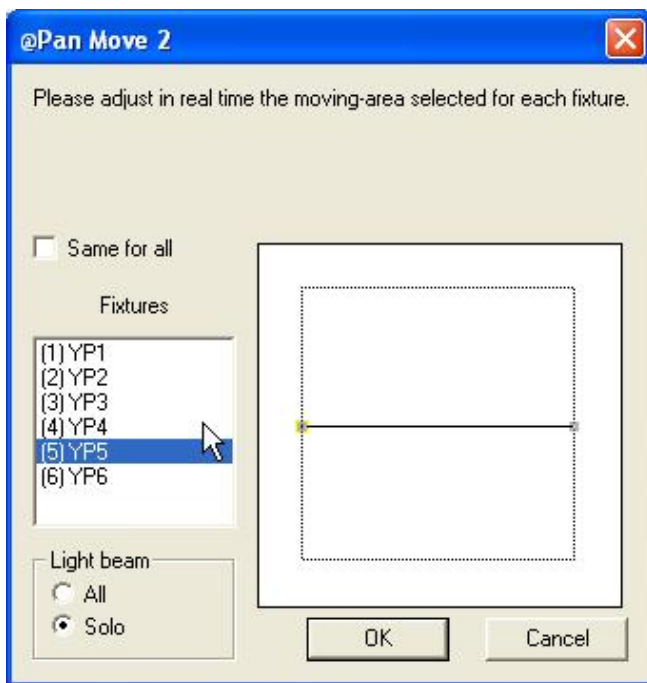
Decidimos no cambiar la amplitud máxima de X&Y para la página. Esto significa que estaremos usando las amplitudes máximas para los SPOT 575. Luego damos click en "Siguiente" para ir al siguiente paso.



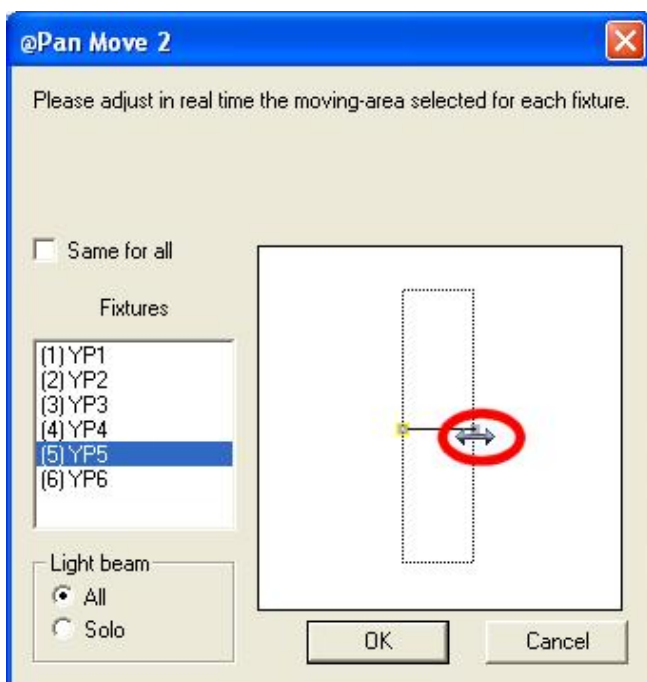
Aquí esta lo mas importante. Sunlite 2004 creará botones preprogramados (escenas, switches) que nos permitirán controlar las cabezas móviles para programarlas. Seleccionamos "Si" para que se generen estos botones. Luego damos click en "Siguiente" para ir al siguiente paso.



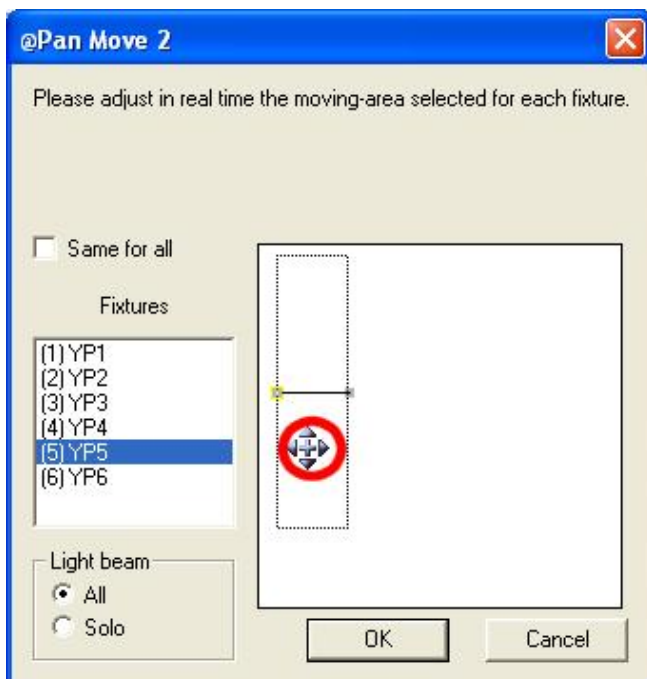
Aquí podemos probar cada escena preprogramada para nuestras luminarias y decidir si la incluimos o no en la nueva página. Por default, todas las escenas preprogramadas usan la misma área, 80% de su máxima amplitud. Sin embargo puede ser importante modificar este valor para que los 6 SPOT 575 siempre se muevan dentro del área deseada (ej. pista de baile...). Así que seleccionamos "Area a la medida" y damos click en el botón para obtener la siguiente ventana.



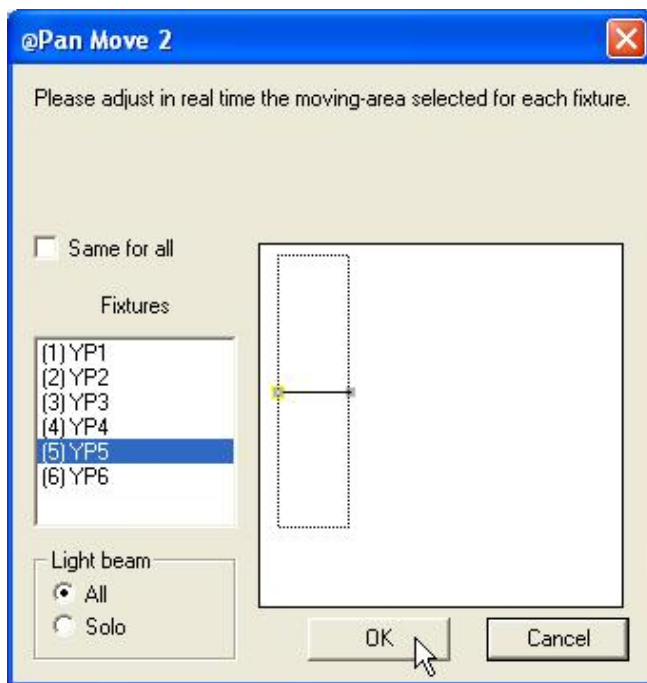
Estamos con las cabezas móviles la escena "@Pan Move 2". Podemos iniciar la escena independientemente en cada luminaria o en todas, seleccionando "Lo mismo en todas". En este caso estamos modificando el área de movimiento solo de un SPOT 575.



Primero queremos modificar el tamaño del área de movimiento. Debemos hacerlo como se muestra abajo.



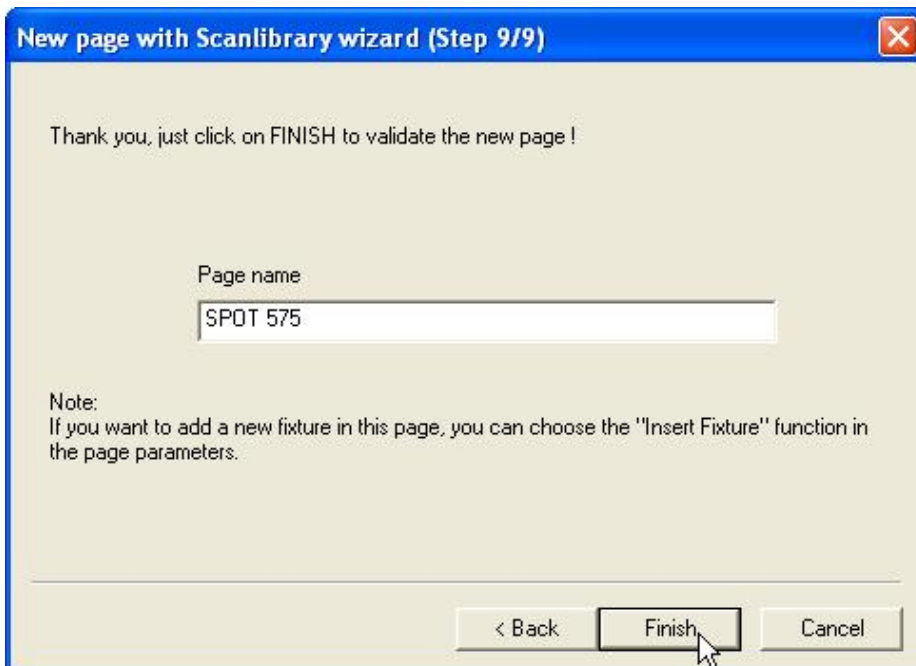
Luego podemos modificar la posición del área, como se muestra abajo. Note que estos cambios afectan a todas las escenas preprogramadas.



Luego damos click en "OK" para guardar los cambios. Se puede dar click en "Cancel" para usar los valores default.



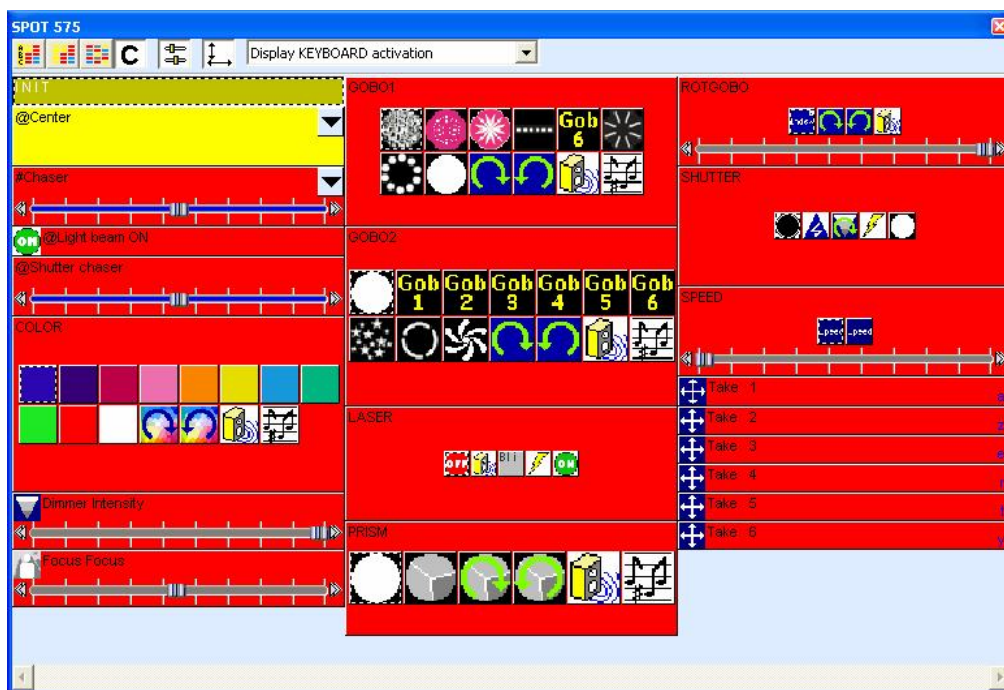
Aquí podemos seleccionar los switches preprogramados que queremos agregar en la página. Para cada canal del SPOT 575 (lista de la izquierda) podemos checar o des-chechar los presets disponibles (lista de la derecha). Luego click en "Siguiete" para ir al ultimo paso.



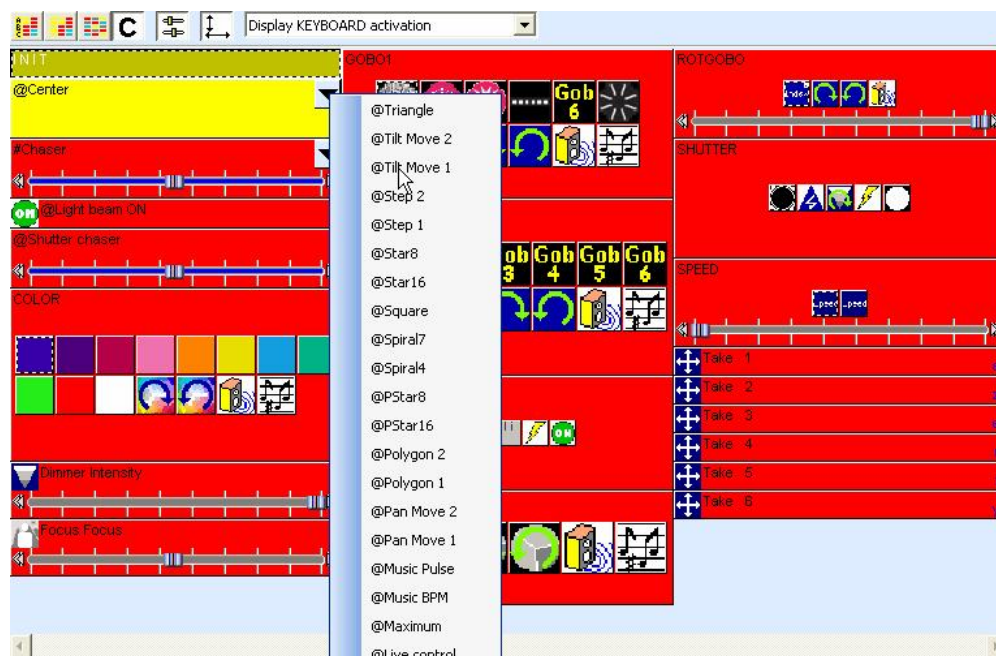
Podemos cambiar el nombre de la página en este paso. Dando click en "Finalizar", la página de los SPOT 575 está creada y disponible en el software Sunlite 2004.

4.2.2 Usando la primera página

Una vez creada la página se ve así. Todas las escenas preprogramadas y switches han sido creados y nuestras luminarias están listas para usarse.

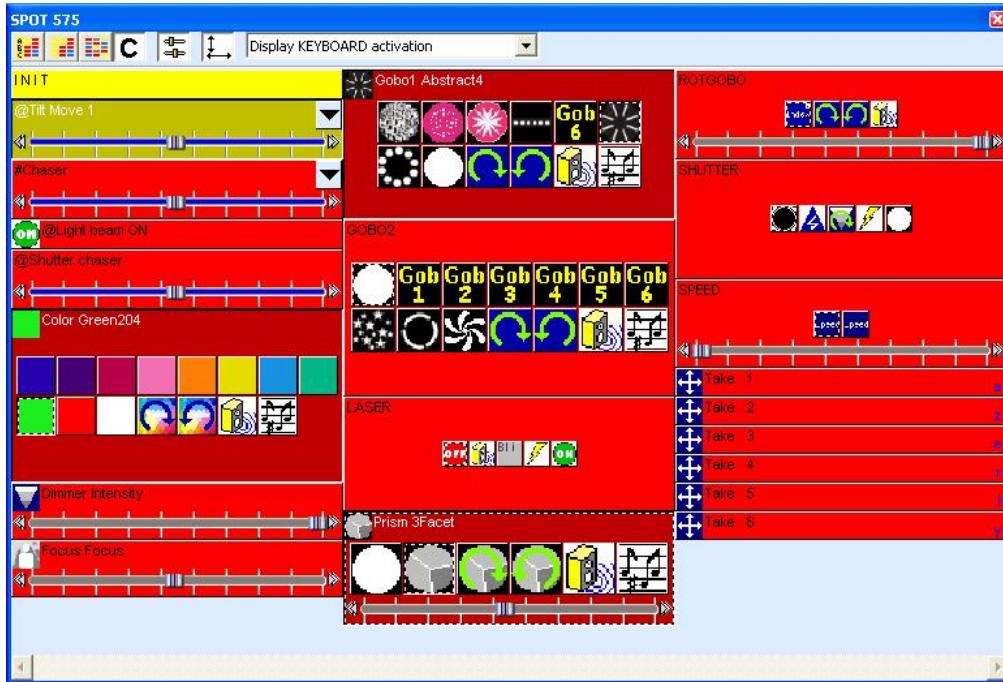


Es importante hacer una pequeña descripción de la página. La página es una ventana independiente que puede moverse, darle tamaño y agregarse a la ventana del software. Usar las luminarias es muy fácil con todos estos botones. Todas las funciones de las luminarias están ahí disponibles y son fáciles de encontrar en la página. En el ejemplo, podemos encontrar todos los colores de la rueda de color (un color = un botón), todos los gobos, prismas, dimmer... Empecemos a jugar con los SPOT 575, primero podemos seleccionar una escena (amarillo). Esto abrirá los shutters y seleccionará el color blanco. Para seleccionar una escena debemos hacer click en la pequeña flecha localizada en la esquina superior derecha del botón de escena (ver abajo).

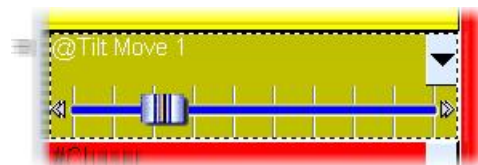


Todas las escenas preprogramadas están en la lista y solo debemos seleccionar una de ellas. Decidimos seleccionar la escena "@Tilt Move 1" ...y aquí vamos. Las luminarias está efectuando un movimiento de tilt. También podemos seleccionar el color "Green204", y luego el gobo "Abstract4", finalmente el prisma de 3 facetas y nuestro primer efecto se esta ejecutando.

La página estará como se muestra abajo, con unos pocos botones seleccionados.

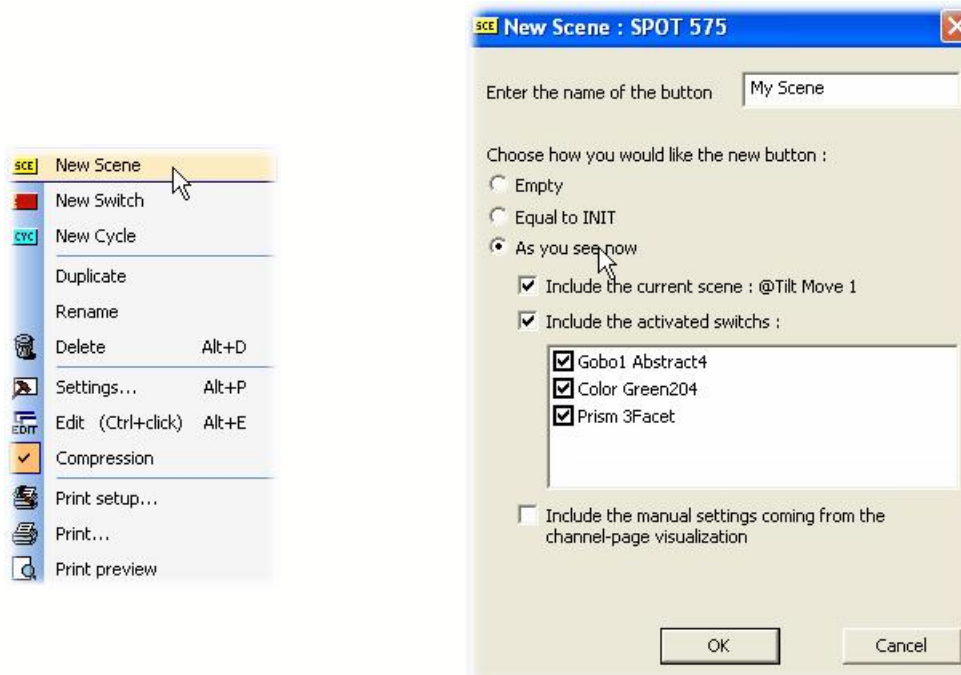


Si creemos que el movimiento es muy rápido, podemos disminuir la velocidad moviendo el fader TIEMPO en el botón (también podemos aumentarla). Puede verse el fader aquí abajo. Hay un fader por escena, así que puede especificar una velocidad diferente para cada una de ellas.



