

Sunlite Suite 2

Español

SUNLITE is a trademark of Bruno Nicolaudie.

WINDOWS is a trademark of the MICROSOFT CORPORATION.

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

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

Table of contents

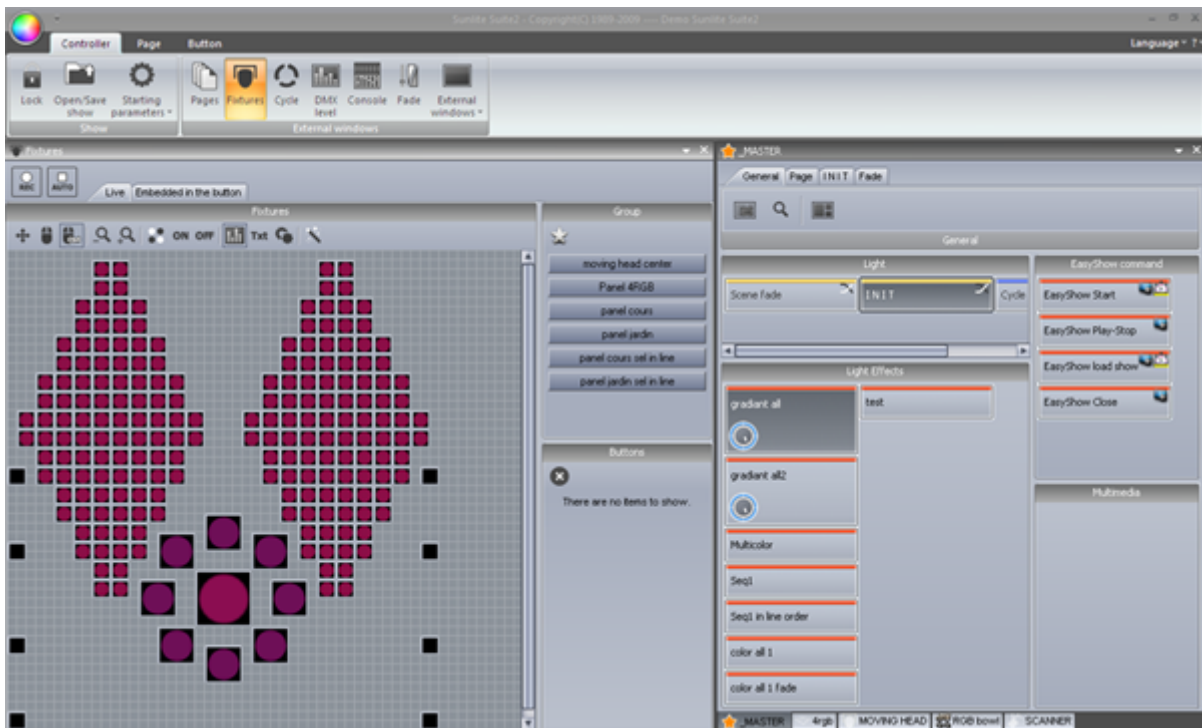
1. Antes de empezar	1
1.1. ¿Qué hay de nuevo en Suite 2?	2
1.2. El paquete de Sunlite	9
1.3. Instalación del Software y Hardware	14
1.4. Perfiles de Iluminaria	15
2. Inicio Rápido	16
2.1. La creación de su primer show	17
2.2. La creación de su primera escena	22
2.3. Edición de una escena con EasyStep	23
2.4. Edición de una escena con EasyTime	27
2.5. Using a MIDI Controller	29
3. Programación	33
3.1. Estructura del Show	34
3.2. Creación de la Página MASTER	34
3.3. Creación de Ciclos	37
3.4. Editor de Botones	39
3.5. Organización de Botones	42
3.6. Diales del Botón	45
3.7. Degradación de Escena	49
3.8. Las Paletas	50
3.9. Tipo de Paletas (avanzado)	53
3.10. Followspot	55
4. Efectos con EasyTime	59
4.1. Nivel Constante	60
4.2. Gradiente	61
4.3. Curva	62
4.4. Color	62
4.5. X/Y	63
4.6. Matriz	64
4.7. Imagen	65
4.8. Gif	65
4.9. Video	66
4.10. Text	67
4.11. Administrador de Color	68
4.12. Desplazamiento de Fase con EasyTime	69
5. Trabajando con las Luminarias	73
5.1. Grupos	74
5.2. Rects	74
5.3. Control en Vivo con Grupos	76
5.4. Posicionamiento Avanzado	78
5.5. Parcheo Avanzado	79
5.6. Universos Múltiples	81
5.7. Imprimir un Patch	83
6. Control Externo y Disparo	83
6.1. Teclado	84
6.2. Fecha y Hora	84

6.3.Consola (MIDI, DMX, EasyRemote, Joystick)	86
6.4.DMX	91
6.5.Joystick	93
6.6.Puertos de la Interfaz	94
6.7.Código de tiempo MIDI (MTC)	96
6.8.Audio	97
6.9.Teclado OLED	102
7.Otras Características	103
7.1.Privilegios de acceso	104
7.2.Favoritos	105
7.3.Multimedia	106
7.4.Stand Alone	107
8.Easy Show	110
8.1.Introducción	111
8.2.Crear Líneas de Tiempo Manualmente	113
8.3.Opciones de Línea de Tiempo	114
8.4.Otras Opciones	115
8.5.Activación	116
8.6.Opciones de Sincronización	117
9.Otro Software	118
9.1.Editor de Consola	119
9.2.Viasualizador 3D	121
9.3.Editor de Scan Library	123

1. Antes de empezar

Bienvenidos

¡Bienvenidos a Sunlite Suite 2! Usted probablemente está ansioso de empezar a programar de una vez y ver lo que Suite 2 es capaz de hacer por lo que hemos hecho los dos primeros capítulos cortos y simples. El objetivo del primer capítulo es prepararlo para el uso del software. El segundo subtítulo explica los fundamentos del software. Si usted es totalmente nuevo en Sunlite Suite o en programación de iluminación, los primeros dos títulos deberían ser suficientes para empezar. Hay una serie de tutoriales en video que se han escrito junto a este manual, usted los puede encontrar en <http://www.nicolaudie.com/nicolaudietv>



Lista de Verificación

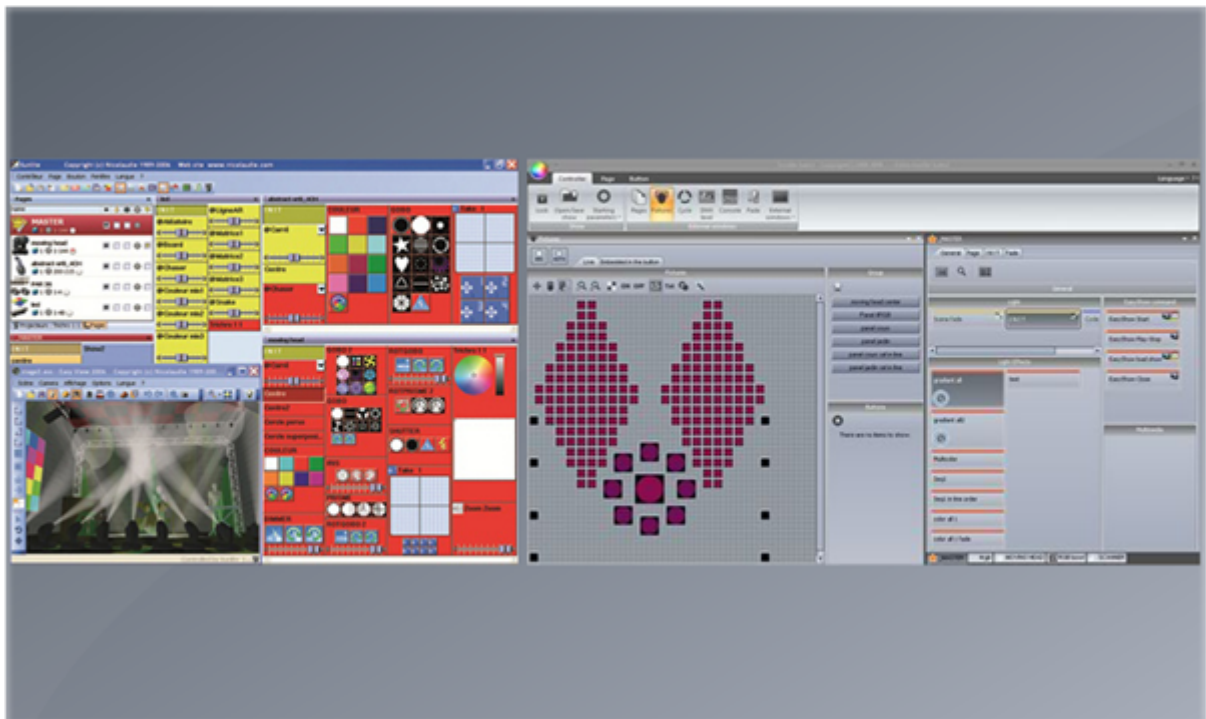
Antes de empezar, asegúrese de que tiene todas las herramientas necesarias. Usted debe tener un paquete con:

- Interfaz USB-DMX
- PC u ordenador portátil con Microsoft Windows XP, Vista, 7, 8
- Cable USB
- CD con el software de instalación, si dispone de una conexión al Internet, es recomendable que visite nuestro sitio web en www.nicolaudie.com y descargar la última versión del software Sunlite Suite 2.

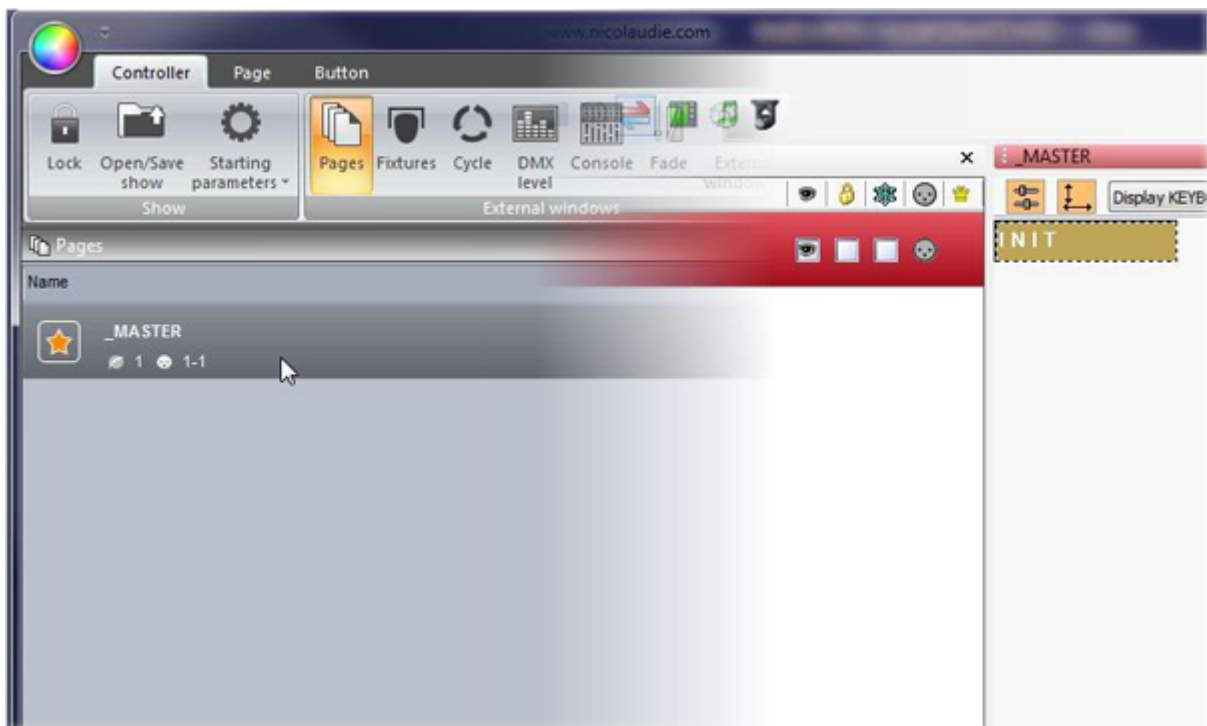


1.1.¿Qué hay de nuevo en Suite 2?

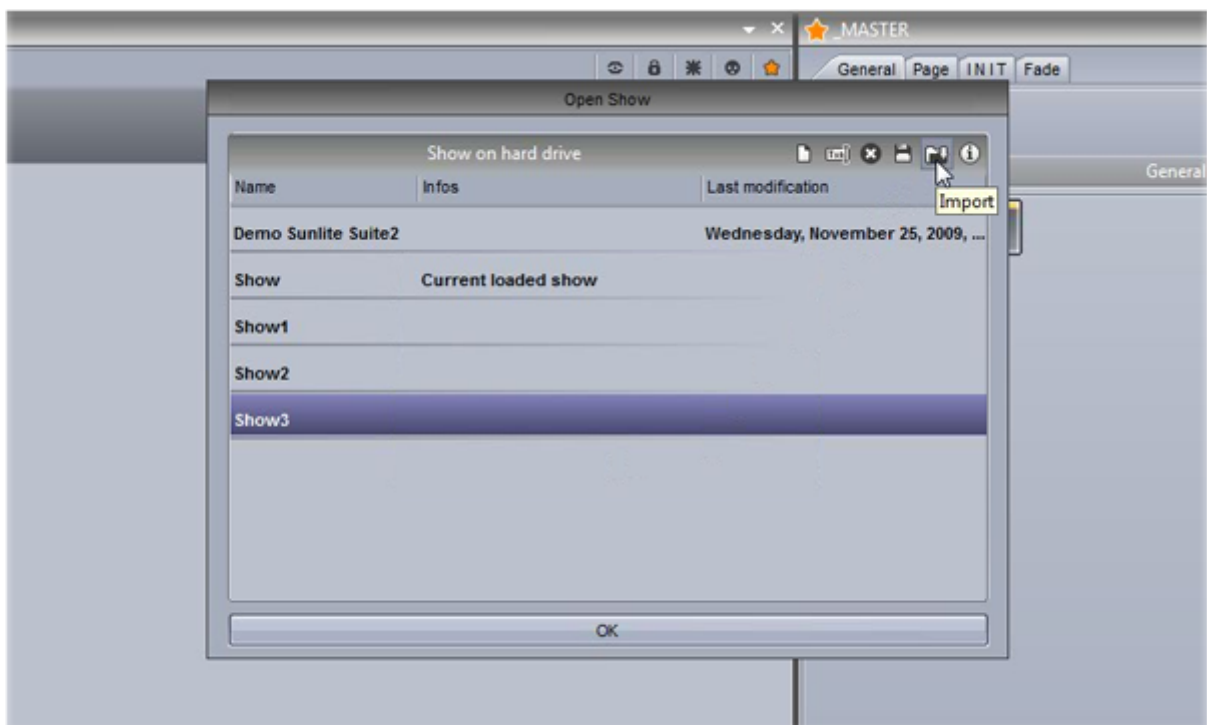
Este capítulo es para los usuarios de Sunlite Suite 1 y describe las nuevas características del Suite 2



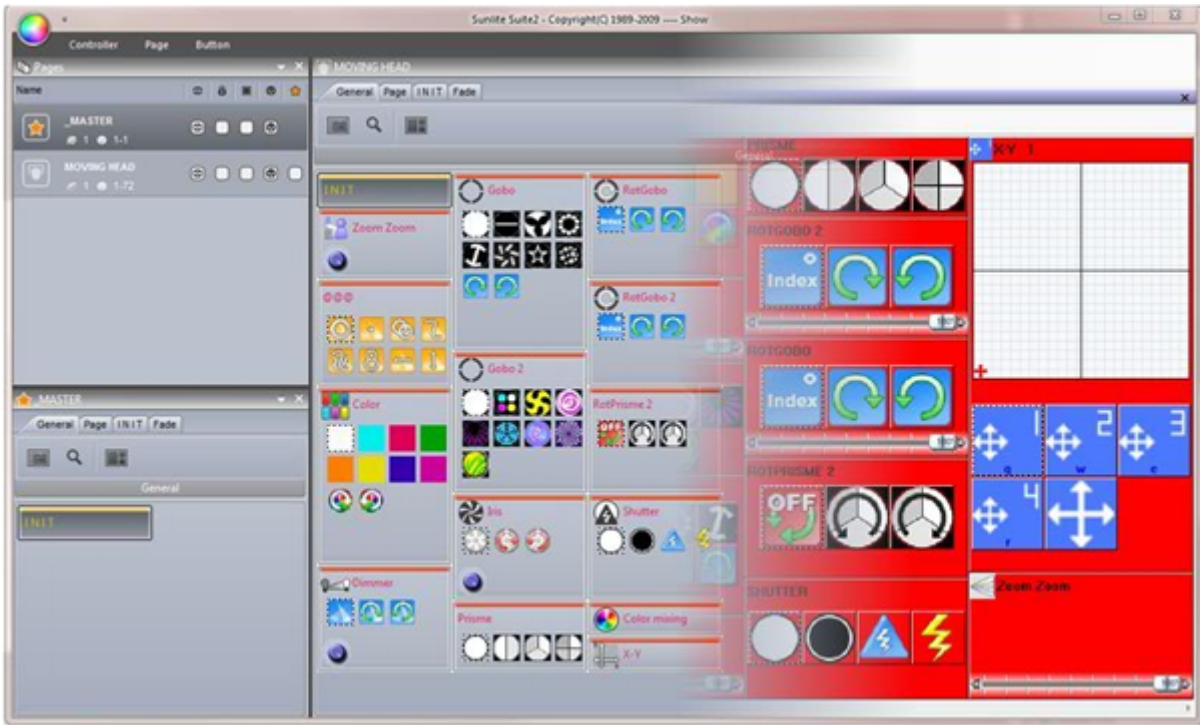
Lo primero que notará es que los menús han sido sustituidos por una barra de herramienta



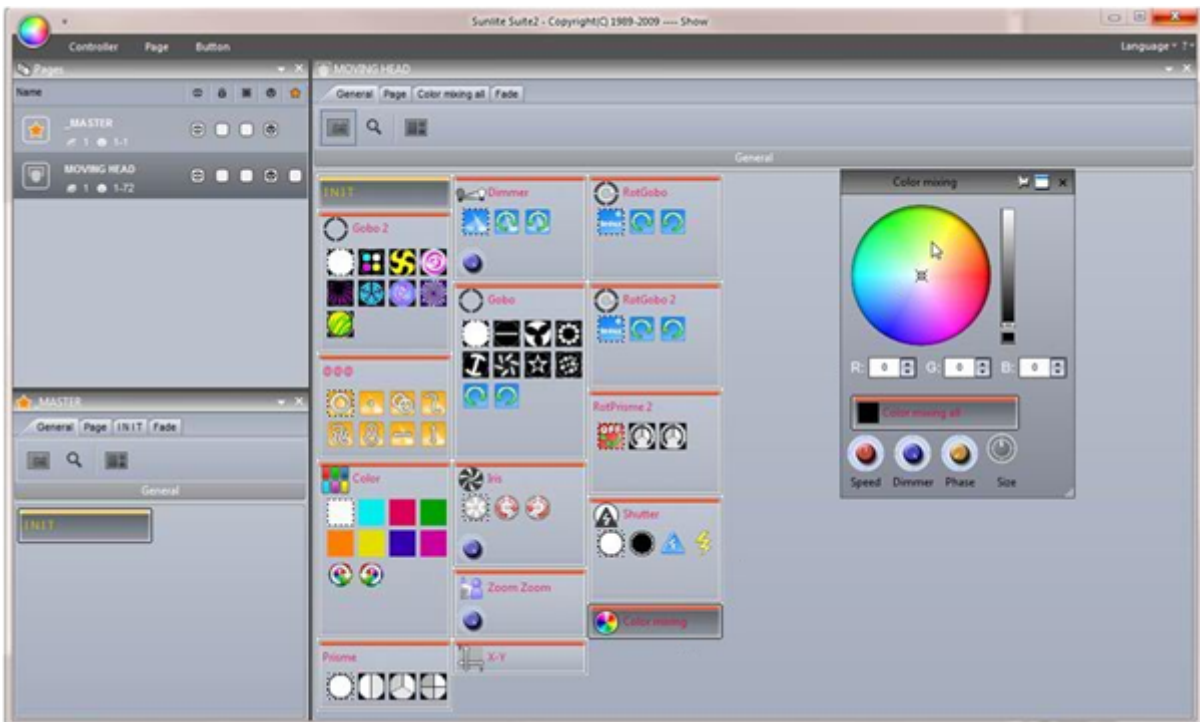
Toda la información se guarda ahora en un archivo de show .shw. Los archivos (.ssh) de Suite 1 se pueden importar.



Los paneles de la página han sido re-modelados para un diseño más ergonómico y para ahorrar espacio. Los Botones ahora se pueden volver a organizar manualmente al presionar al mismo tiempo ctrl y un clic derecho y arrastrar



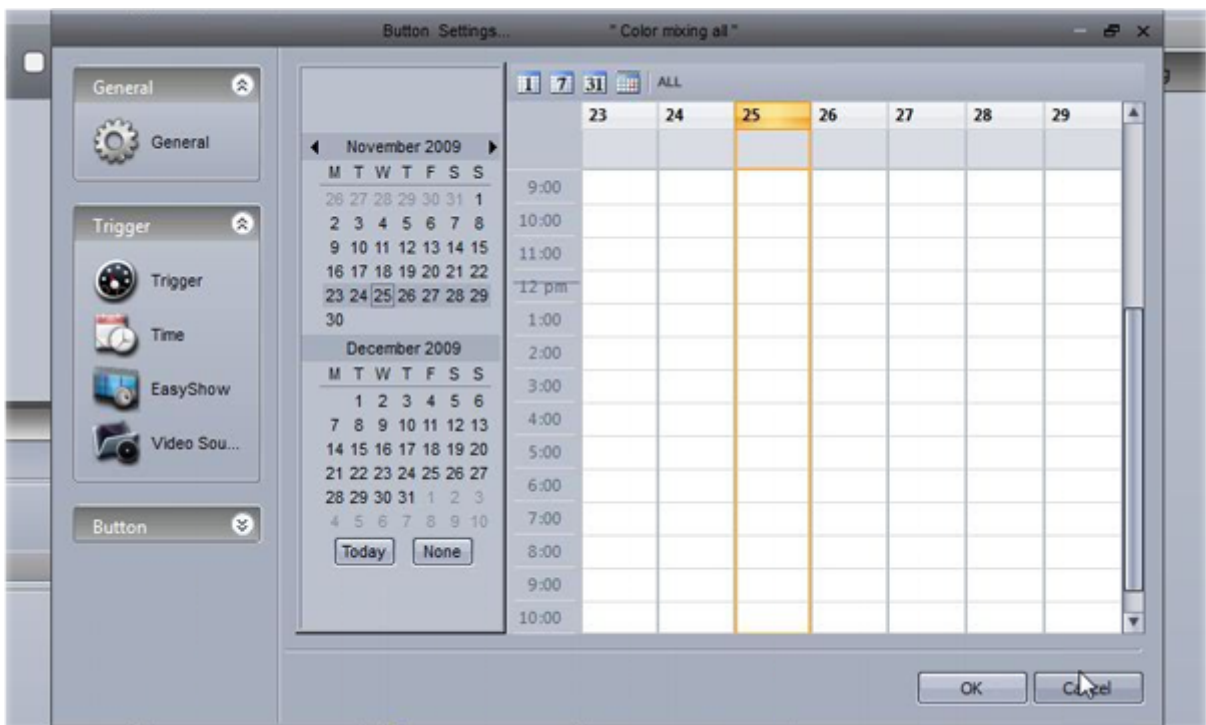
Los nuevos tipos de compresión de botones tales como recuadros pop-ups ayudan a ahorrar espacio en la pantalla.



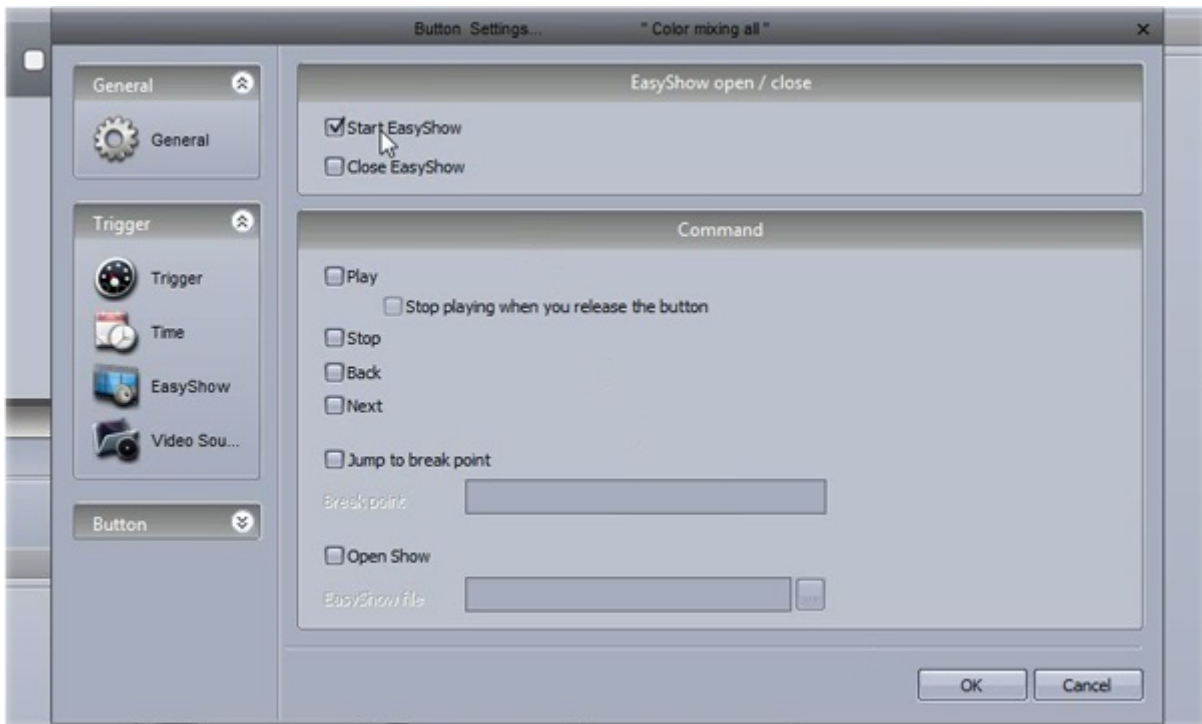
Al presionar Mayúscula+clic en un botón aparecerá una pequeña caja de herramientas en donde puede modificar las funciones de un botón. Los Faders han sido cambiados por diales giratorios. Estos diales ahorran espacio y permiten mayor definición. Se pueden ajustar con la misma facilidad que los faders seleccionando el dial y moviendo el ratón hacia arriba y hacia abajo.



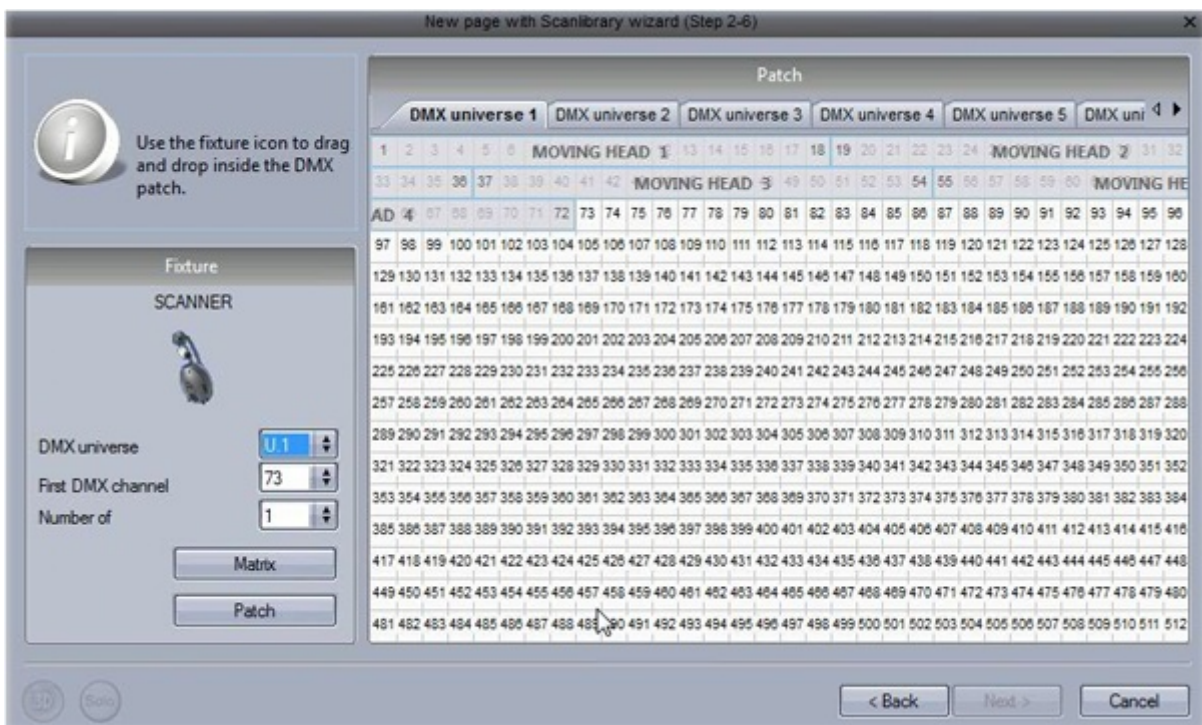
Ahora para activar los botones con una fecha y la hora se utiliza un calendario gráfico.



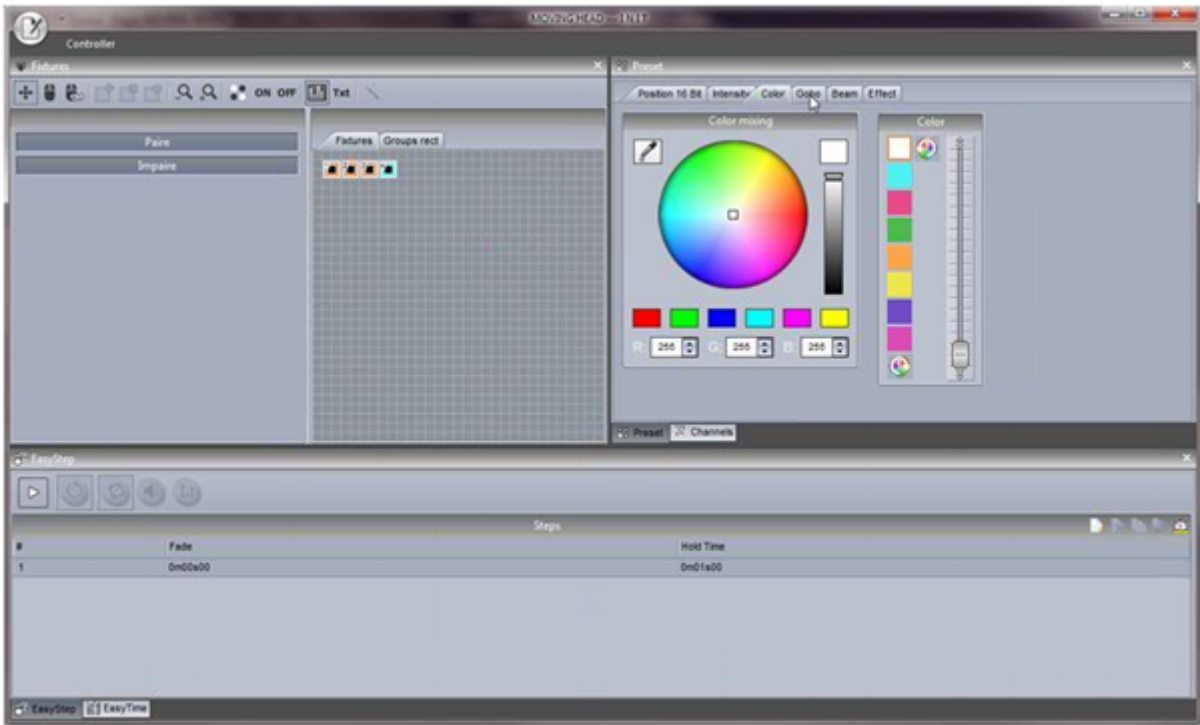
Ahora es posible acceder directamente a las funciones de Easy Show sin tener que cambiar el nombre de los botones.



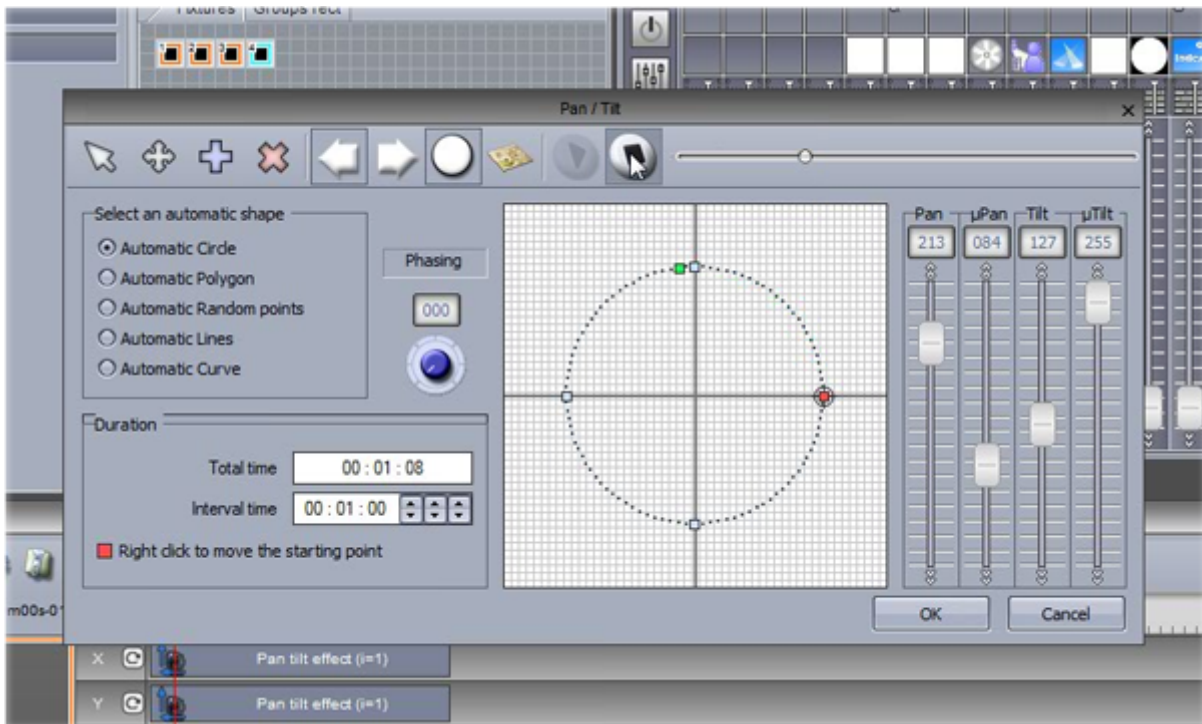
El administrador de parcheo ha sido cambiado. Ahora puede parchear las luminarias mediante una cuadrícula.



El botón de editar es más fácil de usar. Cuando selecciona las luminarias, los presets comunes aparecen en la ventana de preset. Los canales también pueden ser modificados de la forma anterior.



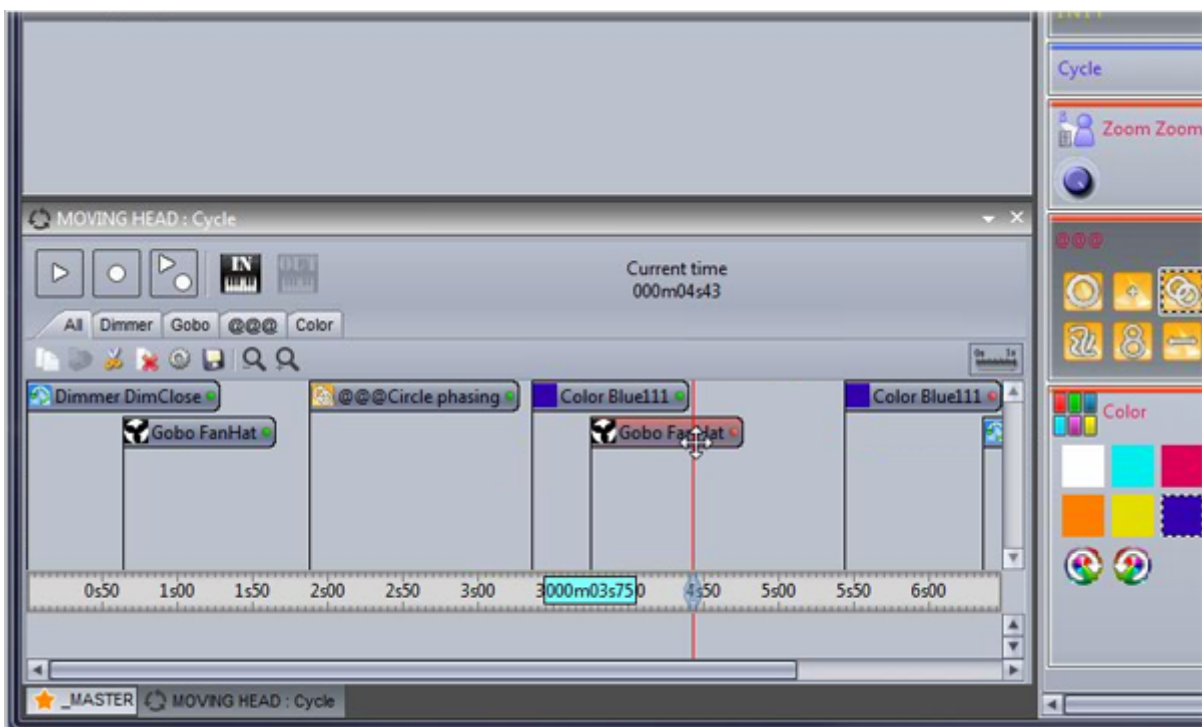
La ventana de EasyStep se puede utilizar como antes, o puede usar la ventana de EasyTime. EasyTime funciona ahora con líneas de tiempo las cuales le permite arrastrar y soltar un efecto fácil y rápidamente.



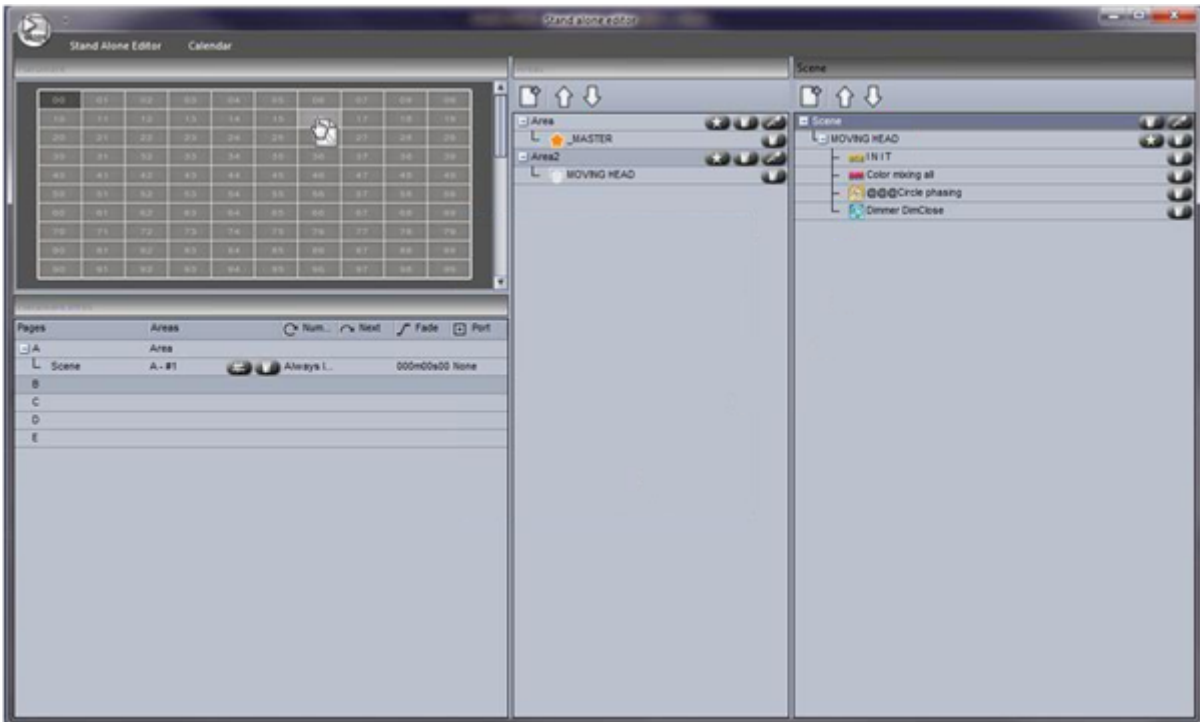
Suite 2 integra una función de paleta para que las plantillas se puedan hacer para presets comunes, tales como posición, y luego aplicarlas a varias escenas.