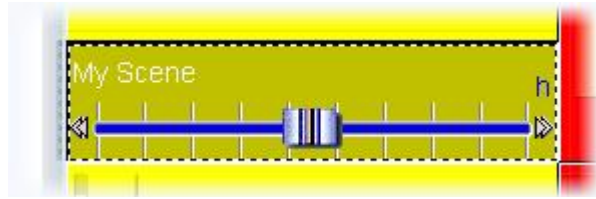
4.2.3 Creando una nueva escena

Ahora queremos guardar este efecto en una escena. Para hacerlo, debemos ir al menu de "Botón" y seleccionar "Escena Nueva". La siguiente ventana aparece. Seleccionamos la opción "Como se ve ahora" que significa que queremos crear una nueva escena incluyendo todos los botones activados.

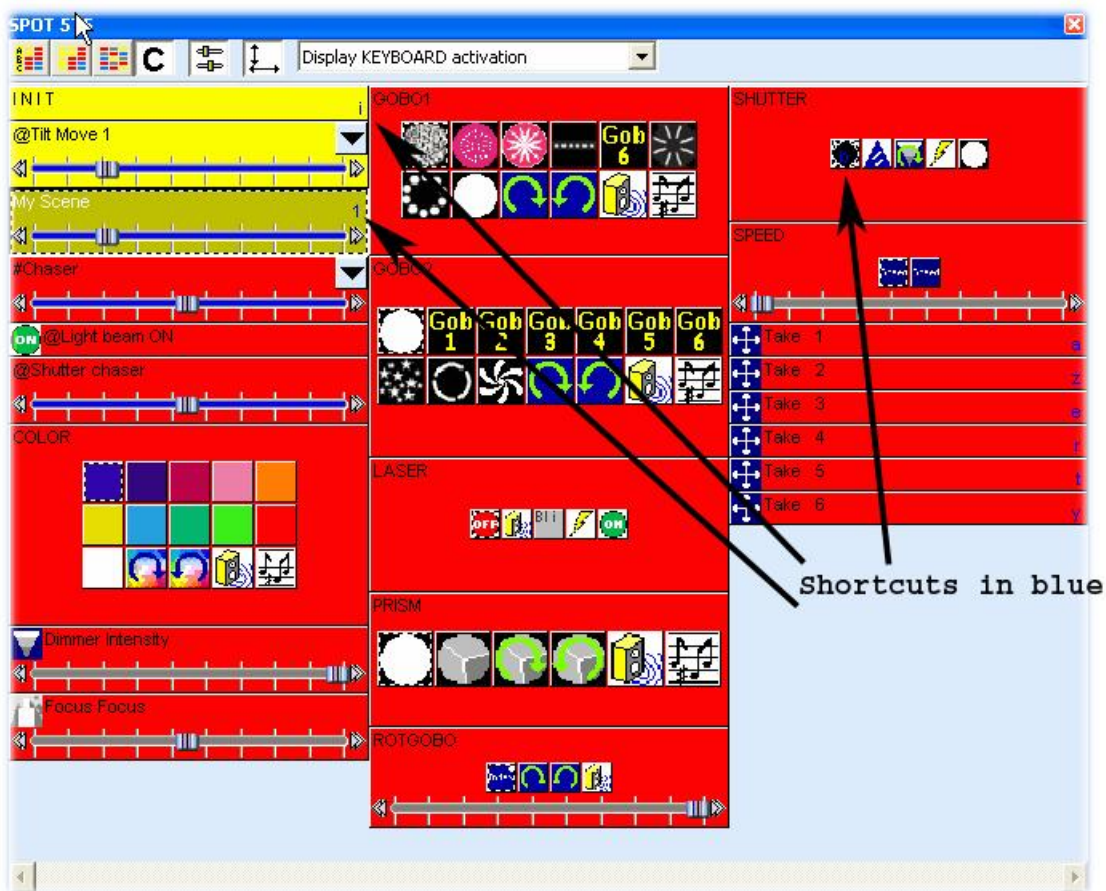


4.2.4 Usando los atajos

Ahora sabemos como agregar un atajo a un botón (escena, switch o ciclo) presionando "Ctrl" mas la tecla : "i" en el ejemplo. Si queremos agregar el atajo "b" al botón de "Shutter Close", debemos seleccionar el botón y presionar "Ctrl+b". Tambien podemos agregar un atajo a nuestra escena, seleccionamos la escena y presionamos "Ctrl+1". Ahora activamos la escena con la tecla "1" del teclado. Veamos la página ahora.



La nueva escena está disponible en la página. Podemos probarla para ver si todo fue guardado. Para liberar todos los botones, podemos hacer doble click en la escena "INIT". Sin embargo, esto debe ser fácil si tenemos una tecla de atajo para hacerlo. Imagine que queremos usar el botón "i" para liberar todo. Nada es mas fácil, solo necesitamos seleccionar la escena "INIT" y presionar "Ctrl+i" en el teclado..."Ctrl+h" significará que queremos seleccionar la tecla "h"...



4.2.5 Usando los botones "Take"

Veamos como usar los botones "Take" y que podemos hacer con ellos. Son muy fáciles de usar y muy útiles para aplicaciones en "Vivo" o para crear una nueva escena sin movimiento. Son creados con el rack "Control Directo" localizado en la pantalla Editor. Hay un botón Take para cada luminaria de la página.



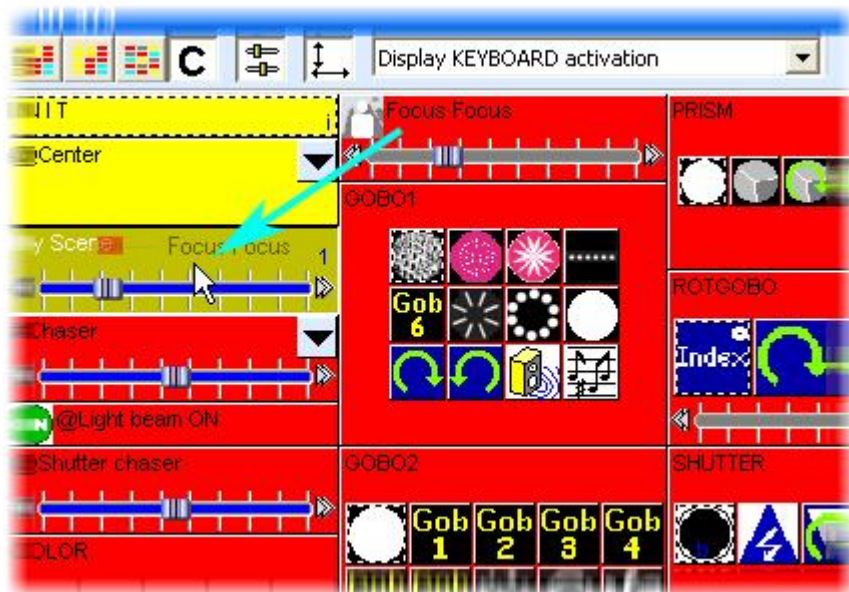
Permiten controlar los canales de Pan/Tilt en tiempo real mientras una escena esta ejecutándose. Imagina una escena que se esta ejecutando con 6 luminarias y que se quiere usar una de ellas como seguidor. Como se ve, cada luminaria tiene su propio atajo ("q" para la primera, "w" para la segunda, "e" para la tercera....). Así que si queremos tomar la tercer luminaria, debemos presionar y mantener la tecla "e", y mover el mouse. La luminaria ahora esta siguiendo el mouse...GRANDIOSO!!! Se verá un icono como se ve abajo que muestra la posición del mouse mientras se mueve.



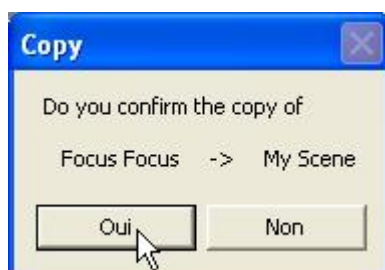
La luminaria se mueve mientras se mantiene oprimida la tecla "e". Cuando se libera la tecla, la luminaria se detiene y se mantiene en su última posición. Si se presiona la tecla de nuevo, el botón Take es liberado y la luminaria regresa a la escena del programa.

4.2.6 Botón Arrastrar y Soltar

Imagina que queremos ajustar el enfoque de las luminarias. Hacemos click en el botón "Focus" y movemos el fader hasta la posición deseada. Esto significa que mantenemos el mismo valor para las 6 luminarias, después veremos como establecer un valor diferente para cada luminaria. Para guardar los cambios en la escena, no necesitamos abrir y editar la escena, solo tenemos que arrastrar y soltar el switch. Veamos como hacerlo...



Primero debemos hacer click derecho en el switch "Focus", y mantener el botón del mouse oprimido, mientras lo movemos hacia la escena. Luego liberamos el botón del mouse cuando estamos encima de la escena, el siguiente mensaje aparece. Si hacemos click en "Si", se guardan los cambios.



4.3 Sigamos adelante

4.3.1 Cual es la diferencia entre una escena y un switch

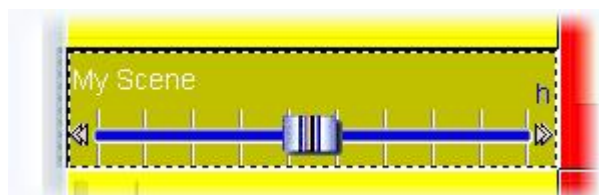
Es muy importante entender la diferencia entre escenas y switches para poder usar bien el software. Veamos la diferencia.

Escenas

Los botones "Escena" son de un tipo exclusivo (un solo botón a la vez). Al activar un botón de "Escena", automáticamente libera el botón anterior del mismo tipo. Use los botones "Escena" para lograr ambientes de iluminación o controla un grupo de luminarias.

Ya que un grupo de luminarias no pueden estar apagadas y encendidas al mismo tiempo, el ultimo comando tiene prioridad, y cancela al anterior.

Una vez programado como "Escena", el botón se vuelve amarillo.

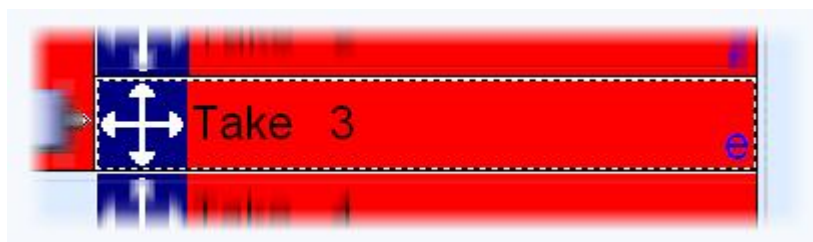


Tomemos un chaser como ejemplo: Varios chasers no pueden por lógica, iniciarse al mismo tiempo en un grupo de luminarias. Por el contrario, es lógico que cada chaser siga después del otro. En general, los botones "Escena" permiten controlar grupos de efectos tradicionales o mas sofisticados como son luminarias inteligentes.

Una vez mas, tenga en cuenta que tiene a su disposición un número ilimitado de "Escenas", de "Switches" o de "Ciclos". Su trabajo es por lo tanto optimizar, sin poner mucha atención a la cantidad de botones disponibles en la "consola de iluminación".

Switches

Los botones "Switch" pueden ser activados simultaneamente y a traves de un click tener la función de "activar/desactivar". De hecho, varios de ellos pueden ser activados al mismo tiempo y solo se tendrá que darles click para cambiar de la posición de activo a inactivo y viceversa. Los botones del tipo "Switch" se comportan como interruptores cableados en paralelo.



Si varios botones "Switch" son activados al mismo tiempo y controlan el mismo canal DMX (o varios canales DMX), el ultimo en ser disparado toma prioridad y libera a los otros.

Prioridad en los switches

Se puede seleccionar un rango de prioridad para un botón Switch (en el menú "Botón" "Opciones" e indice "Switch")

- Prioridad LTP : (predeterminado) Si varios switches se activan, el ultimo toma prioridad (Esto es muy conveniente si se usa iluminación inteligente).
- Prioridad HTP : Si varios switches se activan, el mas alto toma prioridad (Esto es muy conveniente en iluminación convencional).
- Prioridad ADD : En este modo, un switch permite al usuario incrementar la intensidad actual en los canales seleccionados.
- Prioridad SUB : En este modo, un switch permite al usuario decrementar la intensidad actual en los canales seleccionados.

Como operar switches LTP

La prioridad LTP es el modo mas usado para botones Switch, por lo tanto es importante tener buen manejo de este. El principio básico es: "El ultimo switch LTP que es activado, toma prioridad". Precaución. Esta prioridad solo aplica en los canales requeridos. En el caso de una luz móvil, los Switches "Gobo" solo operarán en los canales correspondientes a los Gobos, y no tendrán efecto en los otros canales. Esta selección puede hacerse simplemente via la función OFF. Los canales OFF en un switch LTP, no serán operacionales !.

Por lo tanto la función DIMMER al 0%, y la función OFF producen diferentes resultados en un switch LTP.

Si el canal está en OFF, activar el switch no tendrá efecto en el canal en cuestión.

Si el canal está en DIMMER 0%, activar el switch forzará al canal en cuestión a bajar a 0%.

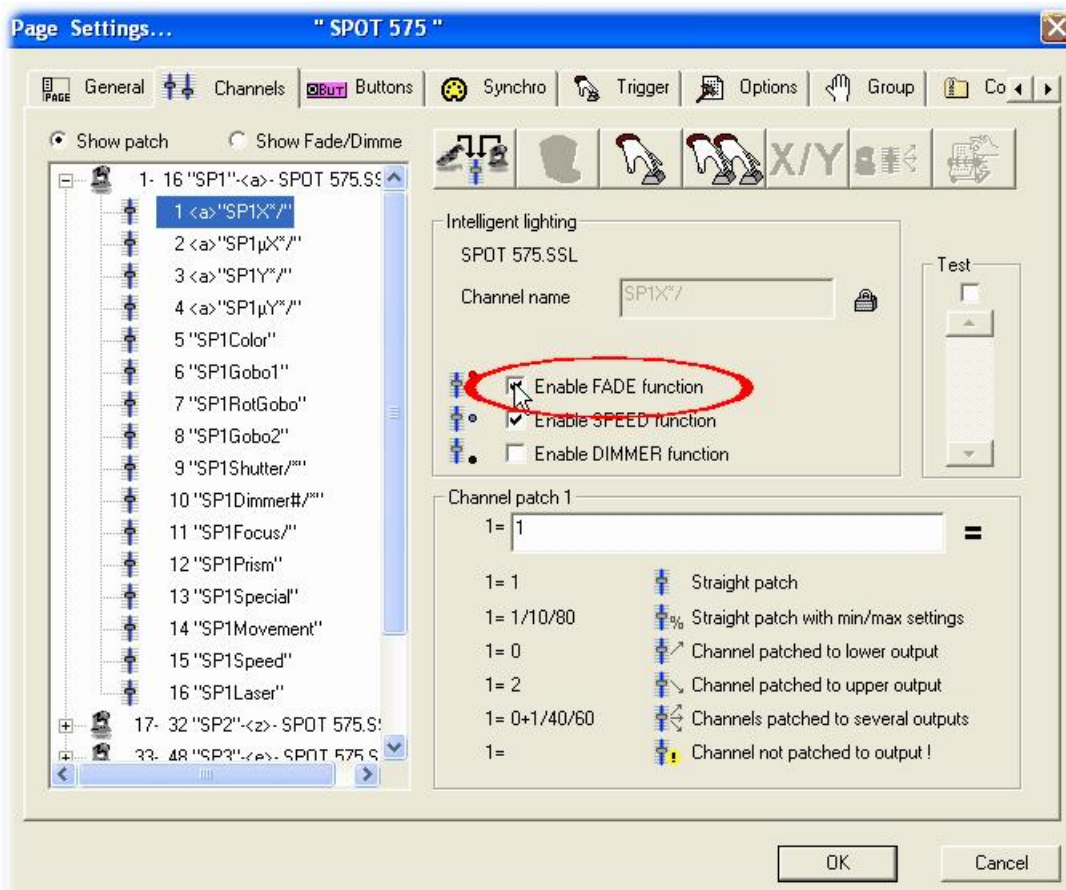
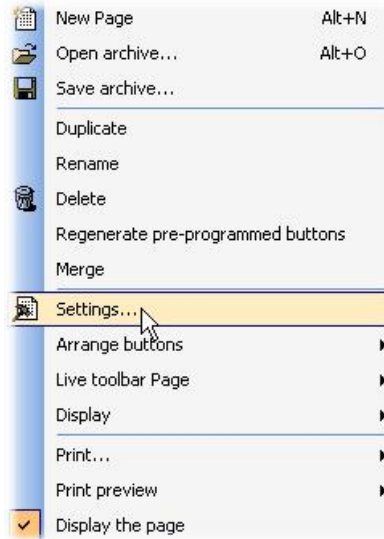
Switches LTP también tienen modo "Auto Liberable"

Por ejemplo, con varios switches usados para seleccionar diferentes gobos, si se activa el modo "Auto Liberable" en estos switches, hacer click en "GOBO STAR", automáticamente liberará a "GOBO CIRCLE", el cual estaba previamente presionado.

Nota : La Auto Liberación entre varios switches LTP será totalmente operacional, siempre y cuando los switches actuen en los mismos canales. (la función OFF debe estar en los mismos canales).

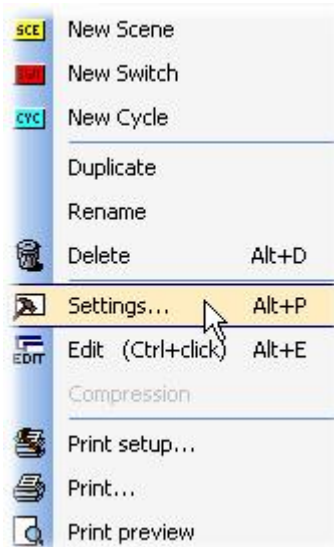
4.3.2 Como hacer un fade entre dos escenas

Es posible hacer un fade de una escena a la otra. Esto es muy útil para ir lentamente de una posición a otra, para abrir/cerrar el dimmer de las luminarias...Unas cuantas cosas deben revisarse antes de empezar a programar las dos escenas. Antes que nada la función "FADE" debe estar habilitada en los canales que vamos a usar. Para hacerlo abrimos la ventana de "Opciones Página" y vamos al tab "Canales" (ver debajo).



Todos los canales de la página se listan en la parte izquierda de la ventana. Queremos hacer un fade entre dos posiciones, así que debemos habilitar la función "FADE" en los canales de Pan&Tilt para todas las luminarias. Tome nota que la función ya esta habilitada en los canales Pan&Tilt...sin embargo es bueno saber como hacerlo. Ahora es el momento de crear las 2 escenas. En el capítulo anterior vimos como crear una escena "Como se ve ahora".. usaremos la misma función y crearemos las escenas usando los botones TAKE.