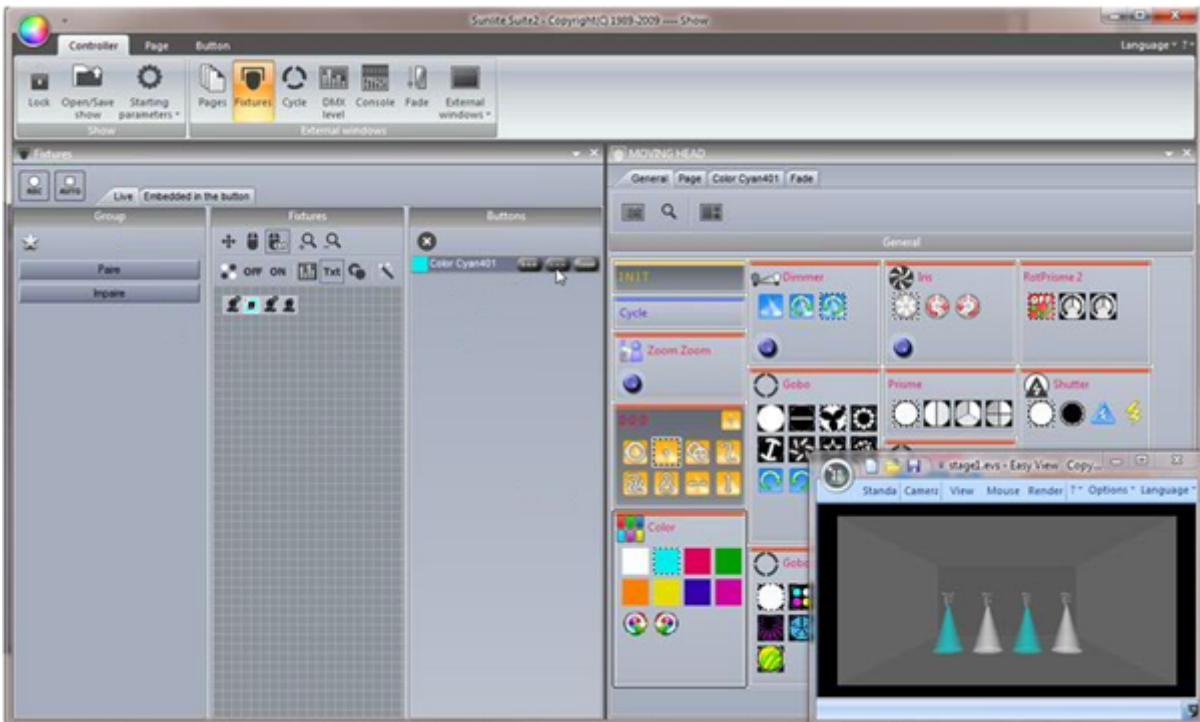
La ventana de Ciclo ahora contiene una visión cronológica.



Un nuevo editor de stand alone le permite escribir directamente en la memoria interna o en la tarjeta SD sin necesidad de guardar e importar los botones de las escenas en Easy Stand Alone.

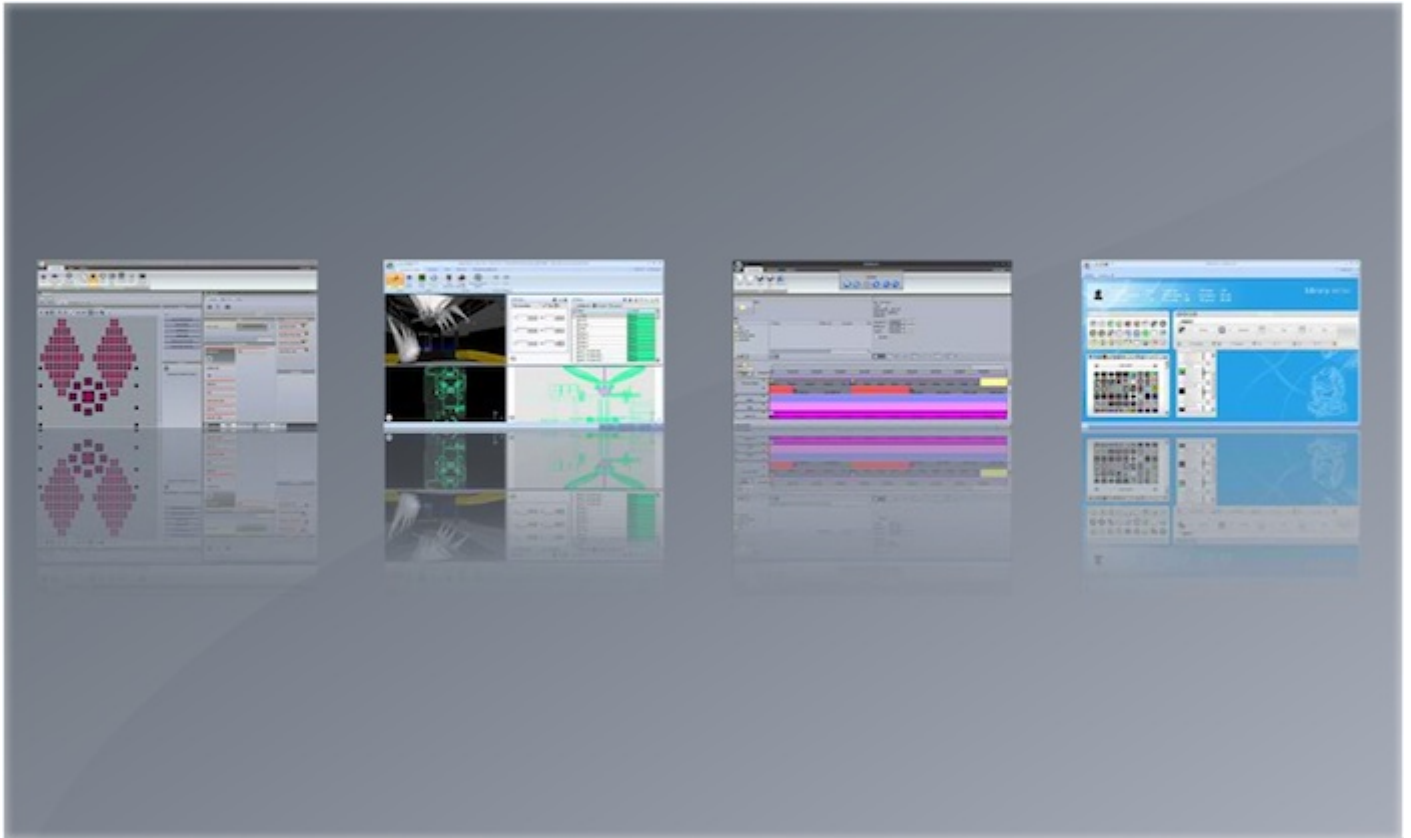


Control avanzado en vivo desde la ventana de luminarias. Ahora es posible hacer que un grupo de luminarias escuche a un botón determinado, y luego añadir y quitar luminarias del grupo en cualquier momento.



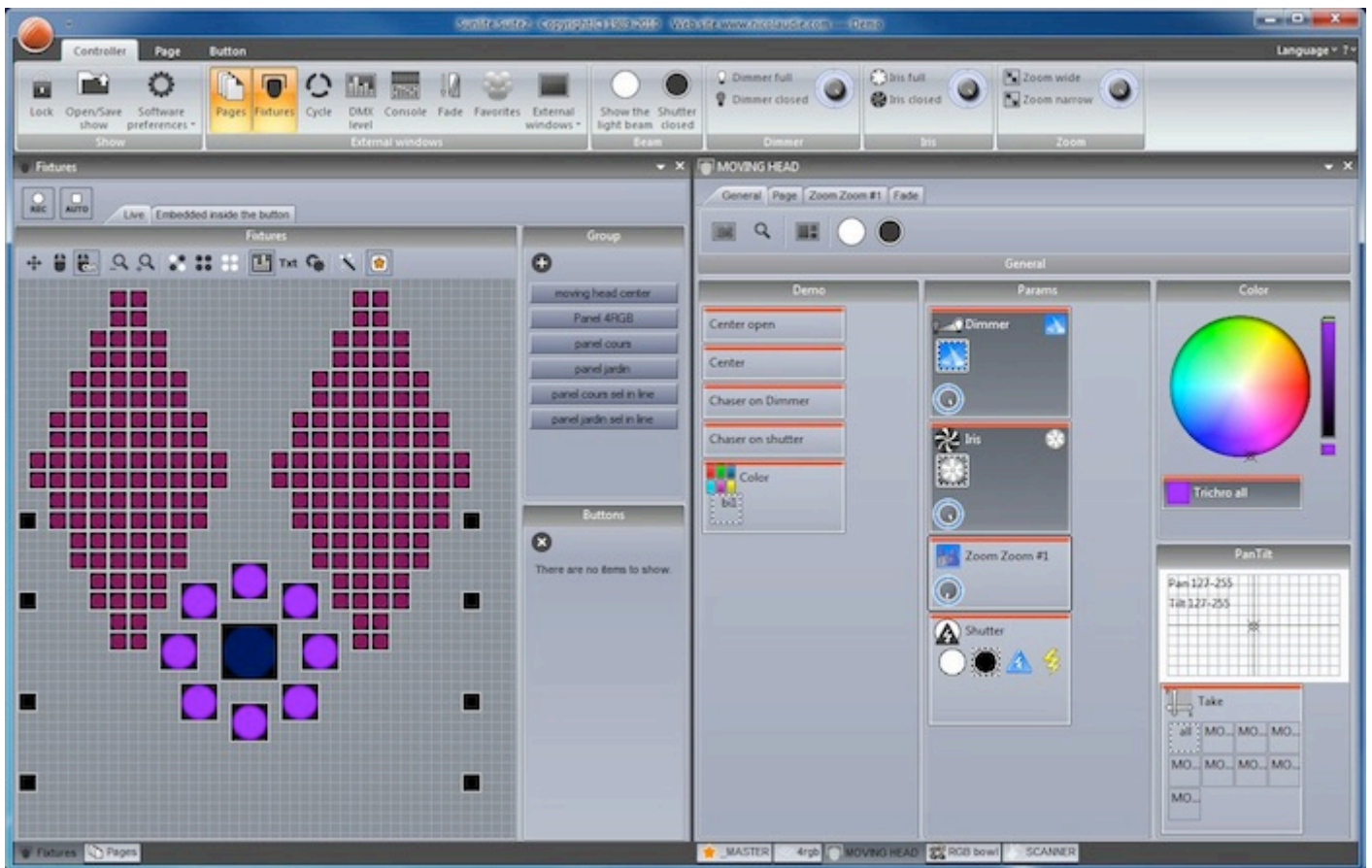
1.2.El paquete de Sunlite

Este es un breve resumen de todo el software en el paquete de Sunlite.



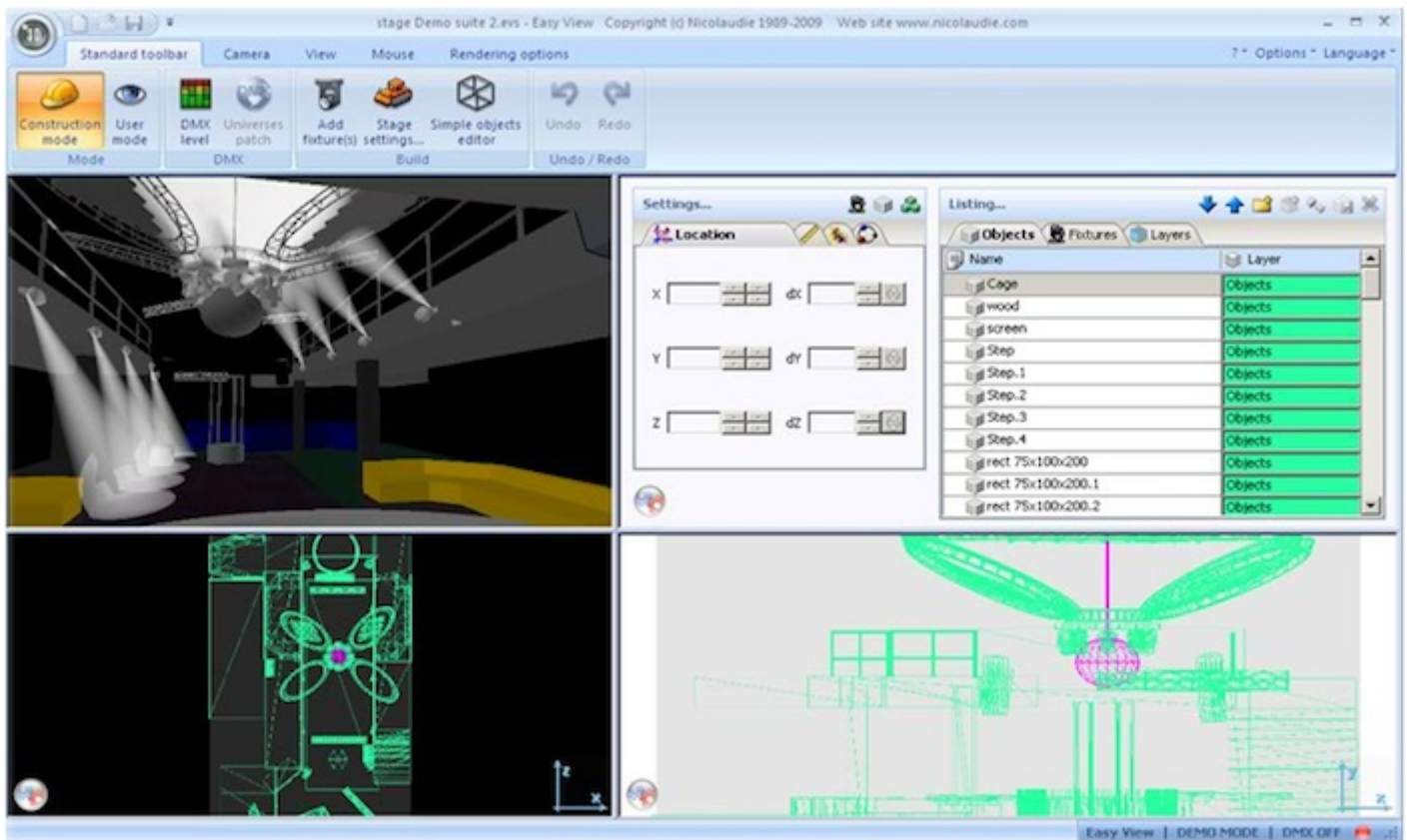
Sunlite Suite 2

Esta es la pieza principal del software de programación de iluminación DMX. Programa de manera rápida y fácil efectos complejos con luminarias móviles. Activación con audio, MIDI, DMX, hora y muchos otros métodos. Copia escenas en una tarjeta SD para ser utilizados sin necesidad de un computador.



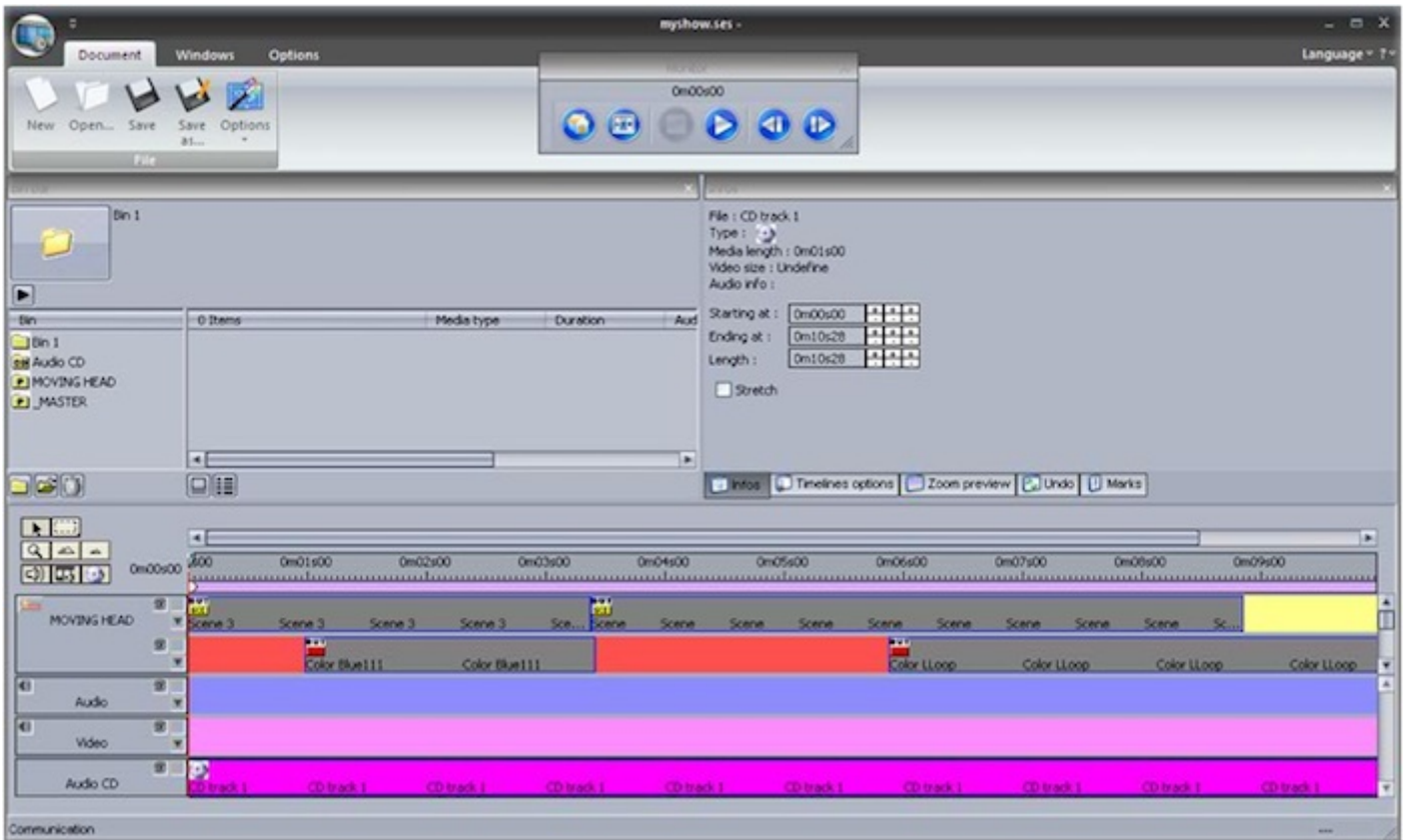
Easy View

Nuestro visualizador 3D de tiempo real, le permite pre-programar su show sin las luminarias. Este software le mostrará todos sus efectos de iluminación de la misma manera como se vería si sus luminarias de verdad estuviesen conectadas a la computadora. Este software no es necesario para programar su show.



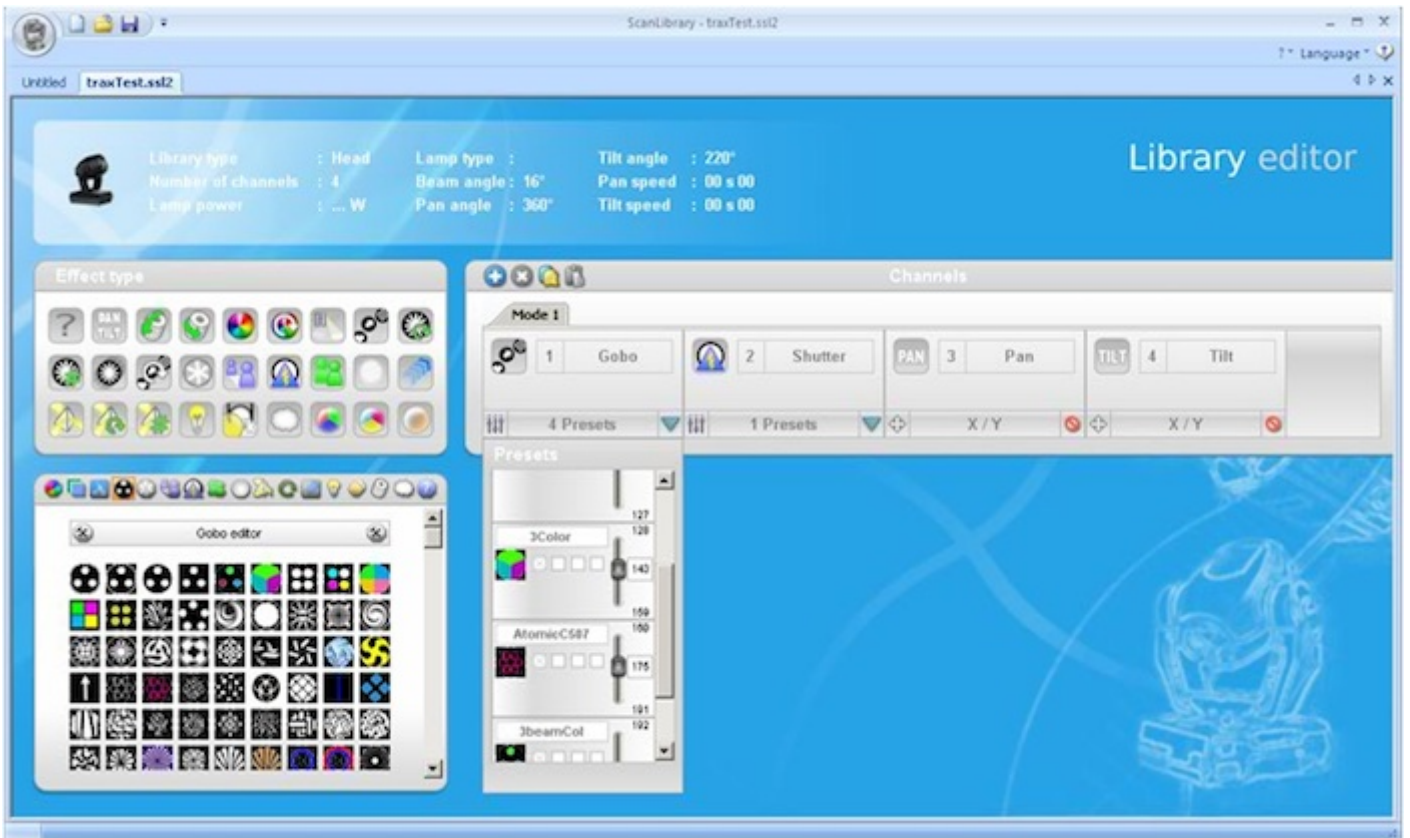
Easy Show

Disponible en los productos de First Class, este software es ideal para sincronizar los efectos de iluminación con audio y vídeo. Similar al software de edición de audio, Easy Show incluye líneas de tiempo donde usted puede arrastrar, soltar, ampliar y desplazar sus efectos de iluminación junto a las líneas de tiempo de Audio y Vídeo.



Editor de Scan Library

Cree sus propios perfiles o modifique los perfiles existentes para las luminarias. Muchos efectos están incluidos (color, gobo, rotación de gobo, prisma, etc).

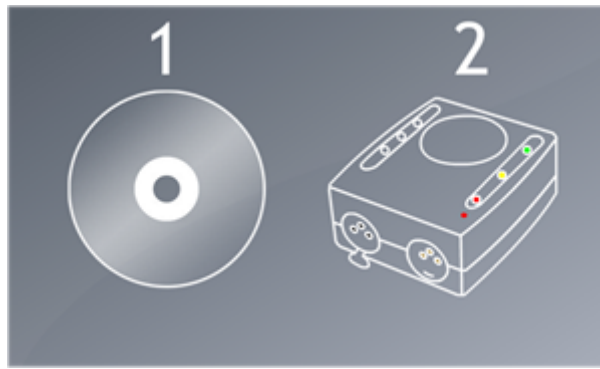


Requisitos del Computador

- Un PC moderno con XP, Vista, 7 u 8
- Un procesador de doble core
- Una resolución de pantalla de al menos 1280x768 (se recomienda una mayor resolución de 1680x1050 o más)
- 1GB de RAM como mínimo. Para EasyShow o la función 'Multimedia', se recomienda tener suficiente memoria RAM libre para cargar el vídeo más grande utilizado en el show
- El visualizador de 3D requiere una tarjeta gráfica potente, con al menos 1 GB de memoria de gráficos o más (se recomienda + de 2 GB)

1.3.Instalación del Software y Hardware

Se debe instalar el software primero, y después instalar el hardware.

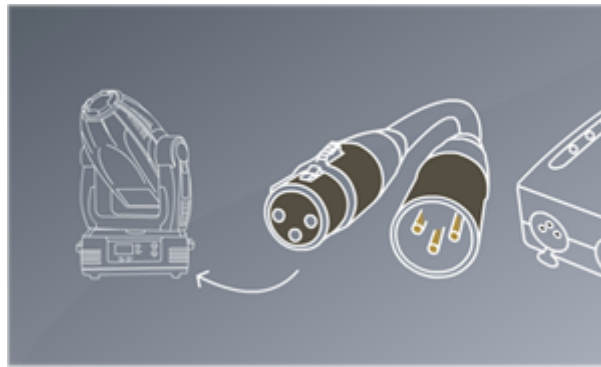


Inserte el CD de instalación de Sunlite en la unidad de CD del equipo. Espere a que la instalación del software inicie automáticamente. Si usted ha descargado el software desde nuestra página web, haga doble clic en el ícono de instalación.



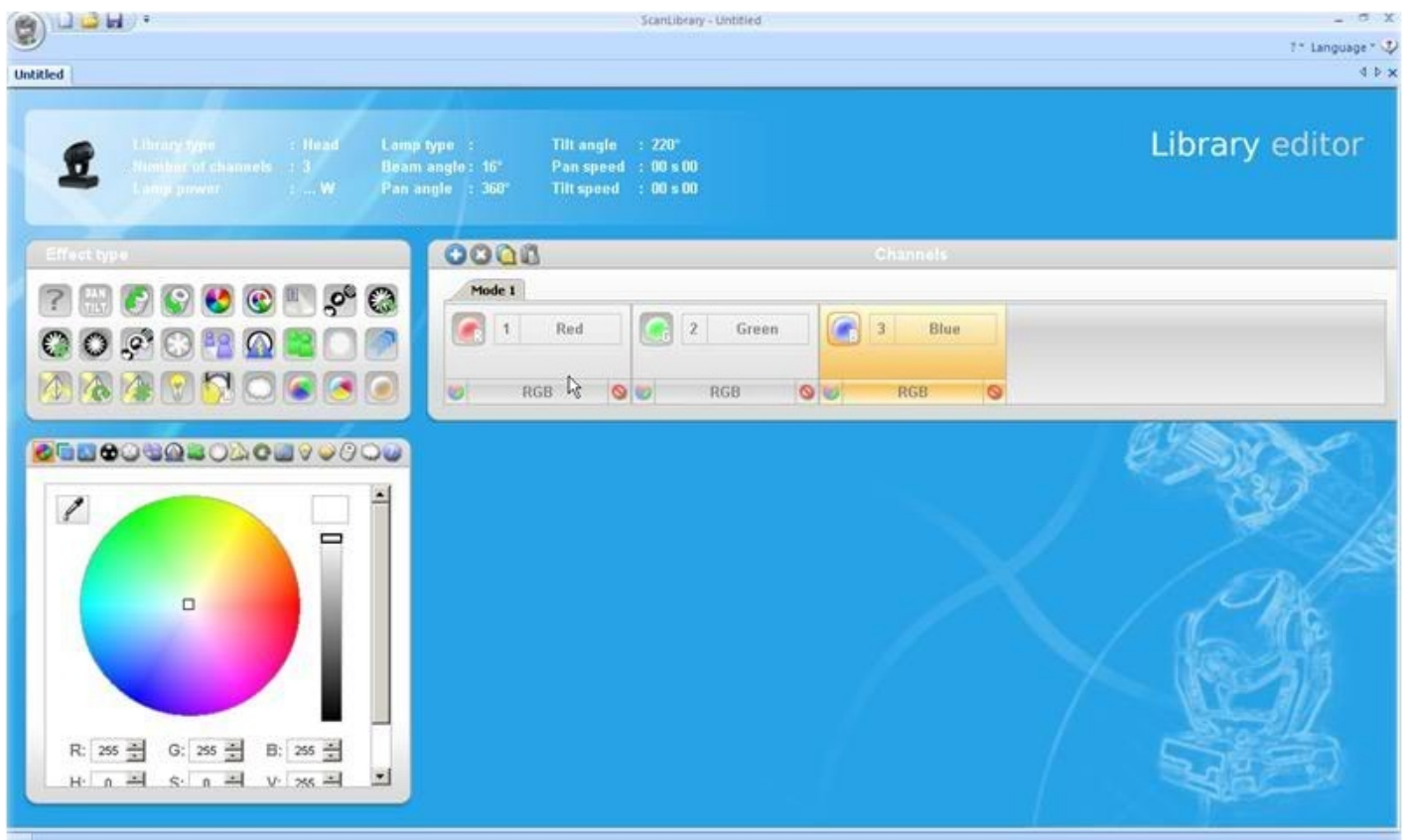
Siga las instrucciones en pantalla para instalar el software.

Conecte el extremo macho (3/5 pines) del cable XLR en la interfaz DMX Sunlite Suite 2 y conecte el otro extremo hembra (3/5 hoyos) del XLR en su primera luminaria.

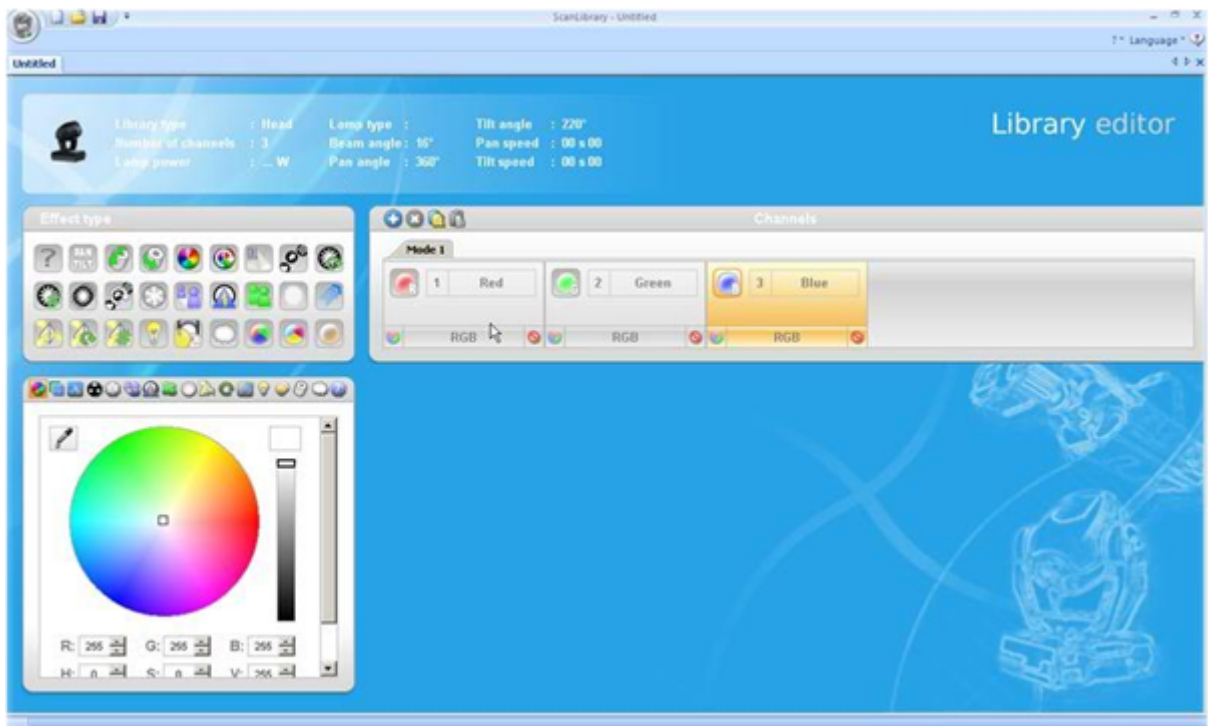


1.4. Perfiles de Iluminaria

Todos los atributos de un dispositivo DMX están guardados en un archivo especial llamado el "Perfil de Luminaria" o archivo SSL2. Mientras más preciso sea el perfil de luminaria, mas fácil será programar su iluminación con Sunlite Suite 2. Si usted tiene un perfil de luminaria incompleto, Sunlite Suite 2 no va a entender las luces que usted desea controlar y por lo tanto, se le hace muy difícil programar su luminarias.



Hay un perfil para casi todas las luminarias en el mercado. Perfiles de luminaria pueden ser creadas y modificadas con el software editor de "Scan Library"



2.Inicio Rápido

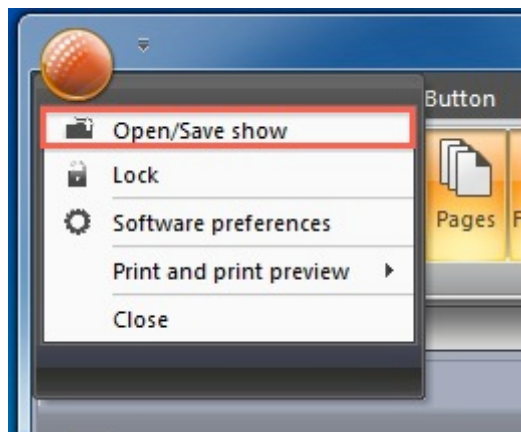
Los conceptos principales de Sunlite Suite 2

Los conceptos principales de Sunlite Suite 2 son páginas, escenas y switches.

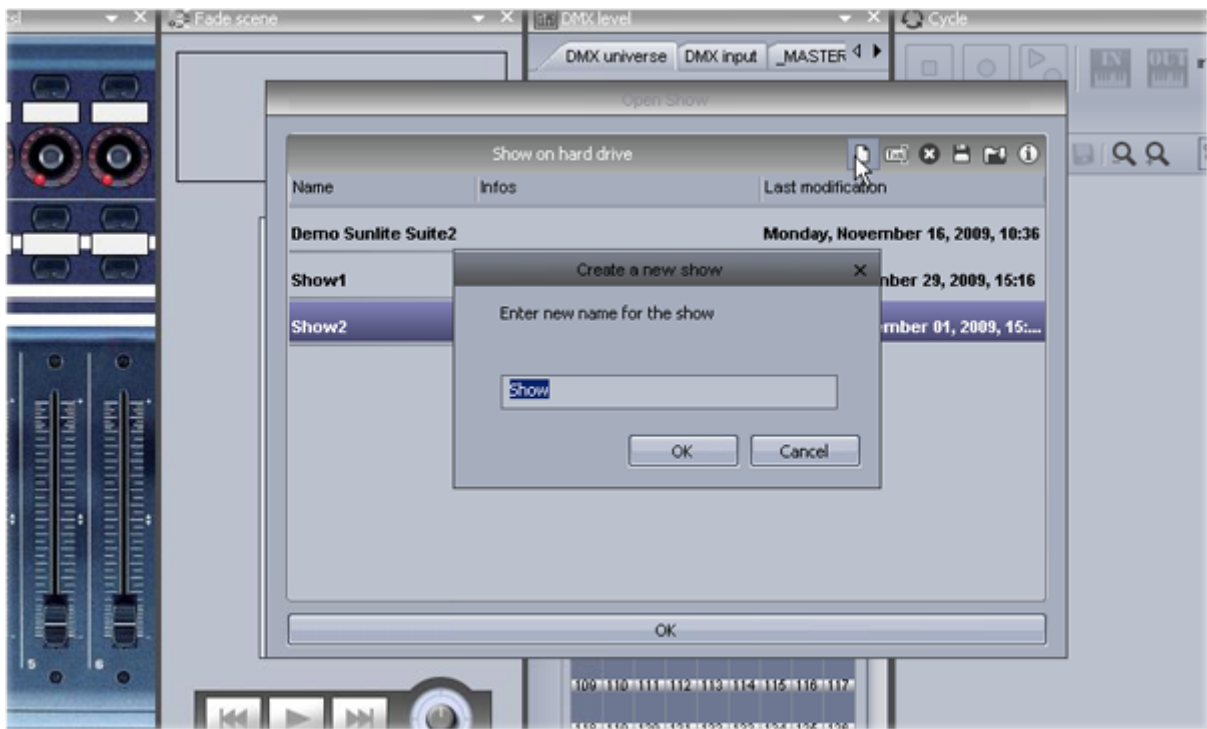
1. Cada tipo de luminaria tiene su propia página.
2. Cada página contiene escenas y switches.
3. Una escena controla varios tipos de canal. Ej. Color Y gobo Y xy. Solo una de las escena puede ser activada a la vez en una página.
4. Un switch controla un tipo de canal. Ej. color O gobo O xy. Es posible activar tantos switches como desee (siempre y cuando no afecten el mismo tipo de canal). Por ejemplo, usted podría tener una escena donde las luces se están moviendo y regulando hacia arriba y hacia abajo. Luego, puede hacer un switch "rojo wash" y cuando el switch sea activado, la escena en movimiento continuará, pero con las luces de color rojo. Los switches son buenos para hacer cambios rápidos temporales, y las escenas son donde usted usualmente guardará su programación de iluminación principal.

2.1.La creación de su primer show

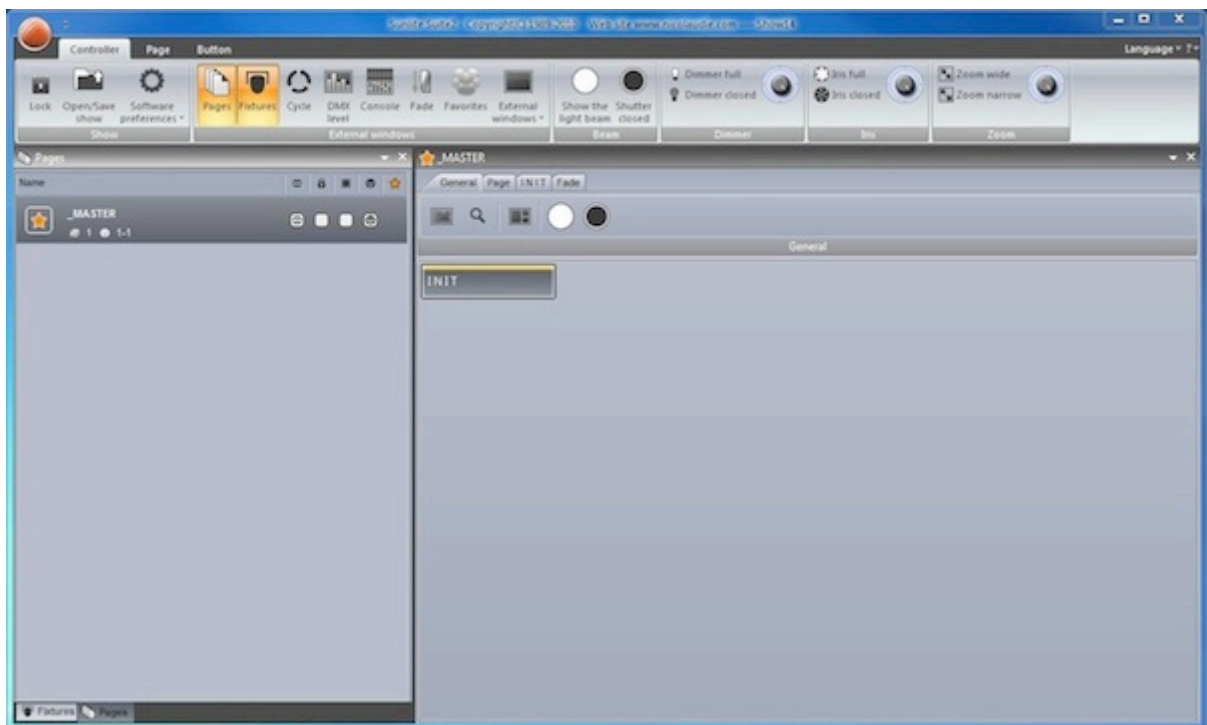
Abrir Sunlite Suite 2. El diálogo de abrir el show se puede encontrar en el menú principal.



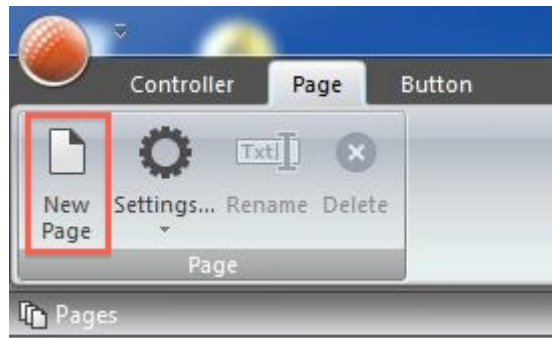
Haga clic aquí para crear un nuevo show.



Los paneles de la ventana pueden ser re-organizadas al arrastrar y soltar. Para empezar, los únicos paneles que se requieren son las páginas y los paneles master.