Iniciamos con la escena "@Center" para abrir los shutters y colocar las luminarias en la posición central. Después usamos los botones TAKE para colocar las luminarias en la posición correcta. Cuando las luminarias están listas, podemos guardar la escena activando la ventana "Escena Nueva" del menú "Botón" y seleccionamos "Como se ve ahora" como vimos en el capítulo anterior. La primera escena (Escena 1) esta creada y estamos listos para habilitar la función Fade en ella. Para hacerlo debemos abrir la ventana "Opciones de Botón" del menú "Botón" (ver debajo) e ir al tab "Escena"

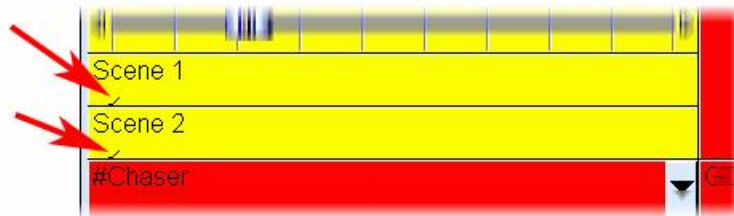


Una vez que la función "Fade" ha sido seleccionada, podemos establecer los tiempos de fade. Mantenga en mente que los canales pueden aumentar sus niveles (Fade In) o disminuirlos (Fade Out). Veamos que significan:

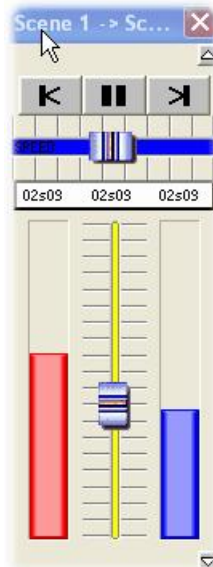
- Tempo antes de Fade In : Tiempo entre la activación de la escena y el principio de Fade In
- Tempo de Fade In : Tiempo de Fade In
- Tempo antes de Fade Out : Tiempo entre la activación de la escena y el principio de Fade Out
- Tempo de Fade Out : Tiempo Fade Out

Aquí podemos dejar el valor default que son 5 segundos para los tiempos de Fade In/Out y ningún tiempo antes de Fade In/Out. Damos click en OK al terminar, y nuestra primera escena esta lista para usarse. Vamos a crear la segunda escena y la llamaremos "Escena 2". Para hacerlo liberamos todos los botones en la página (doble click en INIT) y activamos la "Escena 1". Luego usamos los botones TAKE para establecer una posición diferente para cada luminaria y guardamos las escena con la función "Como se ve ahora". Solo tenemos que establecer los tiempos de Fade (como se hizo con la primera) y estamos listos para hacer un fade de la "Escena 1" a la "Escena 2".

Cuando una escena es programada para hacer un fade, podemos ver un pequeño icono en la esquina inferior izquierda, como se ve debajo.



Cuando se esta ejecutando un fade, aparece la siguiente ventana y te muestra el FADE IN (izquierdo, rojo) y el FADE OUT (derecho, azul). Esta ventana permite hacer una pausa, incrementar la velocidad del fade, brincar al final del fade o regresar al principio. Por favor note que esta ventana se puede hacer o no visible hacienda click en "Fade" en el menú "Ventanas".



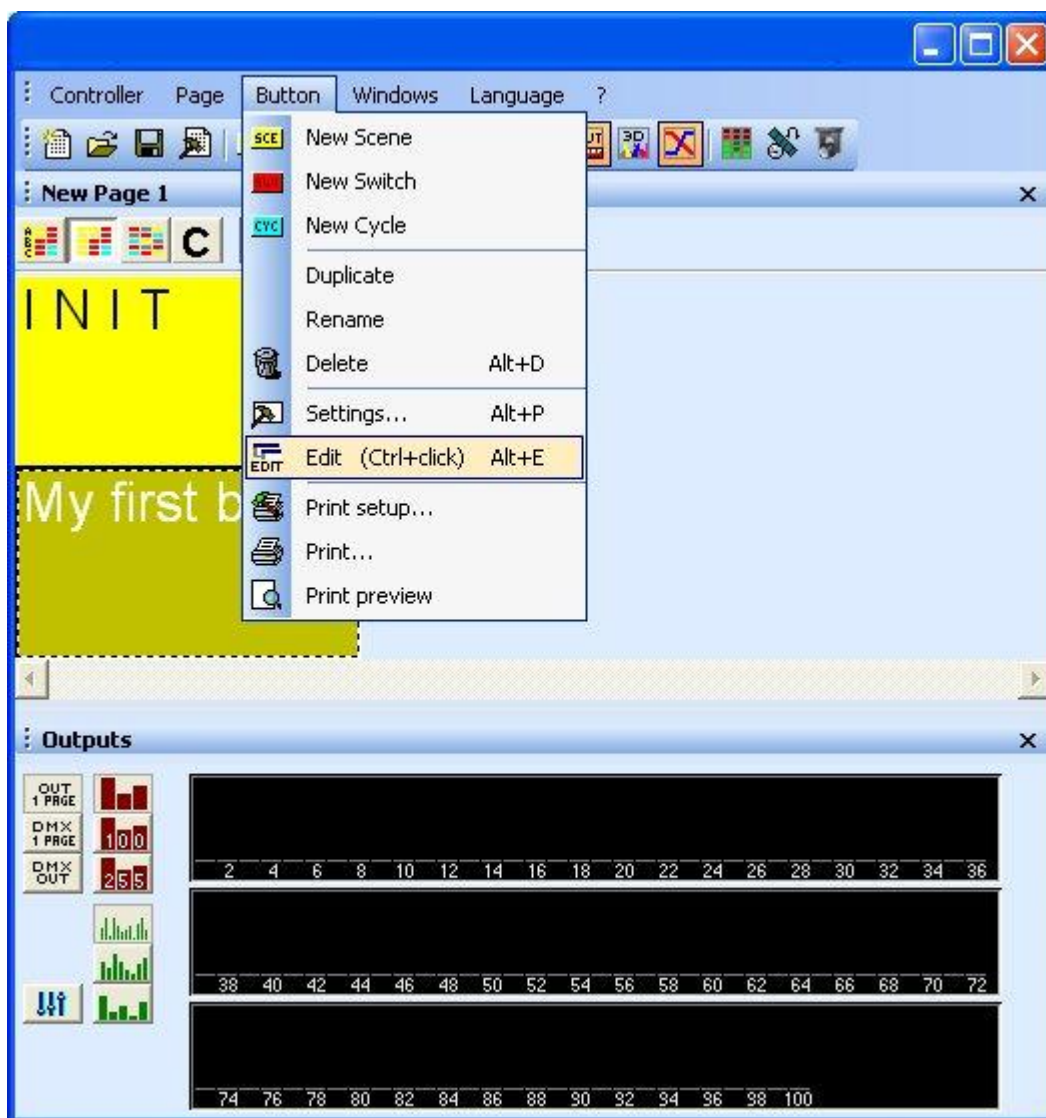
Por favor tenga en cuenta que la función FADE no esta disponible en canales que han sido programados en el modo ON/OFF. Esto es muy útil para hacer que algunos canales hagan fade o no en una escena. Imagine que quiere hacer un fade de una posición a otra con sus luminarias pero quiere cambiar el gobo sin fade en la misma escena. El canal del gobo debe ser programado en el modo ON/OFF, o la función FADE (Ventana Página Opciones) debe estar deshabilitada en este canal.

Resumen:

Una "Escena" en modo "transfer" se puede reconocer por un pequeño icono	
La "Escena" fade out	
La nueva "Escena" fade in	

4.3.3 Programando una "Escena" o un "Switch"

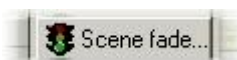
Hemos asignado una función a cada botón, vamos a asuntos mas importantes. Para programar un botón, haga click en (1), luego active "Edit" (2) (en el menú de botón). Se puede usar un icono, o teclas de acceso directo, en la barra de herramientas.



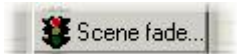
Entonces se entra a la ventana de programación de ese botón, la cual se llama "Editor".

El "Editor" contiene un número de herramientas. El tipo de herramientas y sus potenciales varía de acuerdo a la versión del producto. La versión "First Class" ofrece mas potenciales que la versión "Economy Class". Estas herramintetas trabajan como racks independientes, y se accesan haciendo click en los tabs, en la parte superior del Editor.

Nota : Edición "A Ciegas" o "En Vivo" Si un botón es activado en la página (botón presionado), la edición se está haciendo "En Vivo". Se pueden monitorear las luminarias, y el icono de edición se muestra como una "Luz Verde".

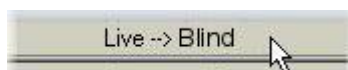


Si desea modificar cualquier programación en el modo "A Ciegas", el botón no debe ser activado en la página, (botón suelto). El icono de edición se muestra como una "Luz Roja".



Shift-Click permite seleccionar un botón sin activarlo. Para su información si se desea empezar una edición en modo "A Ciegas". (Shift-Click significa mantener la tecla shift oprimida mientras se hace click.)

Transition from "Live" to "Blind" or inversely can be carried out directly from the Editor by clicking "Live --> Blind" or "Blind --> Live"

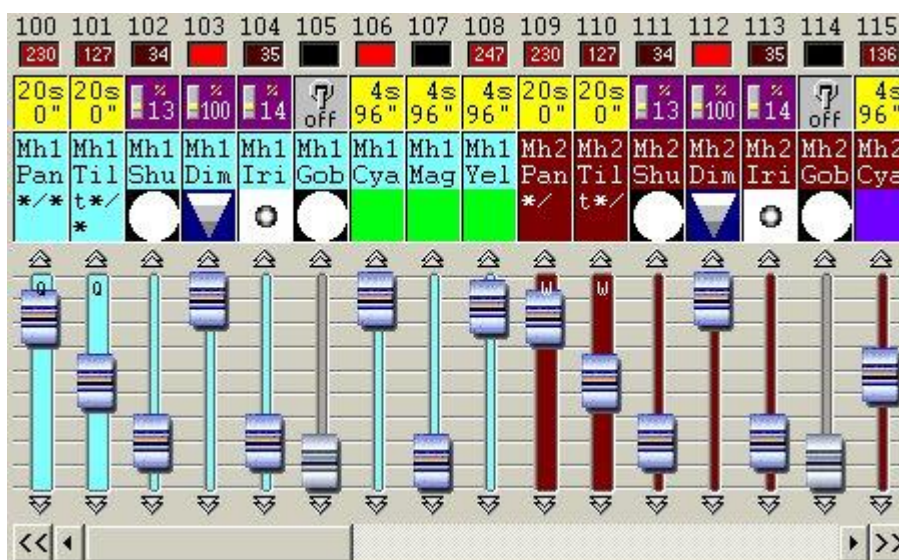


4.3.3.1 Presentación del "Editor"

En la parte superior del "Editor" encontrará un número de módulos que puede usar. El módulo "EasyTime" es el más importante y permanece como la única herramienta real para controlar los canales en tiempo. Se muestra al inicio, y debe ser recordado como el primero, por conveniencia. Los otros racks disponibles en la versión "First Class" permiten por ejemplo programar chasers, crear un Follow Spot, o usar las funciones MIDI.

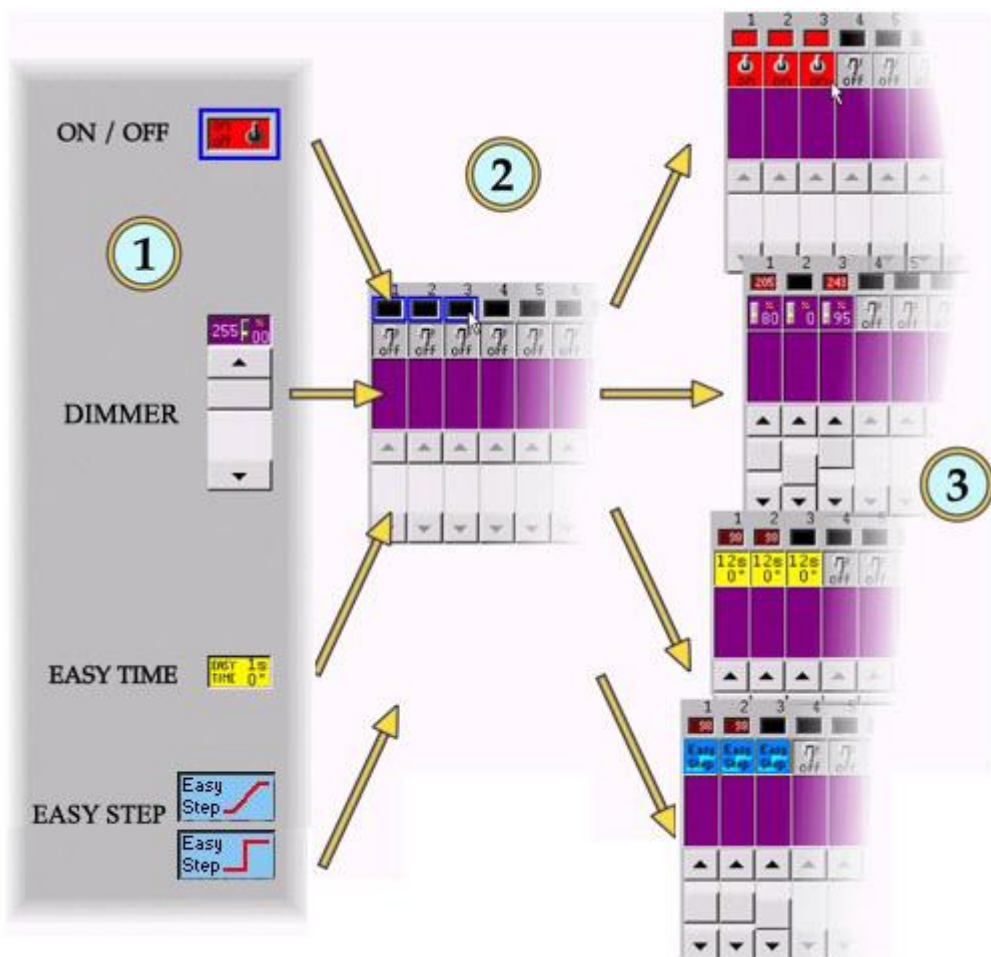
En la parte inferior del "Editor" se muestran con un deslizador horizontal, los canales accesibles en la página activa, (ex. La página de donde proviene el botón) Estos canales son los asignados en el parcheo de esta página...







Por lo tanto no esperen encontrar canales de "Cyberlight" cuando se está editando una escena de la página "Mac500", en casos extremos, se puede decir que una página puede almacenar desde 1 canal hasta un máximo de 2048!




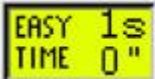



Cada canal es representado como un fader cuya posición ajusta el valor DMX. Arriba del fader, hay tres indicadores. Por ejemplo, el área más grande mostrará directamente el gobo activo o el color usado en la forma de un mini-ícono.

4.3.3.2 Cómo usar el Editor



	modo "ON"
	modo "OFF"
	modo "DIMMER"
	modo "EASY STEP" con fade
	modo "EASY STEP" sin fade
	modo "EASY TIME"

	<p>Once a button has been activated, it is blue-framed.</p>  <p>ON / OFF</p>
	 <p>DIMMER</p>
	 <p>EASY STEP</p>
	 <p>EASY TIME</p>
	 <p>COPY PASTE</p>

NB:

4.3.3.3 Cual es la diferencia entre los modos dimmer y On/Off

Por default, cuando se programa una "Escena" o un "Switch" por primera vez, todos los canales estarán en el modo "Off". Un canal en el modo "On" es muy similar a un canal en el modo "Dimmer" al 100%. Así mismo un canal en el modo "Off" es muy similar a un canal en el modo "Dimmer" al 0%, pero no del todo...

En el caso de un fade entre dos "Escenas", la intensidad de los canales en el modo "On" y "Off", cambiarán abruptamente, mientras que los otros canales se ajustarán gradualmente a los valores preestablecidos.

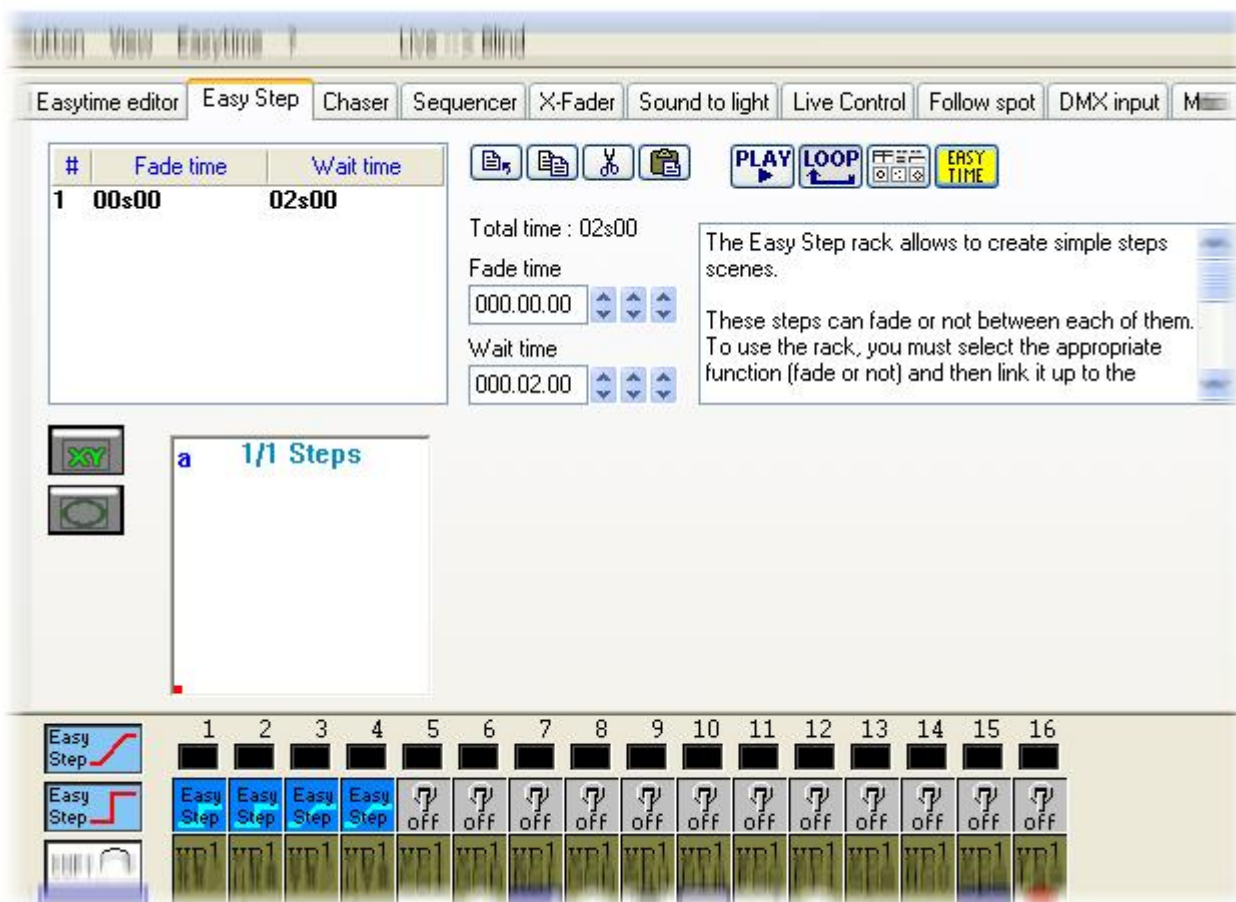
En el caso de un "Switch", los canales en el modo "Off", serán ignorados y por lo tanto permanecerán sin cambio.

Ejemplo : Si desea crear el efecto de un magnifico despegue de un cohete, para un show o pista de baile, es fácil : use canales en el modo "On", para activar las máquinas de humo y ventiladores controlados por DMX, mientras se activan los dimmers a la intensidad de luz que semejen las flamas (vía un fader). Todo el proceso será programado en una "Escena" con el nombre de "Despegue"...



	En una "Escena"	En un "Switch"
Modo Dimmer	El canal se ajusta a un nivel apropiado con un posible transfer (fade)	El canal se ajusta al nivel apropiado.
Modo On	El canal se ajusta a un nivel apropiado con un posible transfer (fade)	El canal está a 100%
Modo Off	El canal es inmediatamente switchado a 0% (no transfer)	El canal es ignorado.

4.3.3.4 EasyStep

El rack Easy Step permite crear escenas con pasos simples.



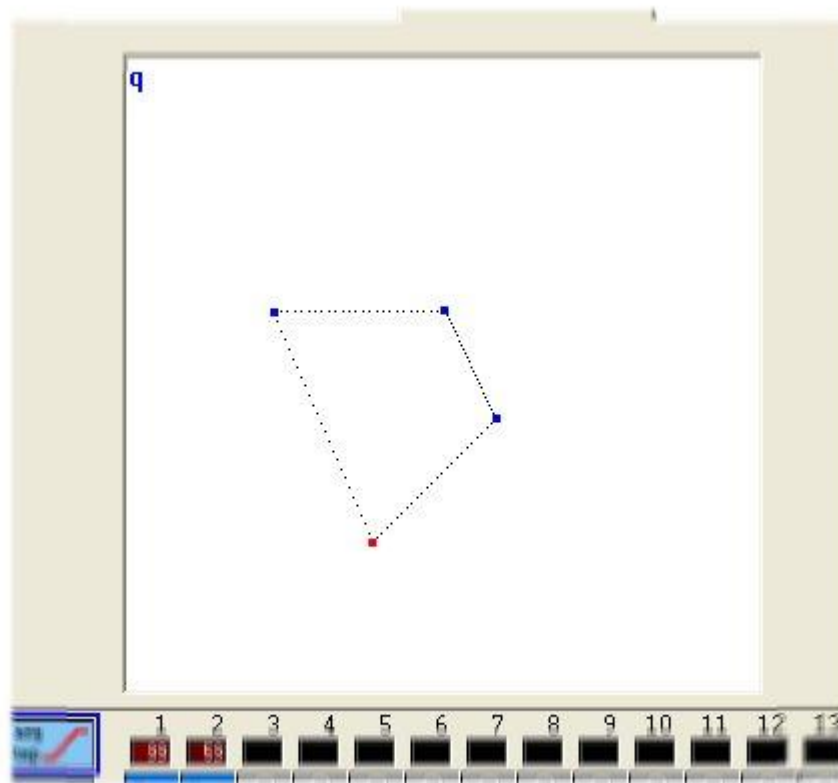
Estos pasos pueden o no hacer un fade entre ellos. Para usar el rack, se debe seleccionar la función apropiada (fade o no fade) y luego ligarlo a los canales de salida.

	Función "EASY STEP" con fade
	Función "EASY STEP" sin fade

Si usted quiere crear una escena que vaya haciendo un fade entre dos posiciones y mantener el color cambiándose rápidamente entre cada paso, para lograrlo, debe usar la función "EasyStep con fade" en los canales Pan/Tilt y la función "EasyStep sin fade" en los canales de color.

Igual que con "EasyTime", encontramos una área de movimiento para cada luminaria. Esta nos ayuda a crear una forma rápidamente, pero no podemos crear formas pre-programadas (circulo, polígono...) a diferencia de cómo con "EasyTime".

Si está usando "Easy Step" en canales de Pan y Tilt puede ver la siguiente área, debajo de la lista de pasos.



Cada paso puede ser movido individualmente con el mouse. Un paso puede ser seleccionado haciendo click en el punto correspondiente (área de formas) o directamente de la lista de pasos.

Cada paso tiene su propio tiempo de fade y de espera. Usar el tiempo de fade y de espera es realmente fácil, solo deben establecerse ambos en el control apropiado (ver a continuación).



Varias funciones están disponibles : copiar, cortar, pegar e insertar un paso. También se puede escoger hacer un loop o no, así como escanear el paso, para trabajarlo con Easy Time.



4.3.3.5 EasyTime

4.3.3.5.1 Cómo usar "EasyTime"



Easy Time es una herramienta avanzada que debe usarse para programar movimientos con curvas. Si solamente quiere crear pasos simples, es mas fácil usar Easy Step.

"EasyTime" es una herramienta que permite manejar canales en tiempo. Cada canal es programado independientemente. "EasyTime" ha sido diseñado para máxima facilidad y conveniencia al programar "Escenas" y "Switches".

"EasyTime" es similar a una rejilla de Excel donde se muestran todos los valores de cada canal en tiempo. Los canales se muestran en un eje horizontal, y el tiempo transcurrido en un eje vertical. Esta rejilla se llama "Hoja de tiempo".

Una "Hoja de tiempo" por lo tanto representa globalmente los cambios de todos los canales en una página específica de su correspondiente activación de "Escena" or "Switch".

Aun cuando cada "Escena" o "Switch" tiene acceso al "Editor" y por lo tanto a "EasyTime", Es esencial saber que cada botón tiene su propia "Hoja de tiempo".

0m00s00	255	0	0	0	0	90	255	165
0m01s00	0	255	0	0	55	145	200	110
0m02s00	0	0	255	0	110	200	145	55
0m03s00	0	0	0	255	165	255	90	0
0m04s00								

Cada línea se refiere a un momento específico, desde que el botón fue activado.

Para activar un periodo de tiempo, i.e. para poder visualizar que sucederá en algun punto, solo mueva la línea de edición (amarilla) a la celda de tiempo apropiada. Cada columna en una hoja de tiempo, representa un canal.

Tan pronto como una "Escena" o un "Switch" han sido activados, la hoja de tiempo asociada con ese botón ejecutará de la línea 000'00'00 hasta el final de la línea que contenga información.

Para programar una hoja de tiempo con efectos fade, deberá programar todas las celdas en secuencia, pero para hacer las cosas mas fáciles, el software incluye herramientas muy eficientes, como los modos "Fade"o "Cortar/Copiar/Insertar".

Ahora un poco de práctica...

Las cosas serán fáciles una vez que el canal ha sido establecido en modo "EasyTime", tal como se hizo en los modos "On" o "Dimmer".

Solo haga click en el modo "EasyTime" para manejar todos los canales que se requieran en modo "EasyTime".(haga click y arraste leds). Ahora solo barra la hoja de tiempo para indicar el tiempo. Para establecer el valor solo mueva el fader. El valor se mostrará en la celda correspondiente, en la columna del canal correspondiente.



En caso de haber celdas en blanco entre el ultimo tiempo programado y el tiempo actual, si le preguntará lo siguiente :

- Prolonga el valor anterior al tiempo actual ?
- Moverse gradualmente del valor previo al nuevo valor ?
- Asignar nuevo valor de la ultima celda programada hacia arriba ?

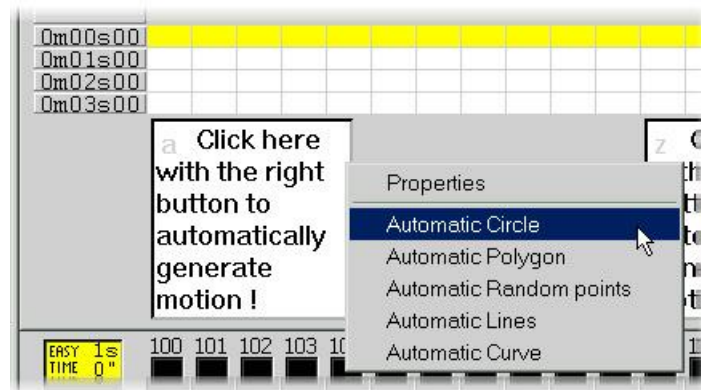
Tips, haga click en el numero de una columna de Easy Time para abrir el siguiente menú :



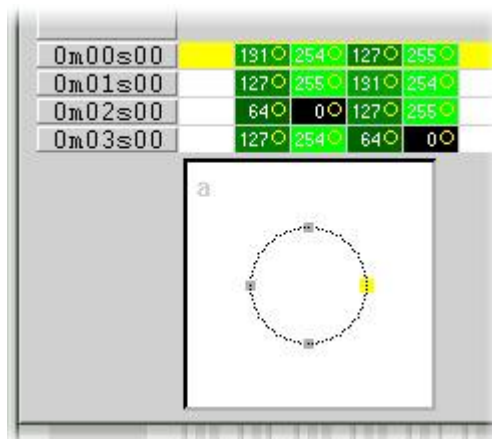
Este menu permite modificar el modo como los pasos estan ligados. Este ligamiento se puede establecer de acuerdo al tiempo o al modo de programacion paso a paso.

Si usted usa luces móviles, el software contiene funciones básicas, extremadamente rápidas, para crear efectos de movimientos vectoriales.

La primera figura interesante que desea crear es un circulo. Para esto haga click en cualquier lugar del area X/Y con el botón derecho del mouse y seleccione "Generar un Circulo" del menu.



Aparecerá automáticamente un circulo, y EasyTime mostrará celdas verdes y valores X/Y con los puntos referenciales.

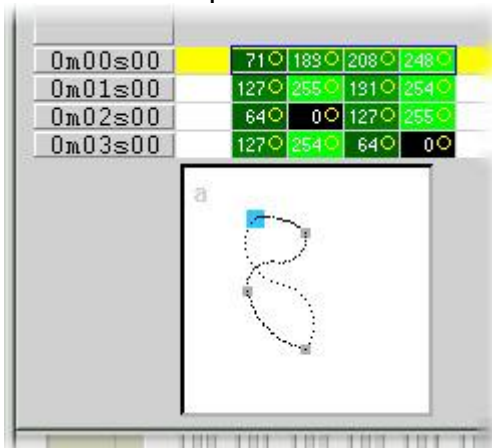


Por default, un circulo se dibuja con 4 puntos. Para mover cualquiera de estos, se pueden usar varios metodos :

- Ajuste los canales X/Y con uno de los faders. Este metodo no es muy conveniente.
- Presione la tecla de acceso directo, mientras mueve el mouse.
- Haga click en el punto y muevalo con el mouse.

Como puede ver, moviendo un punto se lleva a cabo en tiempo real en la luminaria. !

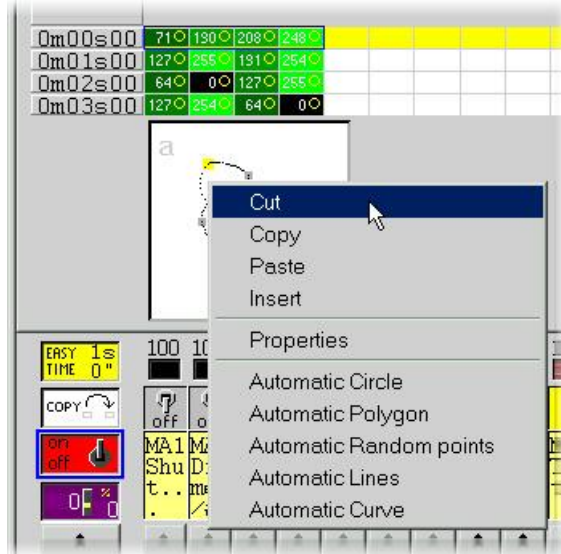
Tambien, notará que la mejor curva es creada por el software entre estos puntos en tiempo real.



Para agregar o eliminar un punto, se pueden usar varios metodos :

- Seleccione las celdas correspondientes al punto en referencia (2,o 4 celdas, si la luminaria tiene micro pasos) luego use "Cortar,Copiar o Insertar" de la barra de herramientas.

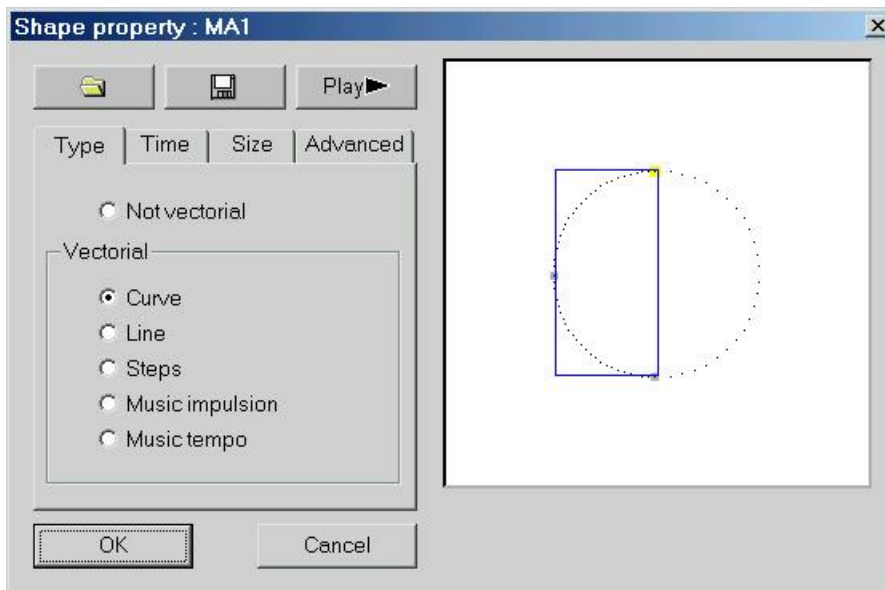
Click derecho en el punto y seleccione "Cortar","Copiar" o "Insertar " del menu.



Existen 3 diferentes tipos de movimientos vectoriales :

- Curva (ej. un Circulo)
- Linea (ej. un triangulo)
- Posiciones (ir derecho de un punto a otro)

Estas opciones se encuentran en la ventana de "Propiedades" donde están disponibles muchas otras funciones (establecer tamaño en tiempo real, seleccionar la escala de tiempo, guardar y abrir archivos de formas)



Nota :

- Un canal operado por un movimiento vectorial en EasyTime puede ser identificado por las celdas verdes, donde las celdas rojas indican que el canal esta en modo "no vectorial".

En un botón, a cada luminaria solo se le puede asignar un tipo de movimiento vectorial (curva, linea o posiciones). Sin embargo los canales pueden ser convertidos a modo "no vectorial", y cualquier celda puede ser modificada.

"EasyTime" : La función "Fade"

La función "Fade" permite crear un efecto de fade entre 2 celdas, computando valores intermedios. Solo se puede usar con celdas en el modo "No vectorial" (celdas rojas).

Para usar la función "Fade", primero seleccione un block de celdas verticales, luego haga click en la función "Fade". Tendrá entonces una alternativa :

- Fade "lineal" entre la 1ª y la última celda : las celdas intermedias son totalmente recomputadas.
- Fade "fragmentado" entre cada celda : las celdas intermedias son tomadas en cuenta ; este proceso recomputa tantos fades intermedios como sean necesarios para ajustar el numero de lineas.

Nota : Un fade puede aplicar a varios canales en un solo paso ! Solo seleccione las celdas de varias columnas.

EasyTime : La función "Play"

El botón "Play" se puede usar en cualquier momento para visualizar o detener la programación en progreso.

Cuando se edita un botón, y despues de activarlo, el modo "Play" estará necesariamente activo ya que el botón está activo....

Cuando se edita un botón preseleccionado sin el previo shift-click, el modo "Play" estará necesariamente inactivo ya que el botón esta inactivo...

Nota : Es esencial detener el modo "Play" para modificar la hoja de tiempo de "EasyTime"

"EasyTime" : La función "Loop"

Si el modo "Loop" es activado, la Hoja de tiempo será ejecutada, una y otra vez..

Si el modo "Loop" está desactivado (off), será ejecutada solo una vez y cada canal permanecerá sin cambio y al ultimo valor especificado en la Hoja de tiempo.

Nota :

- Si el tiempo de programación de "EasyTime", es el mismo para todos los canales, (todos terminarán en la misma línea) entonces los loops serán recurrentemente idénticos; si en algún punto de la hoja de tiempo, dos canales tienen un valor similar, entonces dos horas (y unos cuantos minutos y segundos) después, tendrán de nuevo el mismo valor simultáneamente ; los canales siempre estarán sincronizados.
- Si el tiempo de programación de "EasyTime" es diferente para todos los canales (no todos terminan en la misma línea) entonces no recurren simultáneamente ; cada canal trabajará independientemente ; cada canal se comporta como si tuviera su propio loop y estarán totalmente desincronizados.
- Esta función es extremadamente poderosa. Si se usan canales desincronizados, se obtendrán combinaciones al azar, que son ideales para iluminar paisajes, cielos, o un solo de batería.

4.3.3.6 Los "Racks"

Las características avanzadas del software 2004 para editar "Escenas" y "Switches", llamadas "Racks", permiten la creación de una gran variedad de efectos en un tiempo muy breve:

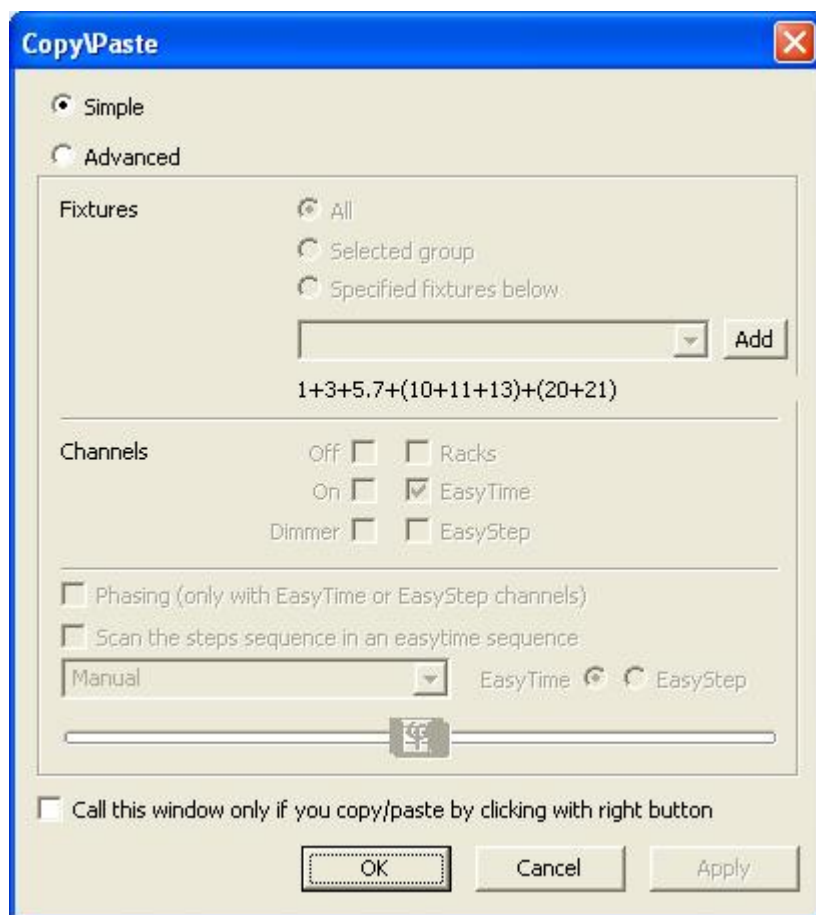
- CHASER : permite realizar un chaser con velocidad ajustable y de un máximo de 16 canales
- SECUENCIADOR : puede escoger entre un rango grande de secuencias preestablecidas, asignables hasta de 16 canales.
- X-FADER : permite un fader (de 2 a 16 canales), con ajuste de velocidad y fade entre un canal y el otro.
- MODULADOR : permite controlar los canales en función del sonido (bajos, medios, agudos)
- CONTROL EN VIVO : permite el control de los canales con el mouse o joystick, con la posibilidad de grabar la secuencia.
- SEGUIDOR : sincroniza los movimientos de luminarias esclavas con el maestro (muy útil cuando se usa el seguidor con varias luminarias)
- DMX input : hace posible controlar canales con un controlador DMX externo. (necesita la opción DMX IN)
- MIDI : permite controlar canales con un controlador MIDI externo.



Las opciones de entrada DMX, requieren de una interfase de entrada DMX.