Cada modelo de luminaria diferente generalmente tiene su propia página. Las páginas nuevas pueden ser creadas aquí



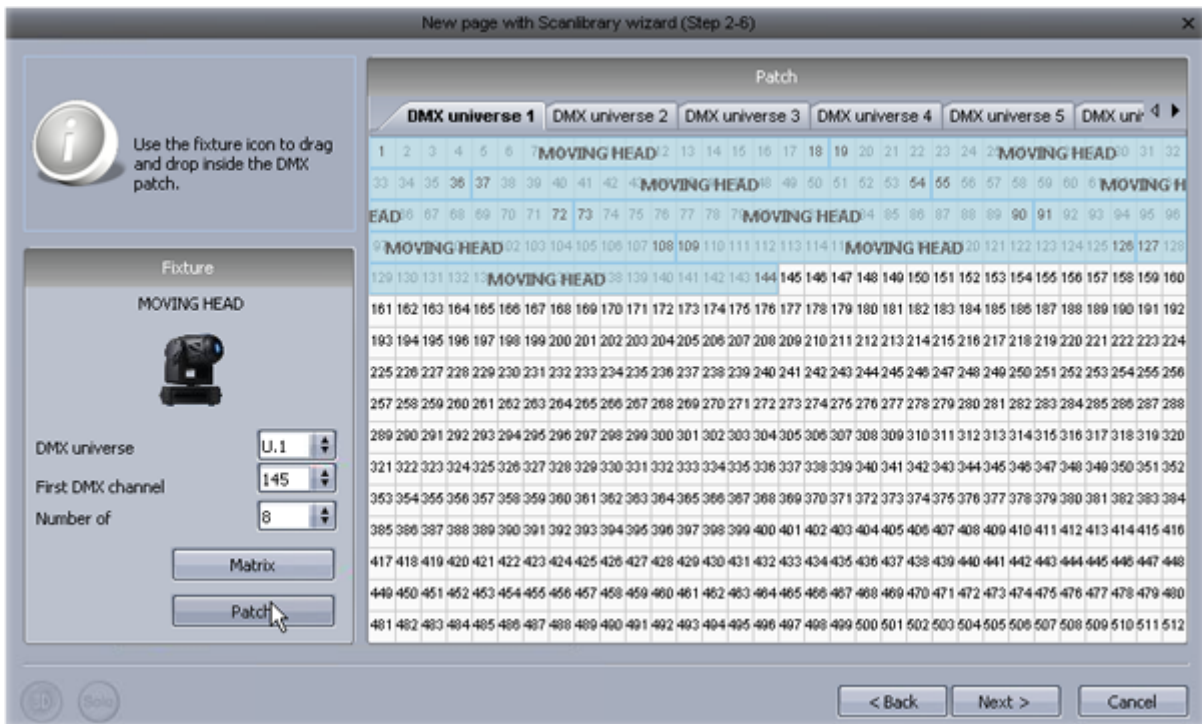
Paso 1

Seleccione su luminaria de la izquierda. Las luminarias están ordenadas por fabricante. En el ejemplo anterior estamos creando una página para nuestro cabezal móvil el cual puede ser encontrado en la carpeta de "Generic"



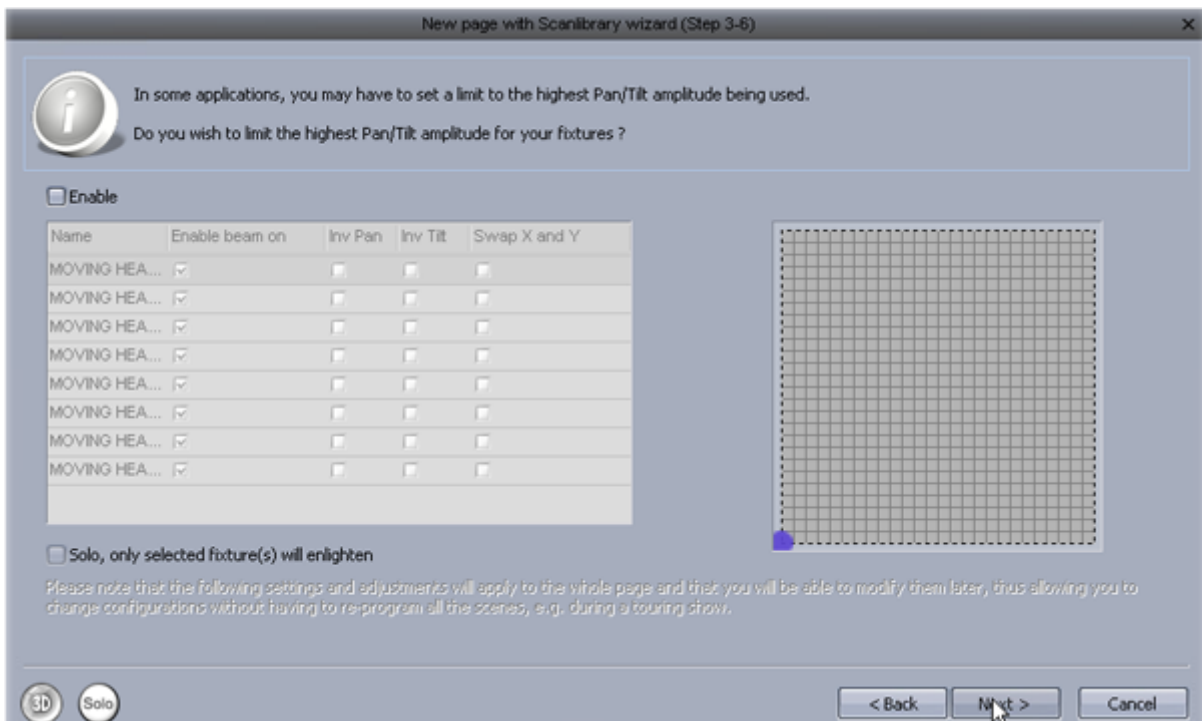
Paso 2

El software tiene que saber cuantas luminarias se están utilizando y la dirección DMX de inicio. En el siguiente ejemplo tenemos 8 cabezales móviles empezando en la dirección dmx 1.



Paso 3

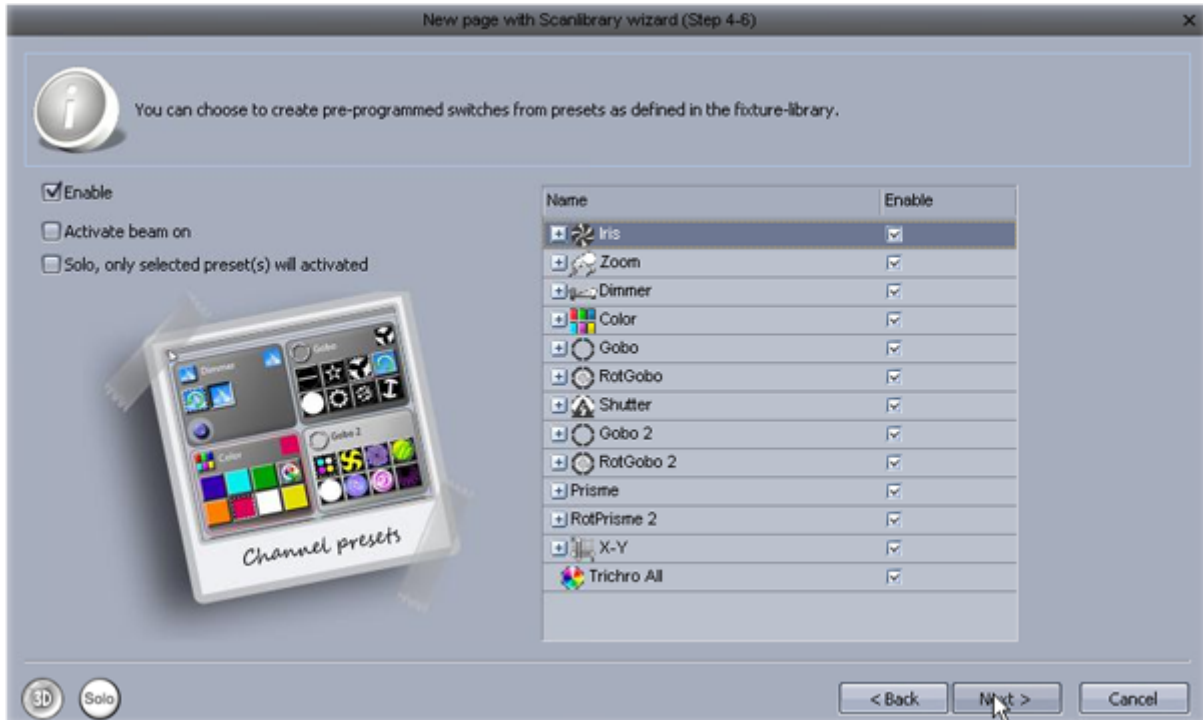
Los valores más altos de pan/tilt de la luminaria pueden ser ajustados aquí. Por ejemplo, si está usando un cabezal móvil en la esquina de una sala en un club, probablemente usted no querrá que el haz de luz pase el 50% del tiempo fuera de la sala.



Paso 4

El software creará ahora switches pre-programados para muchos de los presets más comunes de la

luminaria.



Paso 5

El software también puede crear una variedad de efectos pre-programados.



Paso 6

Ahora ha creado su primera página. Haga clic aquí para abrir el visualizador 3D y ver lo que se ha generado.



2.2.La creación de su primera escena

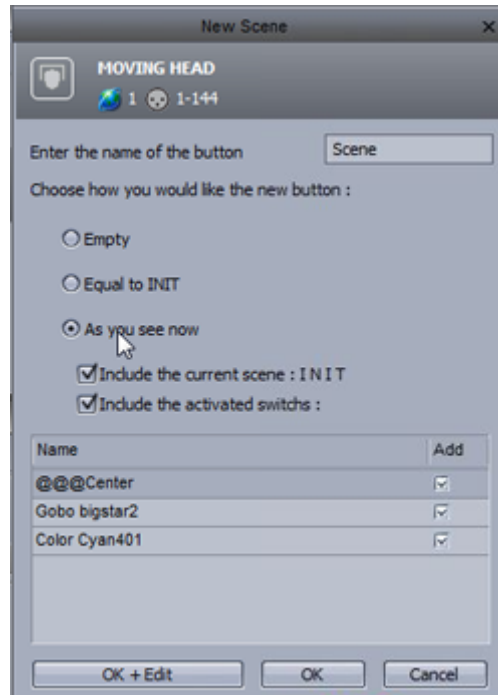
Note que todos los botones pre-programados tienen una franja roja en la parte superior. Esto significa que el botón es un Switch. Un botón de Switch usualmente controla una sola propiedad. Por ejemplo, aquí hay 10 switches de gobo. (Estos son comprimidos para ahorrar espacio).



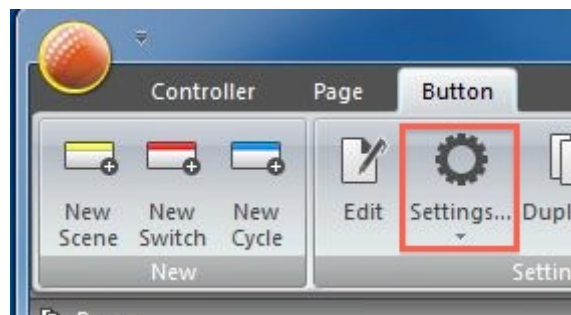
Una colección de SWITCHES pueden ser guardados en una ESCENA. Una nueva ESCENA puede ser creada aquí.



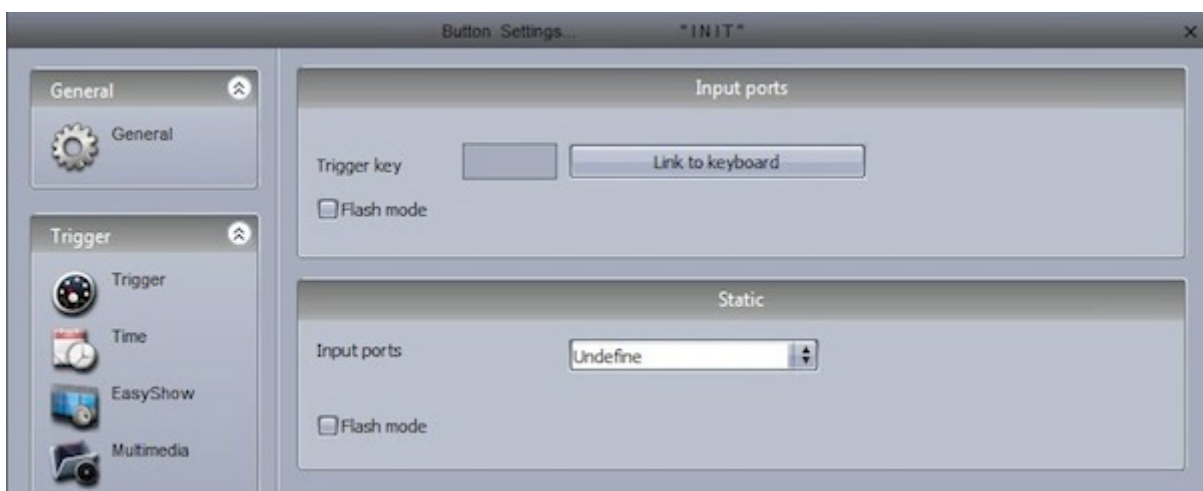
Cuando "Como se ve ahora" está seleccionado, todo lo que ves se guardará en la ESCENA.



Usted puede cambiar la configuración de una ESCENA aquí.



Una ESCENA puede ser activada desde el teclado de su computador.

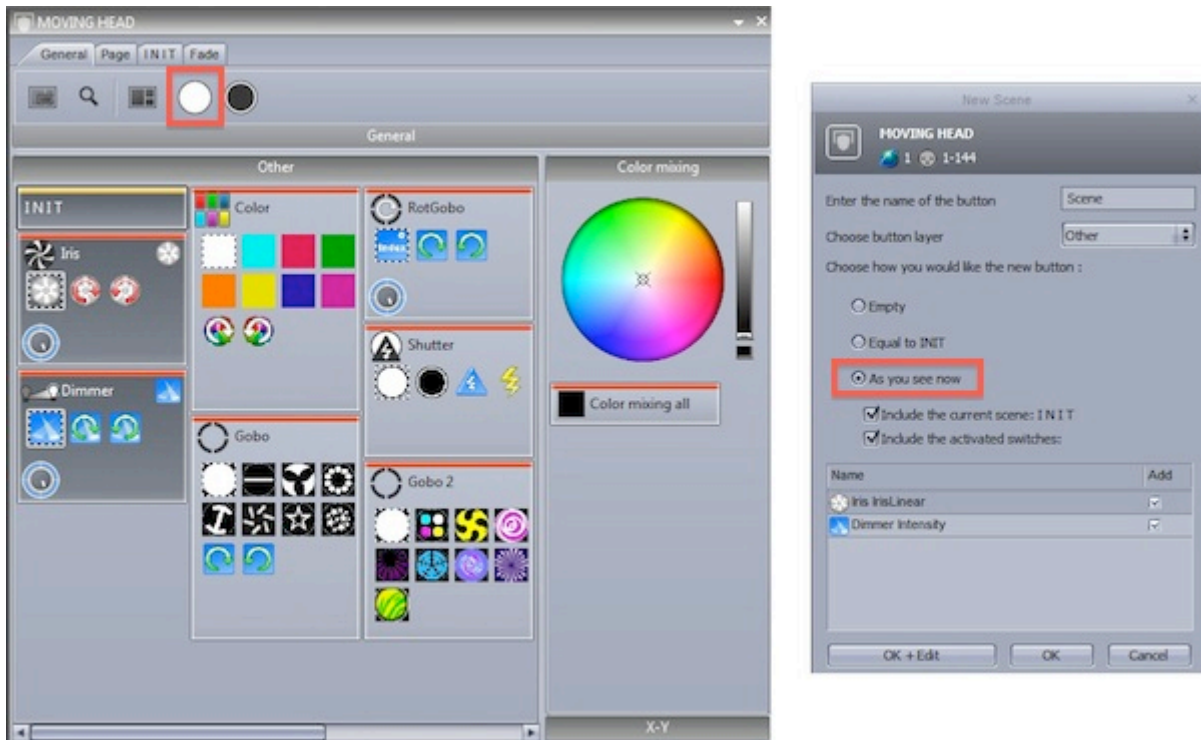


Al hacer doble clic en una ESCENA o SWITCHE se desactivarán todos los otros SWITCHES

2.3. Edición de una escena con EasyStep

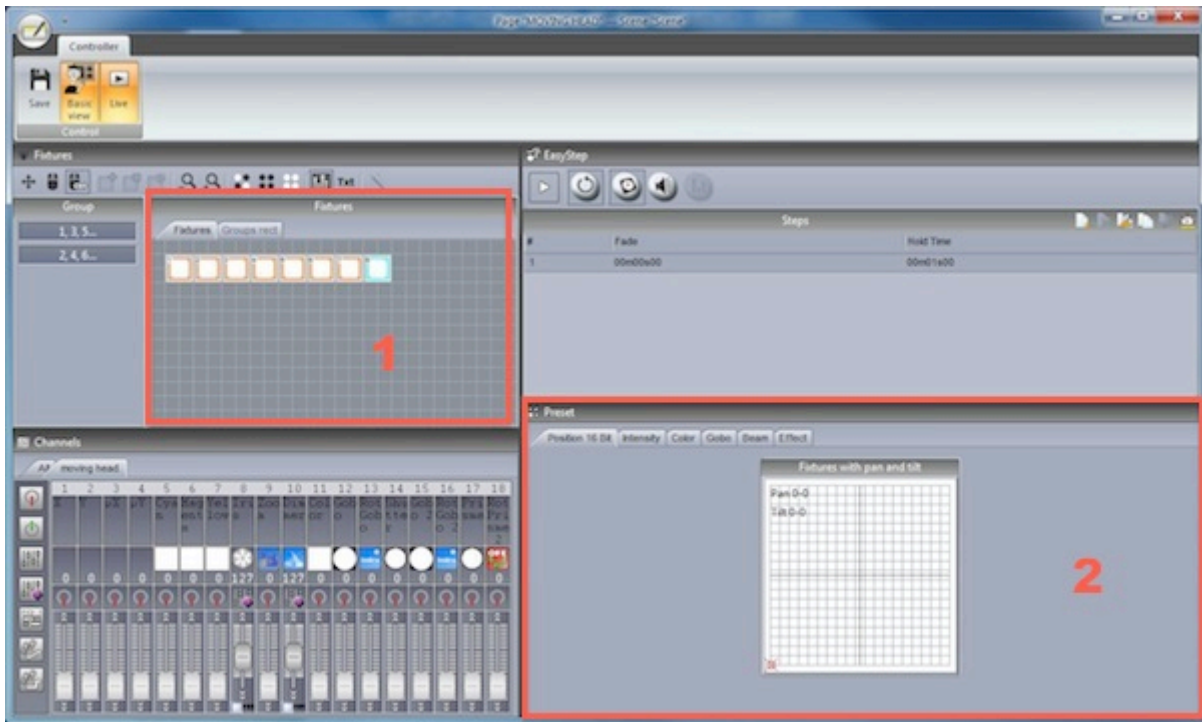
1. Encienda sus luces

Las ESCENAS y SWITCHES pueden ser editadas usando las herramientas de EasyStep y de EasyTime. En este capítulo, vamos a crear un simple movimiento con la herramienta de EasyStep. Haga clic en el icono de haz de luz abierto para activar automáticamente los canales de shutter, iris, y dimmer. Crear una escena nueva, asegúrese de que "Como se ve ahora" esté seleccionado y seleccione "OK + Editar".



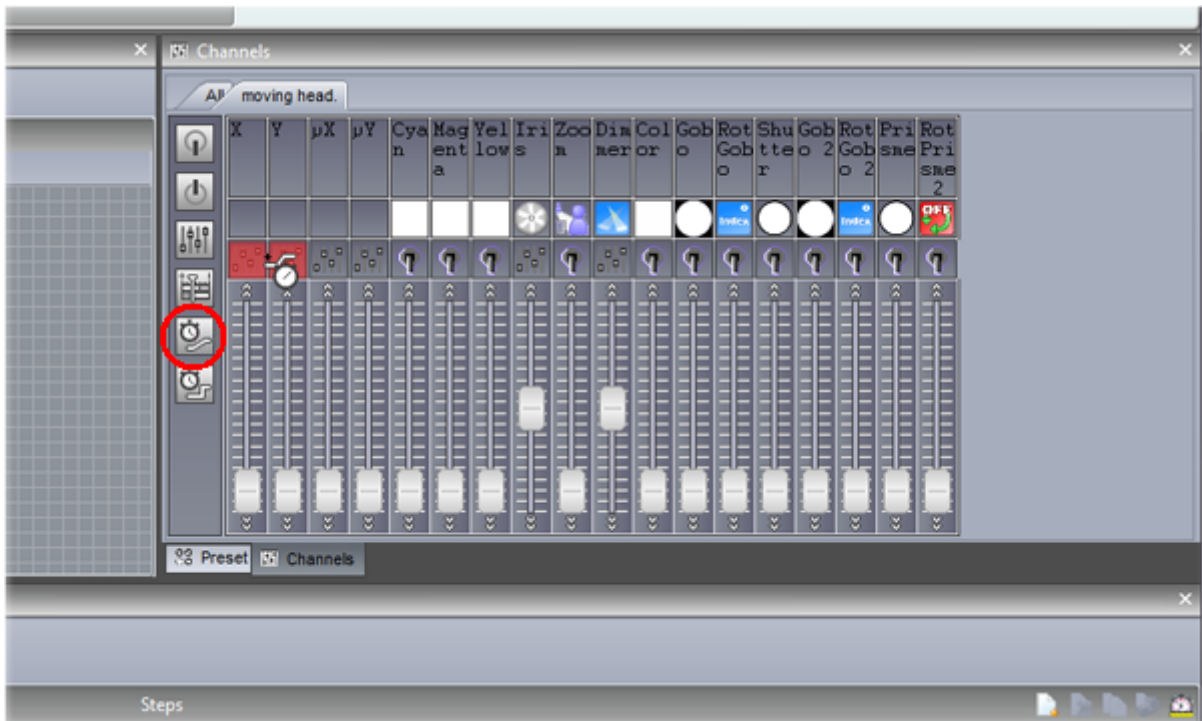
2. Seleccione luminarias para editar

Seleccione las luminarias que desea controlar aquí (1).
Los Presets pueden ser modificados aquí (2).



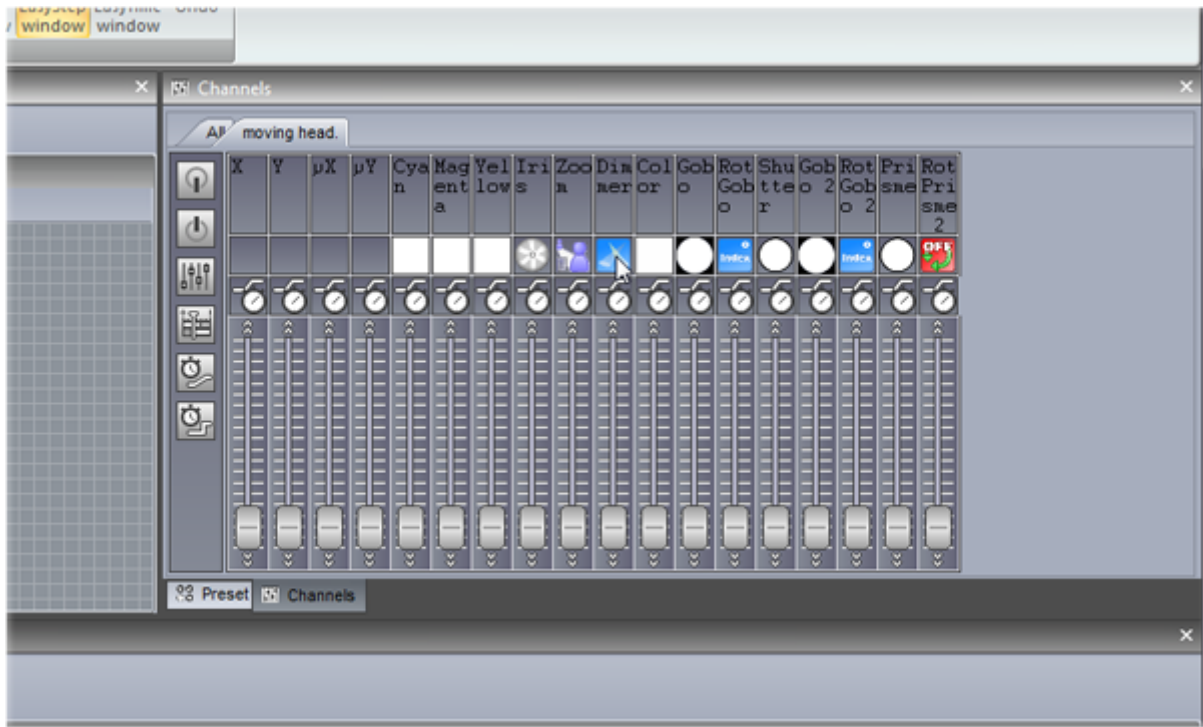
3. Asignar el modo de EasyStep a los canales pertinentes

Cada modo del canal puede ser configurado aquí. Todos los canales están apagados por defecto. Para hacer un patrón de movimiento sencillo, asignar la herramienta de EasyStep a los canales de pan y tilt. Arrastre el ícono de EasyStep aquí y sostenga la tecla ctrl para seleccionar varios canales.



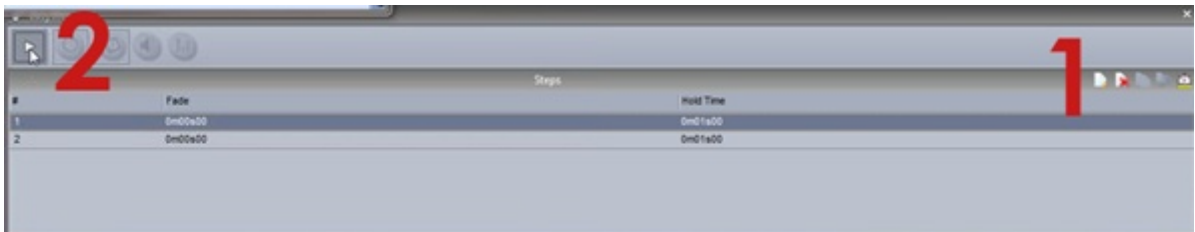
4. Ajuste de luminarias

Además del tabulador de preset, también puede ajustar sus luminarias usando el tabulador de faders. Mueva los faders de X/Y para posicionar las luminarias.



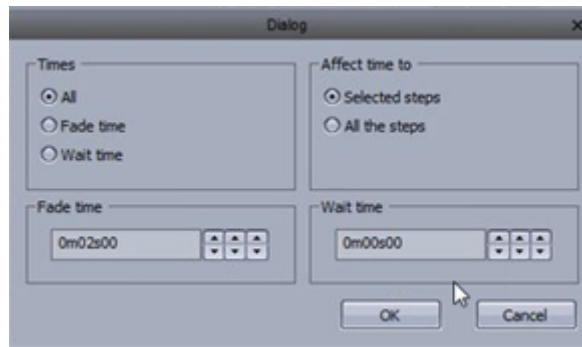
5. Crear un paso nuevo y la vista previa

Una vez que los parámetros se han ajustado, haga clic aquí (1) para crear un paso nuevo. Mover los faders de X/Y a la segunda posición. Las secuencias de EasyStep se pueden previsualizar al hacer clic aquí (2).



6. Añadir tiempos de espera / fade

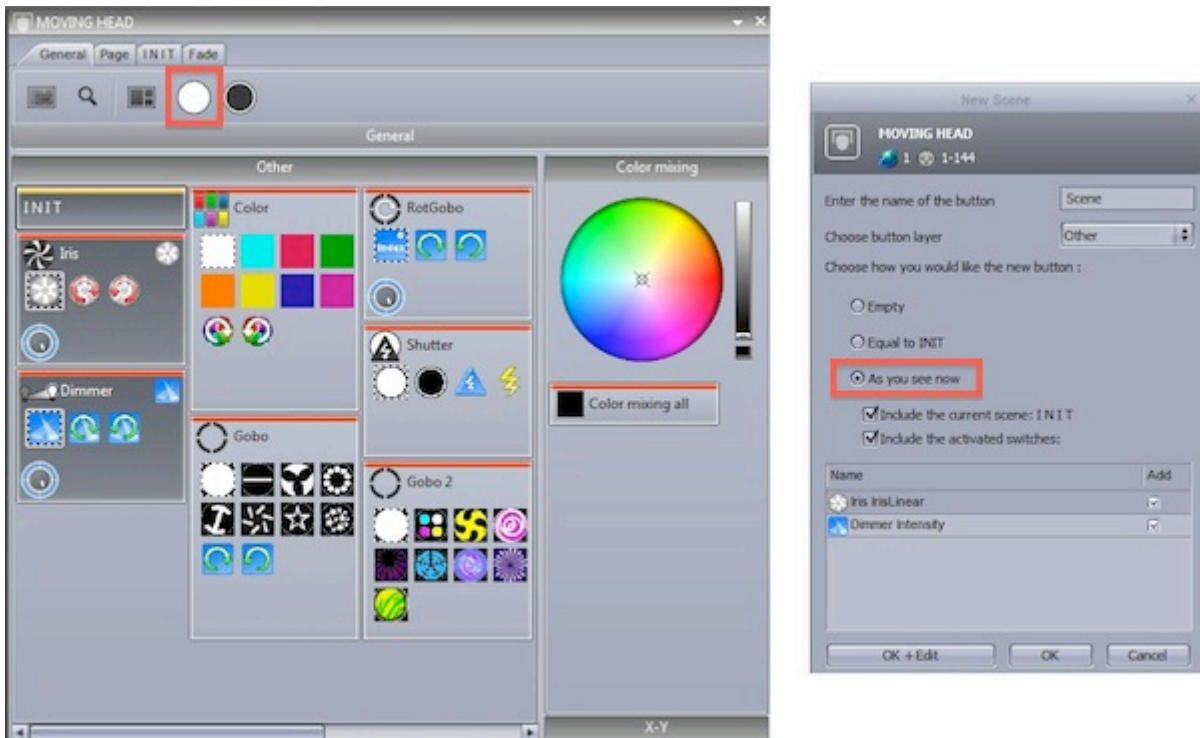
Los tiempos de espera y fade pueden ser añadidos haciendo doble clic a un paso o haciendo clic en el ícono del reloj.



2.4. Edición de una escena con EasyTime

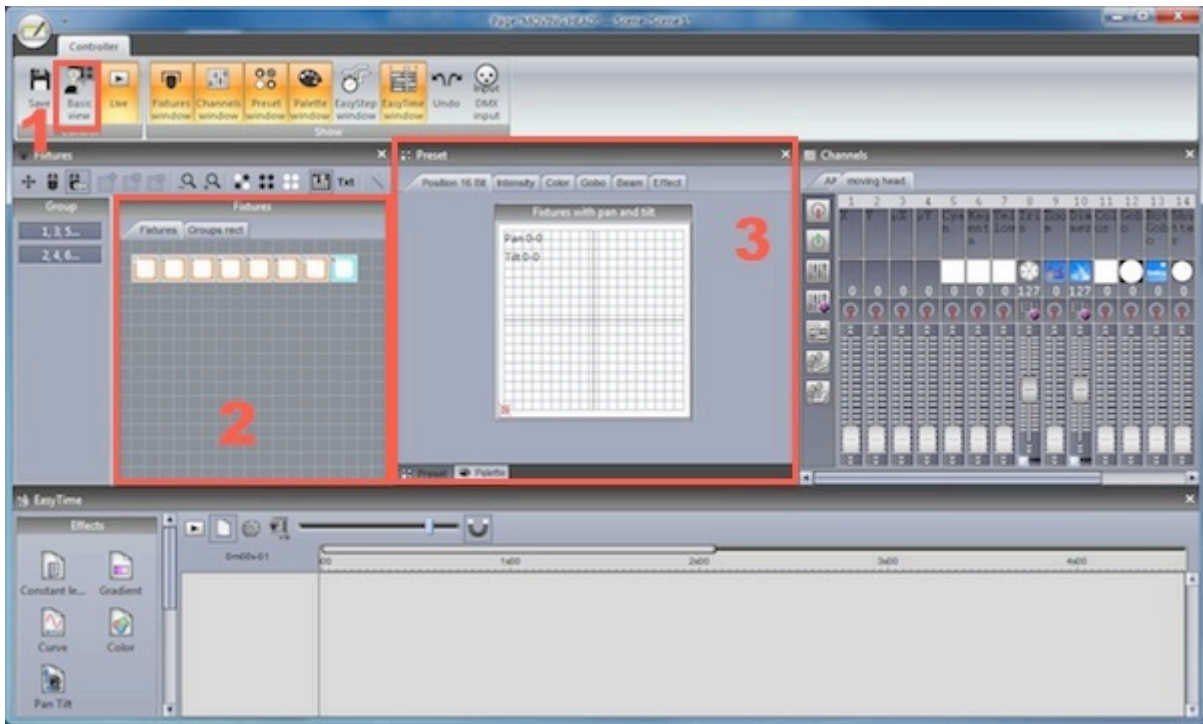
1. Encienda sus luces

Haga clic en el botón de Abrir para abrir automáticamente el dimmer, iris y shutter. Crear una escena nueva, asegúrese de que "Como se ve ahora" esté seleccionado y presione "OK + Editar"



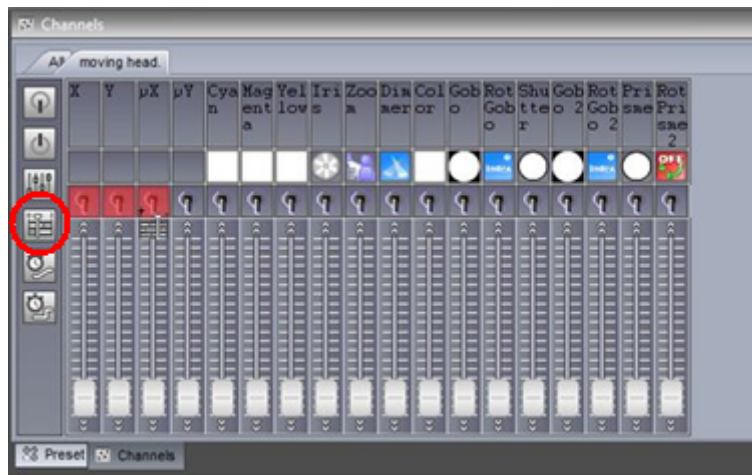
2. Seleccione las luminarias para editar

Cambie la posición básica aquí (1). Seleccionar las luminarias que desea controlar aquí (2). Los presets pueden ser modificados aquí (3).



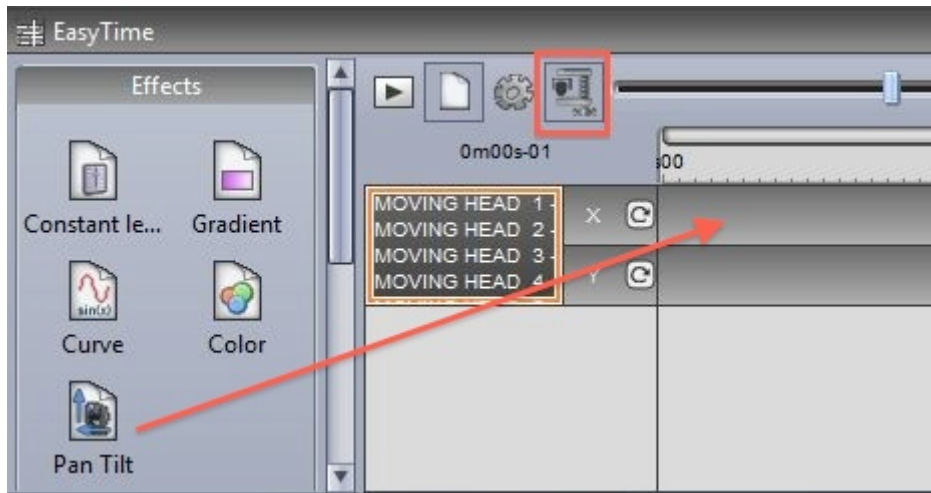
3. Asignar el modo de EasyTime a los canales pertinentes

Asigne la herramienta de EasyTime a los canales de pan y tilt. Arrastre el ícono de EasyTime aquí y mantenga presionada la tecla ctrl para seleccionar varios canales a la vez.



4. Comprima los canales y arrastre un efecto

Haga clic aquí para comprimir todos los canales pan/tilt de los cabezales móviles y luego arrastre un efecto de pan/tilt.



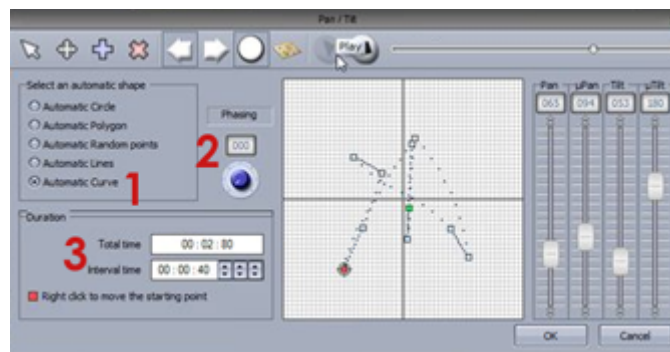
5. Edición de su efecto

Seleccione "curva automática" (1).

Añadir la fase a su efecto (2)

Cambio de la duración del efecto (3)

Para más información sobre los efectos disponibles con EasyTime, consulte los capítulos de efectos EasyTime



2.5.Using a MIDI Controller

Using a MIDI controller

Almost all software features can be mapped to a MIDI controller. For example, dimmers can be controlled by faders, scenes can be triggered by buttons and commands such as 'BPM Tap', 'Fixture selection' and 'Live record' can be mapped.

To map a MIDI console, open the console window and right click to choose the console you wish to add. If your console is not listed, this can be built with the Console Builder application available from the 'Other Windows' button on the ribbon bar.

There are a range of consoles which are pre-mapped. These mappings are documented below. If a pre-mapped console is available, a message box will appear when a console is added asking if you would like to load the mappings.

To manually map the console yourself:

- shift+right click a scene/switch/cycle
- select 'Link to console'
- choose the command you would like to map
- move the corresponding fader/dial/button on the MIDI controller

For more information on controlling the software from MIDI/DMX/tablet/smartphone, see the 'External Control & Triggering' chapter.

Elation MIDIcon Pro

Left Section

The faders and buttons to the left are used to control to control the pages. Each of the 8 columns represents a page. 8 banks of pages can be selected using the up/down arrows giving the possibility to control up to 64 pages. This is expandable to 128 if required by mapping the remaining 8 spare pages. Each column is mapped to the following:

- Right arrow: Select the next button in the page
- Left arrow: Select the previous button in the page
- Number: Select the page
- Fader: Page dimmer

Center Section

- Master fader: Controls the master dimmer of the entire show
- BO: Opens and closes the beams of all lighting fixtures in the entire show
- 4x4 button matrix: Select an compression/effect type. Use the arrows to cycle through the compressions on the selected page. The bottom right '?' button allows you to select buttons which are not included in any compression/effect type
- 5x4 button matrix: Currently unused except for the 'Enter' key which is used to play the selected button. These can be mapped to favorite scenes/switches.
- 5x2 button matrix: These are mapped to software functions. Edit a button, close the button editor, create a scene, create a switch, create a cycle, record a cycle, record a live edit, clear a live edit, tap the BPM, sync the BPM

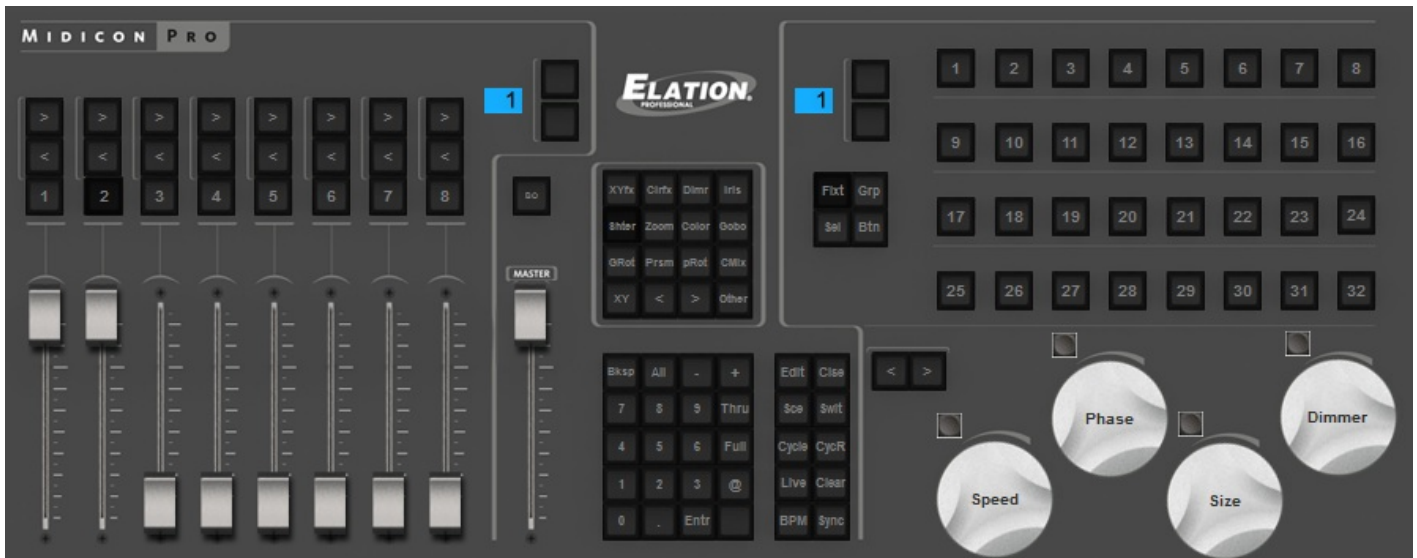
Right Section

This area is used for choosing fixtures, scenes, switches and cycles on the selected page. 4 banks of 32 buttons are available. The bank can be changed using the up/down arrows giving access to 128 buttons/fixtures/groups. This is expandable to 512 by mapping the remaining 12 spare pages. The function of the 32 buttons depends on the selected mode button to the left:

- Fixt: Selects fixtures
- Grp: Selects groups
- Sel: Selects buttons
- Btn: Plays buttons

Wheel Section

The wheels change the speed, phase, size and dimmer of the selected button. Pressing the wheels will reset to the default value. If a color mix effect type is selected, the wheels will control Red/Cyan, Green/Magenta, Blue/Yellow, Dimmer. If a pan/tilt effect type is selected, the wheels will control Pan, Tilt, 16 bit Pan, 16 bit Tilt. The 2 arrows can be used to jump between selected scene within the selected compression/effect type.



Elation MIDICon

Left Section (excluding S buttons)

The faders and buttons to the left are used to control the pages. Each of the 8 columns represents a page. 8 banks of pages can be selected using the up/down arrows giving the possibility to control up to 64 pages. This is expandable to 128 if required by mapping the remaining 8 spare pages. Each column is mapped to the following:

- Right arrow: Select the next button in the page
- Left arrow: Select the previous button in the page
- Number: Select the page
- Fader: Page dimmer

Center Section

- Master fader: Controls the master dimmer of the entire show
- BO: Opens and closes the beams of all lighting fixtures in the entire show

Right Section

This area is used for choosing fixtures, scenes, switches and cycles on the selected page. 4 banks of 32 buttons are available. The bank can be changed using the up/down arrows giving access to 128 buttons/fixtures/groups. This is expandable to 512 by mapping the remaining 12 spare pages. The function of the 32 buttons depends on the selected mode. The mode can be changed using S buttons 1-4.

- S1 Fixt: Selects fixtures
- S2 Grp: Selects groups
- S3 Sel: Selects buttons
- S4 Btn: Plays buttons
- S5 Rec: Record a live edit
- S6 Clear: Clear a live edit
- The 10 touch sensitive buttons are used to select an effect/compression type

Wheel Section

The wheels change the dimmer, speed and phase of the selected button. Pressing the wheels will reset to the default value. If a color mix effect type is selected, the wheels will control Red/Cyan, Green/Magenta, Blue/Yellow. If a pan/tilt effect type is selected, the wheels will control Pan, Tilt, 16 bit Pan.



Behringer BCF 2000

The default mapping of the Behringer BCF2000 features 3 modes which can be selected using the buttons at the bottom right of the console.

Page: used to select and control pages

Button: used to select and control buttons

Fixture: used to make live edits. A live edit allows you to play a Scene or Switch on a selection of fixtures as opposed to all fixtures within a page

Page Mode

In page mode, each of the 8 columns controls a page within the show.

-The encoder dial is used to select a button within a page. Press the encoder to play the selected button

-The top row of buttons marked 'Play' are used to select a page

-The bottom row of buttons are user assignable and can be mapped to a Scene/Switch/Cycle or other software function

Button Mode

In button mode, each of the 8 columns is assigned to an effect type. The effect types are written along the top of the console.

-The encoder dial is used to select a button within the effect type. Press the encoder to play the selected

button

- The top row of buttons marked 'Play' are used to play the selected button
- The bottom row of buttons are user assignable as with page mode

Fixture Mode

Fixture mode is used for creating live edits. This allows you to play a scene/switch on a selection of fixture. To create a live edit:

- Press the fixture mode button

-Use the 2 rows of 8 buttons to select up to 16 fixtures

-Go to button mode and select and play a scene/switch

-A new live edit will be listed in the bottom right of the fixture window. To clear all live edits, press the 'Clear' button in the bottom right of the console

Encoder groups

By default, the 8 encoder dials are used to select buttons. The encoders can also be used to control the Speed, Phase and Size of the selected Scene/Switch by pressing the 4 Encoder Group buttons at the top right of the console.

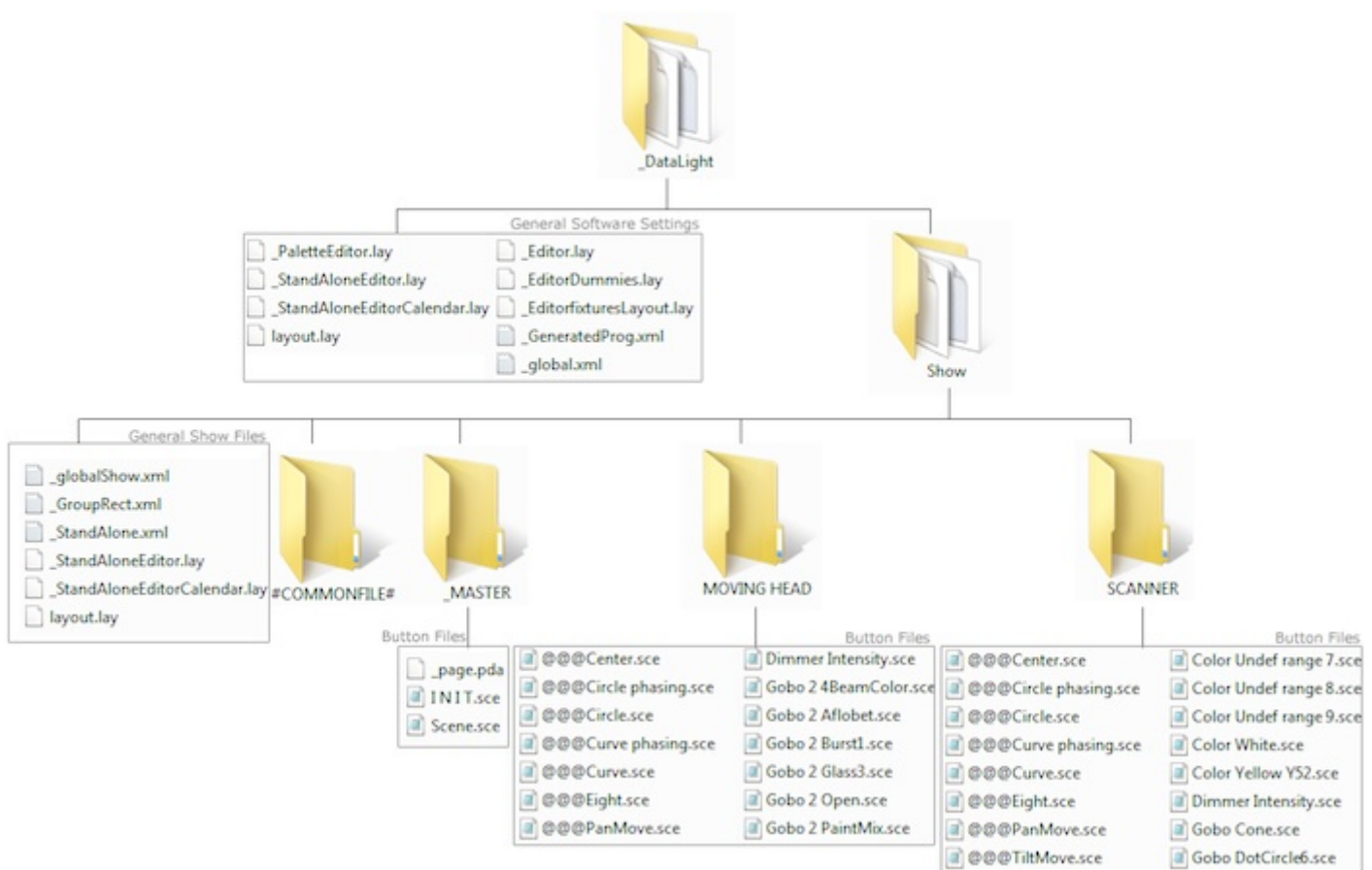


3.Programación

3.1.Estructura del Show

Este es un diagrama de la estructura de un show Sunlite Suite 2. Observe que cada botón se guarda como un archivo separado. Por lo tanto, sólo tiene que guardar de forma manual lo que se hace en el editor de botón, todo lo demás se guarda automáticamente. Esto también hace que sea muy fácil de copiar páginas de carpetas y botones de archivos entre varios shows.

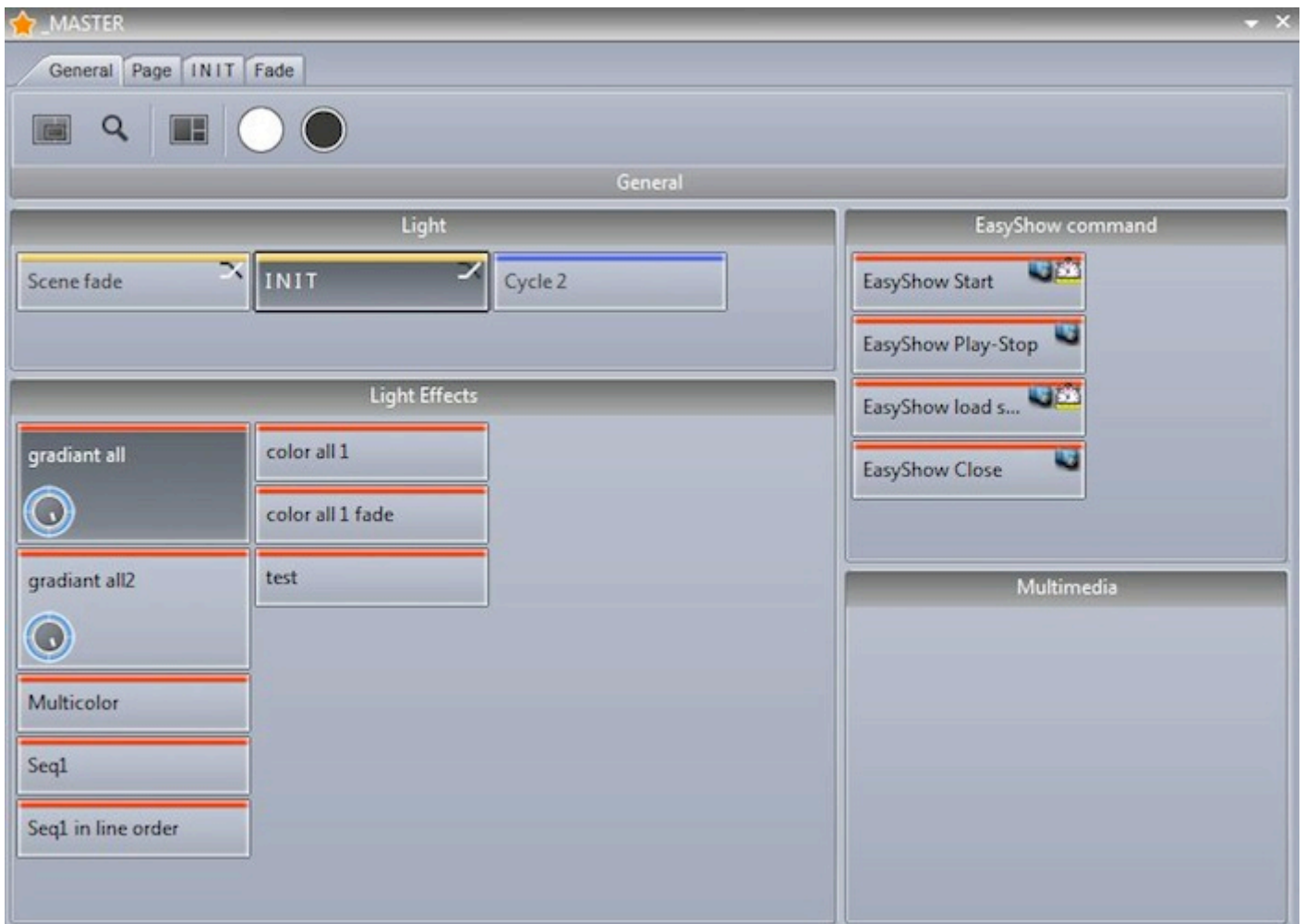
Al hacer clic en el botón Guardar en el recuadro de abrir / guardar comprimirá todos estos archivos en un solo archivo de show lo que le permite crear fácilmente una copia de seguridad o usar el programa en un equipo diferente.



3.2.Creación de la Página MASTER

¿Qué es la página MASTER?

La página MASTER es una combinación de todas las otras páginas en su show. Que le permite crear Escenas, Switches y Ciclos que contienen la programación para más de un tipo de luminaria. La página MASTER suele ser la vista principal en modo live, en la que agregará su programación final.



Programando la página MASTER

En la imagen siguiente tenemos una página para algunos cabezales móviles y una página para algunos scanners. Seleccione varios switches en ambas páginas, luego haga clic aquí(1) para adjuntar ambas páginas a la página MASTER.

Los botones en la página MASTER son creados de la misma manera que en cualquier página de luminaria. Si creas un botón y seleccionas la opción "Como se ve ahora", todos los botones activados actualmente en todas las páginas serán guardados (siempre y cuando las páginas estén adjuntas a la página MASTER).

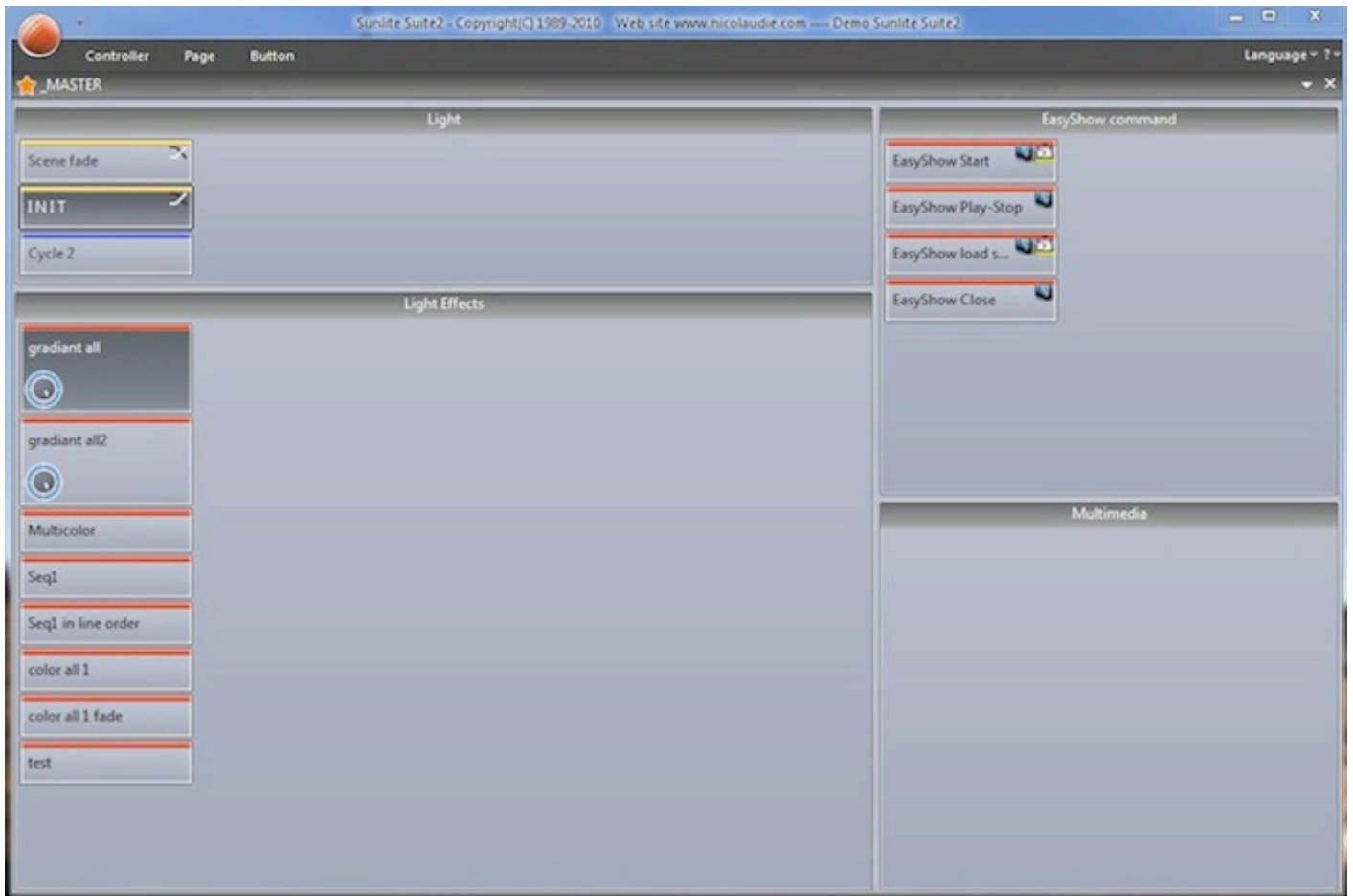


Las escenas pueden ser modificadas bien rápido. Para modificar un parámetro, presione las teclas ctrl+clic derecho y arrastre un switch de la página de luminaria al botón de la página MASTER que desea modificar y seleccione "copiar". En el ejemplo siguiente estamos cambiando el gobo del cabezal móvil.



Si está creando un show para el uso de otra persona, o si el espacio en su pantalla es limitado, usted

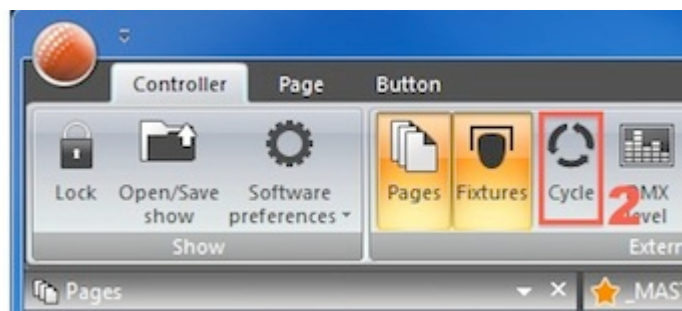
puede cerrar todas las otras ventanas y dejar activada solo la página MASTER. Consulte el tema de los privilegios de acceso para más información.



3.3.Creación de Ciclos

What is a Cycle?

Un Ciclo es una lista de referencia de las escenas y switches. Los ciclos son útiles si tiene un conjunto de escenas y switches y desea activar estos de forma secuencial. Haga clic aquí(1) para crear un ciclo nuevo y haga clic aquí(2) para ver el panel del Ciclo.

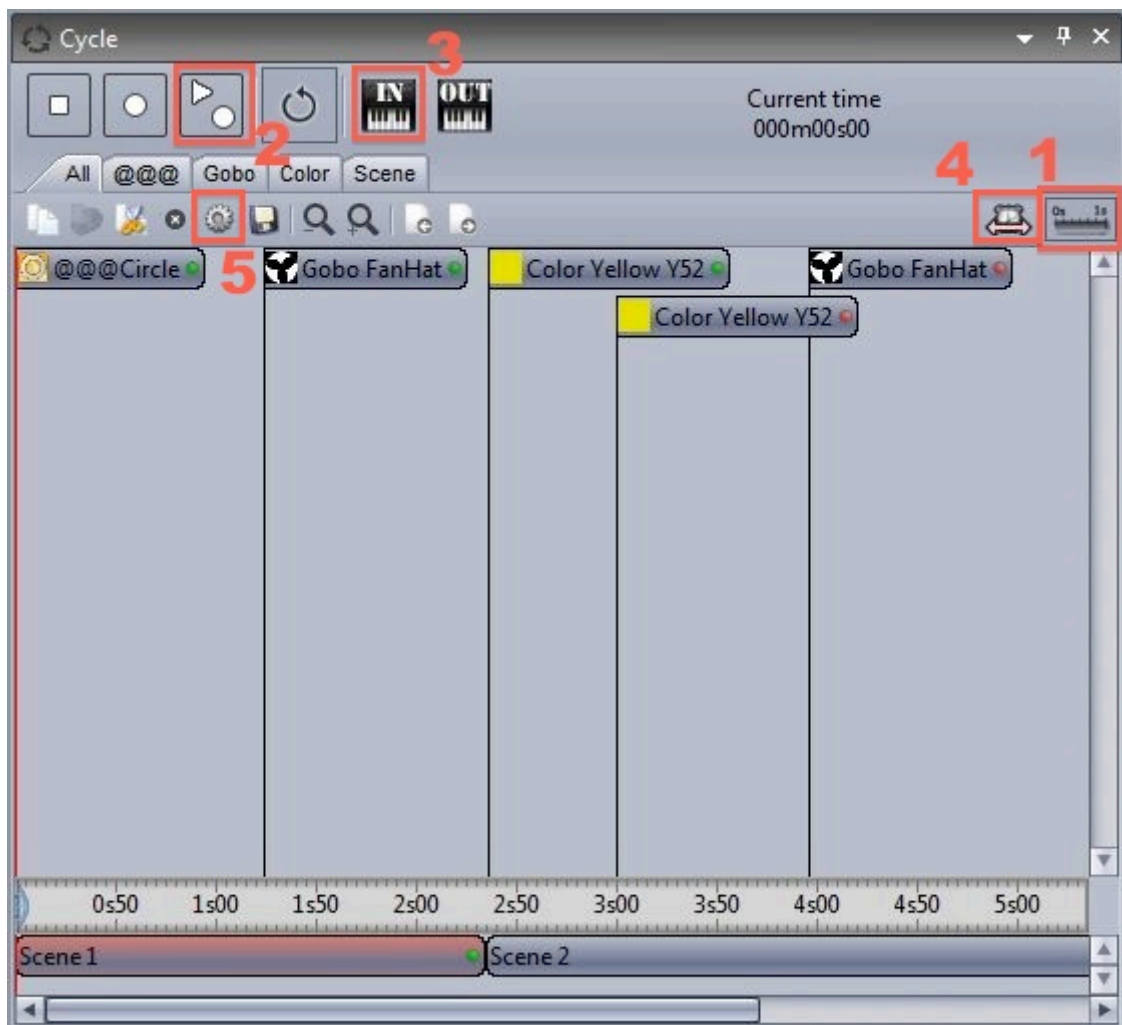


Grabación de un Ciclo

Para grabar un ciclo; haga un clic en grabar, seleccione una combinación de botones luego haga un clic

en grabar nuevamente cuando haya terminado. Los Switches seleccionados se muestran en la parte superior y las escenas seleccionadas se muestran en la parte inferior.

- Los botones pueden ser movidos alrededor de la línea de tiempo al hacerles clic y arrastrar
- El orden en que serán activados los botones los puede ver en una lista al hacer clic aquí(1)
- Selecciones adicionales al botón se pueden grabar mientras está corriendo un ciclo al seleccionar el botón de play/grabar(2)
- Un ciclo puede ser activado por Código Midi Time al hacer clic aquí(3) (Vea el capítulo de Código Midi Time para más información)
- El ciclo correrá hasta la marca final. Para cambiar la marca final, arrastre la misma o haga un clic aquí(4) para introducir un tiempo final manualmente.
- Haga clic aquí(5) para ajustes de escenas avanzadas



Configuración del Botón de Ciclo

La configuración del botón de ciclo le permite determinar lo que hará el botón cuando es activado dentro del ciclo.

Tipo de Acción- determina si el botón está apagado o encendido, o si tiene una MODIFICACION dial/live aplicada

Tiempo de Inicio- manualmente ajuste la hora en la que el botón será disparada. Esto es útil si está controlando un show pre-programado y quiere saltarlo manualmente por medio de una lista de ciclo (al

igual que una consola de iluminación tradicional)

Dials de Botones- le permite cambiar el Dimmer, Velocidad, Tamaño y los dials de Fases del botón

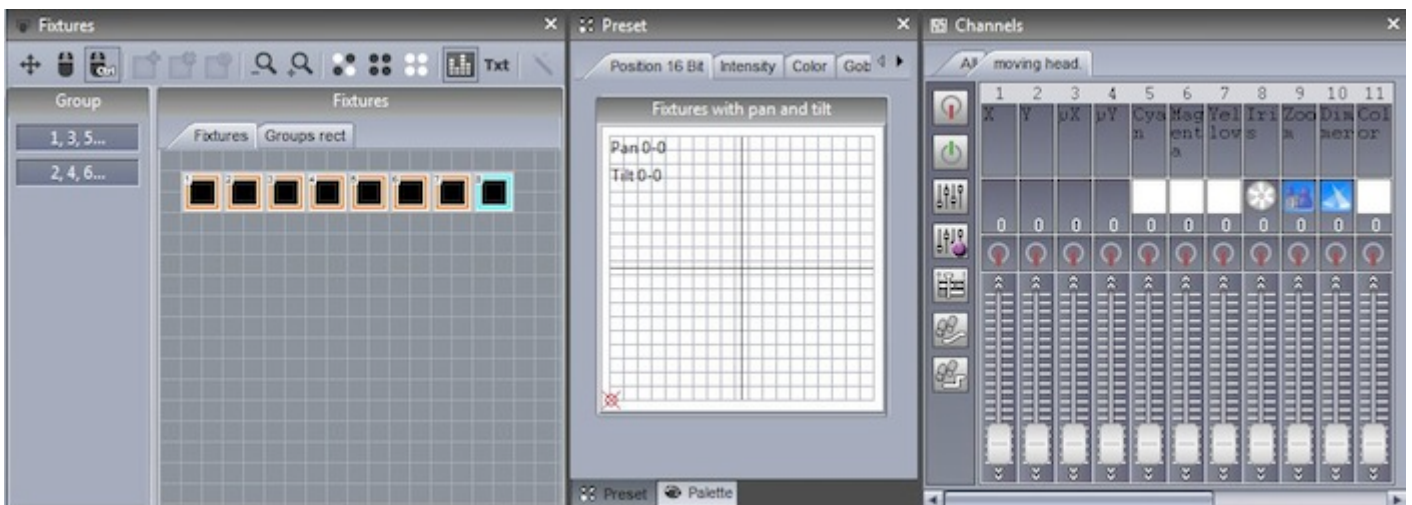
Live- Le permite añadir y quitar luminarias del botón



3.4. Editor de Botones

Canales

Seleccione 'Editar' debajo del tabulador de "Botón" en la cinta principal para acceder a el botón editor. También le puede hacer ctrl+clic al botón. Para editar una luminaria, seleccione las luminarias que desee editar en el panel de Luminarias. Los canales aparecerán en la ventana de canales.



Tabulador Preset

El tabulador de Preset le permite modificar presets rápidamente. La rueda de colores le permite cambiar de color de una luminaria y la cuadrícula de X-Y le permite fácilmente cambiar la posición de la luminaria. Para usar los tabuladores de preset deberá tener el Dimmer encendido o la función de canal asignada.

Si usted está editando un botón en la página MASTER y está trabajando con varias luminarias de diferentes tipos, la ventana de Preset es capaz de entender canales comunes entre las luminarias. Por ejemplo, si está usando un cabezal móvil CMY, y un panel LED RGB, usted podrá modificar el color de ambas luminarias con una simple rueda de colores.



Uso de la ventana de Canal

El Editor de botones le permite modificar los canales DMX en una variedad de maneras diferentes. Antes de editar su escena, es importante asegurarse de que cada canal DMX se asigna a la función correcta. Para asignar una función del canal, arrastre uno de los iconos de la izquierda y soltar encima de un canal. Sostenga la tecla Ctrl para arrastrarlo a varios canales a la vez.

Off: Desactiva el canal

On: Permite el ajuste manual del fader de canal

Dimmer: Permite el ajuste manual del fader del canal. El canal se desvanece entre el valor ajustado y 0 si el dial de dimmer es movido

Dimmer Min-Max: Permite ajustar el valor mínimo y máximo. El canal se desvanece entre los valores mínimo y máximo, si el botón dial de dimmer es movido. Seleccione la opción "Min" en la casilla de verificación en la parte inferior del fader para ajustar el valor mínimo

Easy Time: Permite modificar un canal con las herramientas de Easy Time

Easy Step Fade: Permite modificar un canal con las herramientas de Easy Step

Easy Step Cut: Permite modificar un canal con las herramientas de Easy Step, pero ignora todos los comandos de fade. Esto es útil para un canal de gobo o de shutter

- Para saltar a una determinada función, haz clic aquí (1) y seleccionar la función.
- Para saltar a un determinado preset (ej. gobo de círculos, color rojo, shutter cerrado), haga clic derecho aquí (2) y seleccione el preset.
- Haga doble clic en el número de color blanco para escribir manualmente el valor DMX ó %



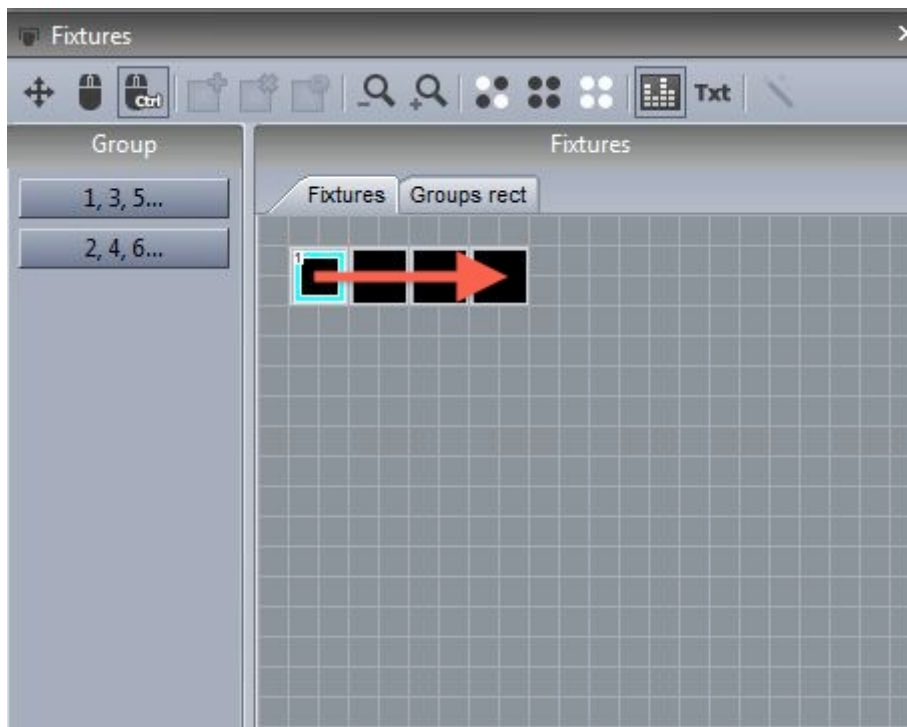
Seleccione el tabulador de "Todo" para ver los canales de todas sus luminarias.

- Usted puede enumerar sus luminarias por índice, dirección del canal, o número de universo al hacer un clic derecho en la parte superior de la ventana
- Haga un clic derecho en uno de los números blancos para alternar entre el valor DMX y el valor en %
- Haga doble clic en uno de los números blancos para introducir manualmente el valor DMX o en %

tip: cuando use el tabulador de Todos los canales, acoplar la ventana en la parte inferior del editor de botón le permitirá ver más canales DMX de faders, dando una vista similar al editor de botón en Sunlite Suite 1



Al arrastrar una luminaria en la parte superior de otra, se copiarán todos los datos del editor incluyendo el dimmer, EasyTime y EasyStep.



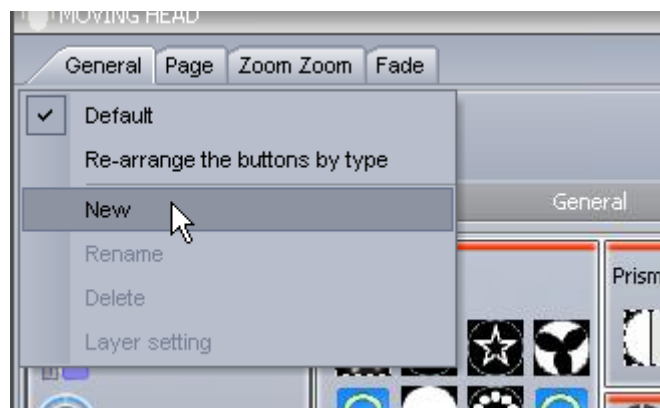
3.5.Organización de Botones

Los botones pueden ser organizados en una variedad de maneras diferentes. Ctrl + clic derecho y arrastrar un botón para cambiar su posición manualmente.

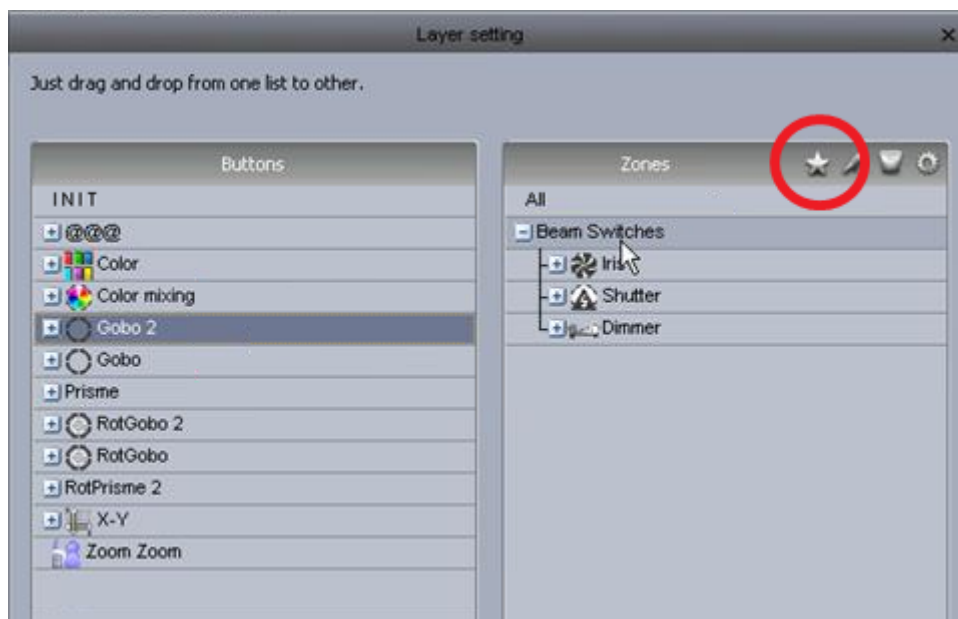


Capas personalizadas

Las capas se pueden personalizar aquí.



Haz clic aquí para crear una nueva zona para la capa, luego sólo tiene que arrastrar sus parámetros hacia la zona relevante. Selecciona el botón de Configuración si desea incrustar una rueda de mezcla de color o una cuadrícula XY dentro de la zona.



Compresión

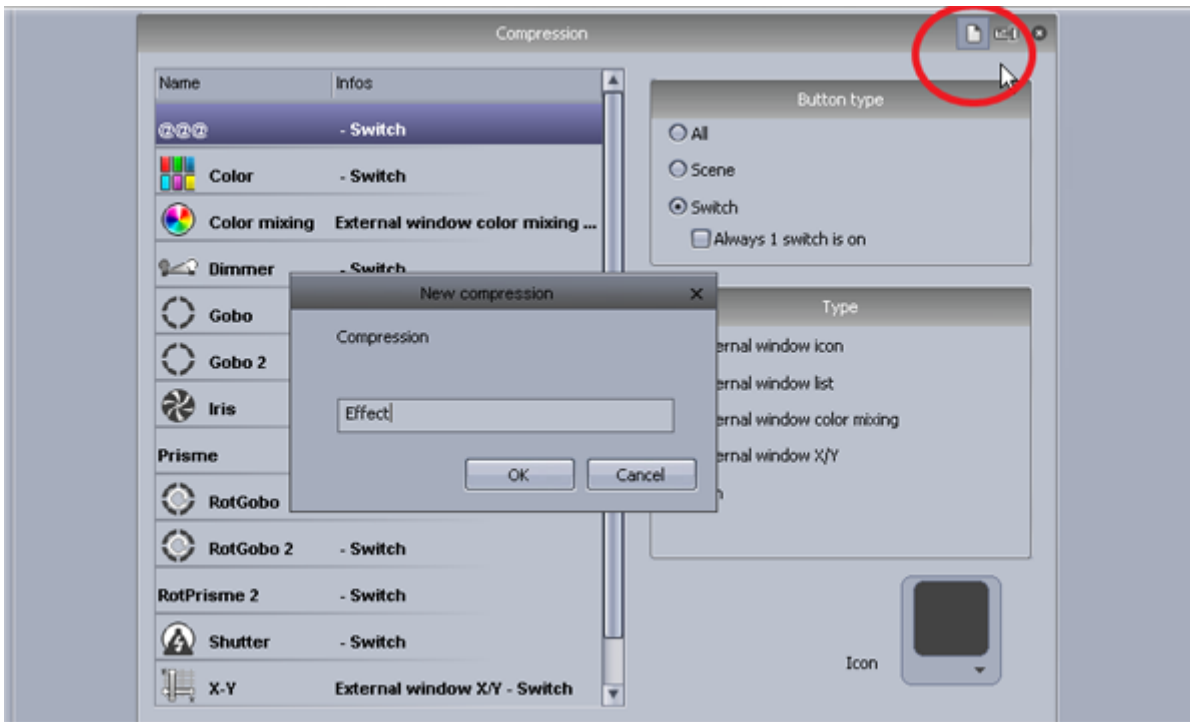
Los switches comunes se puede comprimir en un botón. Por ejemplo, todos los switches de gobos se agrupan en un botón de switche como el ejemplo que se muestra a continuación.



Para crear una compresión, asegúrese de que las Escenas o Switches que desea comprimir estén nombradas con prefijo común. En el siguiente ejemplo tenemos 4 escenas que comienzan con el prefijo "Efecto".



Los tipos de compresión de botones se pueden modificar dentro de los parámetros de la página. Crear una nueva compresión aquí e introduzca el prefijo de compresión, en nuestro caso este es "Efecto".



Se pueden crear varios tipos diferentes de compresión.

Icono de la ventana externa: un cuadro de diálogo emerge con los iconos de los botones

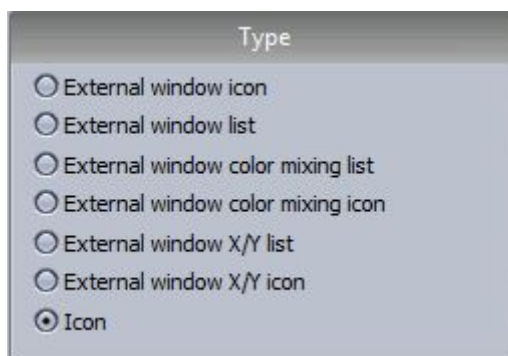
Lista de la ventana externa: un cuadro de diálogo emerge con una lista de los botones

Lista de mezcla de colores de la ventana externa: un cuadro de diálogo emerge con una lista de los botones y una rueda de mezcla de colores

Icono de mezcla de colores de la ventana externa: un cuadro de diálogo emerge con los iconos de los botones y una rueda de mezcla de colores

Lista de X / Y de la ventana externa: un cuadro de diálogo emerge con una lista de los botones y una cuadrícula X / Y

Icono de X / Y de la ventana externa: un cuadro de diálogo emerge con los iconos de los botones y una cuadrícula X / Y



3.6. Diales del Botón

El dimmer, velocidad, tamaño y fase de un botón se puede cambiar al presionar shift + el botón derecho del ratón sobre un botón y seleccionando "Show Fades" desde el menú, o presionando shift + clic en el botón y seleccionando uno de los diales.

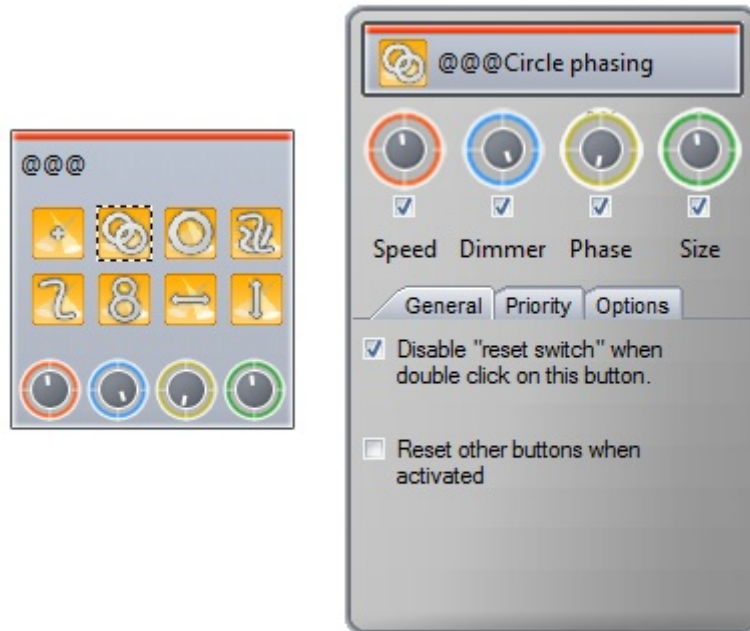
Velocidad: Cambia la velocidad de una secuencia de EasyTime o Easy Step

Dimmer: cambia la intensidad de cualquier canal con las propiedades de dimmer o dimmer min / max asignadas.

El Dimmer y los canales de mezcla de color también se ajustan a menos que estén configurados en OFF

Fase: Toma una secuencia de EasyTime y la inicia en un punto posterior en la secuencia para cada luminaria

Tamaño: Toma un efecto de pan / tilt (movimiento horizontal / vertical) y cambia el tamaño

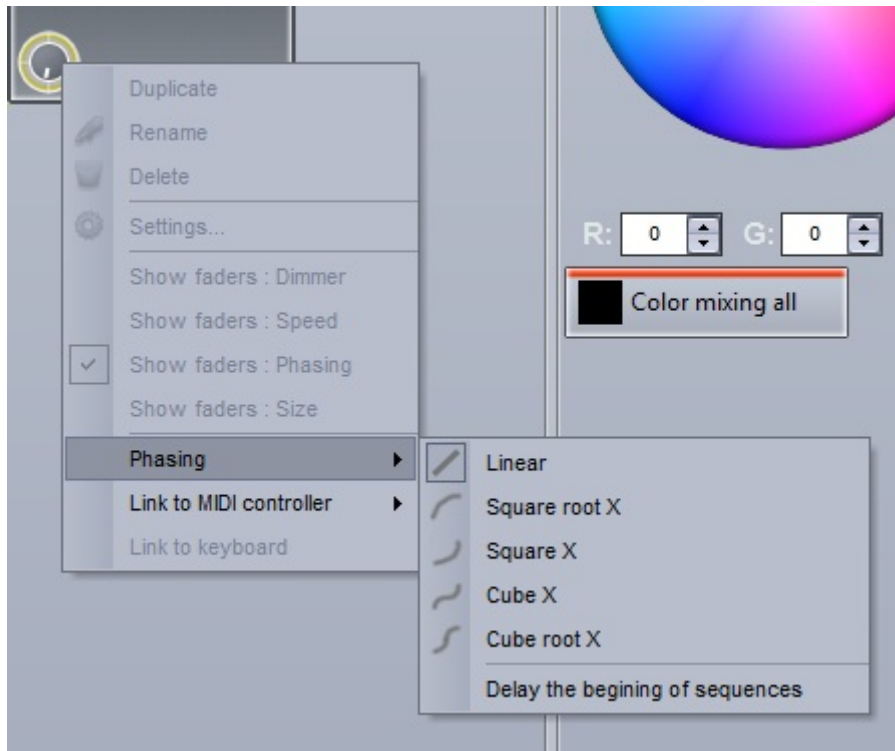


Los diales de Velocidad, Intensidad, Fase y Tamaño también se pueden acceder debajo de la pestaña del botón en la parte superior de la página de la luminaria. La página de Dimmer y los diales de velocidad se pueden acceder debajo de la pestaña de Página pero ten cuidado, si cambias el dimmer de la página a 0, nunca tendrás ninguna salida de luz!



Desplazamiento de Fase Avanzado (principiantes, ¡cuidado!)

Haga clic con el botón derecho del ratón en el dial de control de una fase mientras se mantiene presionada la tecla de shift para abrir el menú avanzado. Aquí podemos ver cómo Sunlite Suite 2 desplaza a un switch.



Sin Desplazamiento de Fase

Cuando no hay una fase activa, como por ejemplo en esta secuencia se desvanece lentamente de rojo a amarillo



Desplazamiento de Fase Lineal

Cuando se añade la fase, la secuencia comienza en un punto posterior para cada luminaria. A medida que va aumentando el dial de fase, va aumentando el tiempo entre los puntos de inicio de cada luminaria



Desplazamiento de Fase No-Lineal

Cuando se aplica la fase lineal, la diferencia entre cada uno de los tiempos de inicio de las luminarias es el mismo.

Hay 4 tipos diferentes de fases no-lineales disponibles. Con la fase no lineal, la diferencia entre cada uno de los tiempos de inicio de las luminarias cambia. El siguiente ejemplo muestra el resultado de una fase "Square x". La diferencia entre cada uno de los tiempos de inicio de las luminarias se hace más corta que puede ser utilizado con gran efecto para producir una secuencia que se parece a un objeto que cae por ejemplo.

Cube Root X puede ser usado a menudo para crear ondas más realistas y efectos de ondulación.



Retraso de desplazamiento de Fase

Cuando se selecciona retrasar el inicio de secuencias "Delay the beginning of sequences", la fase es lineal, sin embargo en lugar de cambiar el punto de inicio de la secuencia para cada luminaria, este mantiene el primer paso de la secuencia y añade un retraso.