4.3.3.7 Copiar/Pegar

Esta función esta disponible para los racks "EasyTime" y "EasyStep", veamos como utilizarla. Con esta nueva herramienta, puede rápidamente copiar y pegar una secuencia a una o a varias luminarias. Cuando la secuencia esta lista para ser pegada en las otras luminarias se debe hacer click en el botón de "Copiar" (debajo del botón "EasyTime") y luego seleccionar los canales que desea copiar (como se hace normalmente para copiar). La siguiente ventana se muestra :



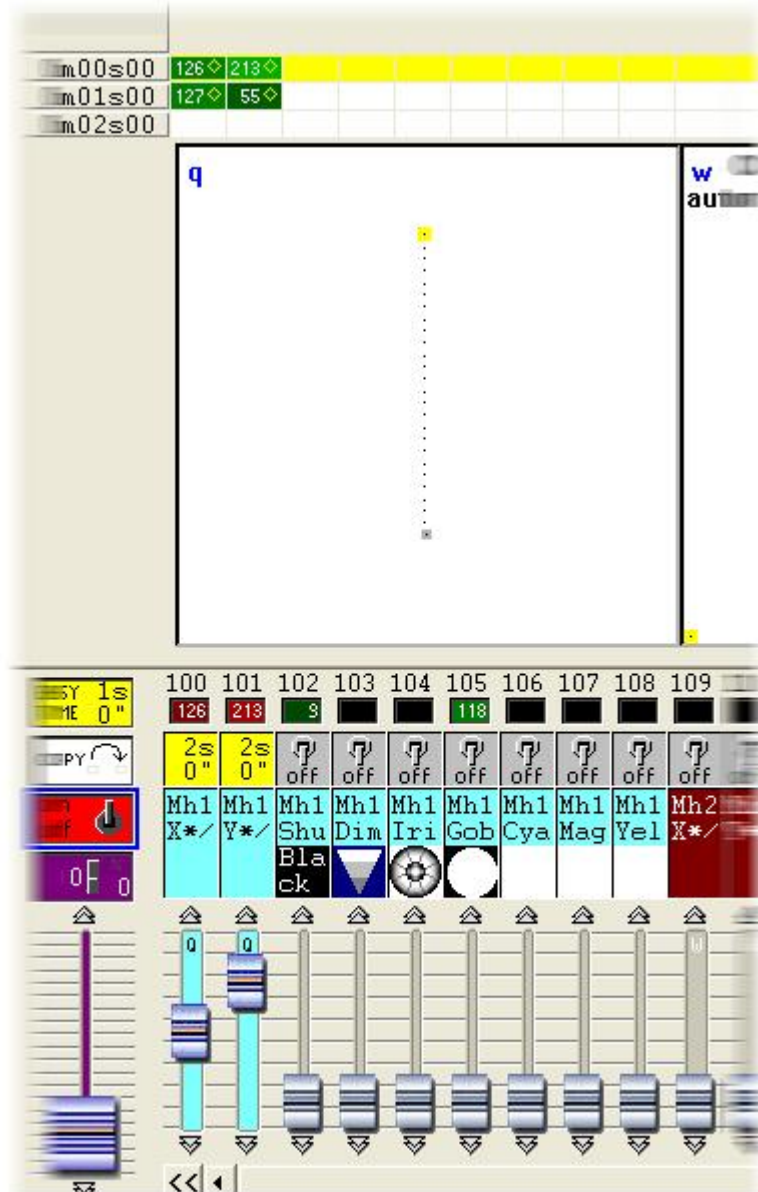
Por default, "Simple" es seleccionada. Esto significa que la secuencia será pegada en la luminaria seleccionada. Si desea pegar la misma secuencia a mas de una luminaria, debe seleccionar "Avanzada" y seleccionar las luminarias. Están disponibles tres opciones:

- Todos : significa que la secuencia se pegará en todas las luminarias del mismo tipo
- Grupo seleccionado : significa que la secuencia se pegará solo en las luminarias del grupo seleccionado.
- Luminarias seleccionadas debajo : puede seleccionar las luminarias una por una.

La herramienta defasamiento, permite crear muy fácilmente, una forma de onda con tus scanners, o un efecto de arco iris con los cambiadores de color CMY. Básicamente, esta nueva herramienta permite copiar algunos canales de una luminaria a otra. Sin embargo tiene una opción avanzada que ayuda a añadirle en la secuencia seleccionada, un delay de tiempo entre cada luminaria.

Como crear un efecto de "onda" o arcoiris

En esta parte aprenderá como hacer una forma de onda con sus luminarias. Debemos crear un movimiento de Tilt con nuestra primer luminaria. Hacemos click con el botón derecho en el área de formas, y seleccionamos "Líneas Automáticas" con 2 puntos. Debemos mover esos 2 puntos para conseguir un movimiento de Tilt (50% en los canales de Pan) como se muestra :

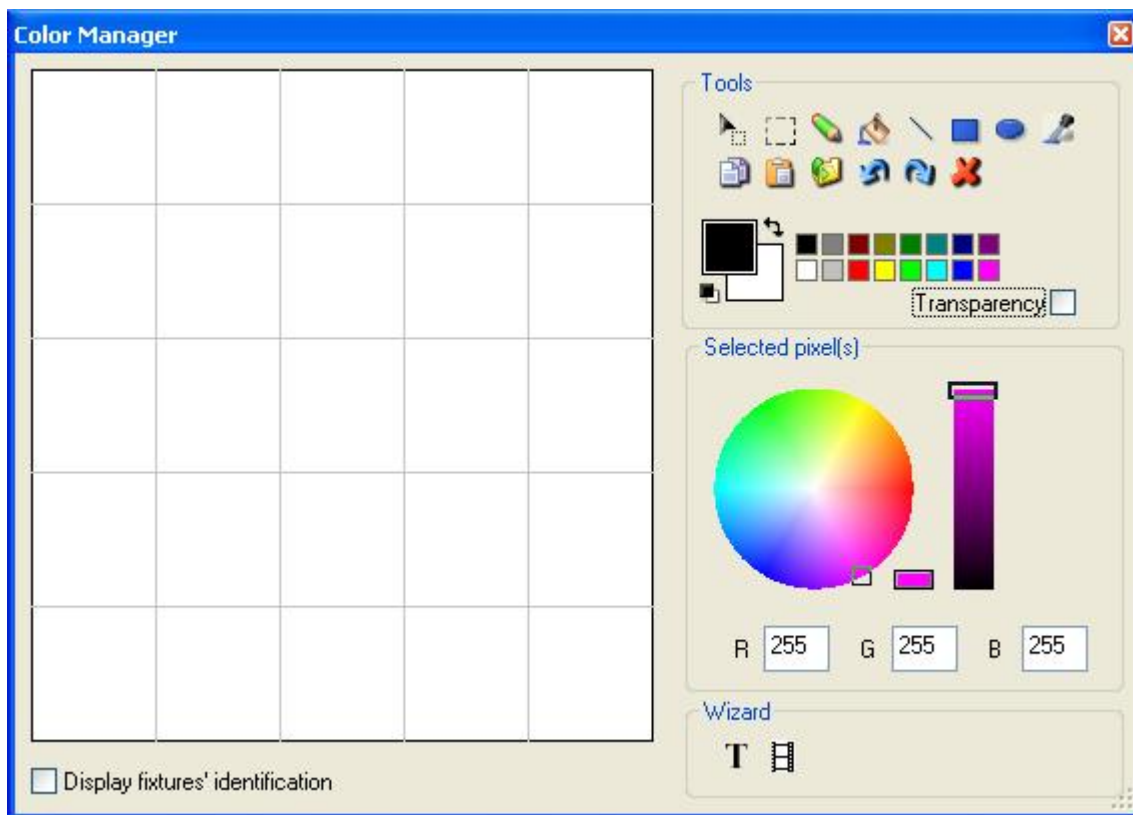


Una vez que hemos hecho esto, podemos copiar los canales de la secuencia "PAN&TILT" y pegarlos a una luminaria. La ventana "Copiar/Pegar" aparece y debemos seleccionar "Avanzada" para ingresar a la función defasamiento. Después de haber seleccionado "Defasamiento (solo con los canales que esten con EasyTime o EasyStep)", se debe especificar el tipo de defasamiento:

- Manual significa que tiene que especificar el delay manualmente con el cursor
- Otras opciones son delays preprogramados tomando en cuenta el número de luminarias

4.3.3.8 Color Manager

The "Color Manager" tool is basically a colour editor for RGB or CMY fixtures. It allows to create either static or dynamic colour sequences very easily. Imagine you want to load a bitmap or simply write a text on your matrix of LEDs, "Color Manager" will help you to make it in a few seconds. To open "Color Manager", click with the right button of your mouse on a color mixing channel in the editor screen. Several functions are available, let us see how to use them:



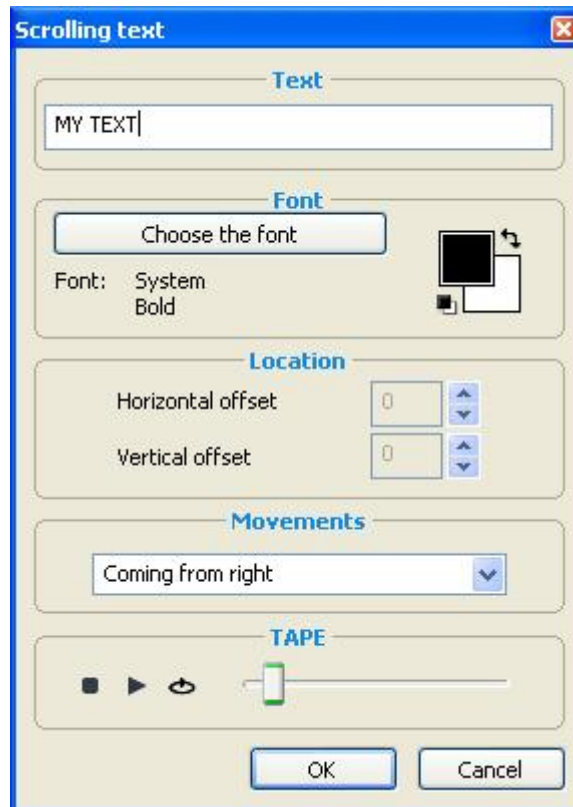
The basic tools are situated in the "Tools" area of the window. You can find the main functions available in a bitmap designer and select a color for each fixture very quickly. Each fixture is represented by a square on the left side. You can display the name of each of them by clicking on "Display fixtures' identification". Several tools are available:

- Select pixel and Select area: the first one allows to select fixtures one by one, the second allows to select several fixtures simultaneously
- Pen and Paint bucket: to paint one or several pixels with the selected colour
- Line, Rectangle, Circle: to draw a line, a rectangle or a circle
- Pipette: to pick a color from the fixtures area
- Copy, Paste: to copy or paste pixels
- Load an image: to draw an image (BMP, JPG...) with your fixtures

You must use the colour picker to change the colour of the selected pixel(s). You can also enter the RGB values manually.

Text wizard

The text wizard allows to write easily a text on your matrix. You can make either static or scrolling text, choose the font, the background color... You must click on the "T" button ("Wizard" area) to open the following window.



Here we must enter our text and then choose a font and a colour. You can specify a colour for the text and for the background. It is also possible to move your text vertically and/or horizontally with the "Horizontal offset" and "Vertical offset" cursors. Then, if you want your text not to be static, you must select the type of movement from the list situated in the "Movements" area. The cursor in the "TAPE" area makes it possible to change the speed of the scrolling.

4.3.4 Cambiando el TIEMPO, TAMAÑO o DIMMER de una escena

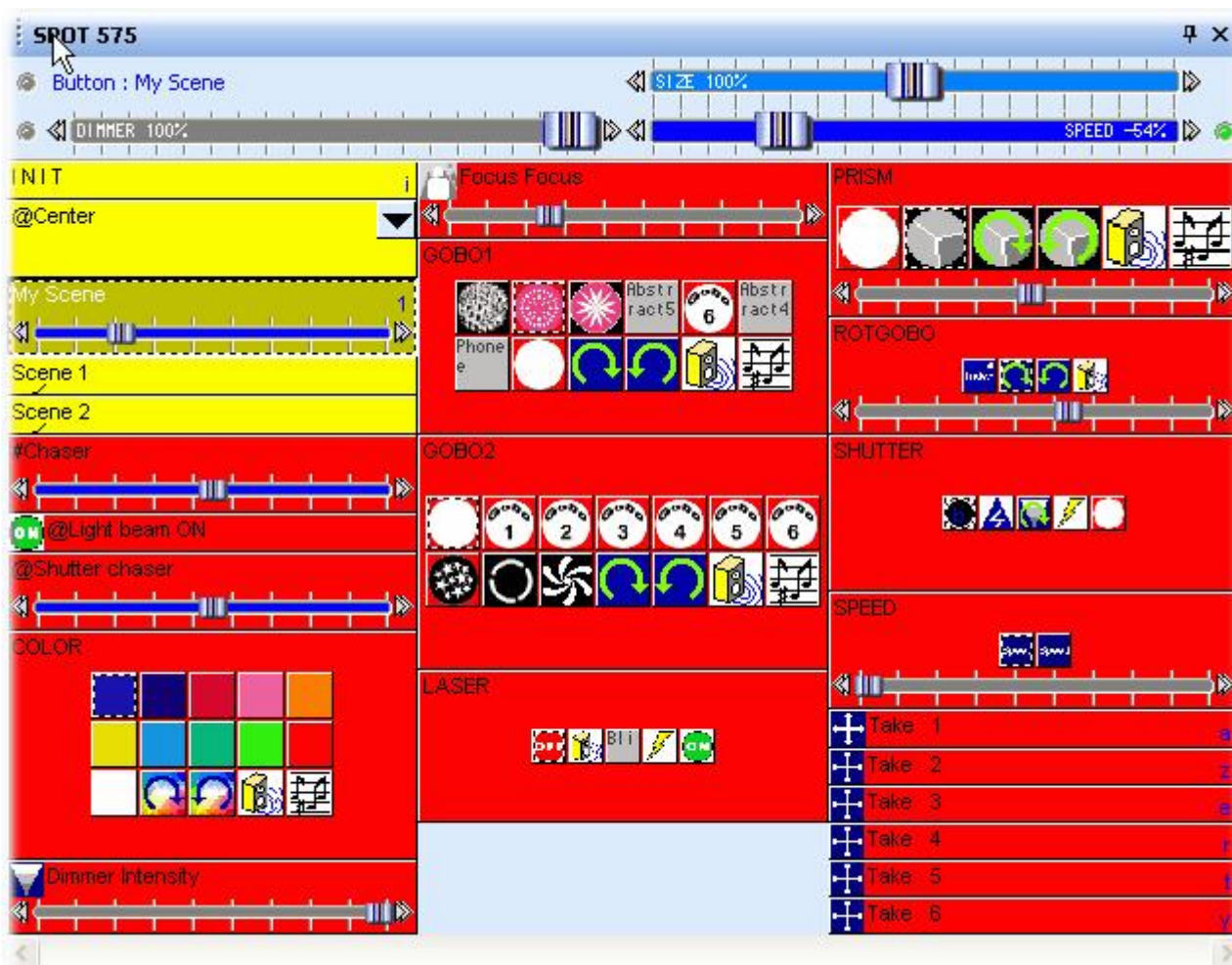
Como vimos en el capítulo anterior, es posible tener un "FADER" en un botón : escena o switch. Estos faders pueden tener tres funciones diferentes, TIEMPO, DIMMER y TAMAÑO. Cada botón puede tener sus propios faders. Las funciones DIMMER y TIEMPO pueden trabajar como parámetros globales de la página. Veamos como usar estas 3 funciones.

Primero es importante ver como habilitar estas funciones. Si queremos usar las funciones DIMMER y TIEMPO debemos permitir a los canales de la página ser controlados por estos faders. Para hacerlo debemos ir a la ventana "Página Opciones" y seleccionar el tab "Canales". Podemos abrir la ventana del menú "Página" y hacer click en "Opciones".

La función Tiempo

Si queremos aumentar (o disminuir) la velocidad de una secuencia (Easy Time o Easy Step) en tiempo real, debemos usar la función TIEMPO. Lo mas interesante es que no tenemos que modificar nuestro programa para cambiar la velocidad. Todos los cambios hechos con los faders de TIEMPO no se guardan. Por supuesto la posición del fader de TIEMPO si se guarda, pero se puede regresar a la velocidad programada, restableciendo la posición del fader.

Podemos mostrar los faders en los botones o usar la : "Barra de Faders F1-F12 Botón". Usando la barra ahorramos espacio. Dibujar los faders hace que el botón sea mas grande y además si se agrupan los botones será mas difícil visualizar todos los botones en una pantalla de baja resolución. La "Barra de Faders F1-F12 Botón" permite usar las 3 funciones : TIEMPO, DIMMER y TAMAÑO así que será muy útil ahorrar espacio. Debe ir al menú "Página-Display" y seleccionar "Barra de Faders F1-F12 Botón" para mostrar la ventana. También es posible abrir la Barra haciendo click derecho con el mouse en la Barra del titulo de la Página. Por favor vea la Barra debajo.

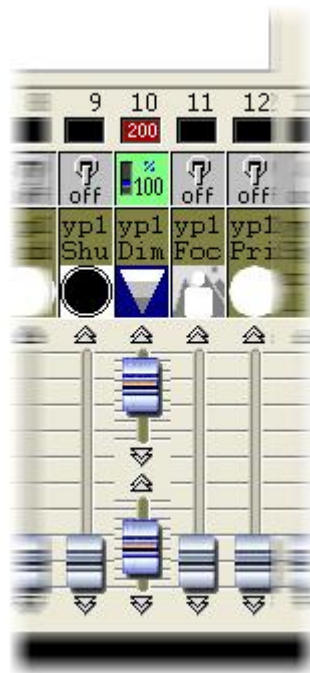


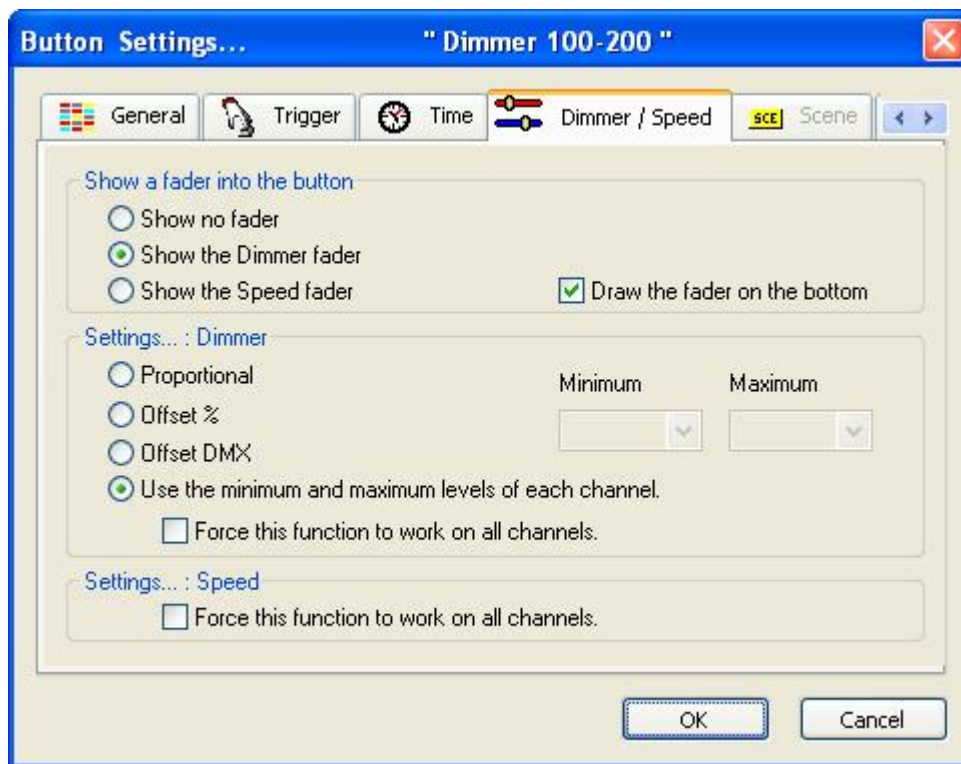
La función Dimmer

Esta función permite modificar, en un botón, el nivel DMX de algunos canales en tiempo real. Si la librería de la luminaria esta bien hecha se deberá tener un fader DIMMER en los canales de Dimmer, Zoom, Iris, Focus.... Esto le permite modificar la intensidad de los canales sin tener que editar los botones.