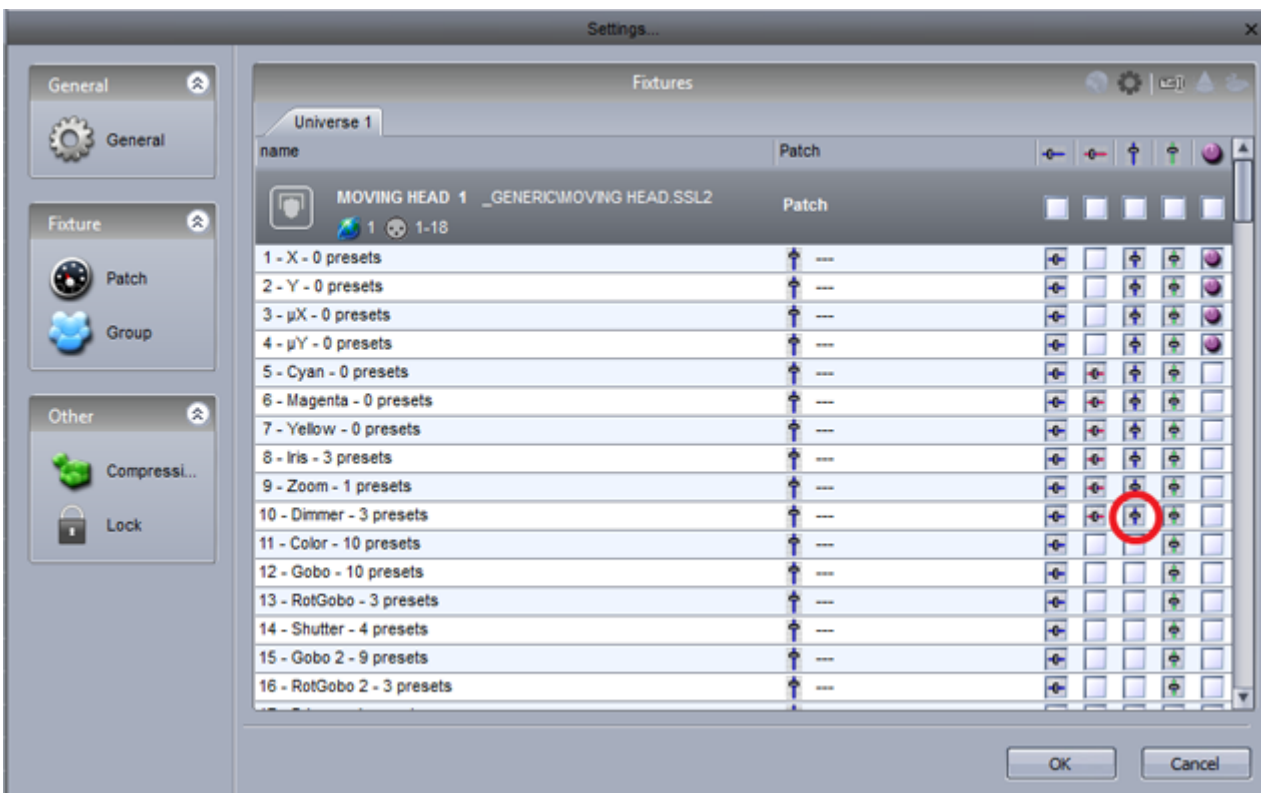
¡Esto es muy útil para crear barridas de color!

Nota: "Looping" debe estar apagado para que este tipo de fase funcione porque el último cuadro de cada línea de tiempo se congela para compensar el retraso al inicio.

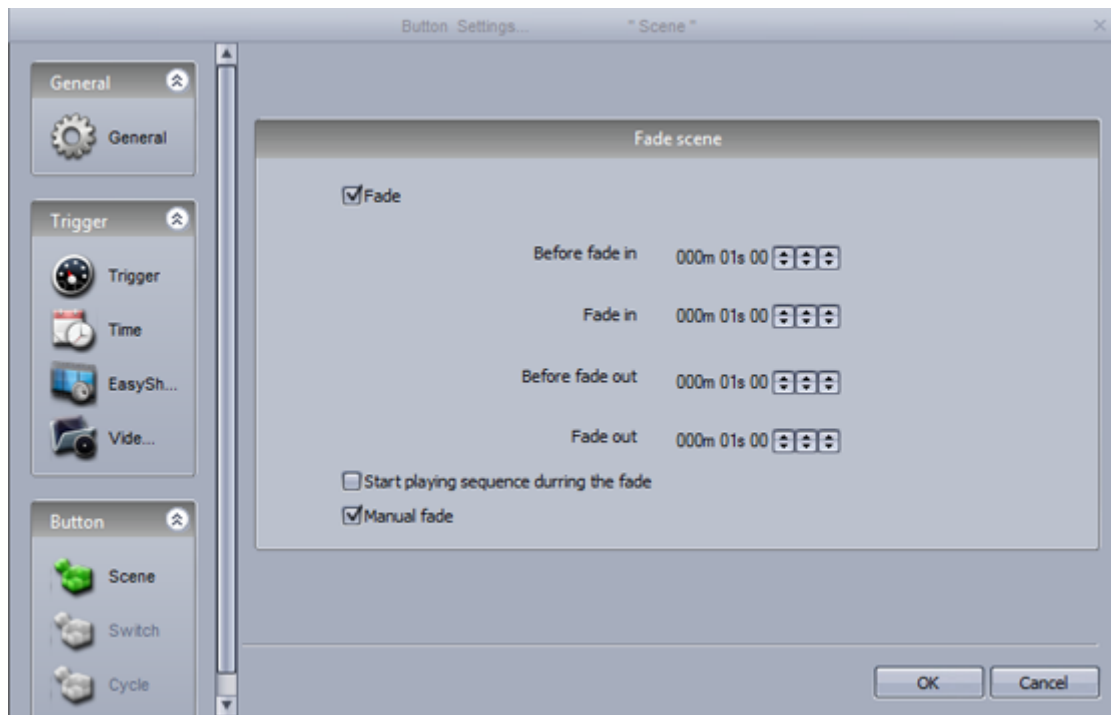


3.7.Degradación de Escena

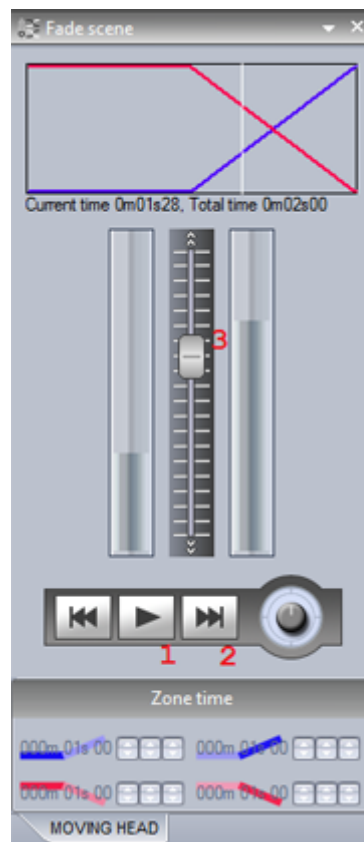
Podemos establecer tiempos de degradación entre escenas. Esto es útil si desea degradar entre dos posiciones estáticas, o degradar la intensidad de la luz. La función de fade debe estar habilitado en los canales principales. Esto se puede hacer dentro de la configuración de página.



Los tiempos de fade se pueden añadir en la configuración de la escena.



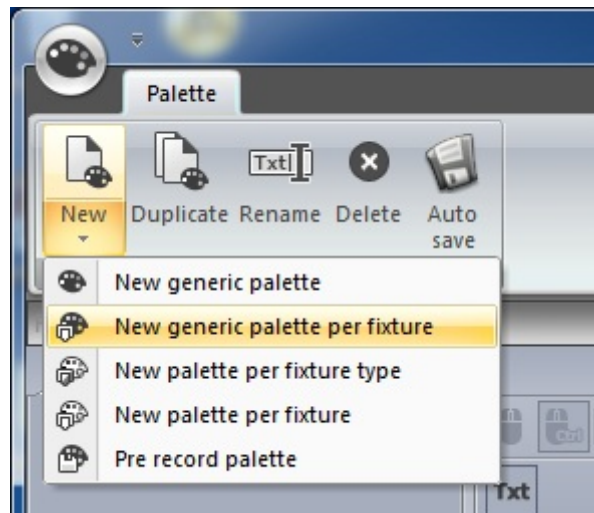
Para visualizar la degradación, abra el panel de Fade de Escenas. La degradación se puede pausar, reproducir (1), saltar al principio o fin (2), ó controlar manualmente (3) (sólo si está habilitado el fade manual en la configuración de escena).



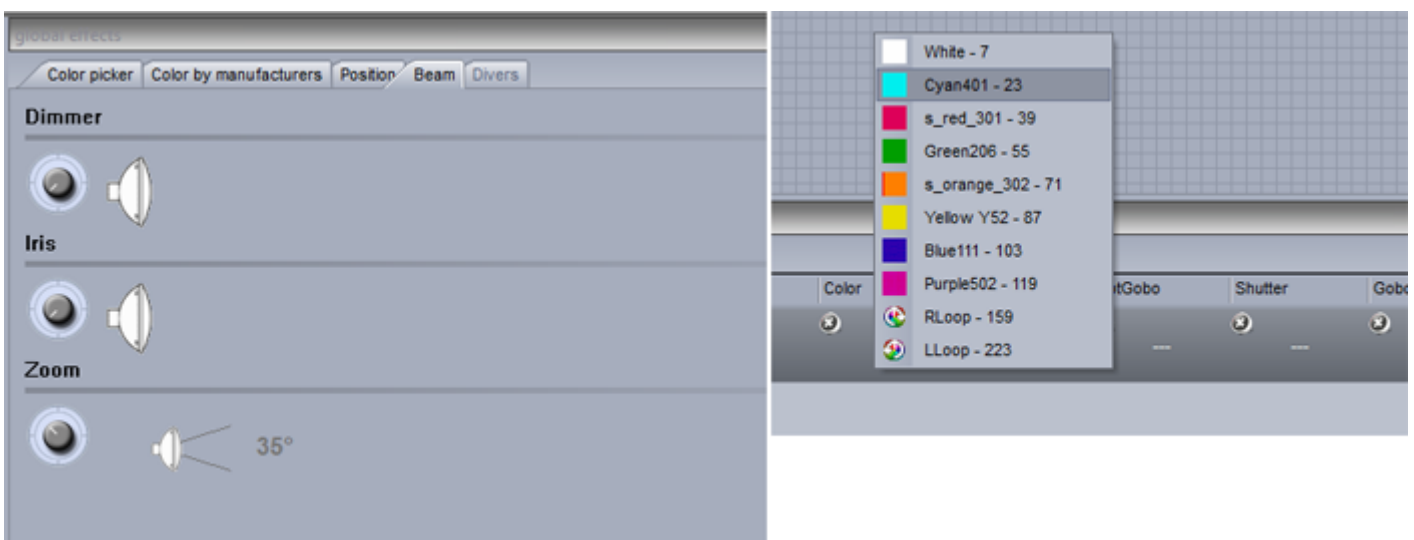
3.8.Las Paletas

Las paletas son una herramienta muy potente en la programación de iluminación. Imagina que estás en una gira y llegas a un lugar diferente y te das cuenta de que necesitas mover la ubicación del baterista 2 metros hacia atrás, ahora tienes que cambiar cada una de tus escenas. ¡Esto puede consumir mucho tiempo! Con Sunlite Suite 2, podemos establecer las Paletas. Esto puede ser útil si necesita actualizar un conjunto de escenas a la vez.

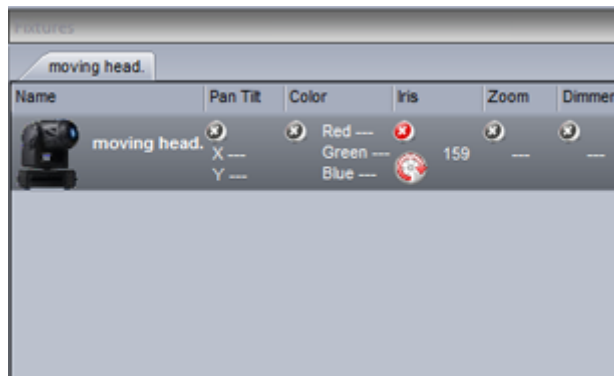
La creación de paletas está aquí. Si desea crear una paleta de preset (gobo o color) seleccionar "Nueva paleta por luminaria". Si desea crear una paleta de un preset variable (pan / tilt, color de mezcla de colores, dimmer, iris o zoom) tendrá que seleccionar "Nueva paleta genérica por luminaria". Consulte el capítulo siguiente para obtener más información sobre los diferentes tipos de paletas.



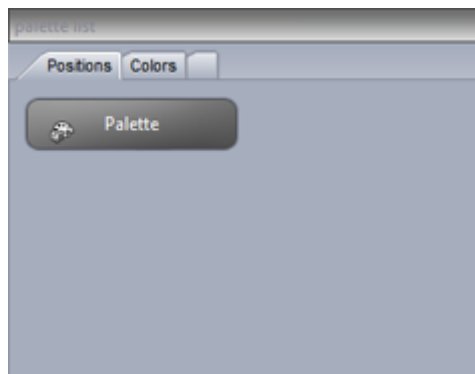
Utilice el panel de efectos globales para ajustar sus luminarias o haga clic con el botón derecho del ratón y seleccione un preset (no está disponible cuando se utiliza Paletas genéricos). Mantenga presionada la tecla shift para asignar el mismo preset a todas las luminarias seleccionadas.



Haga clic en la cruz, para suprimir el preset de la paleta.



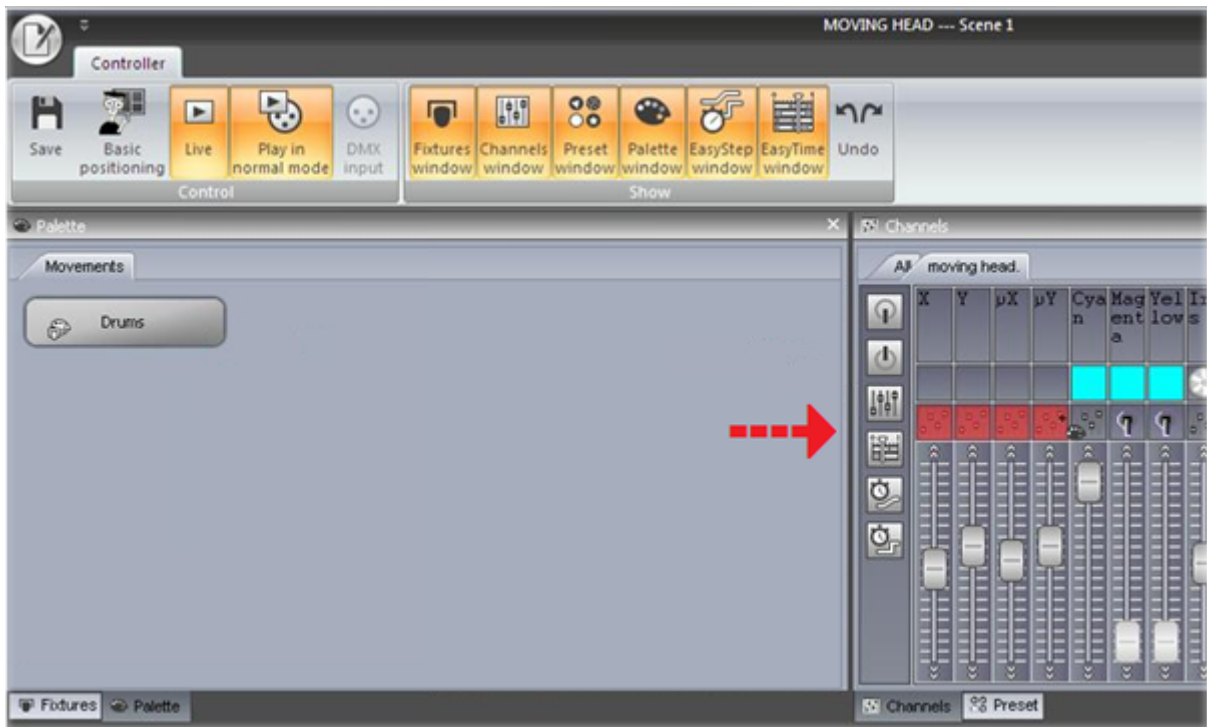
Aquí puede crear grupos nuevos de Paletas.



Las paletas se pueden aplicar a escenas dentro del editor de botón. Arrastre la paleta hasta el canal deseado y mantenga pulsado Ctrl para seleccionar varios canales

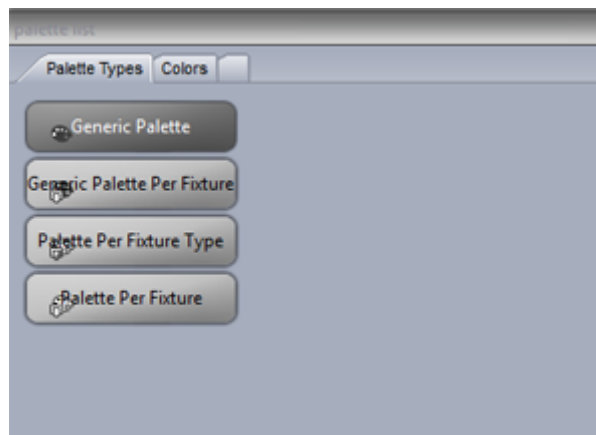
Las Paletas también pueden ser arrastrados directamente hacia una luminaria, o un bloque de nivel constante de Easy Step o EasyTime.

Para obtener más información sobre cómo utilizar una paleta en el interior de un efecto dinámico, consulte el tema paletas avanzada.



3.9.Tipo de Paletas (avanzado)

El tema anterior describe como crear una paleta y asignarla a una escena. Este tema va a explicar los diferentes tipos de paletas.



Las Paletas Estándar y genéricas

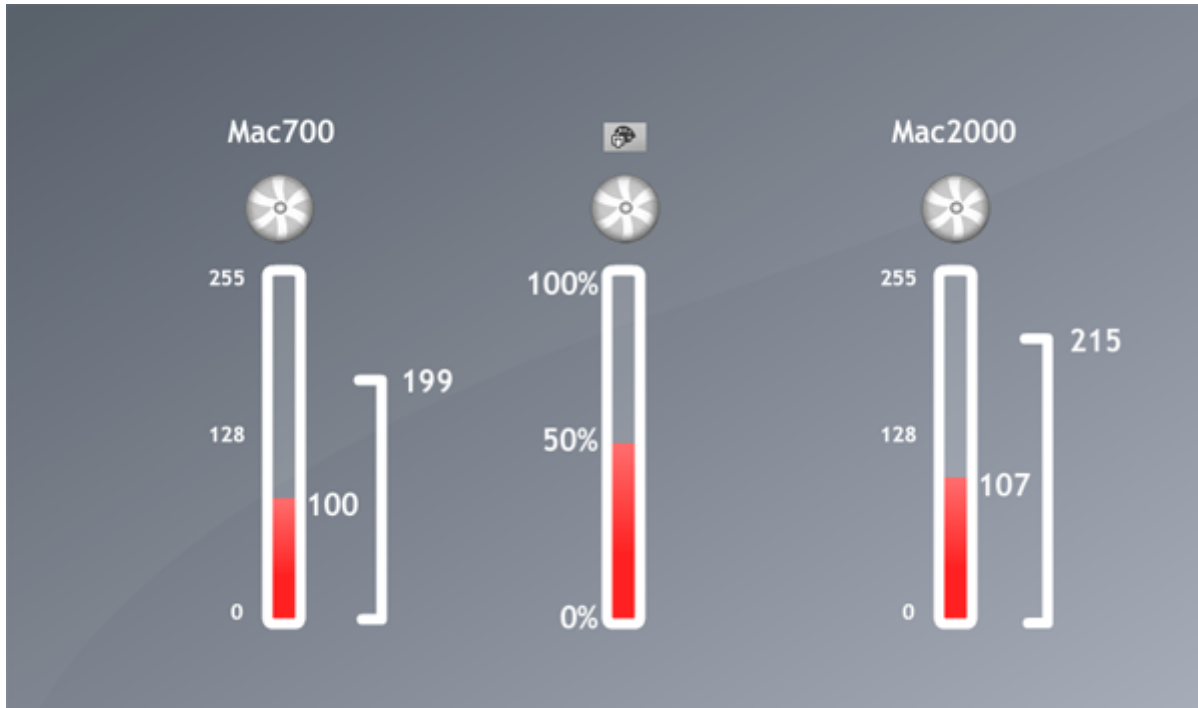
Existen dos tipos de paletas, la paleta ESTANDAR y la paleta GENERICA. La paleta estándar guarda un valor DMX, por ejemplo DMX 251 en el canal de gobo. Una paleta genérica guarda un valor relativo a un preset en particular, por ejemplo, dimmer 50%.

Las paletas estándares son útiles si desea guardar un preset en particular en un tipo de luminaria tal como "Gobo Holes". Los presets genéricos son útiles si necesita guardar un preset de longitud variable tal como dimmer, iris, enfoque y zoom entre los diferentes tipos de luminarias.

Ejemplo de Paleta Genérica

Si tuviéramos que utilizar algunos Martin MAC700's y Mac2000's, el tamaño del rango de su iris son diferentes.

Si hubiéramos creado una paleta genérica de iris, entonces esto no sería un problema. Simplemente creamos una paleta genérica con un valor de 50% y Sunlite Suite 2 dará salida a cualquier valor DMX sea el 50% del tamaño del iris. El valor DMX 100 será enviado hacia el Mac700 y el valor 107 será enviado hacia el Mac2000.



Ejemplo 2 de Paletas Genéricas

Imagínate que quieres crear algunas paletas de dimmer.

Las paletas de Dimmer pueden ser útiles ya que la salida de luz puede ser diferente dependiendo del tamaño del lugar y las otras luminarias que esta usando.

Sin embargo, algunas luminarias tienen los dimmers invertidos, ino hay problema! Basta con crear una paleta genérica para el dimmer y no importa qué marca de luminaria inserte, qué canal o el rango de dimmer sea, así esté invertido o no, el brillo de la luz siempre será del 50%.

Paletas Por Luminaria y Por Tipo de Luminaria

Las paletas estándar pueden ser creados por luminaria o por tipo de luminaria. Las Paletas por tipo de luminaria se pueden incluir dentro de los efectos de EasyTime, sin embargo las paletas por luminaria no pueden. Esto se debe a que, cuando un efecto EasyTime se construye no pide información sobre cada luminaria individual, simplemente pide la cantidad de luminarias y las propiedades individuales del tipo de luminaria. De esto, se genera el efecto.

Por ejemplo, digamos que queremos usar un paleta de color dentro de un efecto de arcoiris. Si fuéramos a tomar una paleta por luminaria, el color de cada luminaria podría ser diferente, por lo que el efecto no sabría qué color usar para generar el arco iris.

Las Paletas por tipo de luminaria también pueden ser útil en los casos en que la cantidad de luminarias cambie. Supongamos que tenemos 2 tipos de luminarias diferentes con los mismos gobos pero en un orden diferente. Podríamos crear un conjunto de paletas de gobo, y de esta manera sólo hacer clic en un botón para acceder al mismo gobo de ambas luminarias. Si tuviéramos una paleta por luminaria, tendríamos que crear la paleta para cada luminaria individual. Si en una fecha futura agregamos más luminarias, estas entonces tendrían que ser actualizados. Si creamos la paleta según el tipo de luminaria, entonces ipodemos agregar tantas luminarias como y cuando queramos sin tener que pensar en la paleta!

Paletas Genéricas

Las paletas genéricas son usadas principalmente para los colores. Se pueden aplicar a cualquier luminaria y también cualquier tipo de luminaria. Por ejemplo, si crea una paleta genérica con el color "rojo fuego" (elegido de la rueda de colores), esta paleta se puede utilizar en cualquier luminaria CMY o RGB para convertir el color "rojo fuego".

Si va a crear un efecto de matriz en un RECT, debe utilizar una paleta genérica. Esto se debe a la misma razón por la cual usted no puede utilizar una paleta por tipo de luminaria en un efecto de EasyTime estándar. Los Rects pueden cruzar varios tipos de luminarias, ellos sólo saben cómo crear colores, no saben nada acerca de los tipos de luminarias. Si usted tiene una paleta por tipo de luminaria con 2 colores almacenados en 2 tipos de luminaria diferentes, el RECT no sabría qué color tomar para generar el efecto.

Paletas Pre-Grabadas

Las Paletas Pre-Grabadas son colocadas por el software dependiendo de cual luminaria está utilizando.



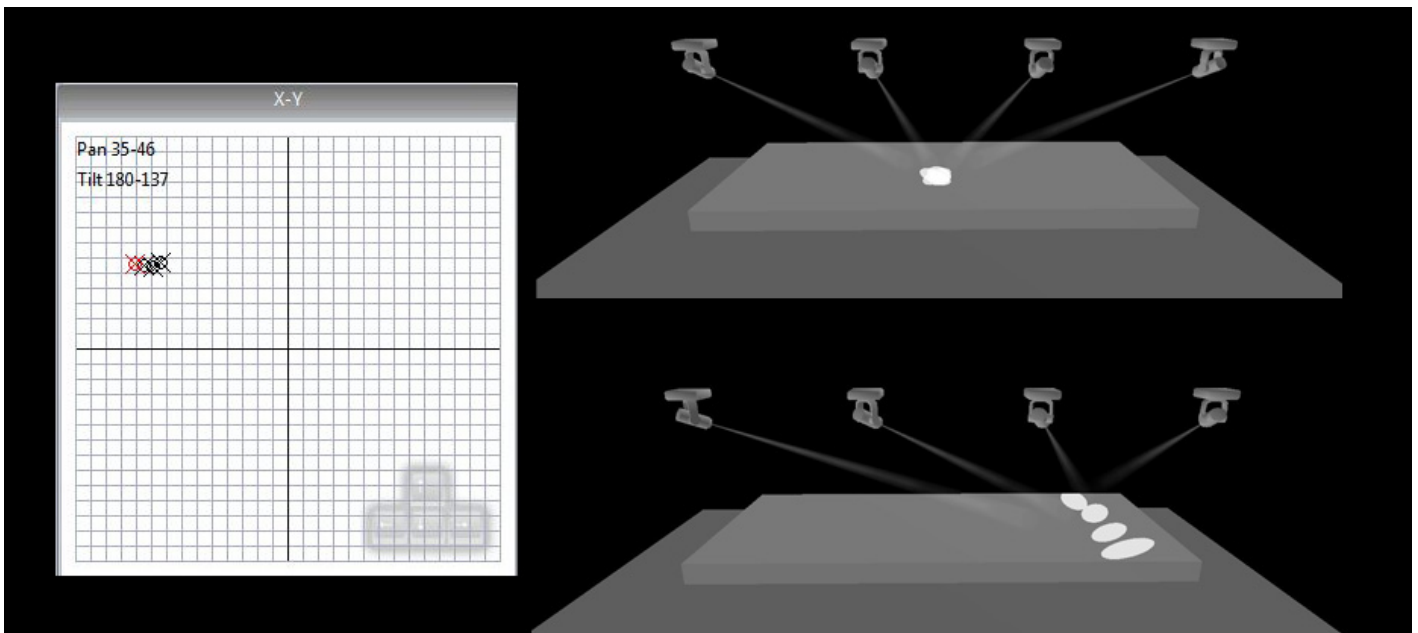
3.10. Followspot

What is a followspot?

A followspot is typically a powerful spotlight which lights up a performer on a stage. As the performer moves around the stage, the spot will follow ensuring there is always a good light coverage over the performer so that they stand out from everything else that's happening on stage.

The problem with the followspot is that shadows are created around the performer and the light is not always evenly dispersed around the performer. For example, when the performer is at the side of the stage, the light may only cover one half of their body. The solution is to use 2 or more followspots. Using multiple spots on the performer can look great, however this requires multiple operators.

Using the XY grid, you can position a selection of lighting fixtures so that the beam points in the same place, by holding **ctl** and moving one of the points, the others will follow relatively. This works well in a small area, however the beams quickly become out of sync.

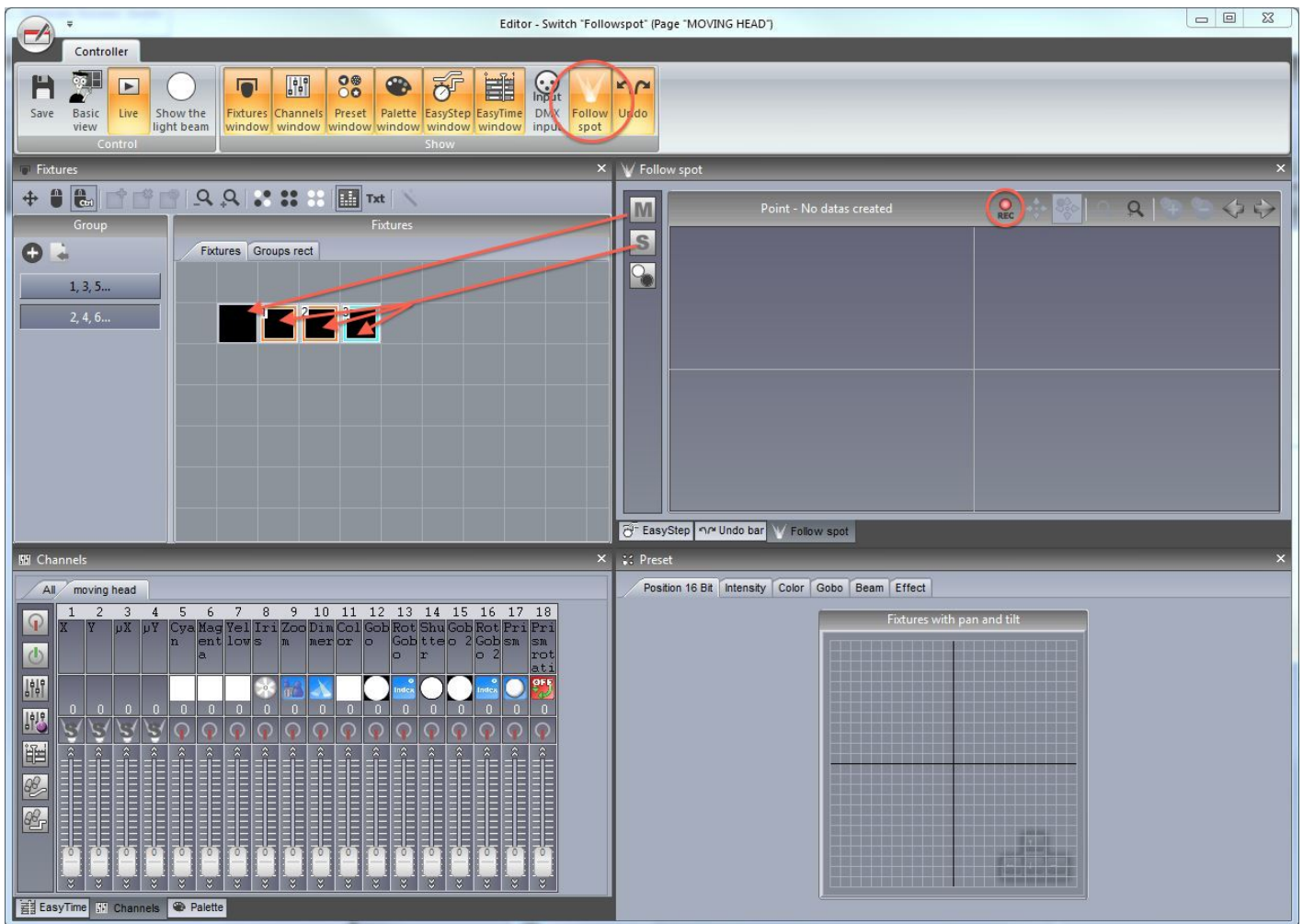


The Suite 2 Followspot

The followspot tool allows you to calibrate a set of points on the stage. Once the points have been calibrated, all slave fixtures will perfectly follow the master feature.

To set up the followspot:

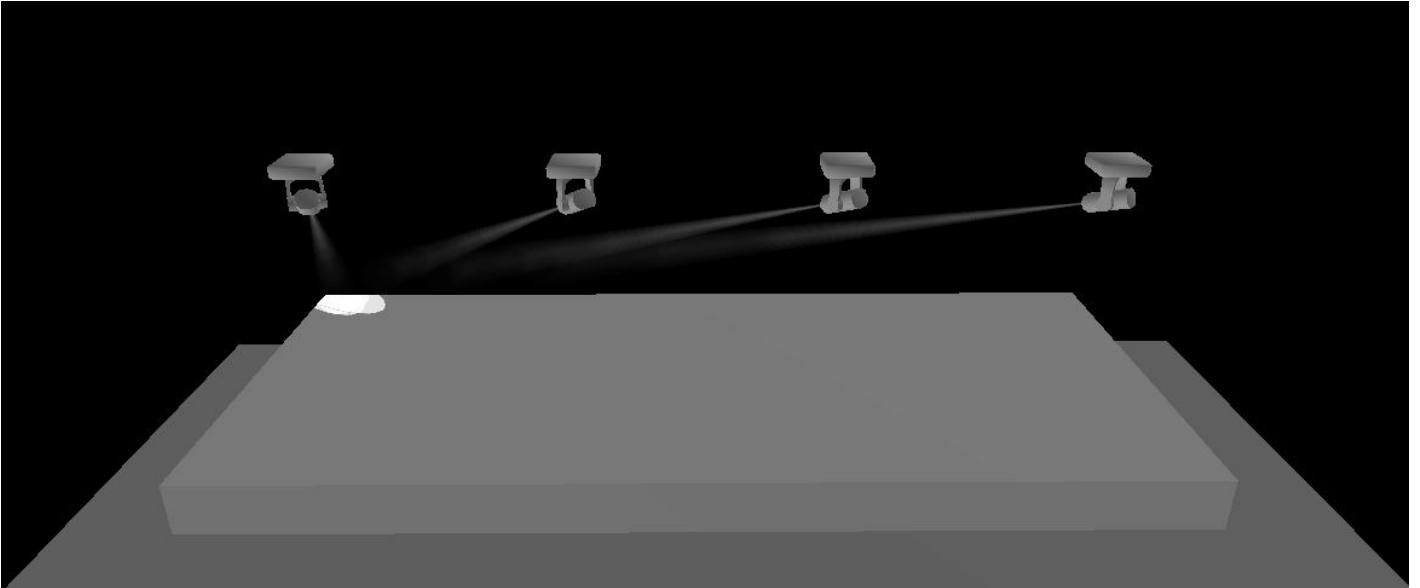
- create a switch and call it 'Followspot'
- Click 'OK and Edit' and open the followspot tool
- Drag the 'M' onto the master fixture and the 'S' onto the slave fixtures.
- Click record to begin calibrating the points



Calibrating the points

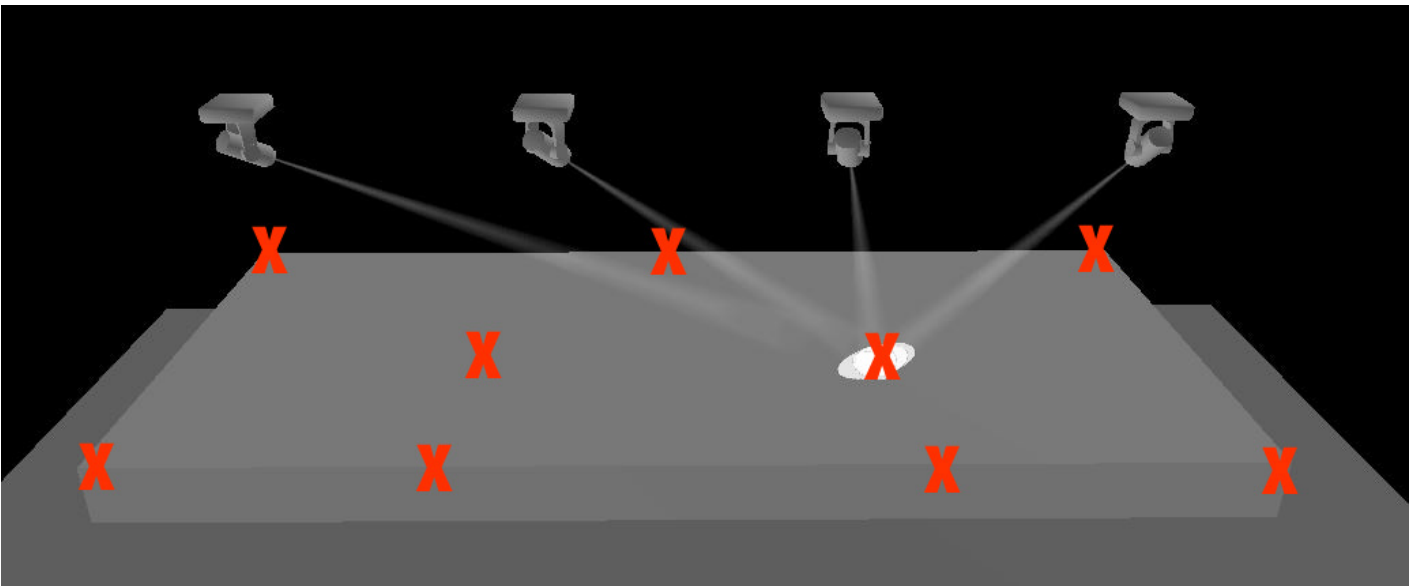
Move the master beam to the corner of the area you want to calibrate. This can be done using the faders or the XY grid. Use the arrows on the keyboard to finely adjust the point. You can change the mouse and keyboard precision by right clicking on the grid. It is best to use a small iris size like in the example for an accurate calibration.

Once the master beam has been set, move the slave beams to the same point ensuring they are all in the same quadrant of the XY grid as it's usually possible to set the same position with 2 different XY values.



Click the + button to add a new calibration point, and move the master and slave fixtures to the center top of the stage. A quick way to do this is to select all fixtures and hold **ctl** whilst moving the point on the XY grid, this way all fixtures stay close and you can perfect the calibration using the arrow keys.

The number of calibration points required depends on the positioning of the lighting fixtures and the size of the area you want to cover. In the example below, there are 9 calibrated points. Generally the closer to the X axis you get, the more points you'll need to calibrate.



As you build your followspot, you'll notice the followspot area will be build. The highlighted area is the area in which the lighting fixtures will be synchronized.

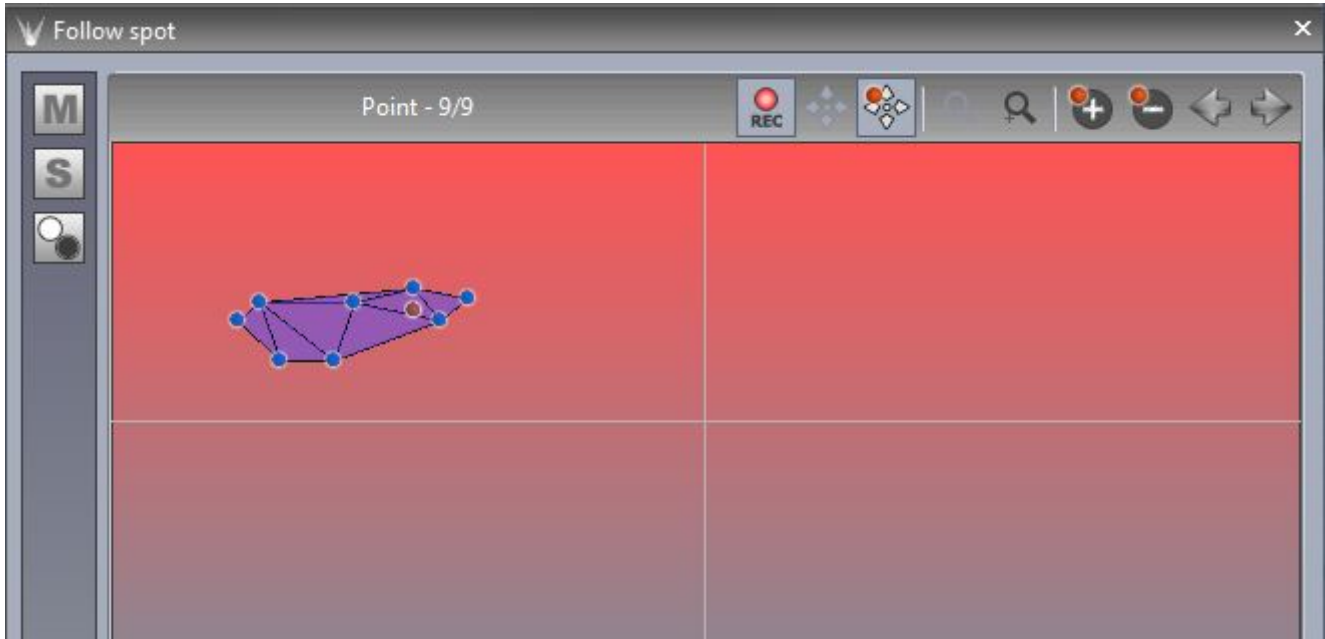
The followspot toolbar functions include:

- Record: When this button is pressed, all pan and tilt movements will be recorded. If you want to test your followspot, release this button and move the master fixture
- Move area: when zoomed in, dragging in the followspot window will move the visible area
- Move point: dragging in the followspot window will move the point
- Zoom in/out

- Add point: adds a new calibration point
- Remove point: removes a calibration point
- Arrows: moves between each calibrated point

The 3rd button on the left allows you to close the shutter of a lighting fixture when it's positioned outside the calibrated area. To set this up:

- drag and drop this icon onto the shutter channel
- set the fader so that the shutter is open
- click the 'min' checkbox at the bottom of the fader
- set the fader so that the shutter is off

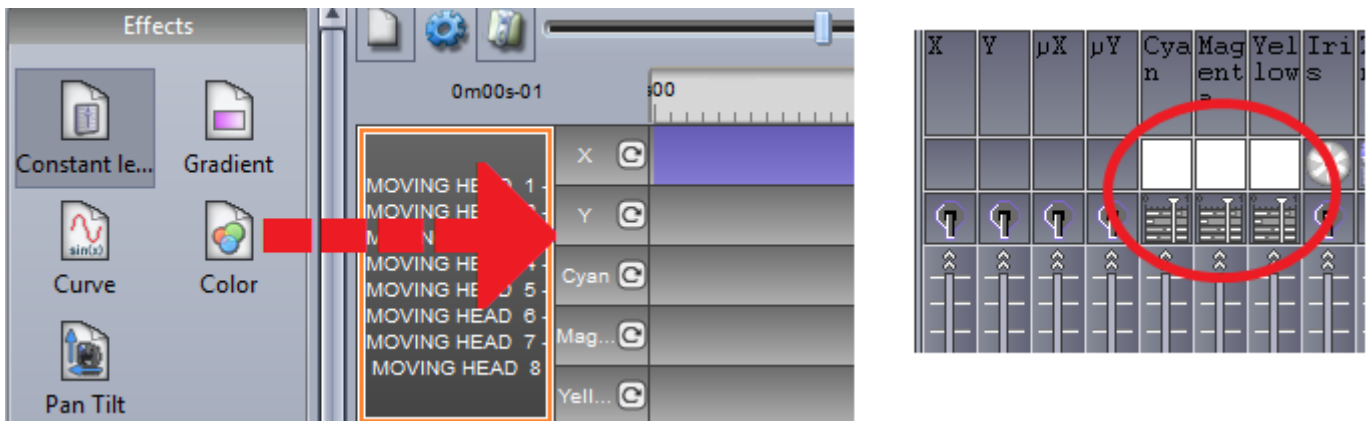


Once the editor has been closed and saved, all slave fixtures will follow the master fixture as long as the switch is activated. The switch works in 'Always take priority' mode to override any pan/tilt values on slave fixtures.

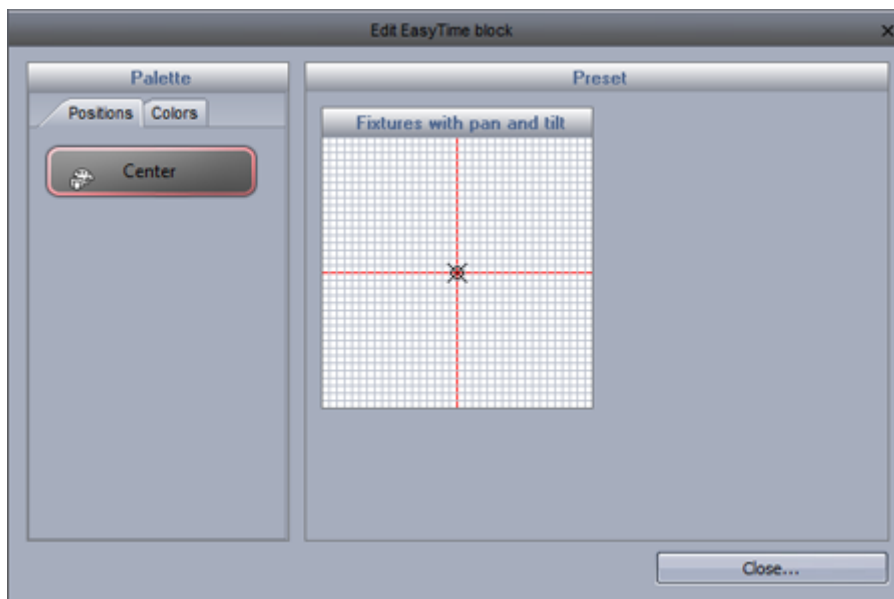
4.Efectos con EasyTime

4.1.Nivel Constante

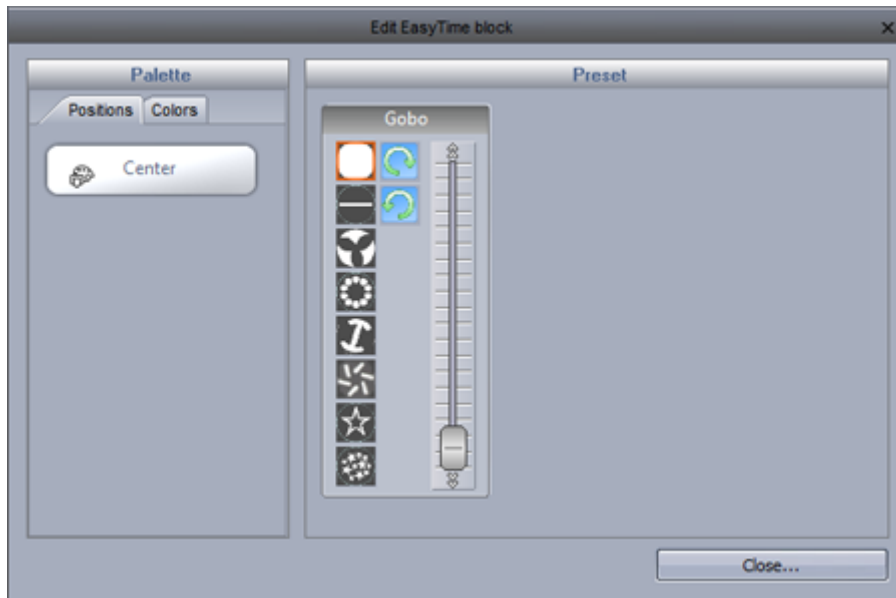
Para utilizar los efectos EasyTime, primero asegúrese de que ha seleccionado las luminarias relevantes, y ha asignado el modo EasyTime. El Nivel constante es el efecto más básico. Dependiendo del tipo de canal al cual usted arrastrará su efecto, un conjunto de opciones diferentes estarán disponibles.



Si el efecto de nivel constante se arrastra hacia un canal pan / tilt de una luminaria móvil, la posición se puede modificar arrastrando en la cuadrícula X / Y, o eligiendo una paleta si se ha creado una.



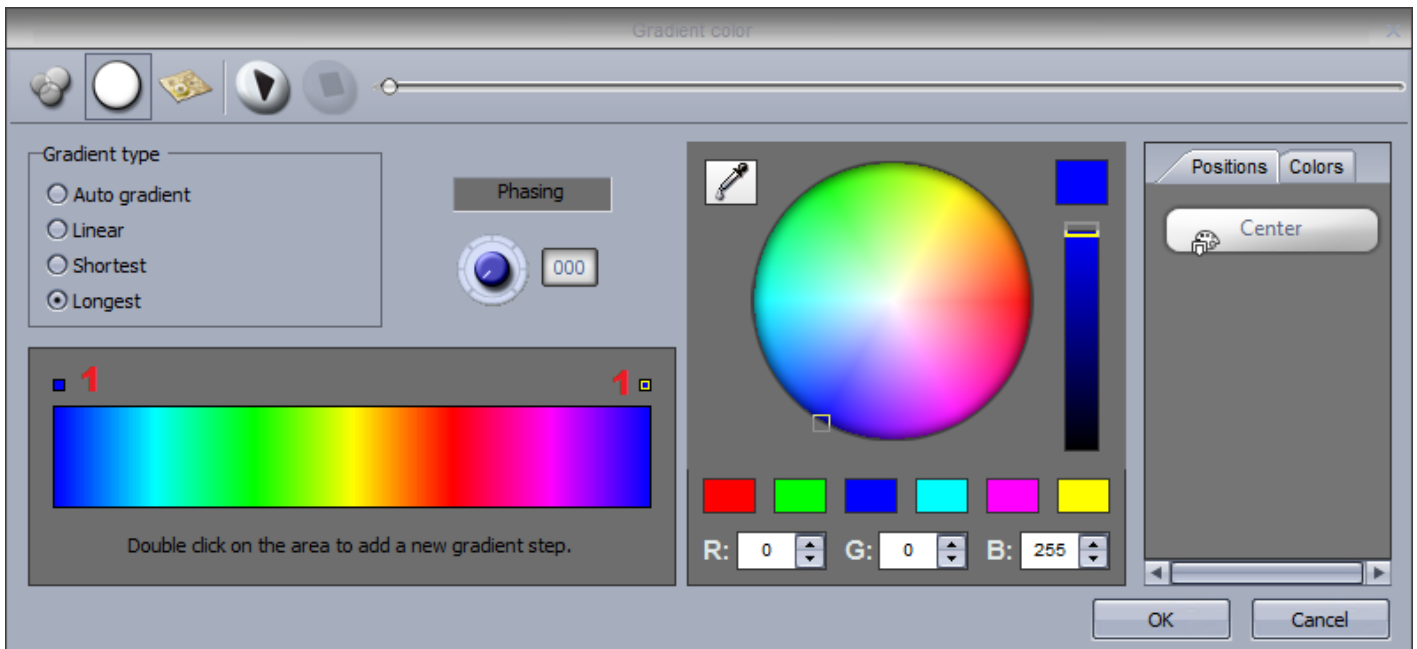
Si se arrastra un efecto hacia un canal de gobo, iris o dimmer, puede seleccionar uno de los canales pre-determinados.



4.2. Gradiente

El efecto de degradado funciona de la misma manera como el efecto estático, sin embargo, permite una transición gradual entre los valores DMX (colores, posiciones ..)

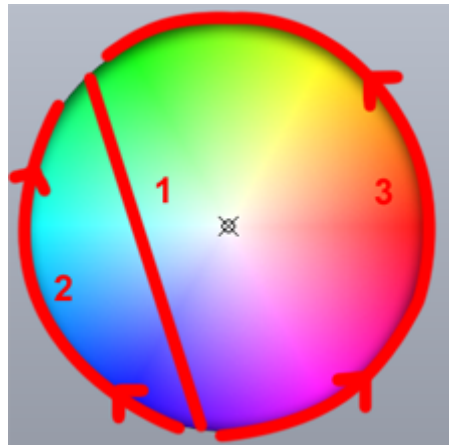
Los colores de Inicio y final pueden ser cambiados seleccionando aquí (1). Los colores pueden ser añadidos haciendo clic doble dentro del gradiente.



El tipo de gradiente se puede cambiar:

- Auto gradiente: se desvanece automáticamente entre los bloques antes y después del efecto
- Lineal (1): se desvanece entre 2 puntos de la rueda de colores (el brillo disminuirá mientras el marcador pasa a través del centro de la rueda)
- Más corta (2): se desvanece alrededor de la rueda de colores en la dirección más corta
- Más Larga (3): se desvanece alrededor de la rueda de colores en la dirección más larga. Esto es útil para

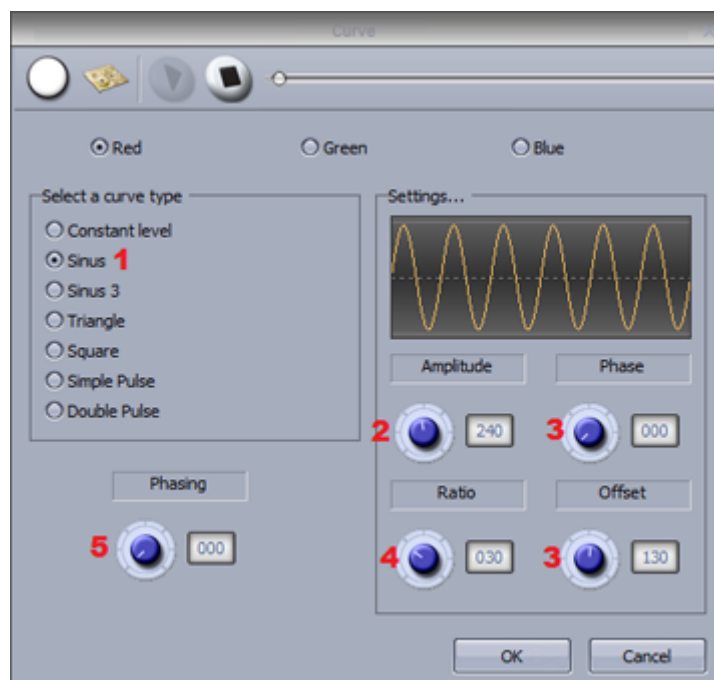
crear efectos de arco iris alrededor del círculo cromático mediante el establecimiento de los colores inicial y final como el mismo.



4.3.Curva

Con el efecto de las curvas, las formulas matemáticas se pueden utilizar para ajustar un canal. En este ejemplo, el nivel de color rojo se ajusta con una onda seno. Los tipos de curva se puede seleccionar aquí (1).

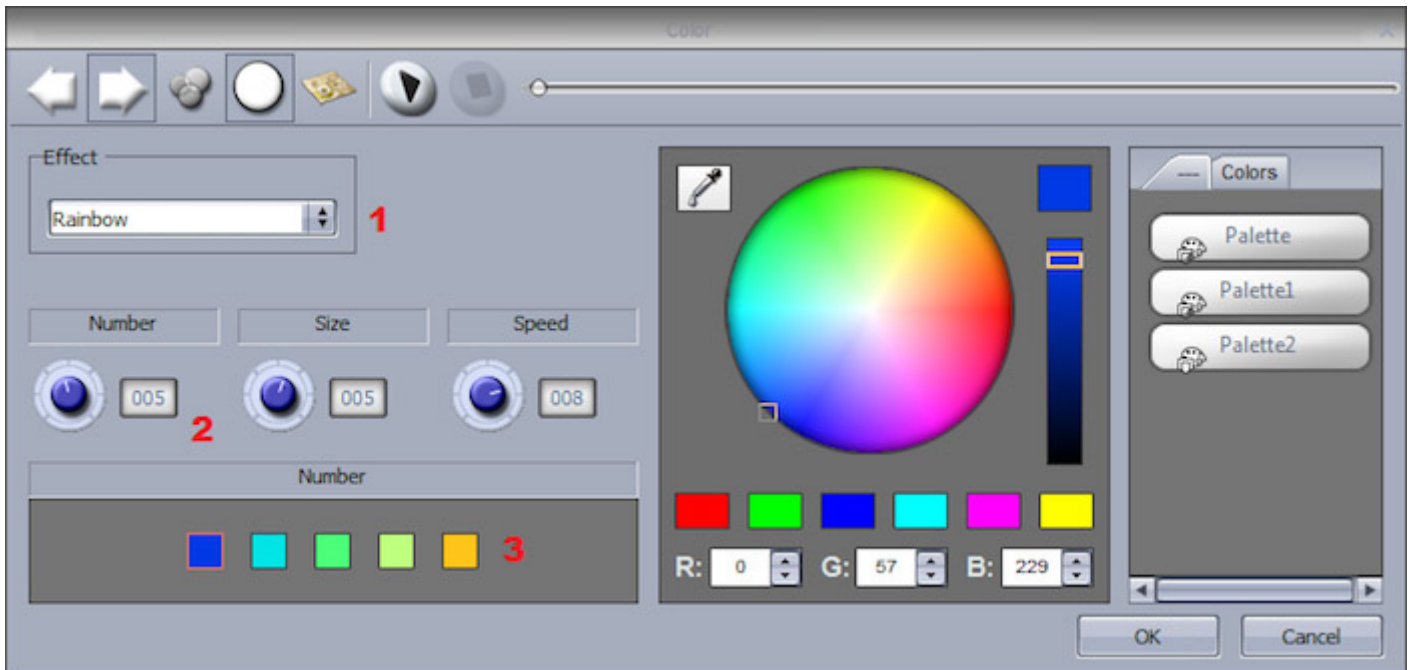
- Ajustar la amplitud para estirar la onda (2)
- Mueva la onda hacia atrás y hacia delante mediante el ajuste de la fase y ajustar el desplazamiento para mover la onda hacia arriba o hacia abajo (3)
- Cambiar la frecuencia de la onda ajustando la proporción, esto acelerará su patrón (4)
- Añadir la fase de eliminación aquí (5). Recuerde que para que la fase de eliminación gradual funcione correctamente, el software debe ser dicho en qué orden están posicionadas sus luminarias. Para obtener más información sobre la fase de eliminación, consulte el tópico Fase de eliminación EasyTime.



4.4.Color

La herramienta de efectos de mezcla de color hace exactamente eso. Mezcla los colores juntos para crear efectos fantásticos rápidamente.

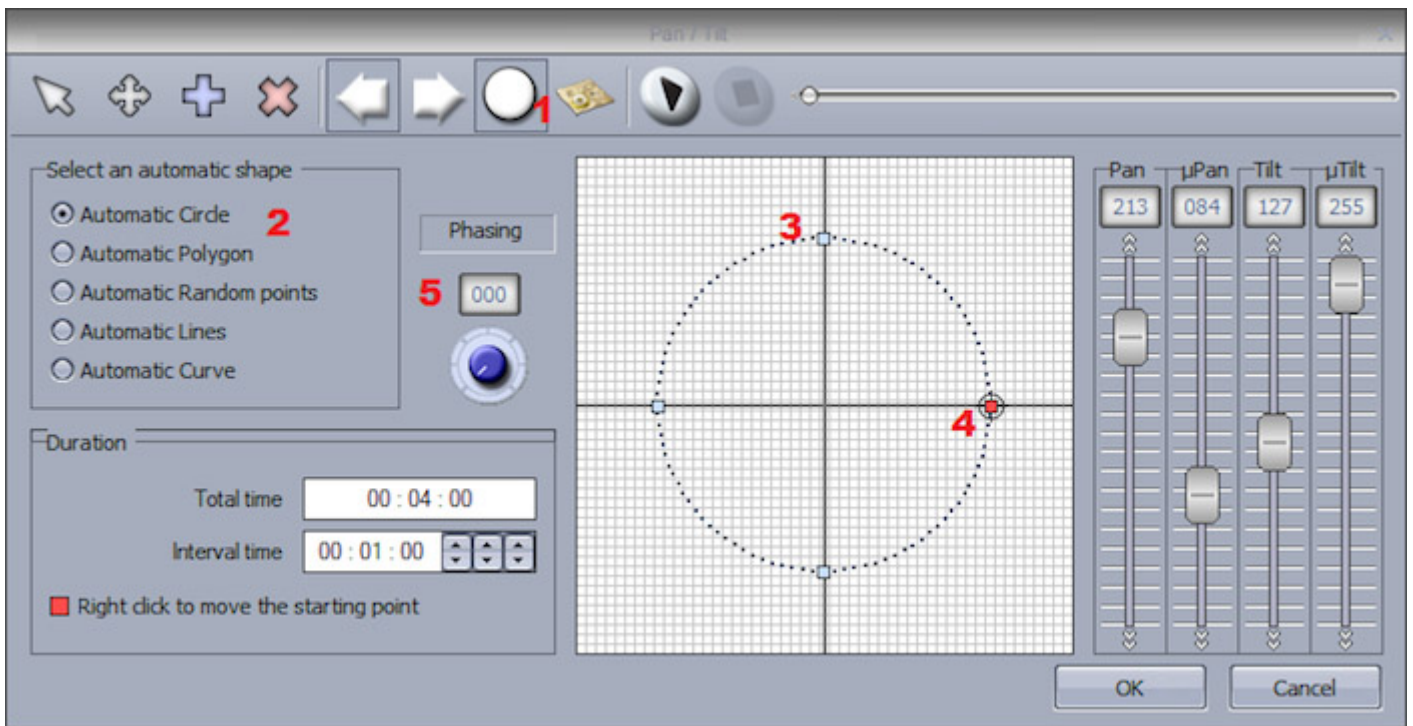
- Seleccione un tipo de efecto de color (1)
- Cambiar la velocidad, el tamaño y el número de colores aquí (2)
- Para cambiar el color, sólo tiene que seleccionar el color y arrastre alrededor de la rueda de color (3)



4.5.X/Y

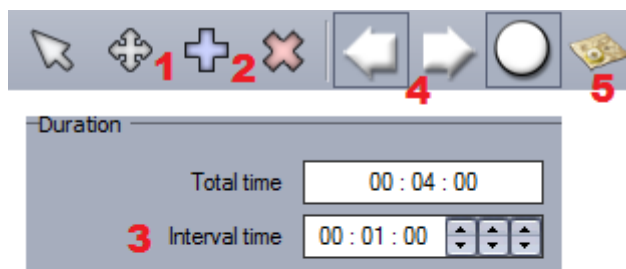
Este efecto es para ser utilizado en cualquier canal de pan o tilt de una luminaria. Te permite crear rápida y fácilmente patrones de movimiento.

- Haga clic aquí para cambiar el haz de luz encendida (1). Esto no se guardará como parte del efecto, pero le permitirá ver las luminarias a medida que ajusta la posición
- Seleccione la forma que desee crear aquí (2)
- Modificar la forma del círculo arrastrando los puntos (3)
- Haga clic derecho para cambiar el punto de partida (4)
- Puede agregar eliminación de fase gradual aquí (5)



Otras Funciones

- Mover el patrón (1)
- Añadir / eliminar puntos (2)
- Cambiar el intervalo de tiempo entre cada punto (3)
- Cambiar la dirección del patrón (4)
- Ajustar nuevamente el orden de las luminarias (ver el tutorial de gradiente para obtener más información) (5)



4.6.Matriz

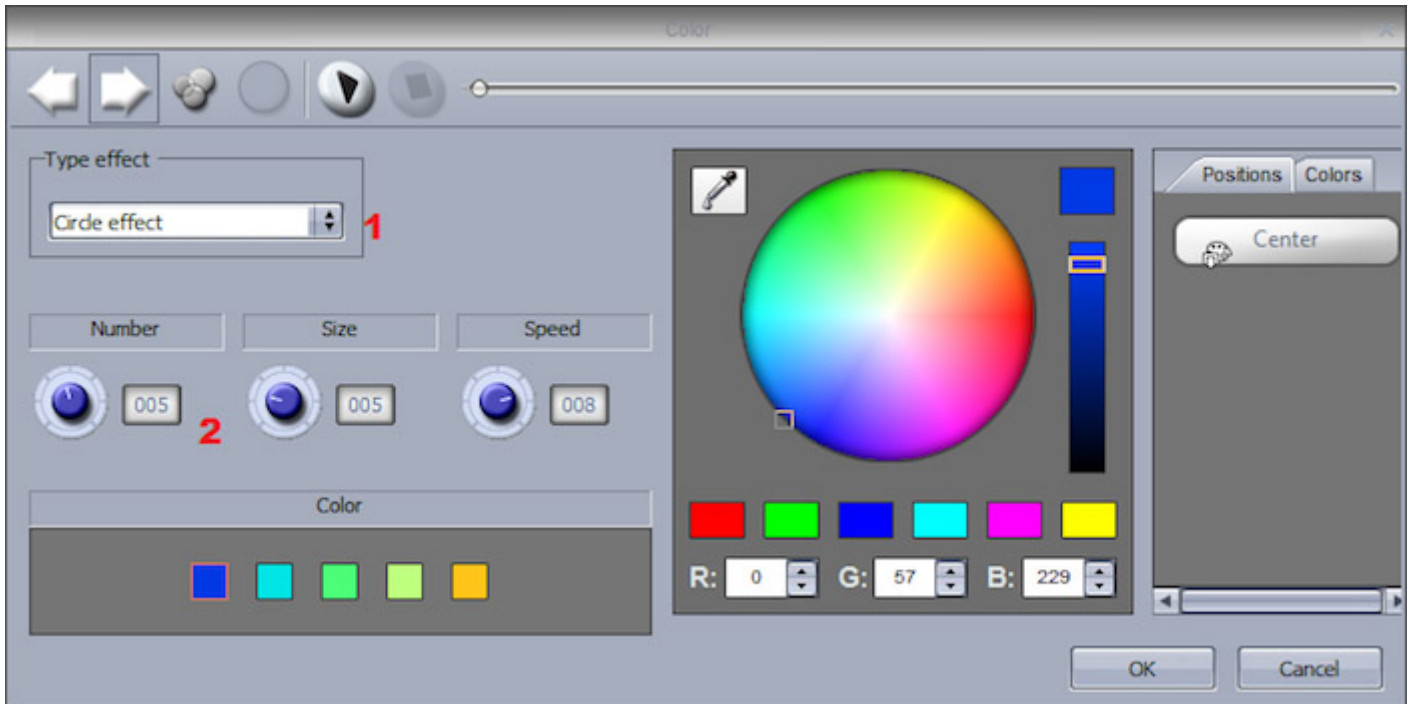
NOTA: Este efecto no se puede aplicar a una selección de luminarias. Este efecto se debe aplicar a una RECT. Para obtener más información al respecto, consulte el tema de RECTS.

Los efectos de Matriz son similares a los efectos de mezcla de colores. Sin embargo los efectos están

diseñados específicamente para una matriz de luminarias.

Seleccione un efecto de la lista aquí (1)

El número de colores, el tamaño y la velocidad del efecto se pueden modificar aquí (2)

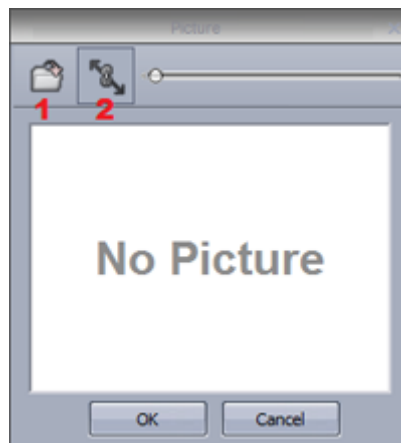


4.7.Imagen

NOTA: Este efecto no se puede aplicar a una selección de luminarias. Este efecto se debe aplicar a un RECT. Para obtener más información al respecto, consulte el tema de RECTS.

Las imágenes pueden ser insertadas en una matriz. Mientras mas luminarias tenga, mayor será la resolución y la imagen será mejor interpretada. A menudo es mejor utilizar imágenes simples, sin muchos detalles.

Haga clic aquí (1) para insertar una imagen gif, jpg, o bitmap. Por defecto, la imagen se estira para adaptarse a la matriz. Haga clic aquí si desea mantener las proporciones de la imagen original (2).



4.8.Gif

NOTA: Este efecto no se puede aplicar a una selección de luminarias. Este efecto se debe aplicar a una RECT. Para obtener más información al respecto, consulte el tema de rectas.

Las animaciones Gif se pueden insertar en una matriz. Mientras más luminarias tenga, mayor será la resolución y mejor será interoperada la imagen. A menudo es mejor utilizar imágenes simples, sin muchos detalles.

Haga clic aquí (1) para insertar una animación gif. Haga clic aquí (2) si desea mantener las proporciones originales del gif, o si desea que el gif se extienda para adaptarse a la matriz.

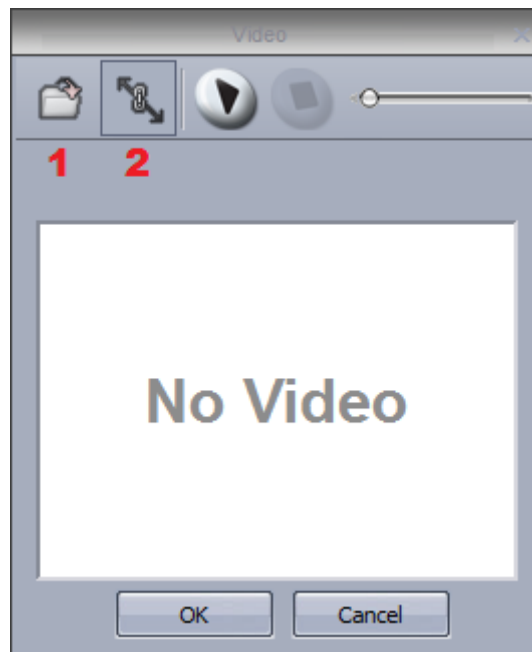


4.9.Video

NOTA: Este efecto no se puede aplicar a una selección de luminarias. Este efecto se debe aplicar a una RECT. Para obtener más información al respecto, consulte el tema de RECTS.

Los vídeos pueden ser insertados en una matriz. Mientras más luminarias tenga, mayor será la resolución y mejor será interoperada la imagen. A menudo es mejor utilizar videos simples, sin muchos detalles.

Haga clic aquí (1) para insertar un vídeo AVI. Haga clic aquí (2) si desea mantener las proporciones originales del vídeo, o si desea que el vídeo se estire para adaptarse a la matriz...



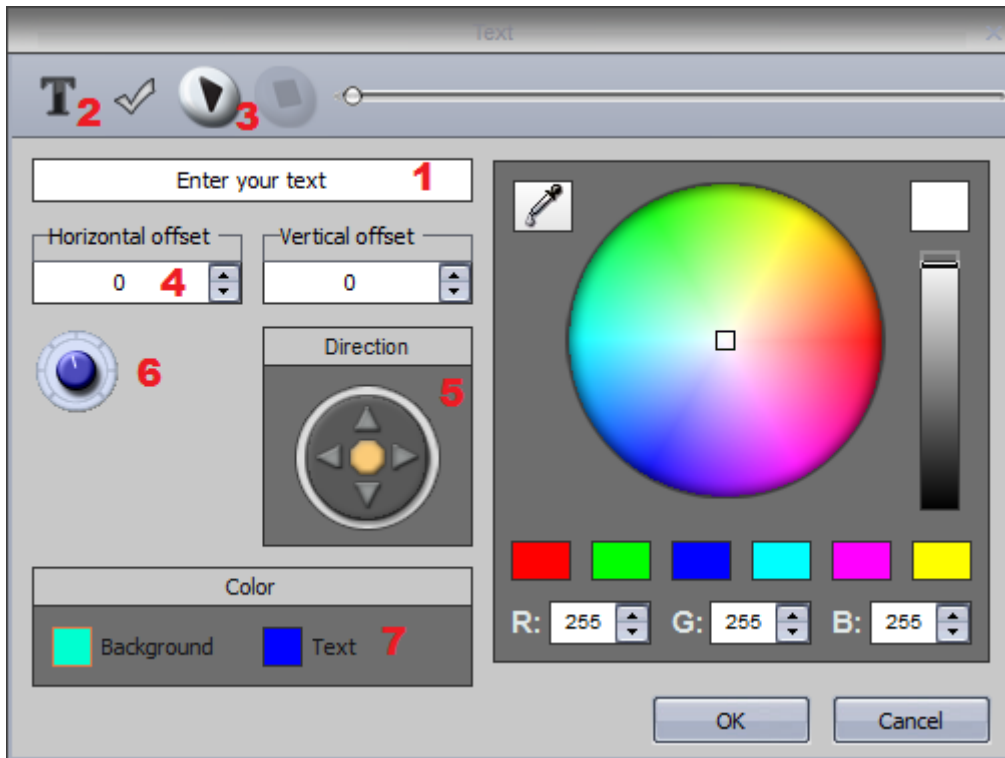
Tenga en cuenta que no todos los formatos de compresión AVI pueden ser leídos por el software, por lo que el vídeo puede necesitar ser convertido utilizando software de medios de codificación.

4.10.Text

NOTA: Este efecto no se puede aplicar a una selección de luminarias. Este efecto se debe aplicar a una RECT. Para obtener más información al respecto, consulte el tema de RECTS.

Puede insertar un texto en su matriz con la herramienta de texto.

- Introduzca el texto aquí (1) y haga clic en el icono T para modificar la fuente de la letra (2)
- Haga clic en Play para ver el texto (3)
- Cambiar la posición del texto ajustando las propiedades excéntricas horizontales y verticales (4)
- Si usted desea tener un texto con desplazamiento, elija su dirección aquí (5)
- Puede cambiar la velocidad de desplazamiento aquí (6)
- Cambiar los colores del texto y del fondo aquí (7)

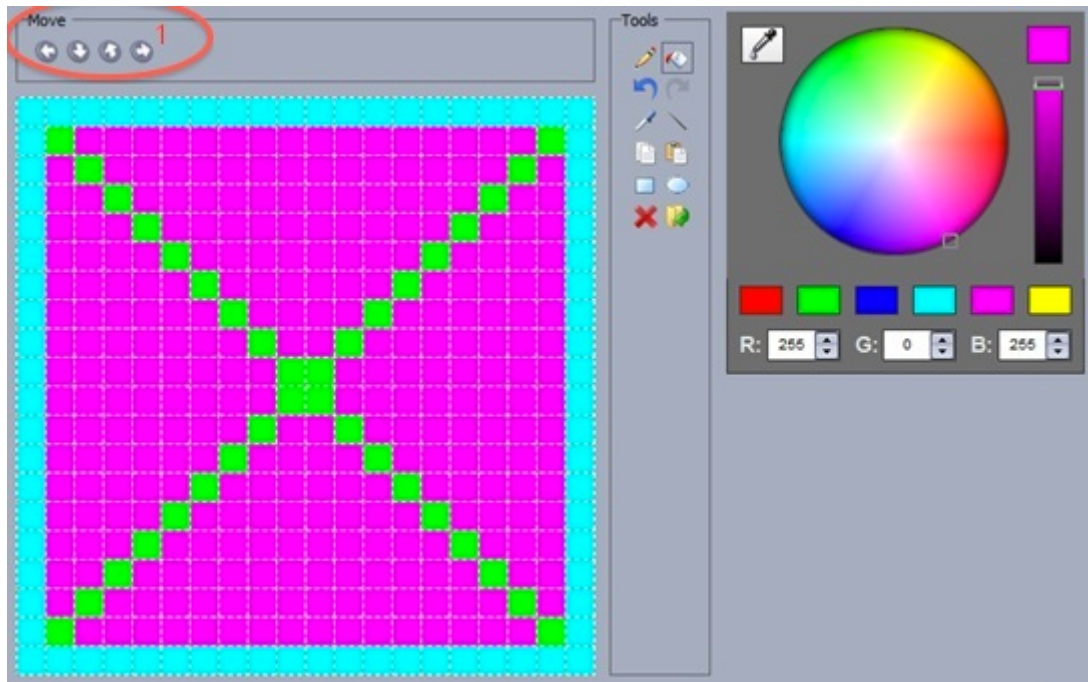


4.11.Administrador de Color

NOTA: Este efecto no se puede aplicar a una selección de luminarias. Este efecto se debe aplicar a un RECT. Para obtener más información al respecto, consulte el tema de RECTS.

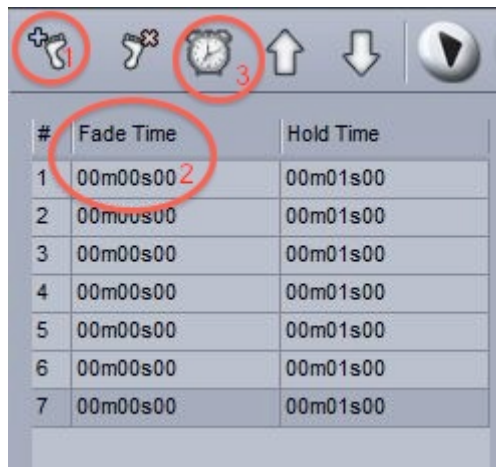
El administrador de color le permite dibujar fácilmente un efecto sobre una matriz. Un efecto se puede dibujar en una matriz mediante la selección de una rueda de color y al hacer clic en la herramienta de Lápiz. La herramienta de administrador de color funciona de una manera similar a su paquete de software estándar de paint, con la capacidad de llenar, dibujar líneas, dibujar cuadrados e insertar imágenes.

Las imágenes se pueden mover alrededor de la matriz aquí (1).



Varias imágenes se pueden guardar si desea crear una animación.

- Los pasos pueden ser creados aquí (1)
- Los pasos se pueden degradar aquí (2)
- El tiempo entre cada paso también se puede cambiar aquí (3)



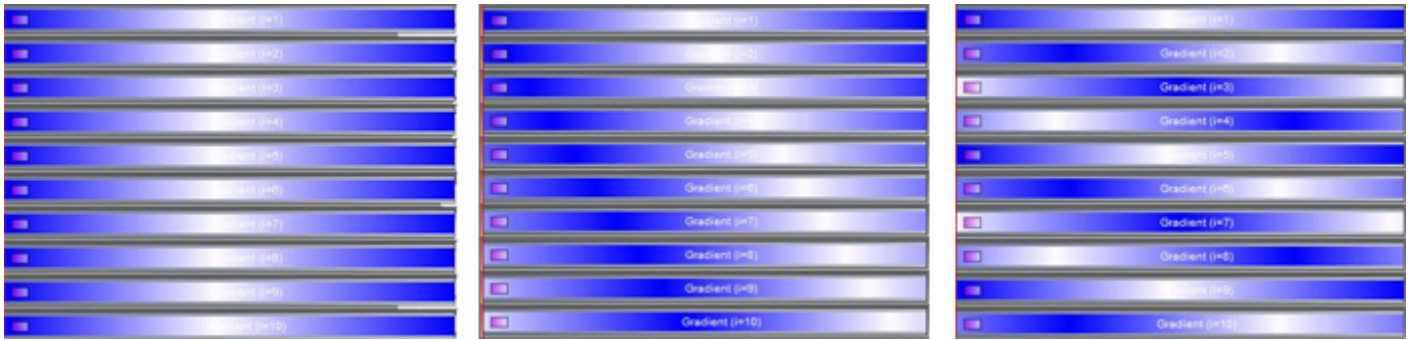
4.12.Desplazamiento de Fase con EasyTime

Efecto de Desplazamiento de Fase

El desplazamiento de fase es una característica de gran alcance que le permite tomar un efecto y aplicarlo a dispositivos de iluminación diferentes en momentos diferentes. Puede ser utilizado para crear varios tipos de efectos, movimiento y barridos de gradiente, seguimientos, efectos simétricos y mucho más. El desplazamiento de fase funciona al desplazar o retrasar un efecto en cada luminaria. El desplazamiento se puede ajustar entre 0% y 100% de la longitud de un bloque.

La imagen de la izquierda muestra un efecto de degradado de azul-blanco-azul. La imagen en el centro

muestra el mismo efecto pero con 2% de desplazamiento de fase. La imagen de la derecha muestra el efecto con 25% de desplazamiento lo que significa que lo empuja 25% hacia atrás en cada luminaria.



Retraso de Desplazamiento de Fase

EasyTime también le permite desplazamiento de fase entre dos bloques de efectos. A esto se llama 'Retraso de Desplazamiento de Fase'. Este tipo de fase funciona de forma ligeramente diferente al efecto de fase. En lugar de aplicar un desplazamiento, se agregará una pausa al final de cada bloque. Esto es útil si desea agregar una fase a una secuencia que no enlaza, por ejemplo al hacer degradados o barridos de movimiento.

En el siguiente ejemplo, la imagen de la izquierda consta de 2 bloques de nivel constante con un fade. La imagen de la derecha muestra la misma secuencia, pero con un retraso de desplazamiento de fase. Observe el tiempo de espera que se ha añadido al final de cada bloque.

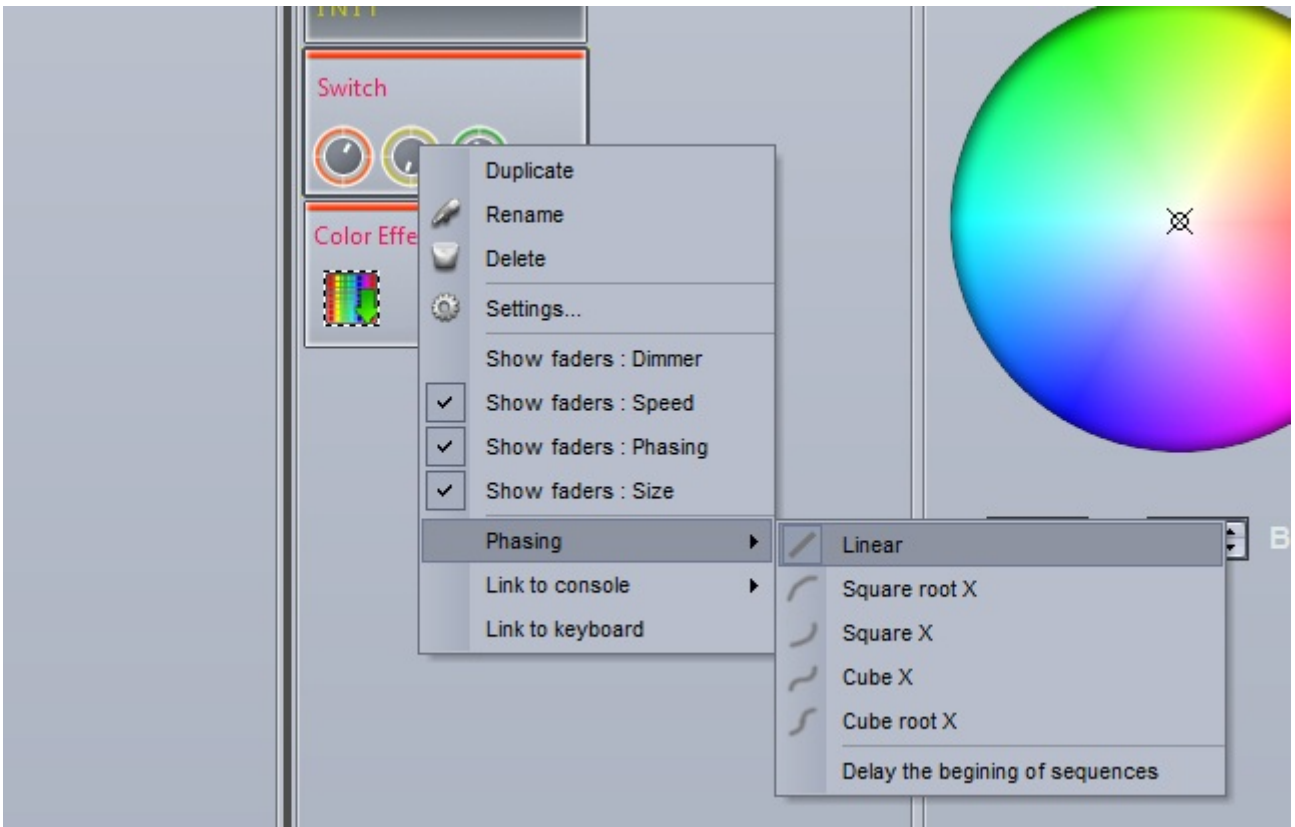


Botón de Desplazamiento de Fase

Usted puede agregar el desplazamiento de fase en tiempo real, permitiendo la fase dial en una escena o un switche. Para ello, shift + botón derecho del ratón el switche y seleccione 'Mostrar faders: Phasing'.