Puede ser muy útil usar esta función para la iluminación convencional (PAR...), esto permite tener un botón desde donde se modifique la intensidad del haz en tiempo real.

Veamos ahora como usar esta función en un canal dimmer. Veremos como crear un switch que nos permita controlar con el fader, el dimmer de 100 a 200 (valores DMX) . Es muy útil saber como hacerlo cuando el dimmer esta localizado en el canal del shutter (ejemplo. Blackout de 0 a 99, Dimmer de 100 a 200 y Strobo de 201 a 255%). Primero debemos crear un nuevo switch ("Botón" - "Nuevo Switch"), lo llamaremos "Dimmer 100-200". Luego debemos editar este botón haciendo click en "Edit" del menú "Botón" . Por favor note que el botón debe ser activado antes de llamar el menú.





La función Tamaño

Esta función permite modificar el tamaño de un movimiento. Imagine que una escena está haciendo un movimiento de tilt con las luminarias, por alguna razón se quiere reducir la amplitud del movimiento sin editar la escena. Se debe usar la función TAMAÑO para lograrlo. Solo tiene que mover el fader en la Barra de Faders, mientras la escena se esta ejecutando, y se verán los cambios en tiempo real en las luminarias.

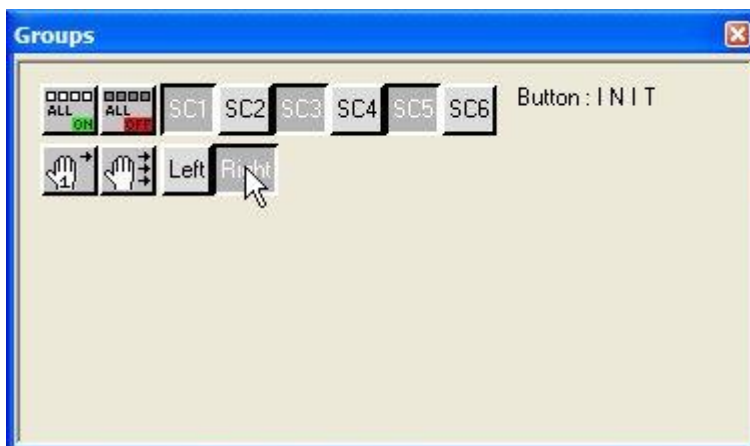


Es importante saber que podemos usar las funciones de DIMMER y TIEMPO como parámetros globales de la página. Para hacerlo debemos abrir la "Barra de Faders F1-F12 Página" del menú "Página" o hacer click derecho con el mouse en la barra del titulo de la página. Asegúrese de no olvidar los cambios hechos en esta Barra, por que tendrán prioridad en todos los botones de la página.

4.3.5 Grupos

Gracias a esta nueva herramienta, es posible crear grupos de luminarias en cualquier página. El tiempo de programación se verá reducido significativamente, así como el tiempo de acceso a las diferentes funciones de cada luminaria para una aplicación en VIVO.

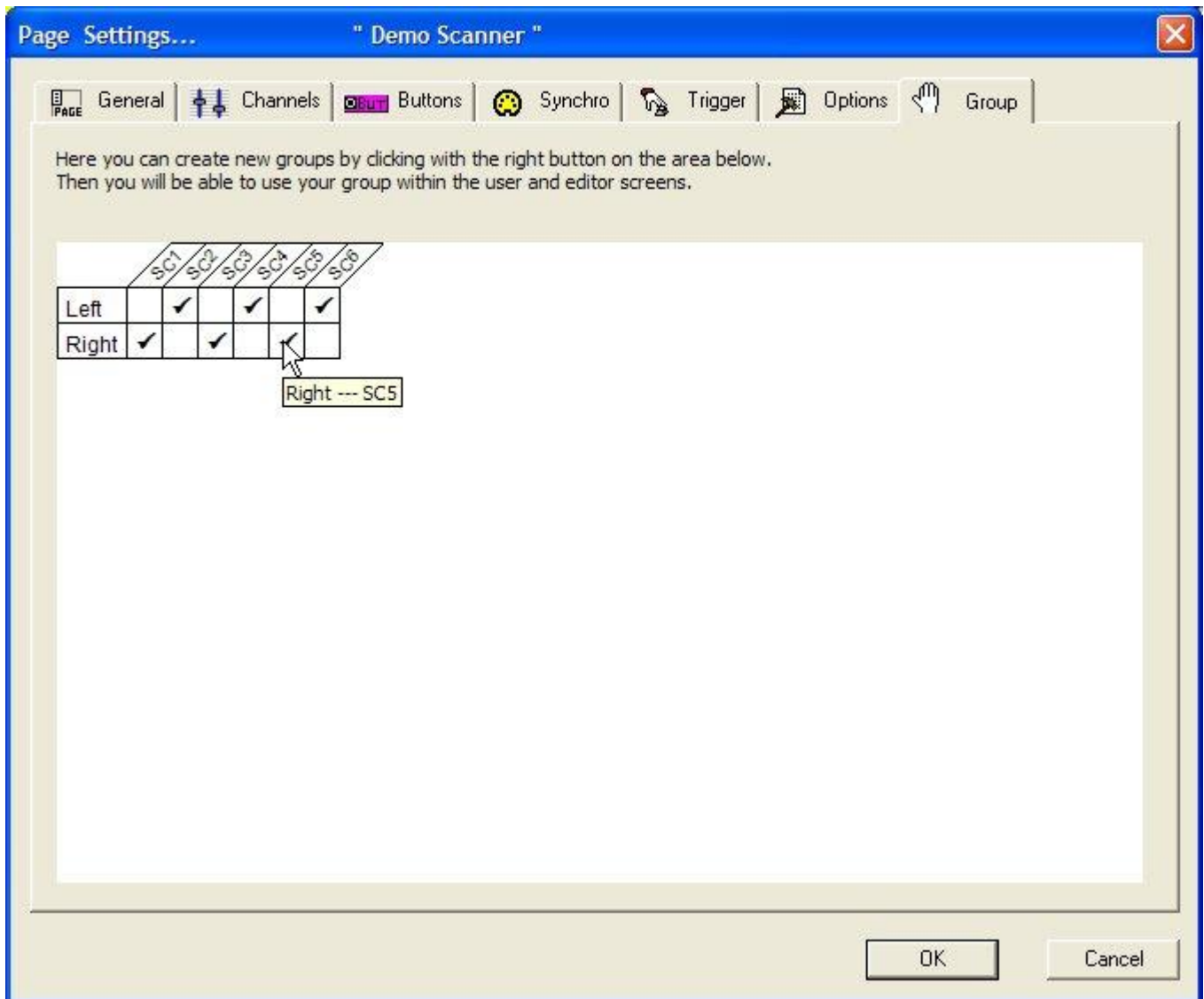
Los grupos de luminarias pueden programarse de un modo mas amigable. Por ejemplo, dos grupos de luminarias han sido creados para el siguiente caso : escenario izquierda y escenario derecha. Un efecto especial (color, gobo, movimiento...) se le puede asignar a cada grupo instantaneamente.



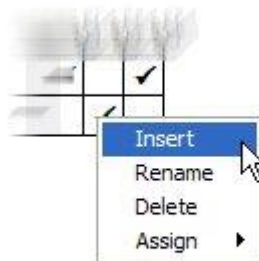
Una parte del escenario está lista para programar grupos. Se verá como proceder en los siguientes capítulos.

4.3.5.1 Como programar grupos

La programación de Grupos se efectua en la ventana de abajo. Para tener acceso a ella, debe irse a "Opciones de Página" y hacer click en el TAB Grupos. Solo recuerde que las opciones de página se accesan a través del menu "Paginas" del software 2004.



Para crear, suprimir o cambiar un grupo, debe hacerse click derecho en el area blanca para que el siguiente menu aparezca en la pantalla:



Se puede crear un nuevo grupo, renombrarlo o eliminarlo, y tambien asignarle una tecla como atajo, para usarlo mas facilmente despues.

4.3.5.2 Como usar grupos en las pantallas de usuario y editor



Se puede escoger mostrar o no, la barra de "Grupo" en la pantalla de usuario. Si se quiere mostrar, todo lo que hay que hacer es seleccionar "Grupos" en el menú de "Ventanas" del software 2004 o hacer click en el siguiente botón de la Barra estandar:



También se puede escoger mostrar o no, la barra de "Grupos" en la pantalla de Editor: haga click en el menú "Display" y después en la barra "Grupos" ..

Modo Pantalla de Usuario

Hay tres diferentes modos para usar los grupos. Se puede cambiar de un modo al otro accionando los dos botones que se muestran abajo. Si estos dos botones están libres, se tendrá acceso al tercer modo (default mode).

Default Mode	Cualquier grupo que se esté usando será efectivo para el botón seleccionado (escenas o switches). Por ejemplo, si se presiona el switch "Color rojo" y el grupo "Escenario izquierdo" está activado, solo las luminarias pertenecientes a ese grupo se colocarán en color rojo.
	En un caso similar, la función "grupo" solo se aplicará a esta sola acción.
	La función "grupo" se aplicará desde ahora a cada nueva acción hasta que este botón se libere.

Un botón (escena o switch) al cual se le aplica la función grupo, inmediatamente tomará el siguiente aspecto:

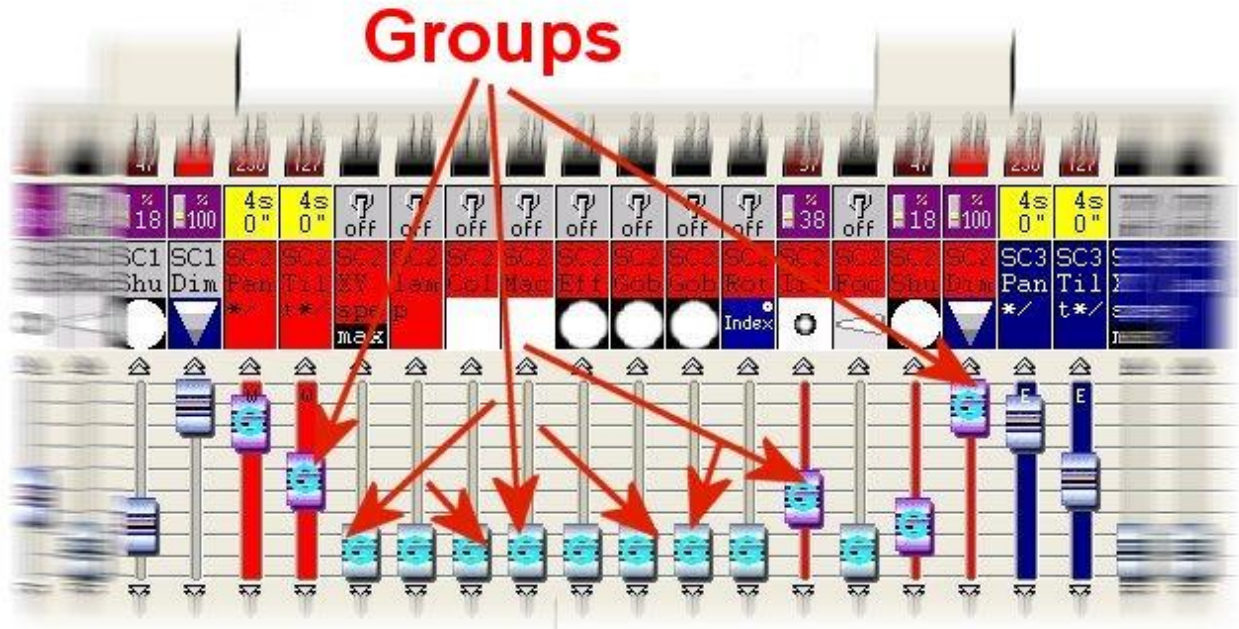


La fuente del botón se vuelve azul y una pequeña "G" aparece en la parte inferior.

Modo Editor

Aquí solo los dos modos previos están presentes. Antes de usar la función grupos, debe seleccionarse primero una de las dos opciones. Una vez que se ha oprimido el botón seleccionado, solo hay que hacer la programación en una de las luminarias. La misma programación contendrá el conjunto de luminarias pertenecientes al grupo.

Una luminaria que pertenece al grupo seleccionado se visualiza de la siguiente manera:



4.3.6 Como crear un Ciclo (Lista de Cues)?

Considerando que se ha leído el manual hasta este punto, ya se tiene cierta autonomía para programar sus propios efectos de iluminación. Ya sabe que el software trabaja con botones, cada uno de los cuales tiene una hoja de tiempo que puede ser programada individualmente.

Los botones "escena" son exclusivos (solo uno puede ser activado a un tiempo), y los botones "switch", son simultáneos. Por lo tanto se pueden programar encendido de lámparas, movimientos, scans, luces fijas, y mucho mas...

En general, se puede programar un show completo, usando un solo botón!. Aunque no es el mejor modo, es posible, es como construir una pared con un solo ladrillo grande, en lugar de hacerlo con muchos pequeños. Se recomienda usar un número máximo de botones, para dividir acciones complejas en una secuencia de acciones más simples. Debe tenerse en mente:

"UNA ACCION -> UN BOTON ! "

Si desea grabar una secuencia de acciones como, PARES haciendo un fade en la pared, haces de luz enfocando en medio del escenario, un cambio de gobos o colores. Es fácil: use un "Ciclo". Ejemplo : Imaginemos que con tu pista musical favorita, quieras que los scans, barran la pista de baile de derecha a izquierda, y luego de frente a atrás, una y otra vez repetidamente....

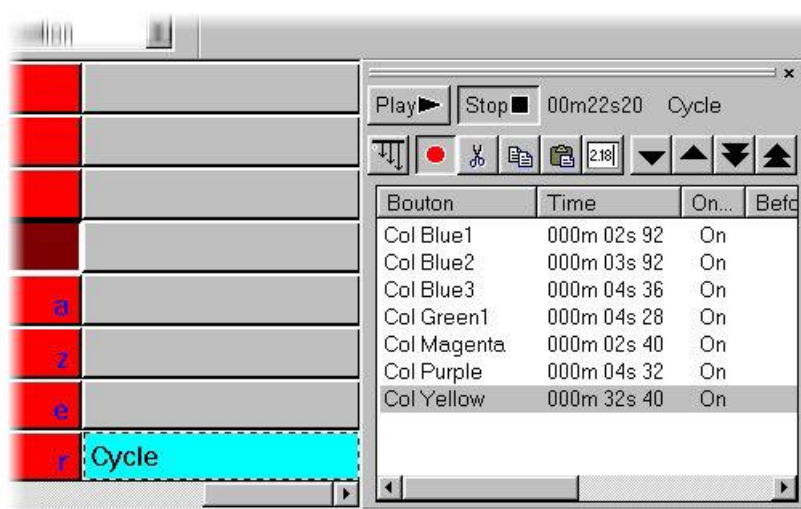
Esta secuencias pueden ser programadas en una sola escena, y aunque el proceso consume tiempo, es posible hacerlo. Ahora, como se puede cambiar la duración de la secuencia? Se va a comenzar de nuevo? De alguna manera se puede tratar de bajar el ritmo, aun cuando los haces de luz no estarán lo mejor afinados al ritmo...

De hecho, lo mejor que se puede hacer, es programar dos "Escenas", una para los movimientos de Pan y la otra para los movimientos de Tilt. Cada "Escena", se puede programar sin tiempo. Solo bastará alternada y automáticamente disparar "Escenas" haciendo click en un botón de "Ciclo".

Grabando un Ciclo

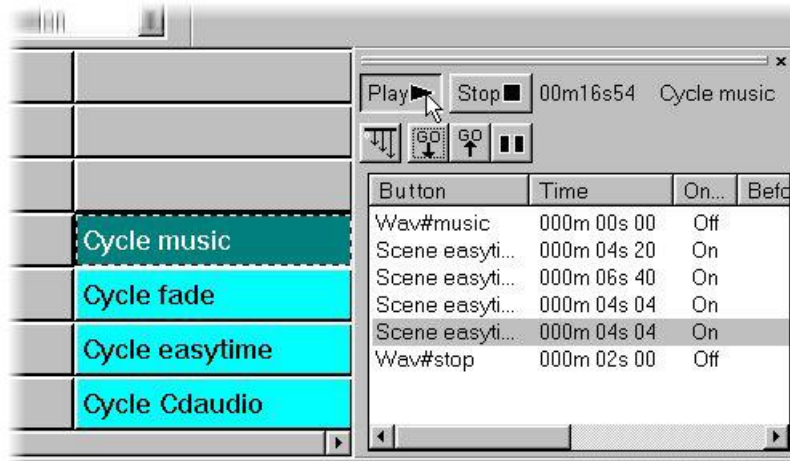
Un ciclo puede ser grabado inmediatamente. Todo lo que hay que hacer es click en "Nuevo Ciclo", nombrarlo y guardarlo.

Mientras se está grabando, el ciclo memoriza el botón activado y el tiempo entre la activación del siguiente botón. Una vez que se ha activado el ultimo botón, no olvide detener (STOP) el proceso de grabación.



Ejecutando un Ciclo

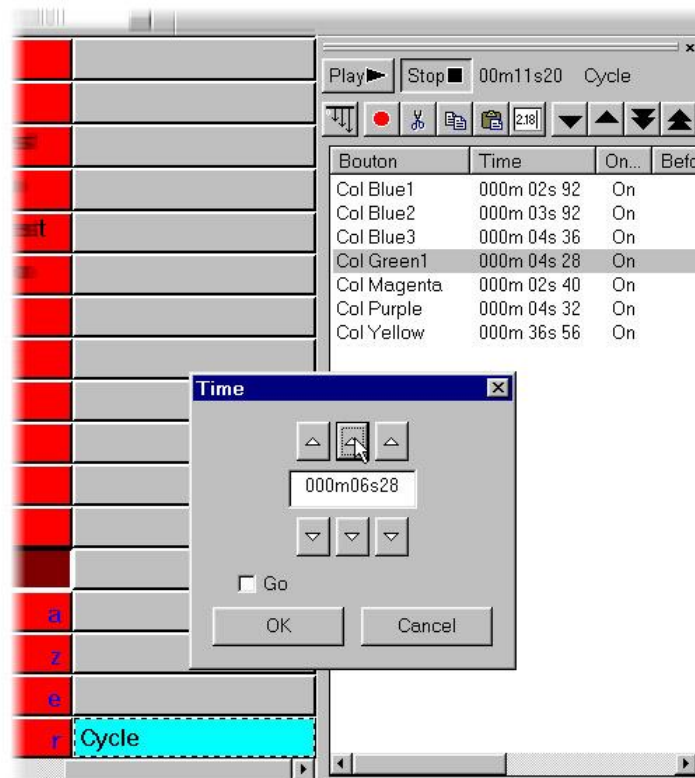
Increible pero cierto, para ejecutar un ciclo, solo hay que hacer click en el botón correspondiente. Un ciclo puede grabar cualquier botón activado, como "Escena", "Switch" así como otro "Ciclo". Es posible programar una secuencia de ciclos.



Los potenciales del software son virtualmente indefinidos, pero por supuesto, el hardware de su PC y su memoria son limitados.