También es posible modificar la curva del desplazamiento de fase al presionar shift + clic derecho en un dial de phasing y seleccionando una opción desde el menú de phasing:

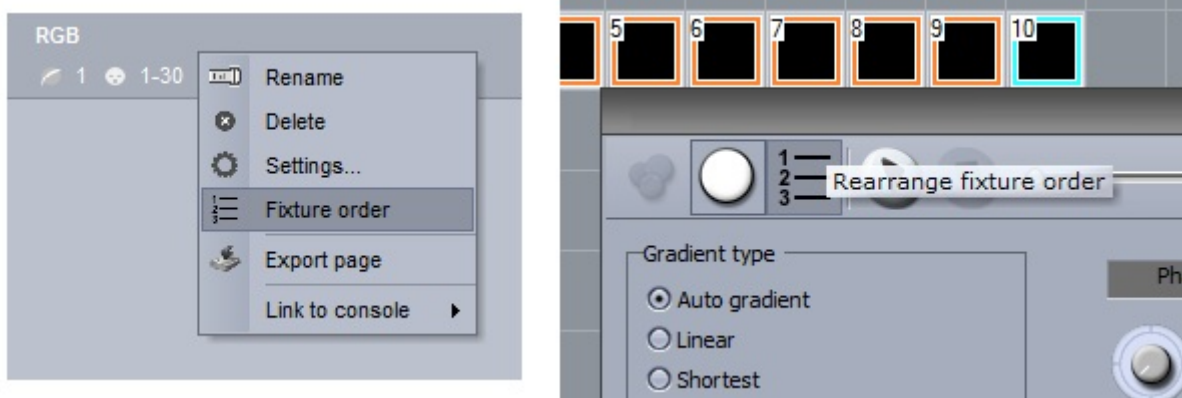
- Lineal: El desplazamiento de fase gradual funcionará normalmente con un desplazamiento igual entre cada luminaria
- Raíz cuadrada X, Cuadrado X, Cubo X, Raíz Cubica X: un desplazamiento diferente se aplicará entre cada luminaria, creando así gradientes desiguales y efectos que cambian la velocidad
- Retraso al inicio de secuencias: En lugar de aplicar un desplazamiento, se aplica un retraso al comienzo de la secuencia. Esto es útil si desea aplicar una fase, pero desea que todas las luminarias inicien en el mismo valor cuando el botón se pulsa por primera vez



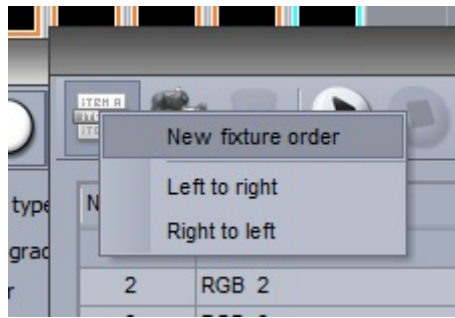
Orden de Luminaria

Por defecto, el desplazamiento de fase se aplica a las luminarias usadas en EasyTime de acuerdo a su dirección DMX. Se puede crear un orden de luminarias personalizado. Esto es útil si sus luminarias no están colocadas en orden de dirección DMX.

La ventana de orden de luminaria puede ser accedida tanto por la ventana de editor de efecto, o haciendo clic derecho en una página y seleccionar 'Orden de Luminaria'.



Haga clic aquí para cargar o crear un orden nuevo de luminarias.



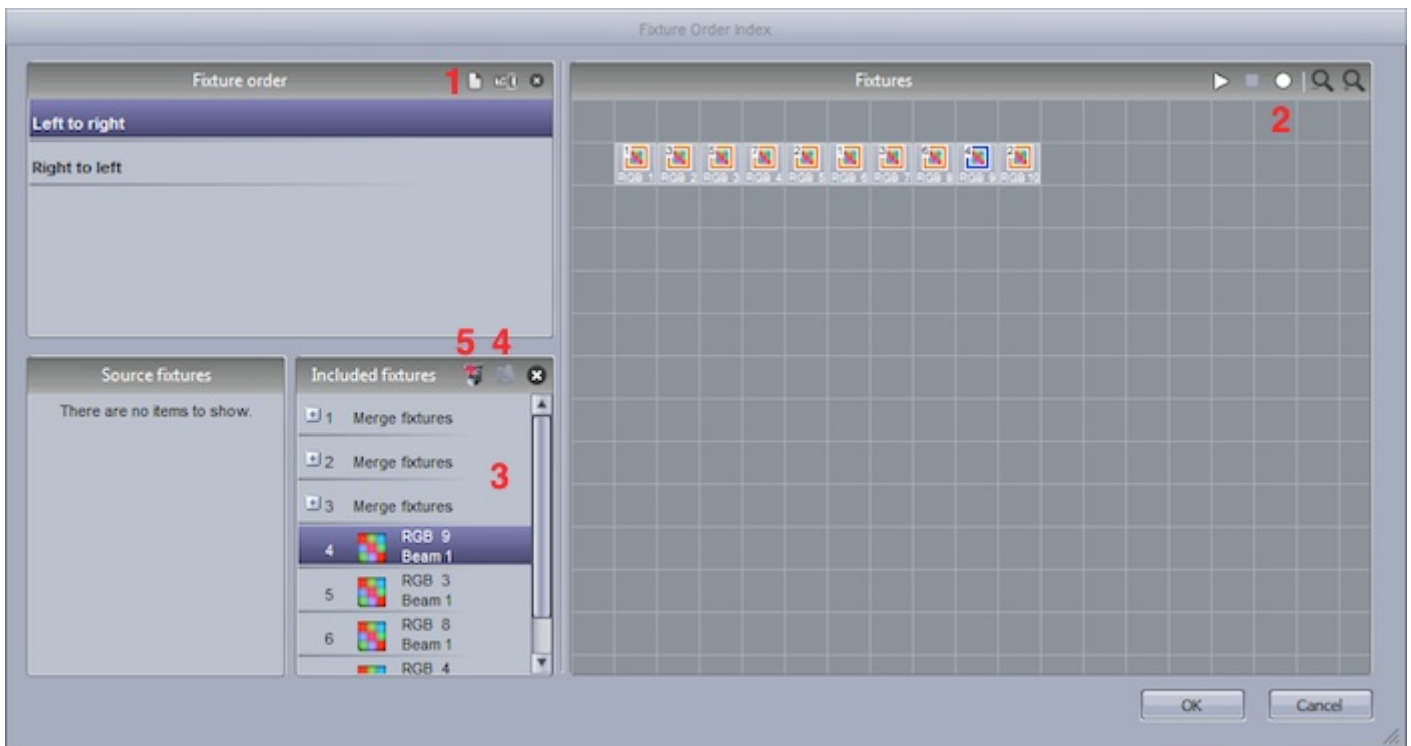
Puede crear un nuevo orden de luminarias aquí (1). Para crear un orden de luminaria, clic en record (2) y luego seleccione con un clic las luminarias en el orden deseado.

Una vez que creado su orden de luminarias, el orden será mostrado en esta lista de aquí (3).

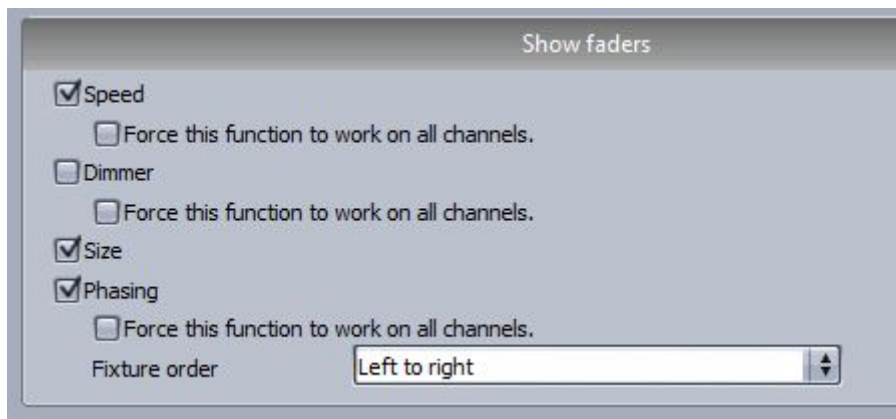
-Arrastrar las luminarias para cambiar el orden

-Mantener presionado ctrl y hacer una selección múltiple, luego hacer clic aquí (4) para crear un grupo de luminarias (útil para crear efectos simétricos)

-Hacer clic aquí (5) para agregar una luminaria virtual (útil si usted tiene una línea de luminarias con un espacio en el medio y usted quiere aplicar un efecto corrido como si existiera una luminaria en ese lugar)



Si quiere aplicar un orden de luminaria a un botón de dial de desplazamiento de fase, esta puede ser seleccionada dentro de la pestaña general de la configuración de los botones.



5.Trabajando con las Luminarias

5.1.Grupos

Selección de Luminarias

Las luminarias se pueden organizar en grupos para una selección rápida al momento de controlar en vivo y programar. Los grupos de luminarias pueden ser editados en la ventana de luminarias.

1. Las luminarias se pueden mover al seleccionar aquí y luego arrastrar.
2. Presione ctrl para seleccionar múltiples luminarias. Puede seleccionar múltiples luminarias automáticamente al hacer clic aquí.
3. De manera predeterminada, una imagen de cada luminaria se muestra con texto. Esto se puede cambiar al gobo o iris actualmente seleccionado, aquí.
4. Mover cada luminaria puede consumir mucho tiempo cuando se usan muchas luminarias. Hacer un clic aquí para organizar tus luminarias en una figura en particular.
5. Una vista de luminaria diferente aparecerá dependiendo de la página seleccionada. Para mostrar siempre las luminarias incluidas en la página master independientemente de la página seleccionada, hacer clic aquí.

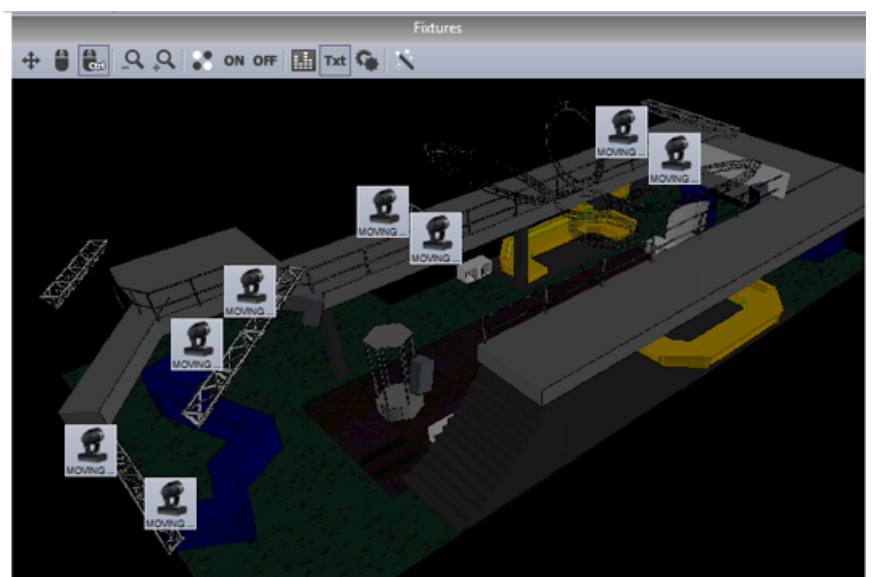
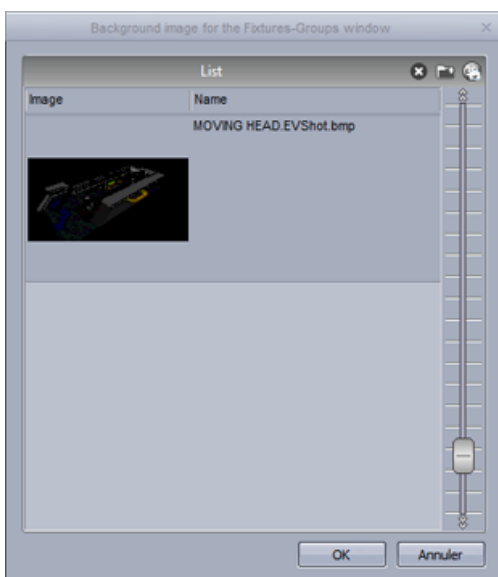
Agrupación de Luminarias

Seleccionar las luminarias que desea usar en un grupo y luego crear un grupo nuevo aquí (1). Hacer clic derecho para editar, eliminar o renombrar.

Fondo

Para seleccionar un fondo para la ventana de Luminarias, hacer un clic derecho y seleccionar "Configuración de Imagen de Fondo".

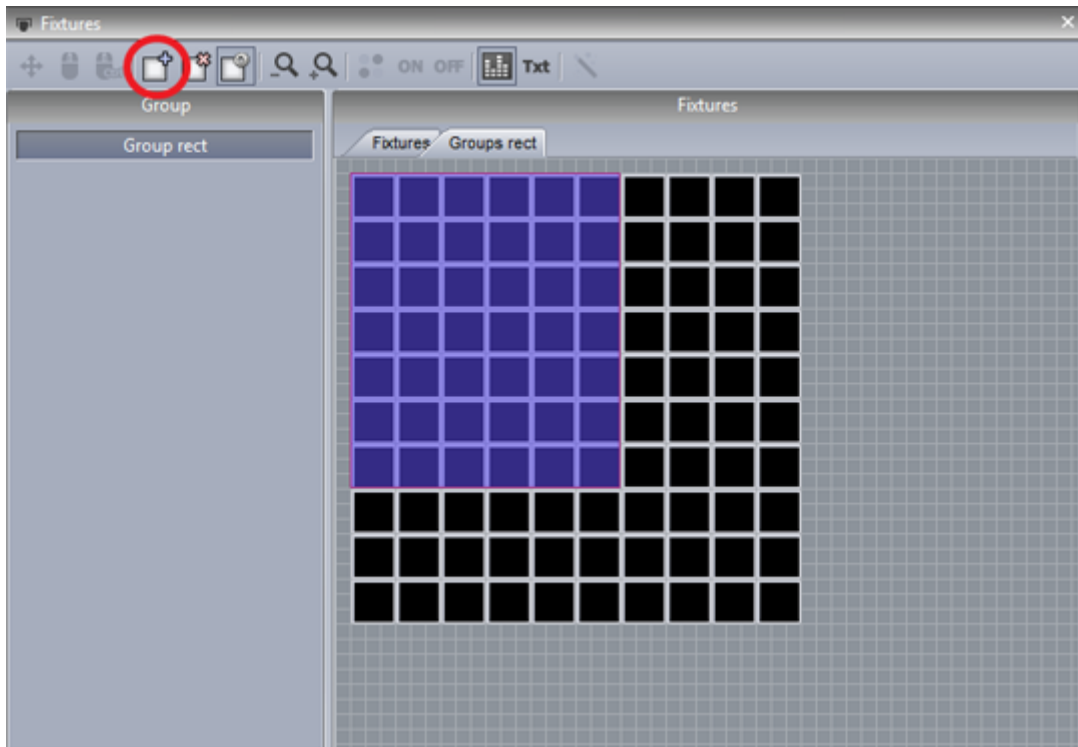
Las imágenes pueden ser importadas o copiadas del visualizador 3D. Usar el fader para cambiar el tamaño de la imagen de fondo.



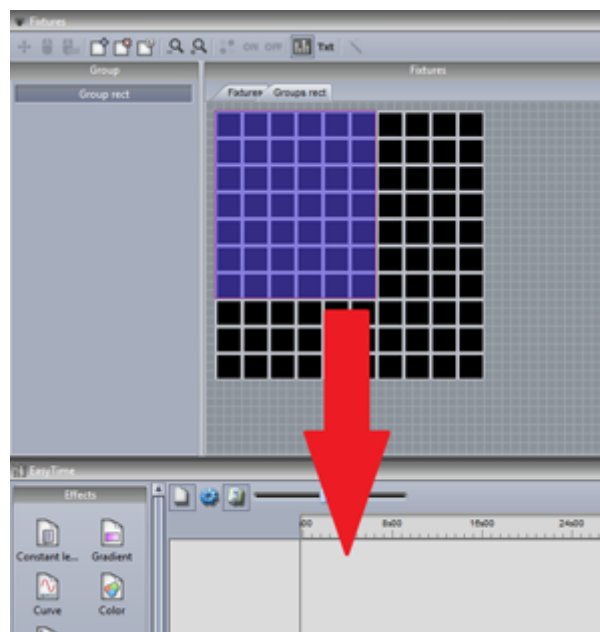
5.2.Rects

Las RECTS son una herramienta extremadamente poderosa en Sunlite Suite 2, y muy sencilla de usar. Al usar EasyTime, podemos aplicar un efecto a una selección de luminarias, o a una RECT. Una rect es una zona virtual donde se puede reproducir una secuencia. Usted puede por ejemplo, reproducir varias secuencias en la misma matriz LED en diferentes posiciones usando varias rects.

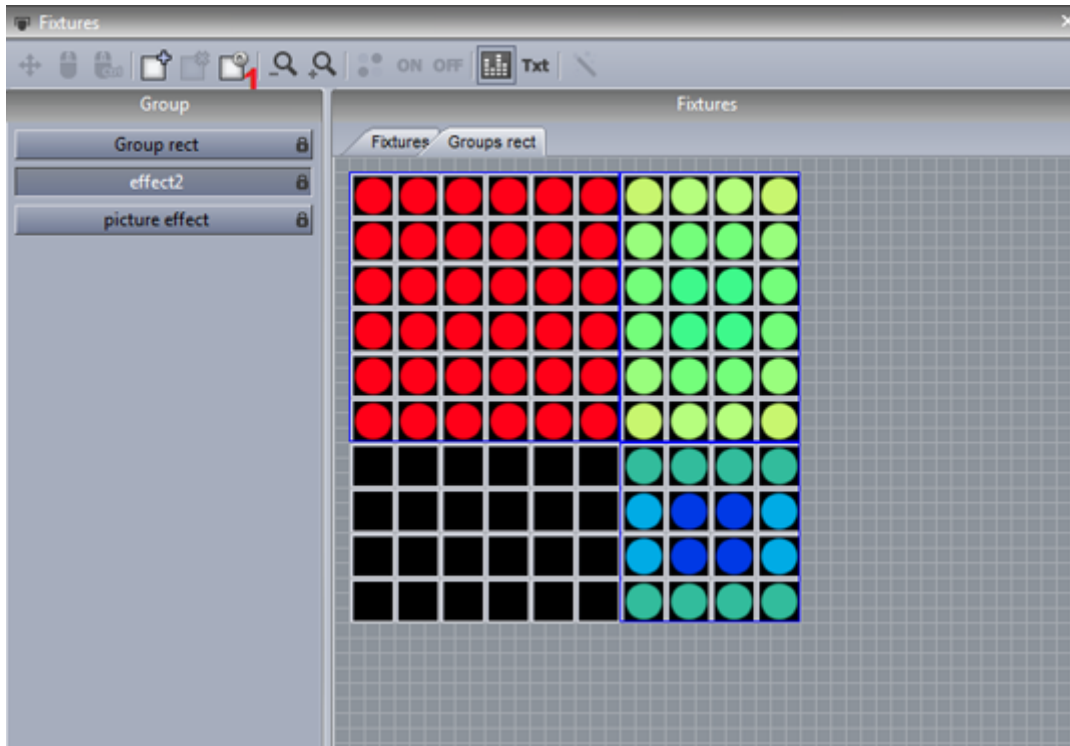
Las rects se pueden crear en la pestaña de "Grupos de Rects" en la ventana de luminarias del editor de botón.



Para aplicar un efecto a una RECT. Arrastra la RECT hacia la línea de tiempo para crear una pista nueva. Ahora puede arrastrar sus efectos hacia la línea de tiempo de la manera usual.



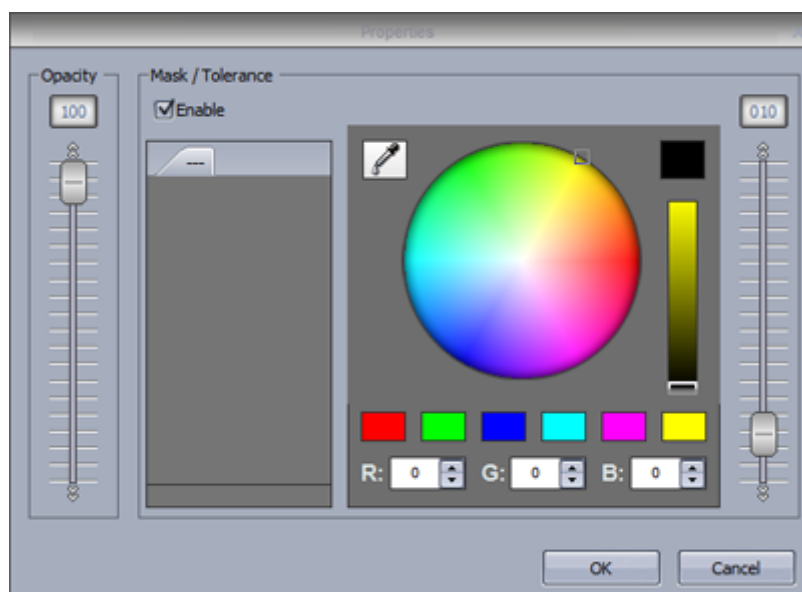
Usted puede crear tantos RECTS usted desea. Las puede cambiar el tamaño y mover de posición aquí(1).



Capas de Rects

Se pueden agregar capas adicionales a la línea de tiempo de una rect haciendo clic derecho y seleccionando "Añadir nueva línea de tiempo"

La opacidad de una capa puede ser modificado haciendo clic derecho en la capa y seleccionando la opacidad. Además de cambiar la opacidad se puede también agregar una máscara al área, por ejemplo, tal vez le guste que todas las áreas negras de una capa sean transparente. Utilice el deslizador a la derecha para ajustar la sensibilidad de la transparencia.



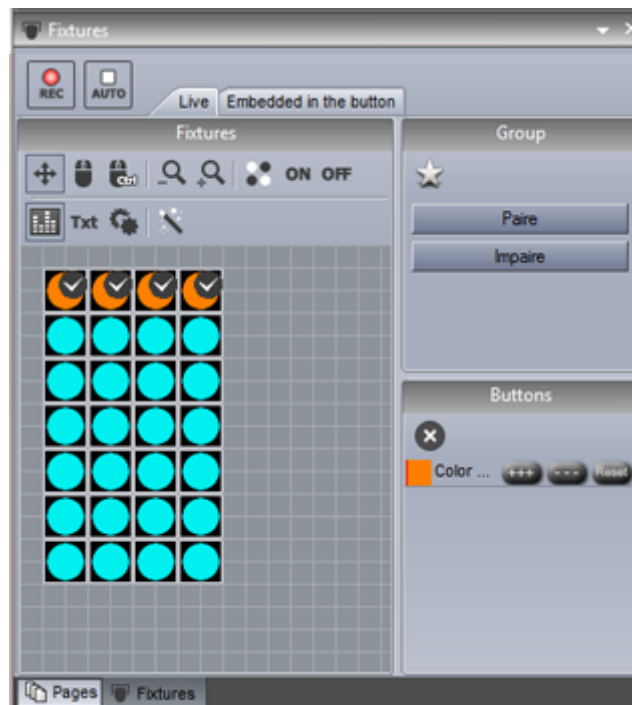
5.3.Control en Vivo con Grupos

Control en Vivo con Grupos

Cuando las escenas y switches son seleccionados, todas las luminarias dentro de la página responden a las pulsaciones del botón. Al usar la ventana de grupo, es posible tener control independiente de grupos de luminarias.

Haga clic en Grabar y seleccione las luminarias que desea controlar. A medida que va activando las escenas y switches, sólo las luminarias seleccionadas cambian. Si desea controlar una vez más a todas sus luminarias, haga clic en Grabar. Grabar de forma automática puede ser liberado después de cada pulsación de botón, seleccione el botón de auto.

Cuando las luminarias son controladas en vivo, los presets temporales aparecen a la derecha. Podemos agregar o quitar las luminarias de estos presets temporales. Esto se hace mediante una nueva selección y pulsando los botones --- ó ++++. Para borrar el preset temporal, haga clic en reiniciar. Para borrar todos los presets en vivo, haga clic en la cruz.



Integrado dentro del botón

Embedded inside the button

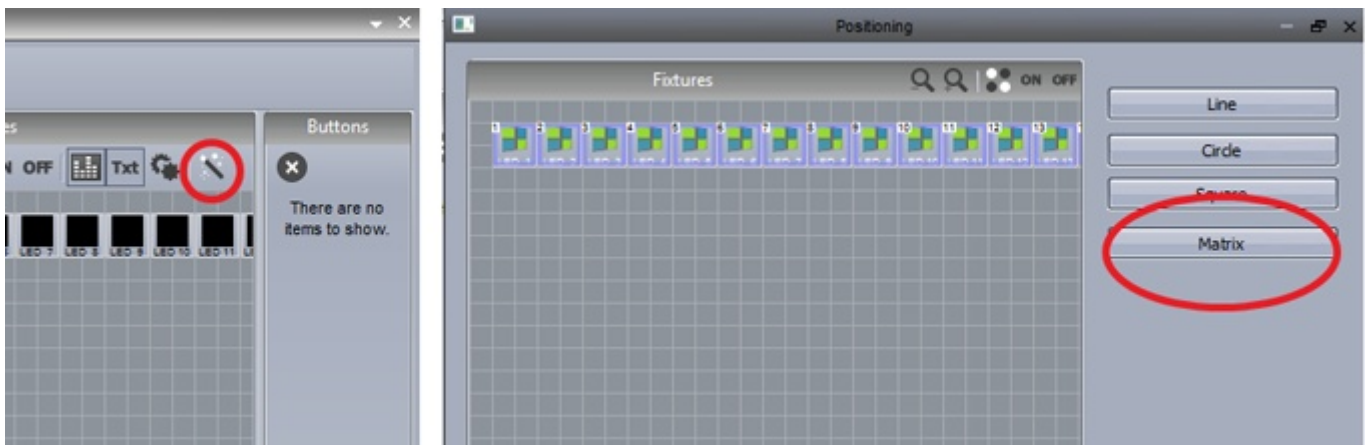
Una selección se puede guardar temporalmente dentro de un botón, de modo que cada vez que se selecciona un botón en particular, sólo se aplica a una cierta selección de luminarias, independientemente de lo que está seleccionado dentro de la ventana de grupo. Un símbolo de advertencia se muestra en la esquina del switch para hacer notar que sólo se aplicará el preset a ciertas luminarias. Para desactivar esta opción, haga clic en reiniciar.



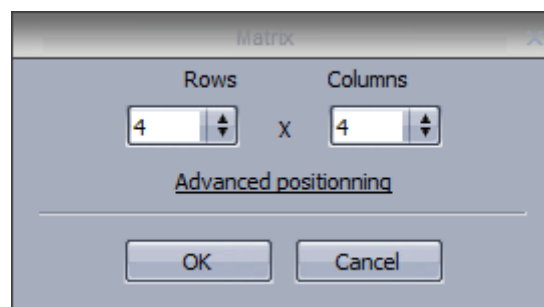
5.4. Posicionamiento Avanzado

Posicionamiento Avanzado

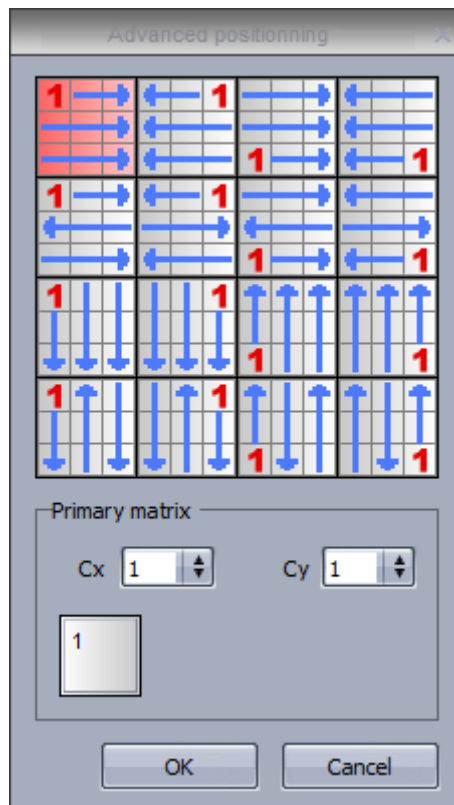
Sunlite Suite 2 ofrece varias maneras diferentes para posicionar sus luminarias. Aquí hay 16 cabezales móviles. Haga clic en la varita mágica para abrir el asistente de posicionamiento de luminarias. Seleccione el icono de la matriz a la derecha para abrir el editor de matrices.



Cambiar las dimensiones de la matriz aquí y hacer clic en "Posicionamiento Avanzado" para volver a ordenar sus luminarias dentro de la matriz.



Cambiar la posición de una luminaria en una matriz con sólo arrastrar la luminaria. También es posible cambiar el orden en el que nuestras luminarias se presentan, por ejemplo, de derecha a izquierda, o de arriba a abajo.



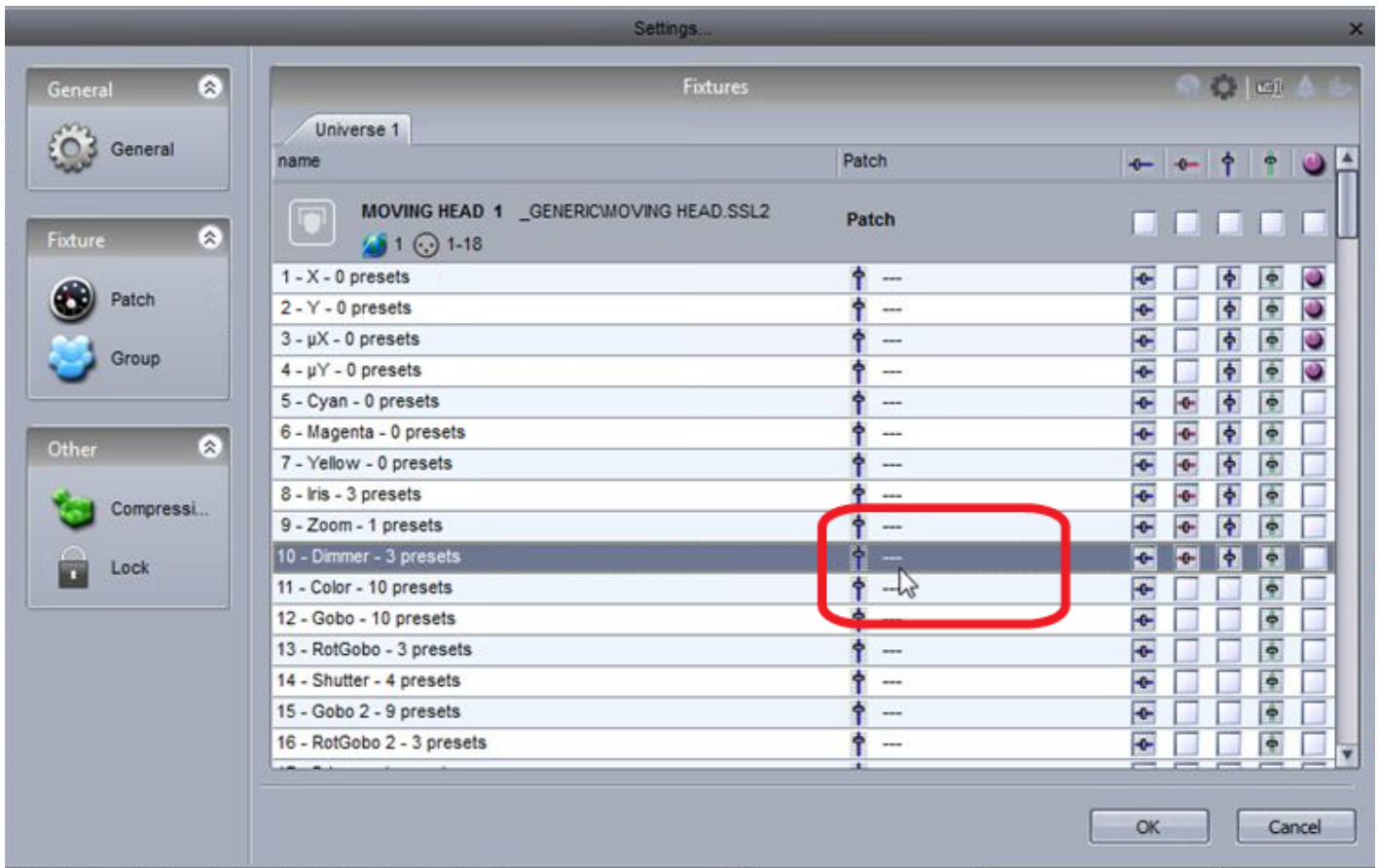
Imagina que tienes una sola luminaria la cual consiste en 4 dispositivos RGB colocados en una matriz de 2 x 2 (12 direcciones DMX). En algunos casos, es posible que desee tratar estas 4 luminarias como 1 luminaria. En este caso, usted puede configurar una matriz primaria. Seleccione las dimensiones de la matriz primaria y arrastrar las posiciones de las luminarias si es necesario.

5.5.Parqueo Avanzado

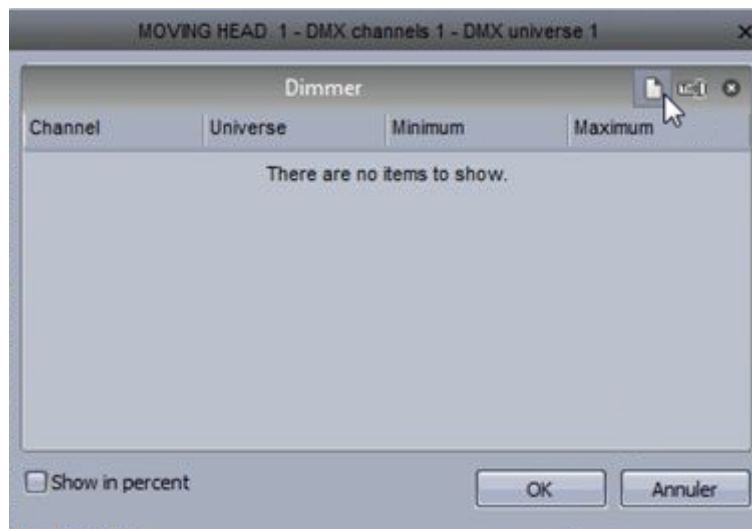
Parqueo Avanzado

Sunlite Suite 2 tiene muchas capacidades avanzadas de parqueo. Estos se pueden encontrar en la pestaña de parqueo dentro de la ventana de configuración de página.

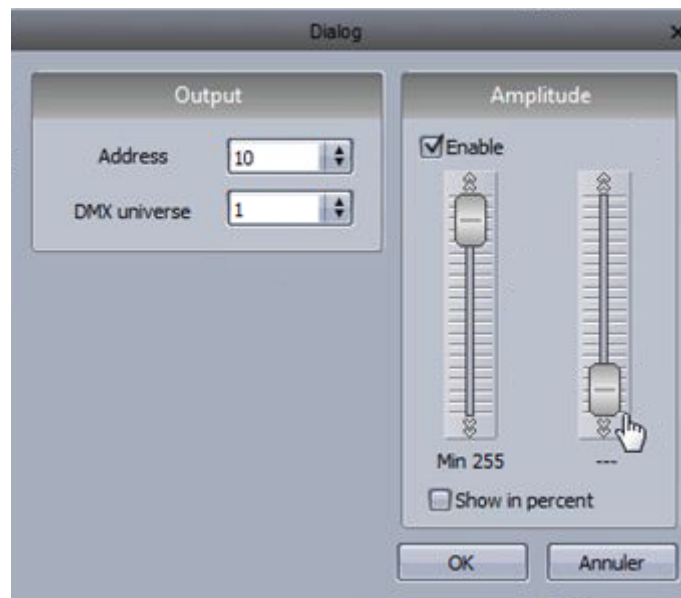
El parqueo de un canal puede ser modificado haciendo clic en el área del parqueo.



Hacer clic aquí para configurar un parcheo nuevo.

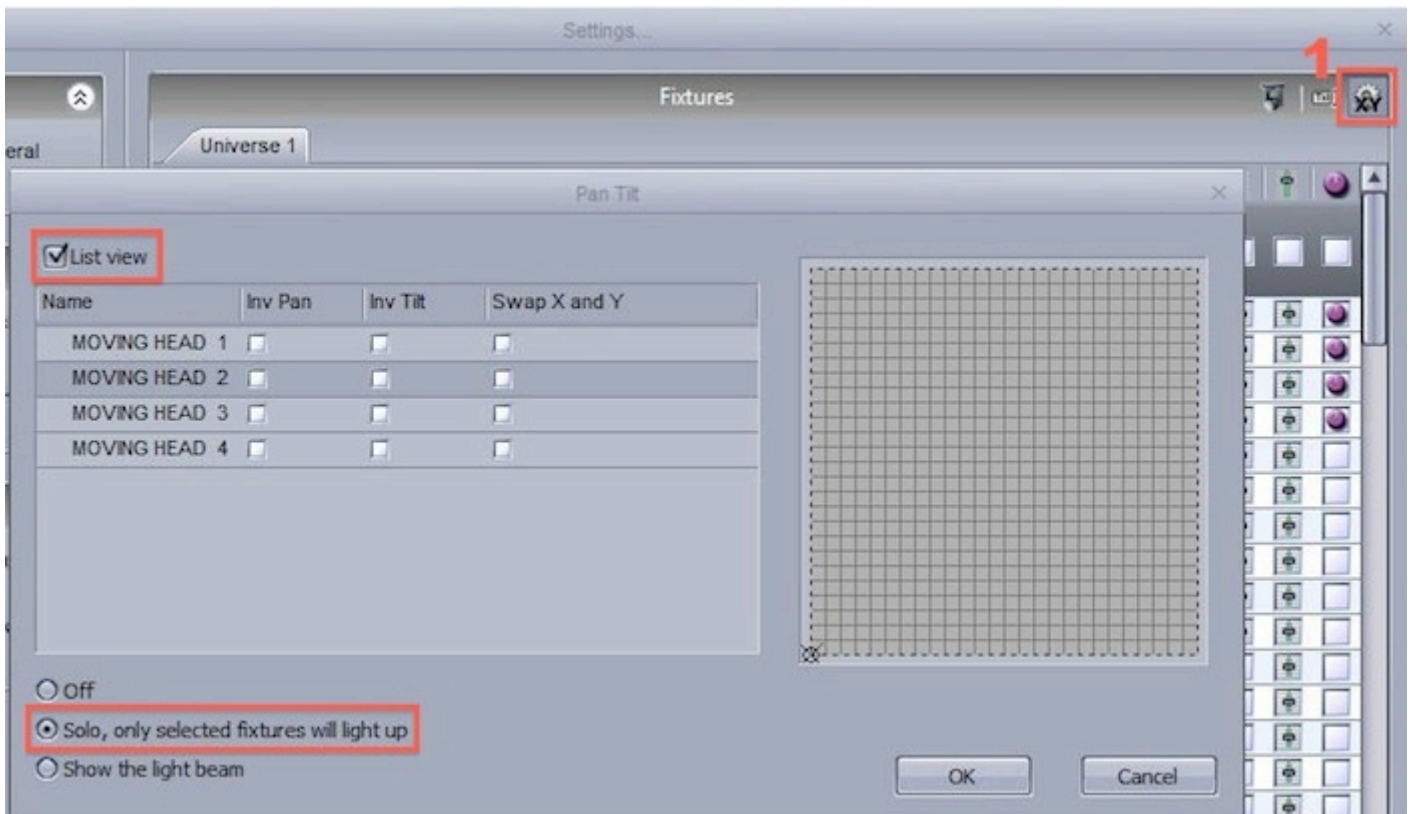


El canal de salida y el universo se pueden establecer en la izquierda y la amplitud mínima y máxima se puede configurar para escalar los valores de los canales hacia abajo. Si se ajusta el mínimo a 255 y el máximo a 0 esto invertirá el canal. Esto puede ser útil cuando se utilizan luminarias inusuales donde el dimmer está a 100% cuando el canal está en 0.



Es posible limitar el valor de pan y tilt más alto de una luminaria. Esto es útil si usted tiene una luminaria en la esquina de una habitación y no quiere que la luminaria apunte a la pared. También se puede utilizar para calibrar las secuencias de movimiento de una luminaria si no está programada con paletas.

- El diálogo de pan y tilt se puede abrir haciendo clic aquí (1)
- Seleccione sus luminarias, y luego ajustar el tamaño del cuadrado a la derecha
- Utilice el target para mover los accesorios alrededor de la habitación, notará que se dibuja una línea roja para ayudar a cambiar el tamaño del cuadrado
- Puede ver sus luminarias gráficamente desactivando "Vista de Lista"
- Este cuadro de diálogo también puede ser una forma efectiva de comprobar si las luces están colocadas correctamente en la ventana de luminarias marcando el botón de radio "Solo"

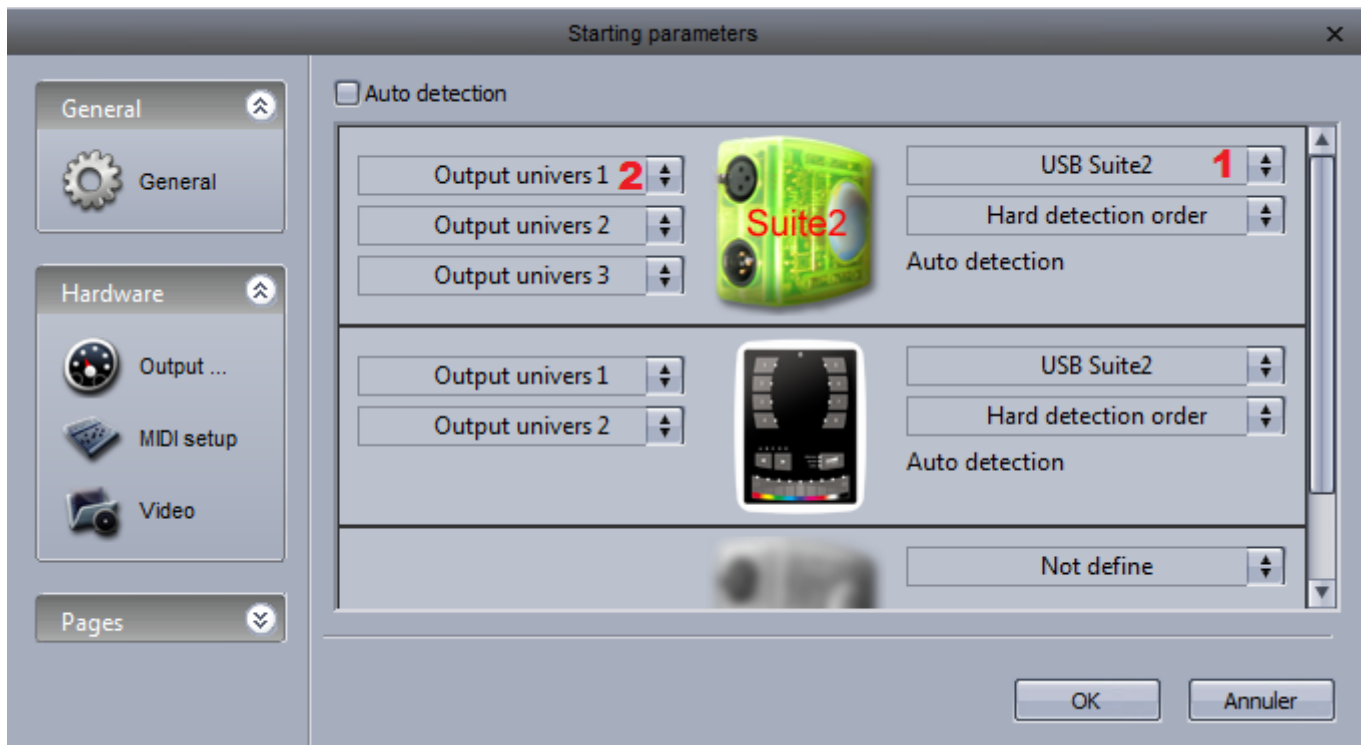


5.6. Universos Múltiples

El Sunlite Suite 2 es compatible con múltiples universos e interfaces. Los universos e interfaces se pueden modificar dentro de la pestaña de salida de los parámetros de inicio. El software está configurado para seleccionar automáticamente las interfaces por defecto. Desactive la opción de detección automática para configurar esta opción manualmente. Los productos se pueden seleccionar aquí (1).