Modificando un Ciclo

Una vez que han sido grabados y guardados, los ciclos pueden ser modificados, lo cual es muy conveniente para ajustar efectos. Por ejemplo, puede dejar que su inspiración lo guíe mientras escucha una pista de un CD, y crear sus efectos inmediatamente. Será posible después modificar los tiempos para sincronizar los efectos y afinarlos con el ritmo de la música. Para cambiar los tiempos, simplemente modifíquelos en la ventana de Ciclo.



Las funciones "Cortar/Copiar/Pegar" están disponibles en la barra de herramientas. Si desea insertar un nuevo botón, regrese al modo de grabación (indicador rojo) luego haga click en el botón seleccionado. Si el botón está en una página diferente, busque en la ventana página.

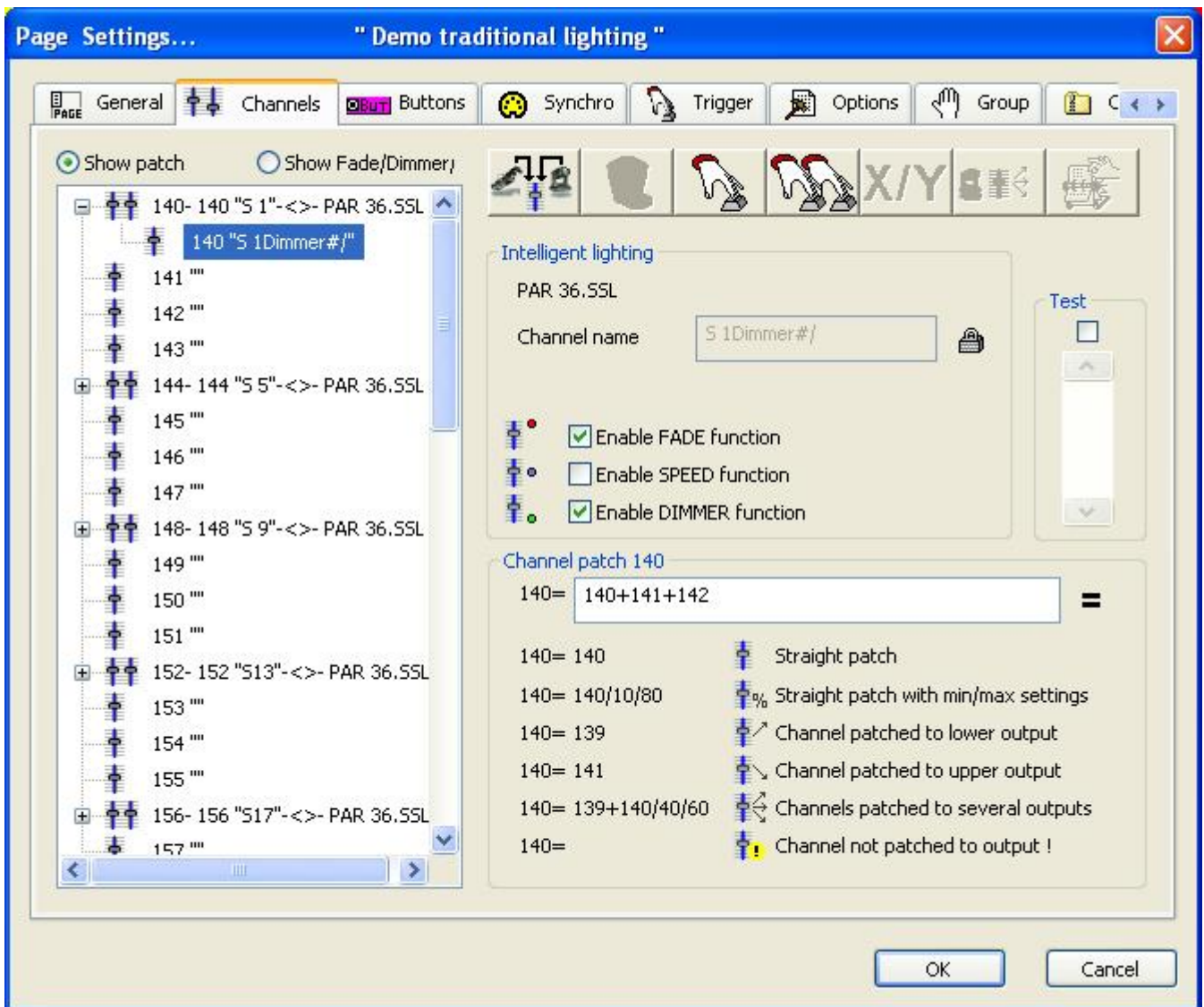
5 Características de software avanzado

5.1 Usando el "parcheo"

Es muy importante conocer la diferencia entre canales y salidas. Las salidas son los canales DMX. El parcheo puede ser directo o no. Esto significa que el canal 1 de una página, puede ser eslabonado al canal DMX 1 o no. Es muy útil eslabonar varias salidas DMX al mismo canal. También permite escoger el universo DMX. Imagine que desea usar el segundo universo DMX para su página, tendrá que usar la opción "desplazamiento" que permite desplazar las salidas.

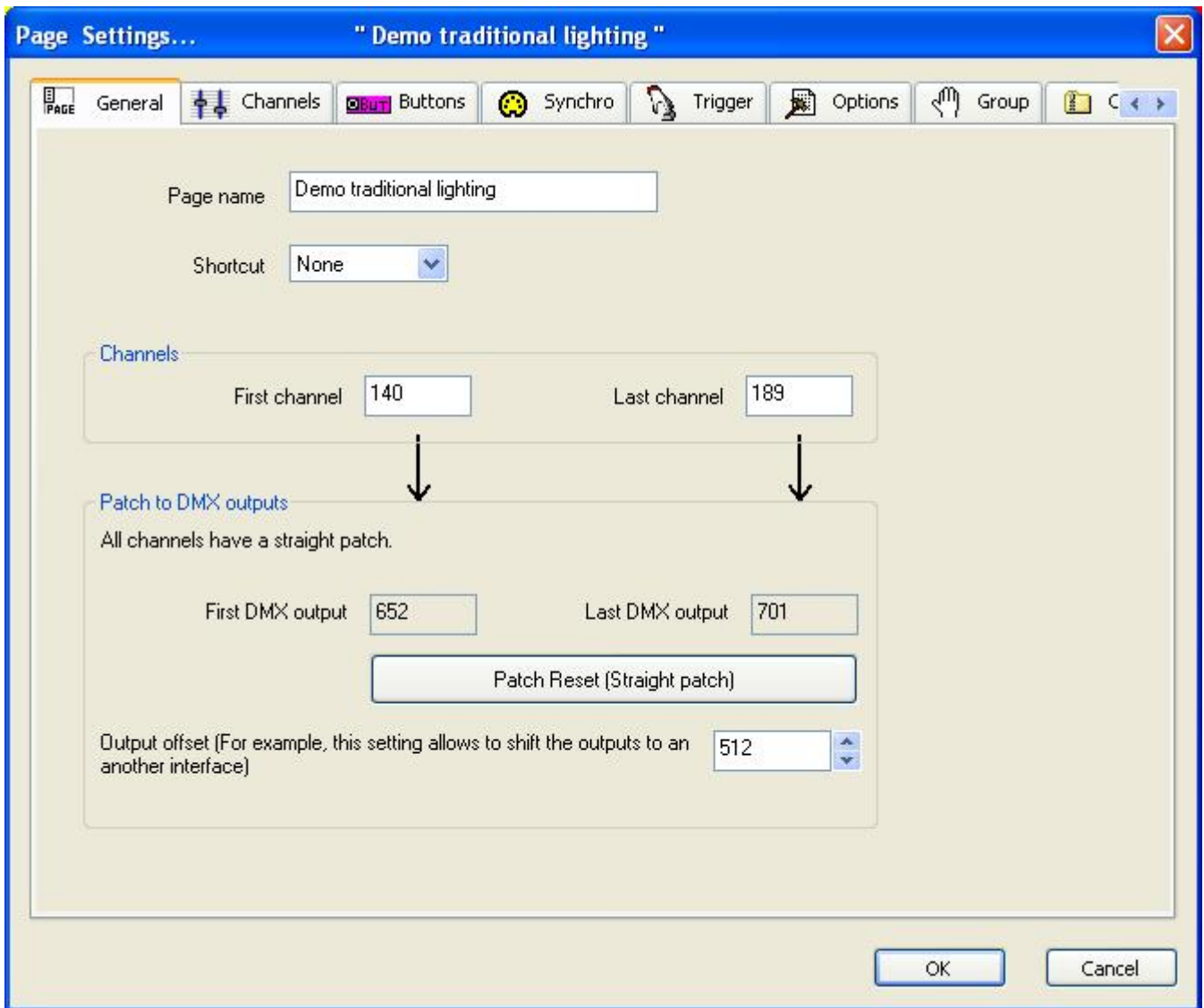
Modificando el parcheo

Abra la ventana "Página Opciones..." y haga click en el tab "Canales" para modificar el parcheo. Imagine que quiere usar el mismo canal (140) para controlar varias salidas DMX (140, 141 y 142). Seleccione el canal de la lista del lado izquierdo y vaya al área de "Parcheo de Canal" e introduzca : **140+141+142** como se muestra debajo.



Modificando el desplazamiento

Abra la ventana "Página Opciones..." y haga click en el tab "General" para modificar el desplazamiento. Imagine que quiere mandar la información DMX en el Segundo universo, debe especificar un valor para desplazar las salidas a la segunda interfase DMX . Para hacerlo, introduzca 512 en el área "Parcheo a las salidas DMX" como se muestra debajo.



Un desplazamiento de 0 significa que el software usa la primera interfase, 512 significa la segunda, 1024 la tercera...

5.2 La ventana de Salidas

La ventana de Salidas permite visualizar en tiempo real el nivel de los canales en una página, o en todas las salidas DMX. Aún más, es posible cambiar directamente los valores de los canales en los modos disponibles, gracias a este mismo menú.

Todos los canales se pueden controlar directamente en VIVO, como si se estuviera manejando una consola de iluminación ! Disfrutelo !



5.2.1 Modos de Display

La visualización entre los diferentes modos de display, se hace con la ayuda de los botones situados a la izquierda de la ventana:



OUT 1 PAGE : muestra el nivel de las salidas de la página activa (antes del parcheo)

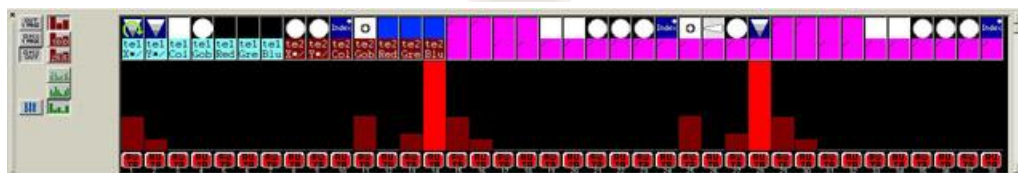
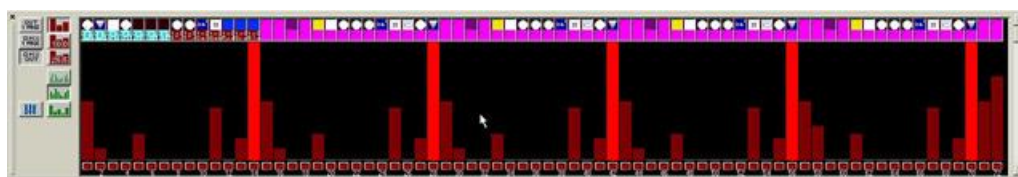
DMX 1 PAGE : muestra el nivel de las salidas DMX (parcheo) de la página activa (después del parcheo)

DMX OUT : muestra el nivel de todas las salidas DMX

Acabamos de ver los tres modos de visualización posibles. Existen también otros tres modos modificables con los siguientes botones:



El primero solo permite la visualización de niveles : no podemos intervenir en las salidas. Para intervenir en las salidas, se debe utilizar los otros modos. En estos dos, se tiene un acceso en VIVO a todas las salidas, de acuerdo al modo de display seleccionado. He Aquí estos dos modos :



El primer modo permite visualizar más salidas que en el segundo, sin embargo el acceso a las salidas es más difícil. En el caso de un uso eventual en las salidas, aconsejamos el primer modo. Si usted ajusta frecuentemente los niveles de las salidas, utilice el segundo modo.



Estos dos modos de visualización, requieren muchos más recursos de la computadora que el modo normal. Es por esto que aconsejamos permanecer en modo normal si usted no utiliza el control manual de las salidas.



Easy View Manual

Table of Contents

Part I Prefacio	1
Part II Visualizador 3D	2
1 Primeros pasos	2
Menu	2
Barra de herramientas	3
Movimientos con mouse	4
2 Escenario 3D	5
El primer escenario	5
3 Parámetros de escenario	7
Parámetros de objetos	8
Tamaño y color del escenario	10
Editor de objetos simples	11
4 Funciones avanzadas	12
Opciones Rendering	12
Grupos	13
Importar objetos 3DS	13
Librería	14
Atajos	14

1 Prefacio

El Visualizador 3D provee una visualización del escenario en 3-D en tiempo real. Hace posible seguir los movimientos de los haces de luz, colores, así como los efectos principales disponibles en las luminarias inteligentes (iris, estrobos, dimmers y shutters). El haz de luz de cualquier lámpara tradicional (PAR...) también puede ser visualizado.

Con Visualizador 3D inserte objetos tales como estructuras o mobiliarios de la librería, y construya su escenario o ambiente disco del modo más realístico.



Nota: Entre más cuidadosa sea la elaboración de la librería de las luminarias, se tendrá mejor resultado con la representación en 3D.

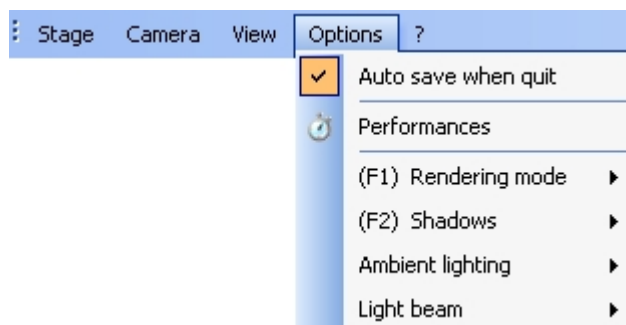
2 Visualizador 3D

2.1 Primeros pasos

Este capítulo está dedicado a las funciones básicas del software. Incluye lo que debe saberse para comenzar a trabajar con el Visualizador 3D. Los menús, de las barras de herramientas...

2.1.1 Menu

Todas las funciones pueden ser usadas del menú principal del software, que contiene 5 sub-menús.



1. El menú "Escenario" permite crear un nuevo escenario, abrir uno existente o guardar el actual (formato.evns) y también para abrir los parámetros de escenario.
2. El menú "Cámara" permite cambiar la vista (derecha, de arriba...), mover la cámara con el mouse, para un hacer zoom in o zoom out, y que la cámara gire automáticamente alrededor del escenario. También es posible tomar una foto del escenario (formato BMP). Y permite grabar hasta 4 cámaras para el escenario y usarlas en cualquier momento desde el menú.
3. El menú "Vista" permite mantener la ventana siempre visible y mostrar o no la barra de herramientas.
 - 4.
- El menú "Opciones" permite seleccionar el auto guardado (guarda automáticamente las modificaciones cuando se sale del software) y abrir la ventana "Eficiencias". También se pueden establecer las siguientes opciones render:
 - Modo render (normal o avanzado)
 - Sombras
 - Luz ambiental
 - Densidad de "humo"
5. El menú "ayuda" permite revisar la fecha del software y abrir la ayuda en línea.

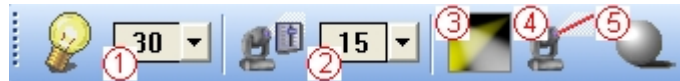
2.1.2 Barra de herramientas

Hay 2 barras de herramientas que dan acceso rápido a varias funciones del software. La barra de herramientas estandar:



1. Siempre visible
2. Abrir los parámetros del escenario
3. Captura de pantalla
4. Vistas y "Cámara"

y la barra de opciones:



1. Luz ambiental
2. Densidad de humo
3. Modo render avanzado
4. Modo render alambre
5. Sombras

2.1.3 Movimientos con mouse

El mouse permite hacer varias cosas.

En la vista principal:

- Si la opción "Movimiento" esta activa del menú "Cámara", el mouse mueve la cámara alrededor del escenario. Para hacerlo debe hacerse click izquierdo y mantener el botón del mouse, mientras se mueve
- Se puede hacer zoom (in y out) con la rueda del mouse. También es posible hacer zoom moviendo el mouse (arriba y abajo) mientras se mantiene oprimida la rueda del mouse
- Se puede mover la cámara (dirección) moviendo el mouse, mientras se mantiene oprimido el botón derecho del mouse

Cuando el tab "Posición" se muestra en las "Opciones de objetos":

- Se pueden mover los objetos en el escenario (ejes X e Y) con el mouse. Para hacerlo, seleccione el objeto con el botón derecho del mouse y mantenga el botón mientras mueve el mouse
- Se pueden mover los objetos en el eje Z con la rueda del mouse

2.2 Escenario 3D

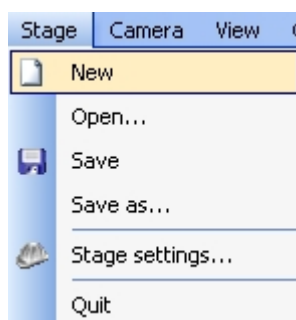
The 3D stages you are building up are saved in "evs" files and can be open at anytime. All the inserted objects will then be saved with the dimensions of your stage. However, the positions of your fixtures are managed by the DMX controller. If your fixtures are not displayed in your stage, it comes from the DMX controller and not from the Visualizador 3D.

Also, if you use your fixtures from stage to stage with different positions, only the latest ones are saved.

2.2.1 El primer escenario

Este capítulo describe como crear el primer escenario.

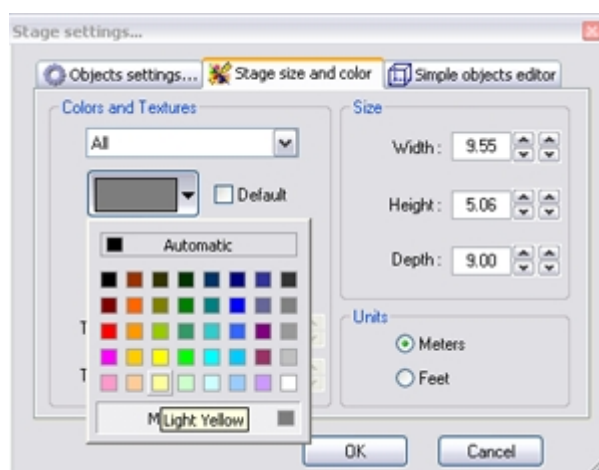
- Del menú "Escenario" seleccione "Nuevo" para crear uno nuevo.



- Luego seleccione "Parámetros de escenario..." del menú "Escenario" para abrir el editor de escenario

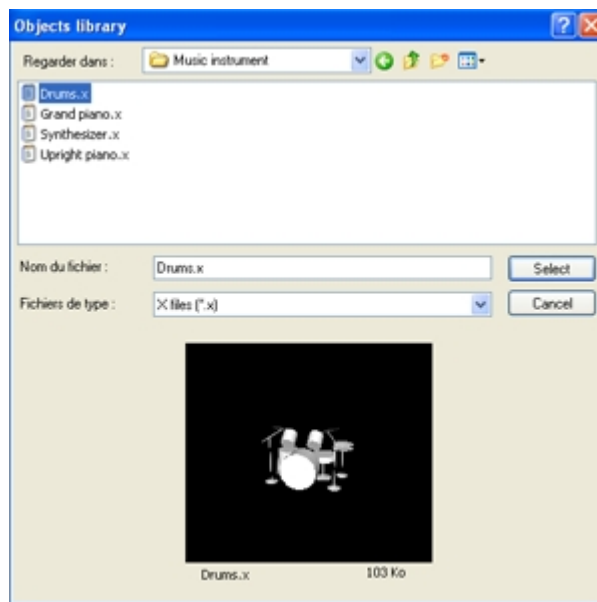


- El tab "Tamaño y color del escenario" permite establecer el tamaño y color de las paredes del escenario(*)

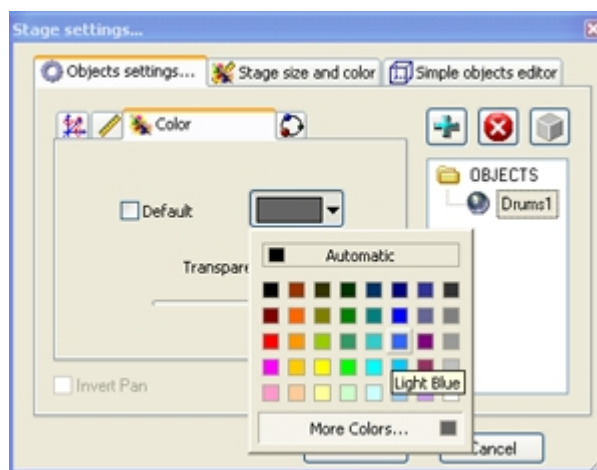


Ahora se puede agregar el primer objeto 3D del tab "Opciones de objetos"

- Hacer click en el botón "Agregar" y seleccionar el objeto de la librería (ejemplo: Instrumento Musical/Batería.x)



- Se puede modificar la posición, el tamaño y el color del objeto (debe seleccionarse primero, el objeto en la lista)



Repita la operación para cualquier otro objeto nuevo

Nota: Puede insertar varios objetos simultáneamente, seleccionando los objetos manteniendo la tecla "Ctrl" oprimida

(*)También puede agregar una textura (bitmap) en cualquier pared (ver **Editor de objetos simples**)

2.3 Parámetros de escenario

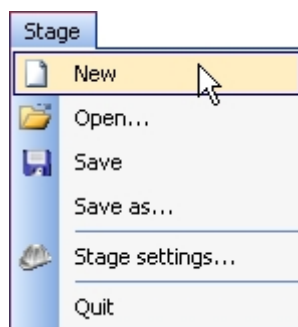
Los parámetros del escenario se obtienen haciendo click en el botón que se muestra. Se encuentra en la barra de herramientas o haciendo click en "Escenario" "Parámetros de Escenario" dentro del menú.



Abra y Guarde tantos parámetros de escenario como guste.

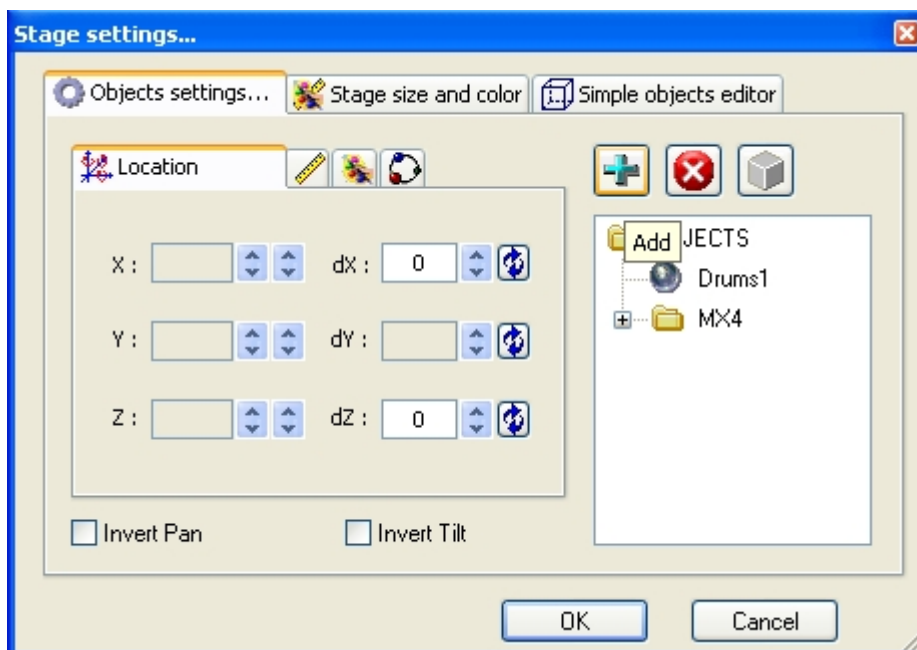
Esto le permite almacenar tamaños del escenario y grupos de muebles, para que en el futuro se usen después rápidamente. Abra y Guarde tantos parámetros de escenario como guste.

Esto le permite almacenar tamaños del escenario y grupos de muebles, para que después en el futuro se usen rápidamente. Abra y guarde tantos parámetros de escenarios diferentes como guste.



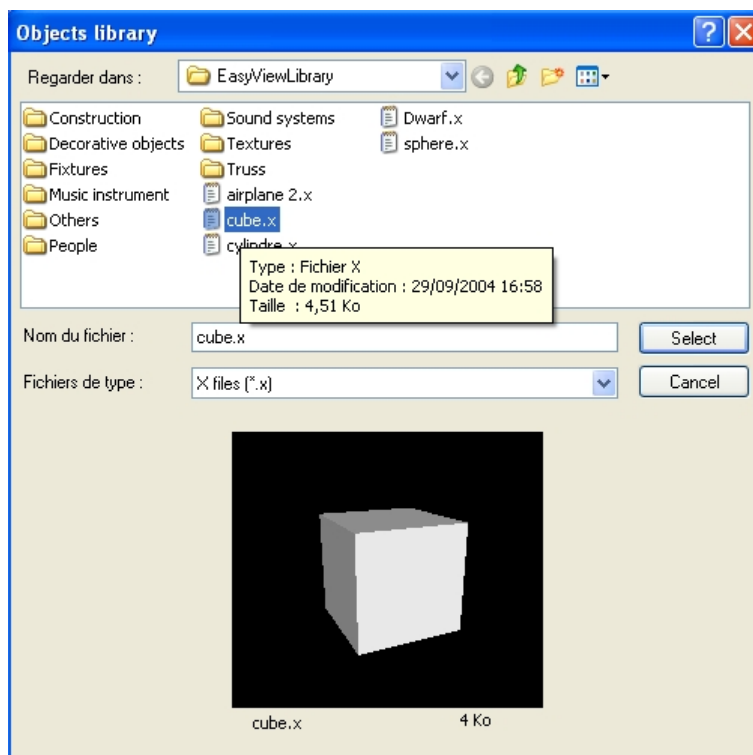
2.3.1 Parámetros de objetos

Esta ventana permite mover objetos y luminarias en el escenario y cambiarles el tamaño y el color. También podemos agregar y retirar objetos.



Insertando un objeto

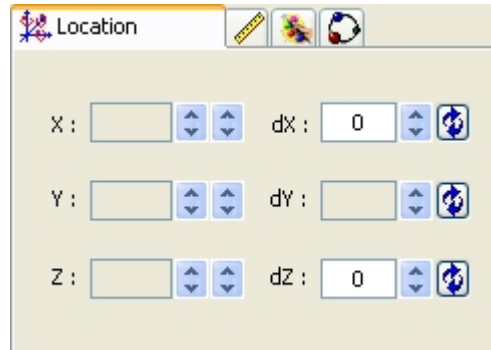
El software permite insertar objetos de una librería. Se pueden encontrar ahí, estructuras, mobiliario y sistemas de sonido. Los objetos se pueden retirar del escenario en cualquier momento. Para acceder a esta librería, se necesita abrir la siguiente ventana, haciendo click en el botón "Agregar":



La librería en la izquierda muestra los objetos disponibles para insertar. Una vez seleccionado, el objeto aparece automáticamente en la ventana de visualización. El objeto seleccionado se puede prever antes de insertarlo. Haga click en "Seleccionar" para insertar el objeto en el escenario.

Moviendo objetos o luminarias

En esta ventana los objetos y luminarias se pueden desplazar individualmente o en grupo usando el modo de multi selección. Hay disponible seis diferentes parámetros: tres movimientos los ejes X, Y, Z (ancho, alto y profundo del escenario) y también tres movimientos de rotación alrededor de estos ejes. Por lo tanto los objetos se pueden posicionar tal y como están en el escenario. Se debe abrir el tab "Ubicación" para ajustarlos y seleccionar los objetos y luminarias de la lista. (ver debajo).

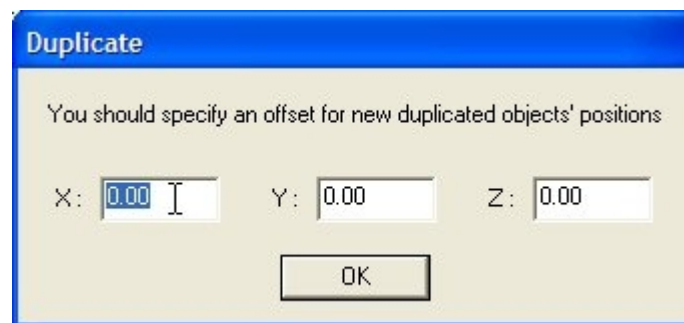


Cambiando tamaño y color de los objetos

Debemos ir a los tabs de "Tamaño" y "Color" para cambiar estos parámetros. Es posible modificar la transparencia de los objetos 3D, esto puede ser muy útil por ejemplo, para crear una ventana....

Duplicar objetos

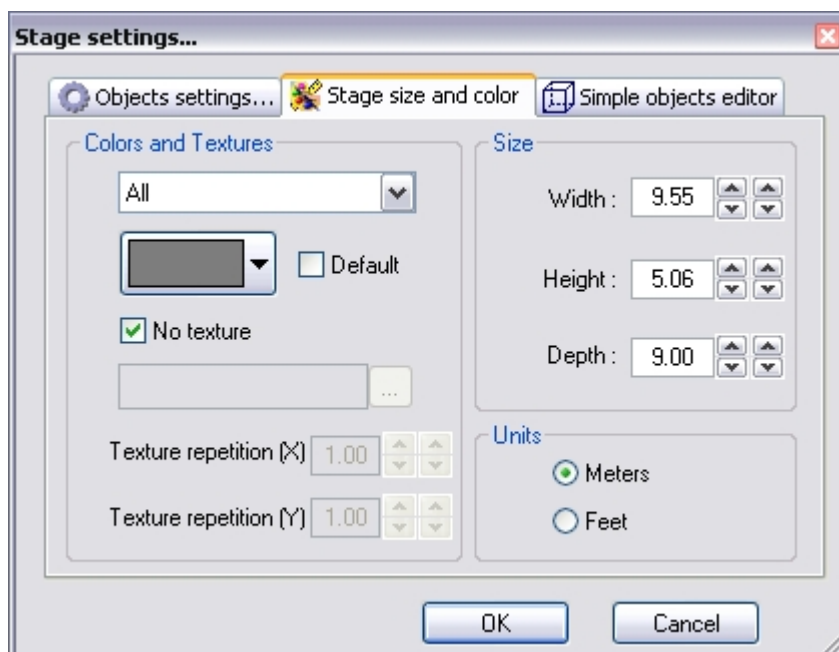
Utilizando la función "Duplicar", podemos editar y posicionar uno o varios objetos. Por ejemplo, imaginemos que han diseñado un grupo de elementos de estructura en círculo, y que se desea tener la misma figura 4 metros a la izquierda... Que se debe hacer? Bueno la función "Duplicar" permite reinsertar el grupo de objetos para obtener la misma figura y moverlos proporcionalmente. Mas aun, se puede seleccionar el primer grupo de objetos (llamado "circle 1") y con un simple click del mouse, hacer que aparezca el menú "Duplicar" en la pantalla:



Los objetos copiados se moverán de su posición original, de acuerdo a los desplazamientos especificados.

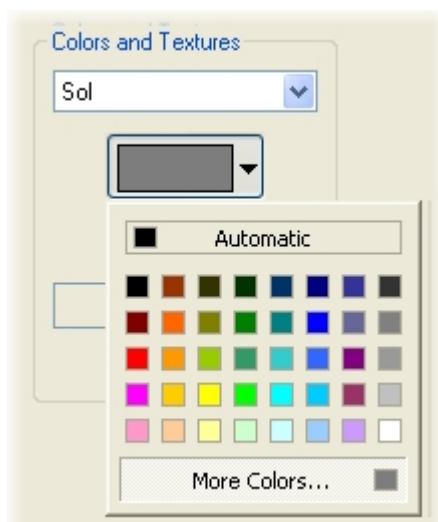
2.3.2 Tamaño y color del escenario

El color y dimensiones del escenario (ancho, altura y profundidad) pueden definirse en este menú.



Color

Primero debemos seleccionar el plano o todos ellos, para hacer nuestro escenario de un solo color. Para cambiar color, retire la "x" de la caja de chequeo "default", y seleccione el color de la siguiente ventana:



Si no se encuentra el color que se requiere, haga clic en "Other Colors..." para tener una selección mas amplia.

Texturas

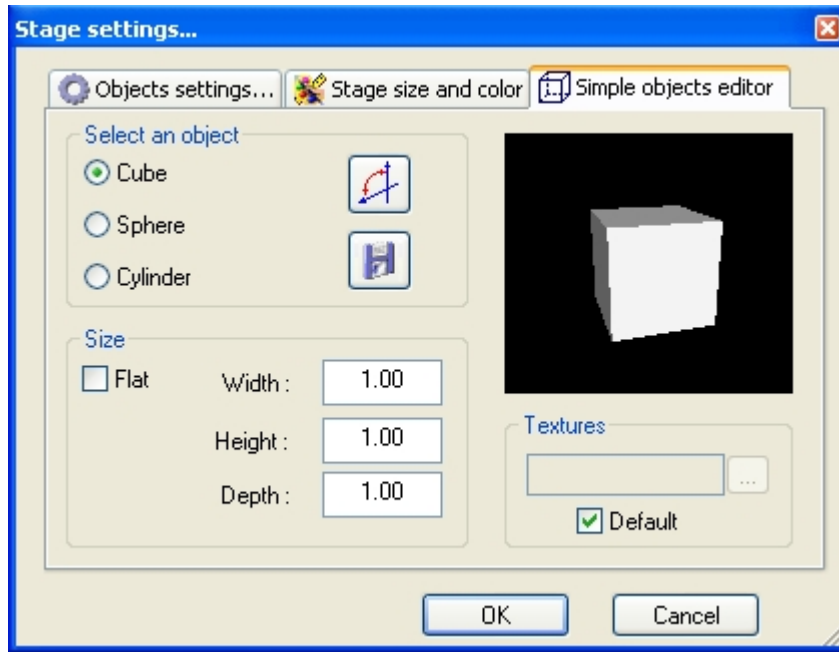
Como con el color, se debe deseleccionar la opción "No textura" para escoger una textura para las paredes. Seleccione la imagen (BMP or JPG) haciendo click en el botón "...". También se puede lograr una repetición de texturas (horizontal y verticalmente) usando los controles de "Repetir de Textura (X e Y)".

Unidades

Se puede seleccionar trabajar en metros o en pies, seleccionando la unidad en el control correspondiente.

2.3.3 Editor de objetos simples

Esta nueva herramienta permite crear tus propios objetos, y reusarlos después :



Pueden crearse 3 diferente tipos de objetos :

- Cubo
- Esfera
- Cilindro

Se pueden modificar dimensiones y después guardarlos bajo el formato Microsoft X. La opción "Plano" permite agregar 2 cm de altura y rápidamente crear una pantalla rectangular o circular en forma y reusarla en futuros escenarios.

Texturas

Y también se puede agregar una textura a un objeto. Se debe deseleccionar la opción "No textura" para hacerlo. Y luego solo la imagen haciendo click en el botón "...".

2.4 Funciones avanzadas

2.4.1 Opciones Rendering

Están disponibles varias opciones para ajustar al gusto el escenario y el rendering. Se encuentran todas en el menú "Opciones".

Sombras

Es posible deshabilitar la visualización de sombras. Esta opción es útil si su tarjeta de gráficos no es lo suficientemente poderosa para lograr un rendering correcto. La tecla "F2" permite switchear entre los dos modos.

Modo rendering

Es posible switchear entre los modos rendering "Normal" y "Avanzado". Si la tarjeta de gráficos es incompatible, el software inicia automáticamente en modo "Avanzado". Sin embargo se puede switchear al modo "Normal" si se piensa que se mueve muy lento. La tecla "F1" permite switchear entre los dos modos.

Luz ambiental

Es posible modificar la intensidad de la Luz Ambiental. Para hacerlo debemos abrir el menú "Opciones", luego "Luz Ambiental" y usar las opciones ARRIBA y ABAJO. También podemos usar los faders localizados en "Opciones barra" (menú "Vista", "Opciones barra").

Densidad de humo

Se puede ajustar la densidad del humo en el escenario. Para hacerlo, se debe de ir al menú "Densidad de humo" (menú "Opciones") y seleccionar "ARRIBA" o "ABAJO". También se puede seleccionar la densidad, en la "Barra de Opciones" o usando los atajos del teclado, las flechas DERECHA e IZQUIERDA.

2.4.2 Grupos

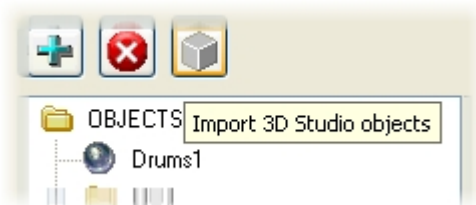
Los Grupos son muy útiles para mover varios objetos simultáneamente (ejemplo: luminarias y estructuras). Se debe abrir el tab "Opciones de objetos..." y crear un grupo. Para hacerlo, se deben mover todos los objetos a la misma carpeta y poner un candado en la carpeta haciendo click con el botón derecho del mouse y seleccionar "Candado" del menú.



Una vez que la carpeta está con candado, se puede seleccionar el grupo haciendo click en uno de los objetos (en el escenario) o directamente en la carpeta. Ahora es muy fácil mover los objetos con el mouse. También se puede rotar un grupo de objetos, girarán alrededor del centro del grupo. Para quitar el candado de una carpeta, se debe hacer click derecho y seleccionar del menú "Sin candado". Las rotaciones del grupo se perderán.

2.4.3 Importar objetos 3DS

Se pueden importar objetos 3D Studio Max (3DS) en el escenario gracias al convertidor situado en el tab "Opciones de objetos..." . Los objetos convertidos se colocan en la carpeta "Others".



2.4.4 Librería

Todos los objetos 3D disponibles en el software están localizados en la librería de objetos. Sin embargo puede usar sus propios objetos (X format). Es mejor usar objetos simples porque siendo una aplicación en tiempo real, los objetos grandes pueden hacer que el programa corra lentamente. Si quiere insertar objetos que vengan de otra librería tendrá que copiar los objetos en la librería.

2.4.5 Atajos

Teclas de atajos

0	Rotación automática
1	Vista frontal
2	Vista derecha
3	Vista izquierda
4	Vista de arriba
5	Vista de abajo
6	Cámara 1 (personal)
7	Cámara 2 (personal)
8	Cámara 3 (personal)
9	Cámara 4 (personal)
*	Mover cámara
+	Zoom In
-	Zoom Out
ARRIBA	Aumentar la luz ambiental
ABAJO	Disminuir la luz ambiental
IZQUIERDA	Disminuir el humo
DERECHA	Aumentar el humo
F1	Ayuda
F2	Habilitar/Deshabilitar sombras
F3	Cambiar de modos render

Mientras se esta moviendo un objeto con el mouse:

x	Movimiento horizontal
y	Movimiento vertical
z	Movimiento en profundidad