Algunas interfaces tienen 3 universos. Cada universo en el software se puede parchear a una de las salidas de la interfaz, o el universo de salida DMX puede ser intercambiado con un universo de entrada DMX para que el show puede ser activado desde una mesa DMX (2).

Si usted tiene una interfaz Sunlite Suite 2 First Class conectada, también puede dar salida a una variedad de otros productos incluyendo la interfaz Sunlite Easy Stand Alone IP, el Sunlite STICK, o a través de una interfaz de protocolo Art-Net usando la toma Ethernet de su computadora. Puede cambiar el orden de las interfaces arrastrando. Puede eliminar una interfaz arrastrándola fuera de la pantalla.



ArtNet

Si usted tiene interfaz Economy ó First Class conectada. Puede emitir universos adicionales del socket de Ethernet de su computador utilizando un protocolo que envía DMX sobre una red. Este protocolo se llama ArtNet.

La mayoría de las veces, sus luminarias no van a ser capaces de leer el protocolo ArtNet y tendrá que convertirlo a DMX usando un convertidor de ArtNet a DMX. Estos generalmente pueden convertir varios universos. Podemos proporcionar un convertidor de un universo con nuestra interfaz SLESA-IP1.

Para configurar el ArtNet:

1. Conecte el computador al router mediante un cable de Ethernet
2. El ArtNet trabaja en intervalo de direcciones IP 2.x.x.x por lo que asegúrese de que el adaptador de

Ethernet de su computadora y el router están ubicadas en este rango de direcciones. La máscara de subred debe establecerse a 255.0.0.0

3. Conecte su luminaria o convertidor de ArtNet-DMX a su router
4. Conecte la interfaz USB-DMX a su computadora
5. Abra el Sunlite Suite 2 y navegue hasta la pestaña de hardware de salida dentro de Preferencias del Software
6. Desactivar detección automática y seleccione ArtNet en el desplegable
7. Elija un universo Sunlite Suite 2 del cuadro desplegable izquierdo y un universo de ArtNet en la derecha
8. Si utiliza múltiples universos de ArtNet con un convertidor de ArtNet - DMX, recuerde coincidir los universos de ArtNet entrantes con los universos DMX salientes en su convertidor

Las siguientes interfaces Suite2 son compatibles con ArtNet:

Suite2-EC - 2 universos

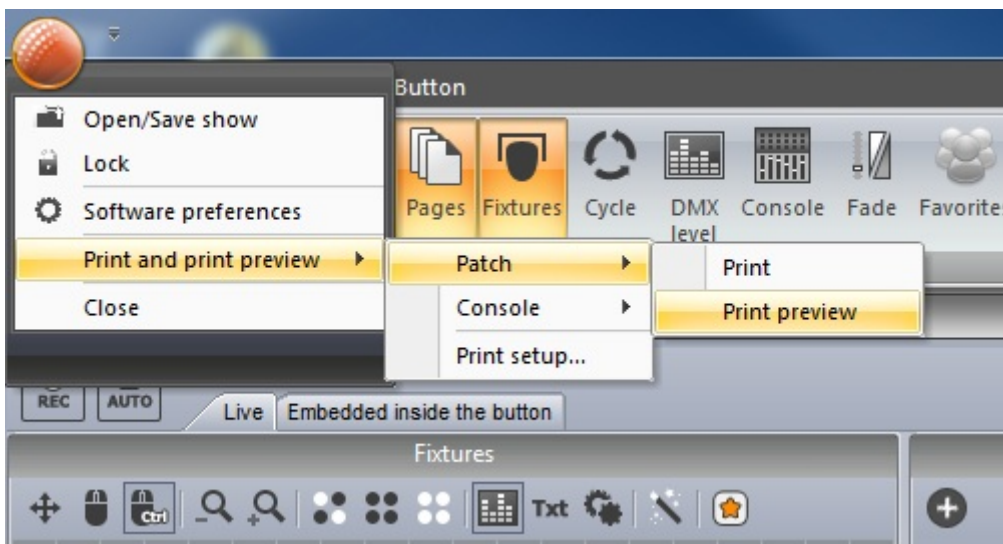
Suite2-FC - 4 universos

Suite2-FC+ - 40 universos*

*ArtNet soporta físicamente hasta 40 universos, sin embargo si está planeando un proyecto con más de 20 universos, le aconsejamos que se comunique con nosotros primero.

5.7. Imprimir un Patch

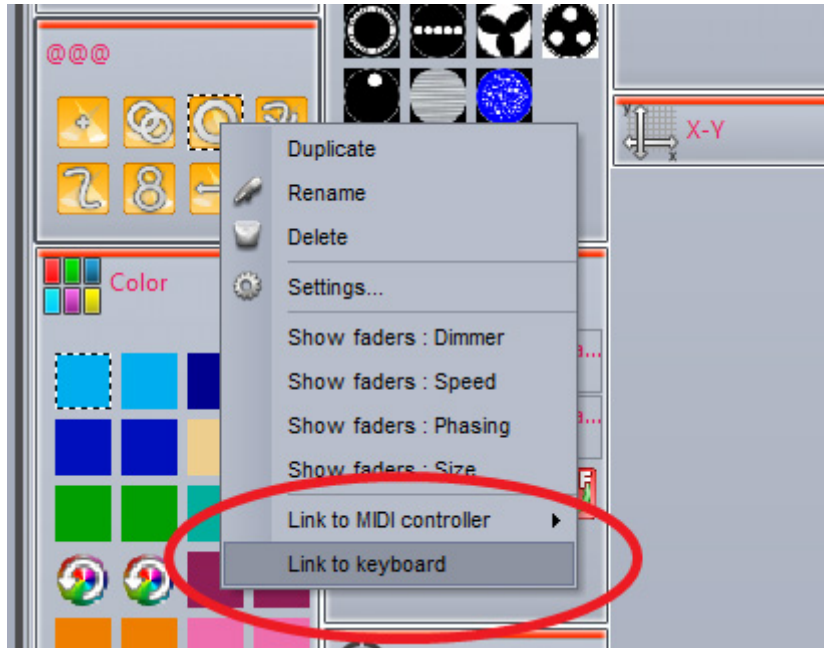
Puede imprimir una lista de todas las luminarias utilizadas en su show, sus posiciones y direcciones DMX. Esto puede ser útil al configurar las direcciones DMX de las luminarias, y también se pueden enviar a los clientes o empresas de alquiler de equipos.



6.Control Externo y Disparo

6.1.Teclado

Los botones se pueden activar desde el teclado del computador. Para asignar un disparador del teclado, presione shift y el botón derecho del ratón en un botón y seleccionar "Enlace al teclado".



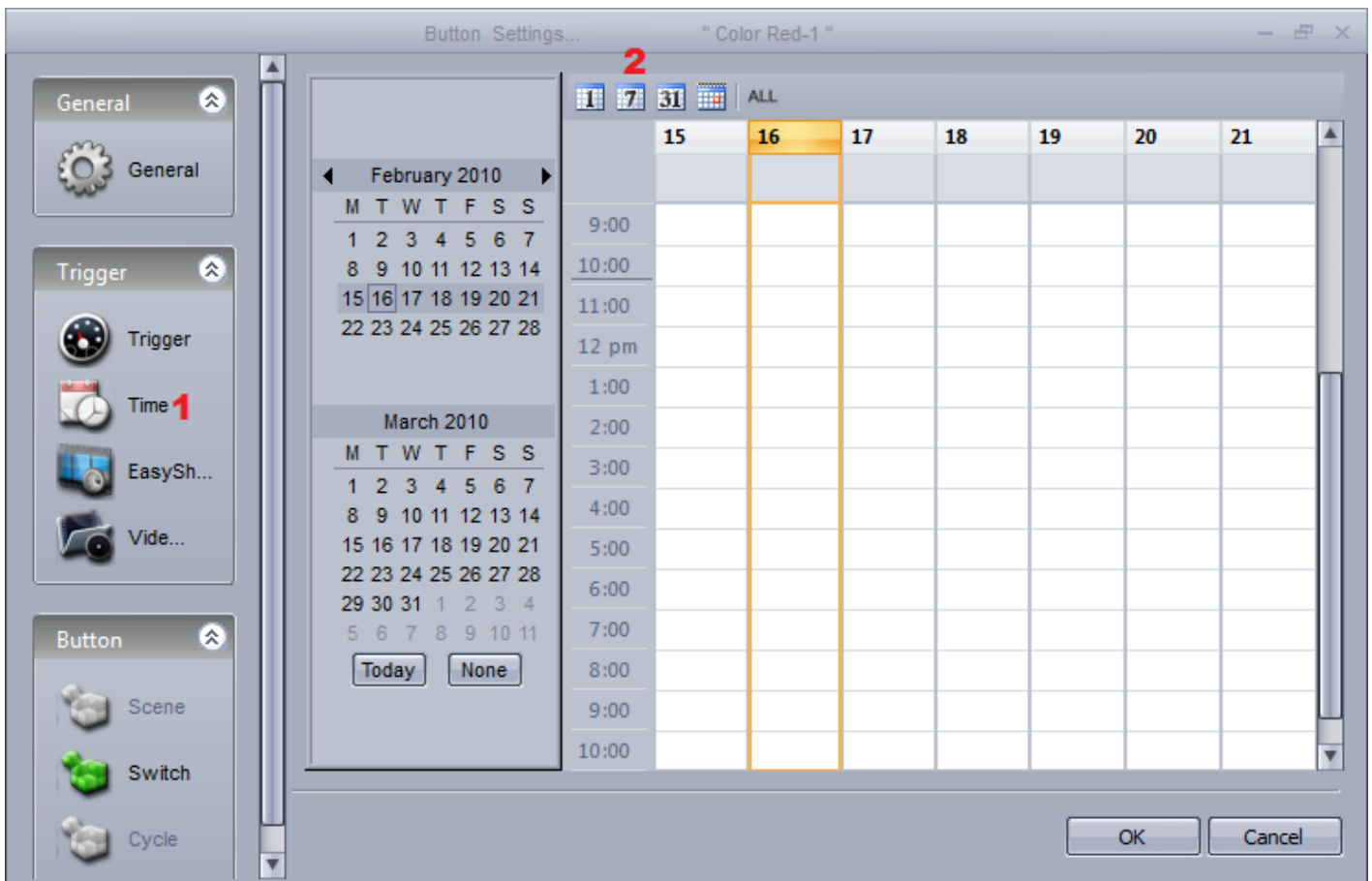
Pulsa la tecla que desea utilizar como disparador. Haga clic aquí (1) para fijar el disparador como un "Disparador Flash". Al pulsar la tecla, el botón se activará y al soltar la tecla, el botón se desactivará.



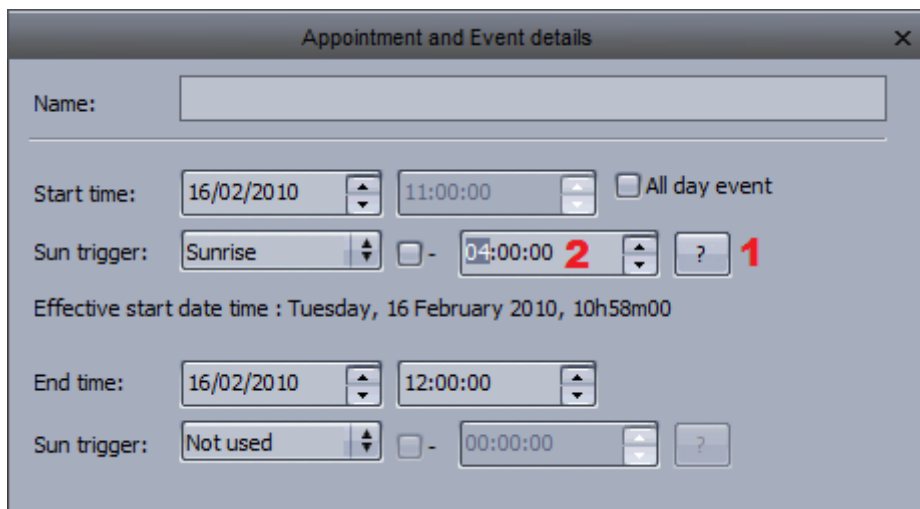
6.2.Fecha y Hora

Puede activar un botón por fecha y hora. Seleccionar un botón y abrir la configuración del botón. Seleccionar la pestaña de Hora (1). Hay 3 vistas del calendario para elegir (2).

Haga doble clic para establecer un disparo por tiempo.



Las escenas se pueden activar al amanecer y al atardecer. Se puede asignar una ubicación personalizada haciendo clic aquí (1) y la hora de salida y puesta de sol será calculado automáticamente. Se puede asignar una hora de disparo con respecto a la salida o la puesta del sol aquí (2). Por ejemplo, una escena puede ser desactivada 4 horas después de la salida del sol.



Los eventos recurrentes se pueden activar diario, semanal, mensual o anual. Podemos establecer un rango de repetición entre dos fechas. Por ejemplo, es posible que desee activar un botón en la puesta del sol todos los sábados durante el verano.

Appointment recurrence

Appointment recurrence

Start time: 11:00

Sun trigger: **Sunset** - 00:00:00 ?

Effective start date time : Tuesday, 16 February 2010, 17h11m00

End time: 12:00

Sun trigger: Not used - 00:00:00 ?

Duration: 1 hour

Recurrence pattern

Daily

Weekly

Monthly

Yearly

Recur every 1 Week(s) on

Monday Tuesday Wednesday Thursday

Friday **Saturday** Sunday

Range of recurrence

Start time: 16/05/2010

No end date

End after 10 occurrences

End by 16/09/2010

OK Cancel Remove recurrence

Un disparador se puede configurar para activar el botón, desactivar el botón, o mover el botón encendido y apagado cada vez que se selecciona el disparador.

Trigger

Set the button on

Set the button off

Switch on/off state each trigger time

6.3.Consola (MIDI, DMX, EasyRemote, Joystick)

La consola es una pantalla virtual que consta de faders, botones, diales, ruedas de color, cuadrícula XY y más. La consola se puede utilizar para conectar casi cualquier acción Suite 2 con un controlador MIDI, DMX o EasyRemote.

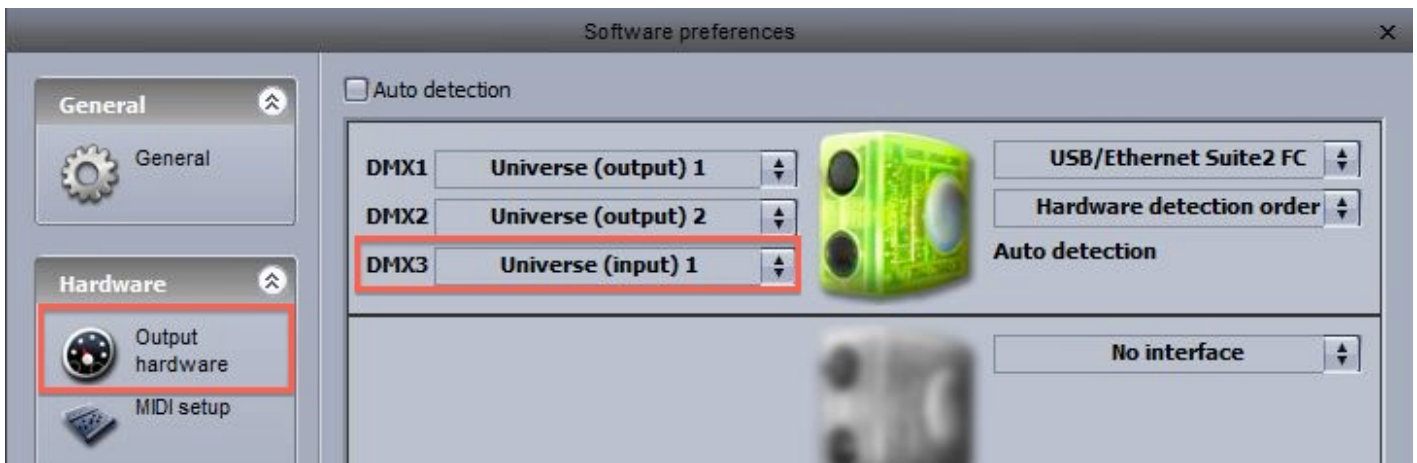
Puede cargar una consola hecha previamente o usar el editor de consola para crear una imagen de su propio controlador MIDI o DMX. También puede crear un diseño personalizado para su uso con una pantalla táctil o con la aplicación EasyRemote en un iPhone, iPad, o Android. Consulte el tema de editor de consola para obtener más información sobre el diseño de su propia consola.



Si está utilizando MIDI, el software necesita primero que se les diga de cual puerto MIDI va a leer. Esto se puede configurar en las preferencias de software.

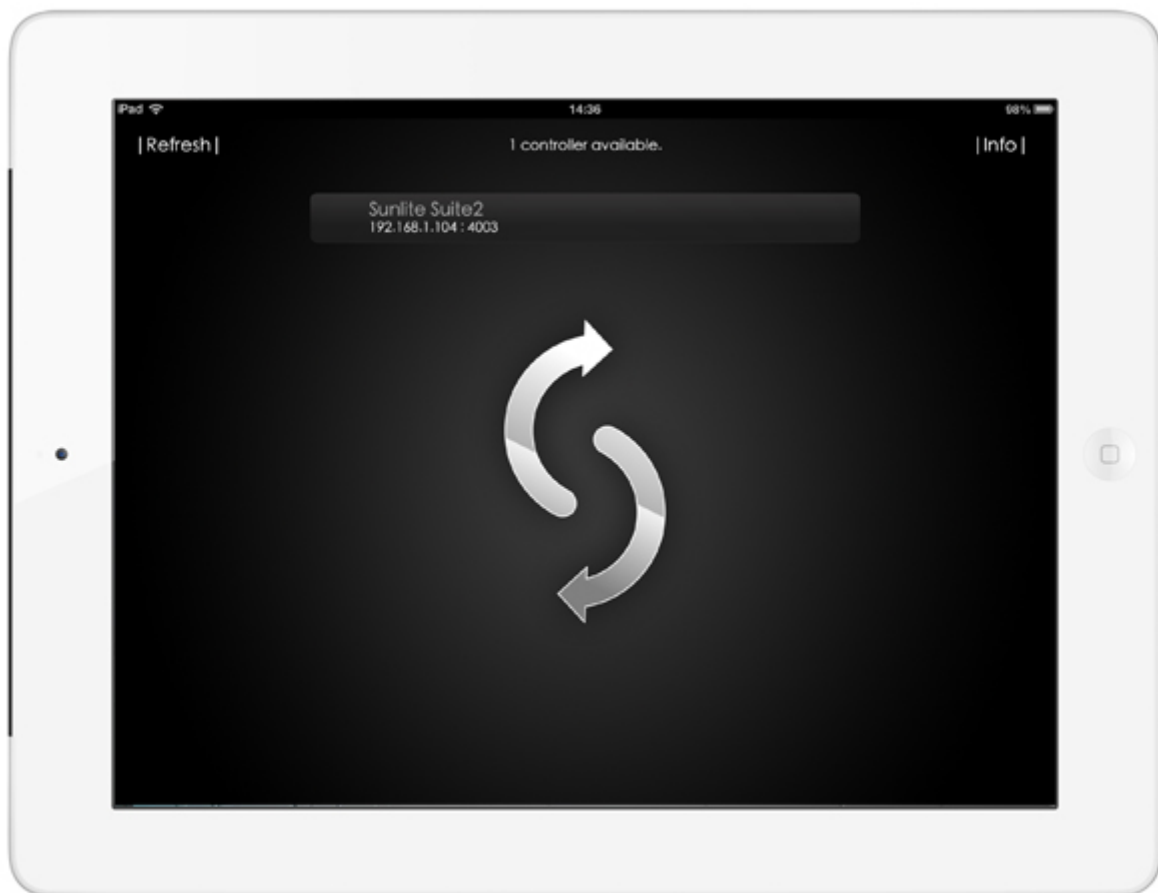


Para utilizar la consola con un controlador DMX, asegúrese de haber asignado un universo de entrada DMX dentro de las configuraciones de la interfaz.



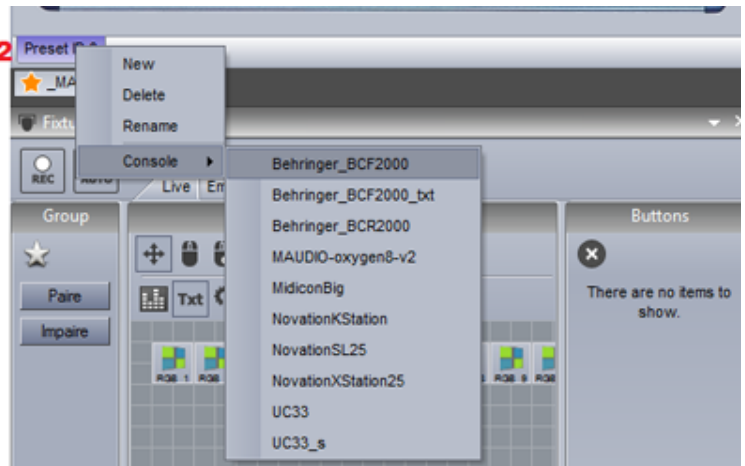
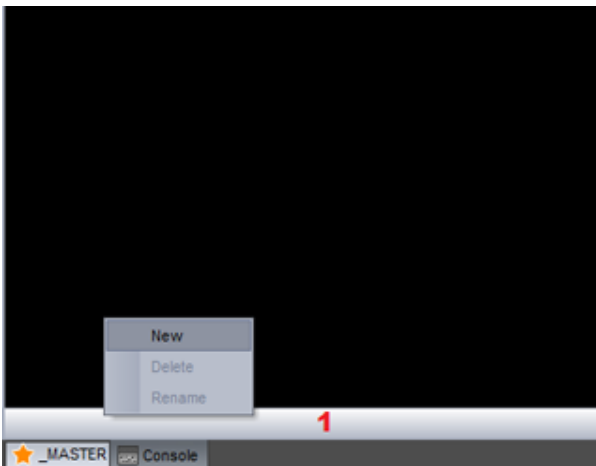
Si usted desea controlar la consola desde un dispositivo iPhone, iPad, o Android:

- descargar la aplicación de EasyRemote desde la Tienda de Aplicación de Apple o Google Play
- asegurarse de que la tableta o teléfono móvil inteligente esté conectado a la misma red local WiFi que la computadora que está ejecutando a Suite 2
- Iniciar la aplicación
- Si la conexión es exitosa y tiene una consola cargada en el software, verá a Suite 2 aparecer en el menú



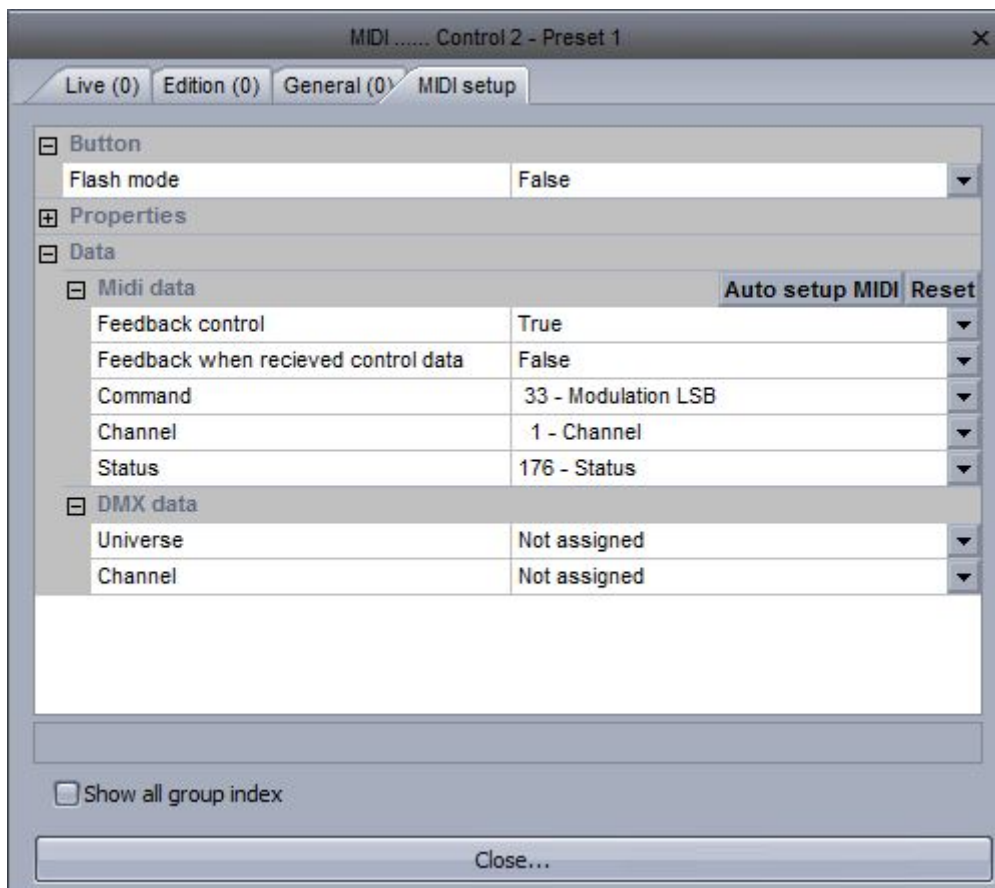
Asignación de controles MIDI en la consola MIDI

Hacer clic derecho aquí (1) para crear una nueva configuración de la consola, luego, hacer clic derecho aquí (2) para cargar el controlador. Si su controlador no aparece en la lista, tendrá que construir su propia consola con el editor de la consola, o asignar los controles a una consola similar.

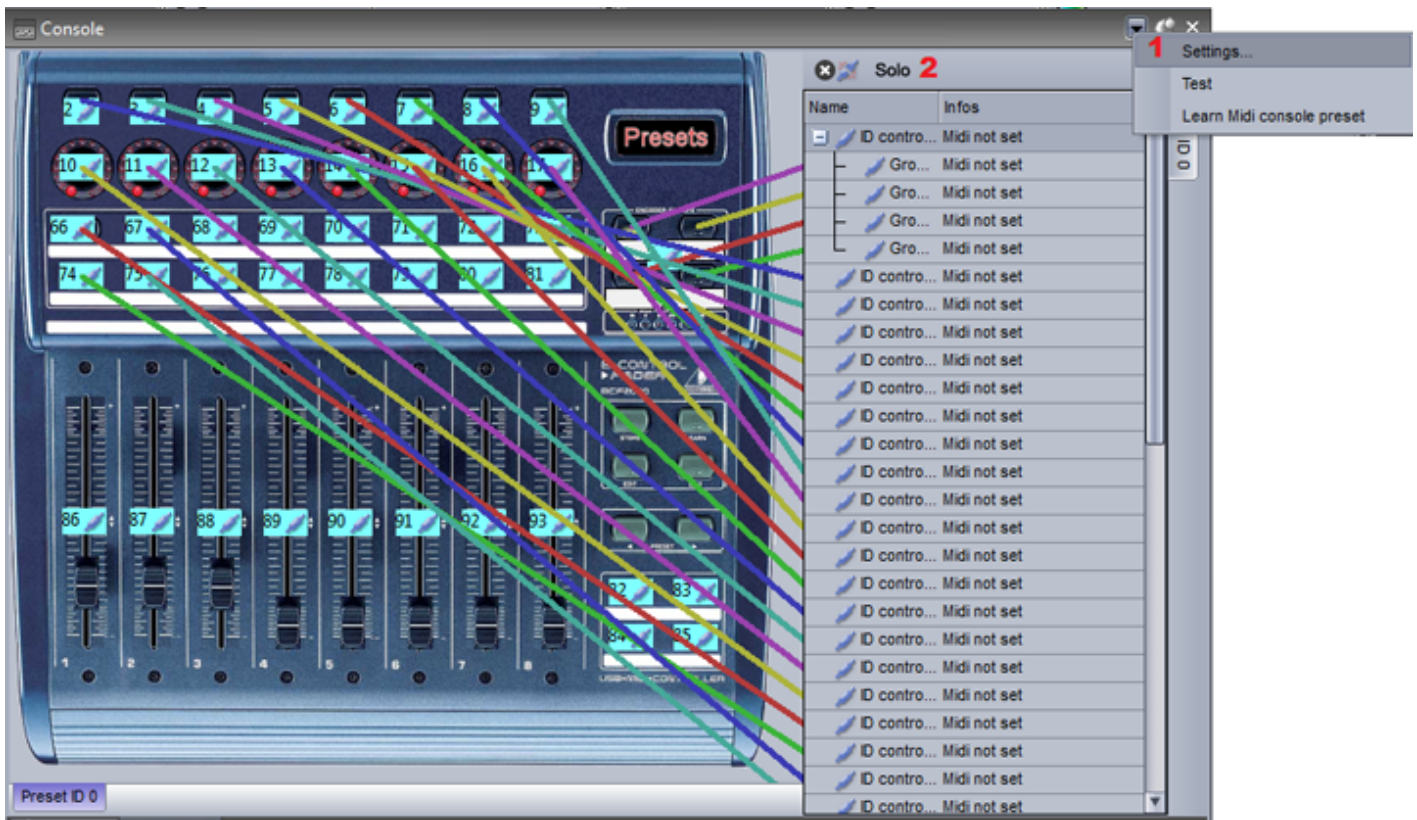


Las consolas de EasyRemote son asignadas automáticamente, sin embargo con una consola MIDI o DMX necesita configurar la asignación. Muchas de las consolas existentes son asignadas previamente, aunque en algunos casos usted tendrá que asignar cada botón, dial, y fader de su controlador a la consola en el software.

1. Haga clic derecho en el botón que desea vincular a su controlador
2. Seleccione la pestaña de Configuración
3. Puede introducir los parámetros usted mismo, ó si está utilizando un controlador MIDI, seleccione "Auto Configuración MIDI" y mueva el fader, dial, o botón correspondiente en su controlador MIDI



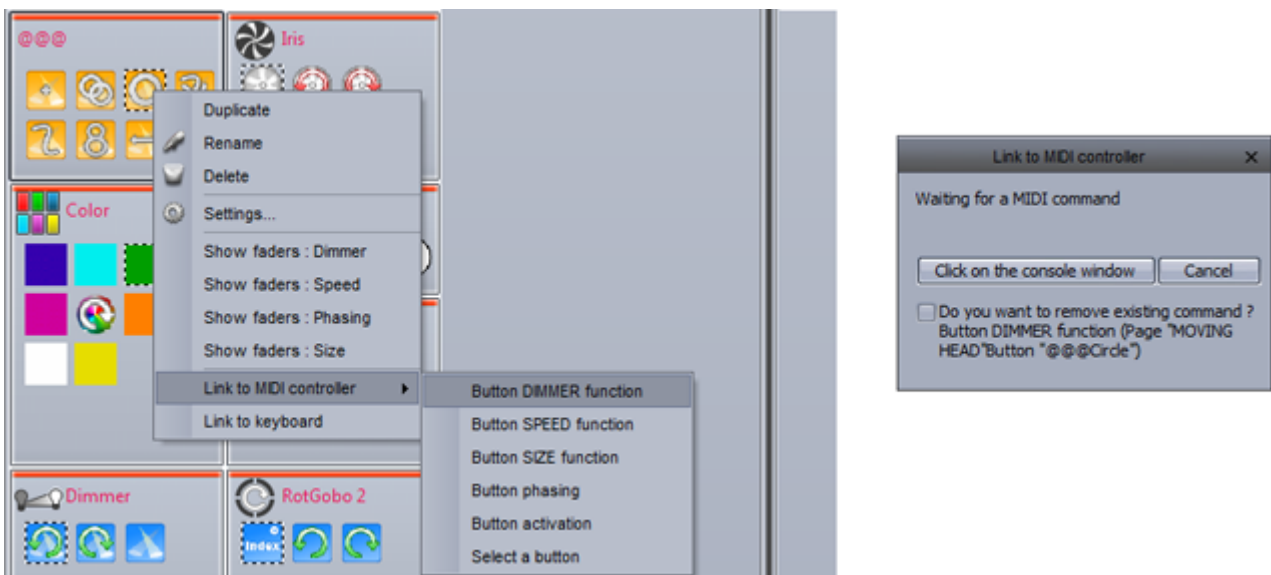
Cada comando y el deslizador correspondiente se pueden ver haciendo clic aquí (1). Cuando todos los enlaces están a la vista, la consola puede parecer confusa. Seleccione solo (2) para ver el control seleccionado solamente.



Asignar un comando MIDI a un botón

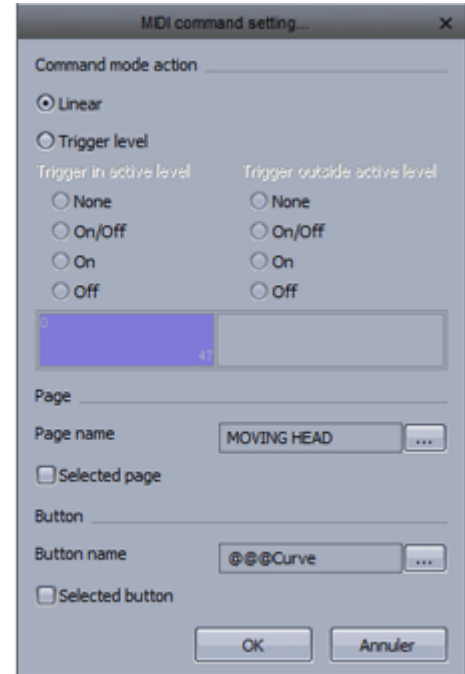
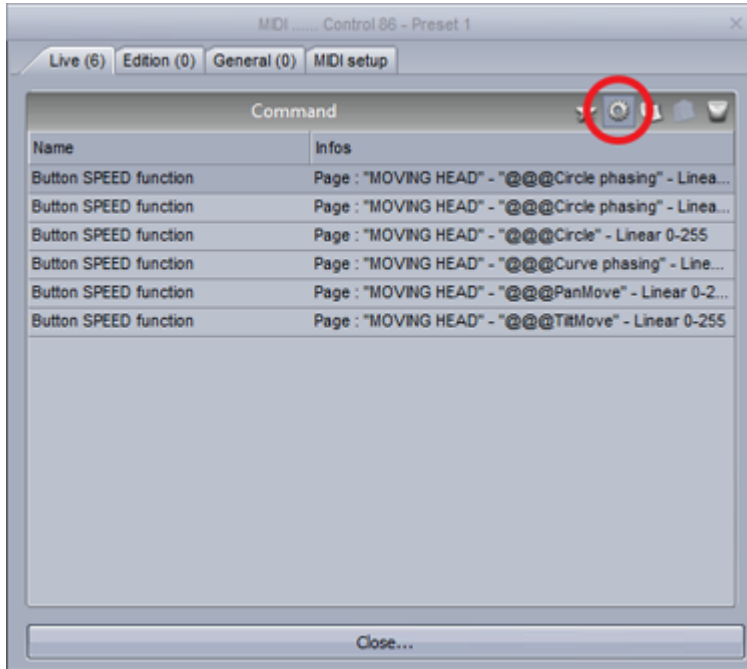
Para asignar un commando Suite 2 a un botón en la consola:

1. Presionar la tecla Shift + clic derecho a la escena deseada
 2. Seleccionar "Conectar a la Consola"
 3. Seleccionar la acción deseada (activar el botón, cambia el regulador del botón, etc.)
 4. Seleccionar "Clic en la ventana de consola" y seleccionar el botón relevante en la ventana de consola.
- Si tiene un controlador MIDI conectado, mover el fader/botón relevante en su controlador.



Un comando en el controlador puede ser usado para activar una variedad de diferentes comandos en el software. Por ejemplo, podría asignar un dial para controlar automáticamente la velocidad de varios botones de movimiento.

Los comandos se pueden editar haciendo clic derecho sobre el botón correspondiente en la consola. Aquí se puede establecer un valor mínimo y máximo para activar el comando. En el ejemplo a continuación, cuando el valor de entrada llega a 47, la secuencia estará a la velocidad máxima.



Para asignar una rueda de color o cuadrícula pan/tilt:

- Hacer un clic derecho en la rueda de color o cuadrícula en la consola
- Hacer clic en la pestaña 'General'
- Hacer clic en la estrella en la parte superior derecha
- Ir a Otros-> 'comando de control de mezcla de color' o 'comando de control pan/tilt'
- La rueda de color o cuadrícula se pueden asignar a un botón mediante la selección de el nombre del botón y la página. Asegúrese de que la propiedad del dimmer se ha asignado a los canales apropiados dentro del editor de botones. Alternativamente, usted puede asignar directamente el componente a un grupo de luminarias.

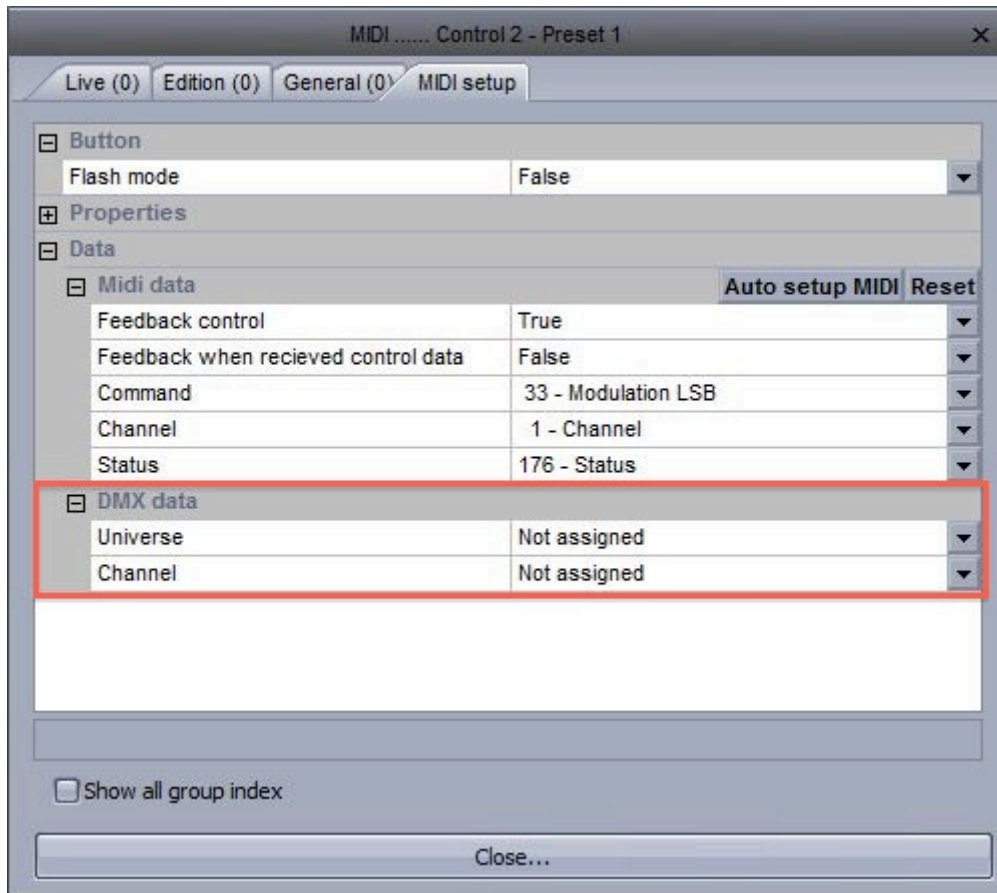
La consola también puede ser utilizada para controlar partes de la interfaz gráfica del software. Estos comandos pueden ser encontrados dentro de la pestaña de Editar.

6.4.DMX

Casi todo en Sunlite Suite 2 puede ser controlado por casi cualquier controlador DMX. Usted puede utilizar el editor de consola para crear una imagen de su propio controlador DMX. Consulte el tema editor de consola para obtener más información. El controlador puede entonces ser visto dentro de la ventana de la consola.

Asegúrese de que tiene una entrada de DMX configurado en las Preferencias del Software, consulte el tema Universos Múltiples para más información.

Una vez que haya creado su consola, cada control se debe asignar a un control de la consola. Para ello, haga clic derecho en un control de la consola, y luego, seleccione el universo DMX de entrada y el canal.



Luego de que el controlador DMX se asigna a la Consola, puede asignar los controladores de faders, diales y botones a casi cualquier función del software. Consulte el tema de Consola para obtener más información.

Parqueo Directo de Entrada DMX

Un canal de entrada DMX se puede asignar directamente al canal de una luminaria en el Editor de botones. Haga clic aquí (1) para abrir el panel de entrada DMX, luego, arrastre el canal de entrada DMX deseada encima del canal de la luminaria.



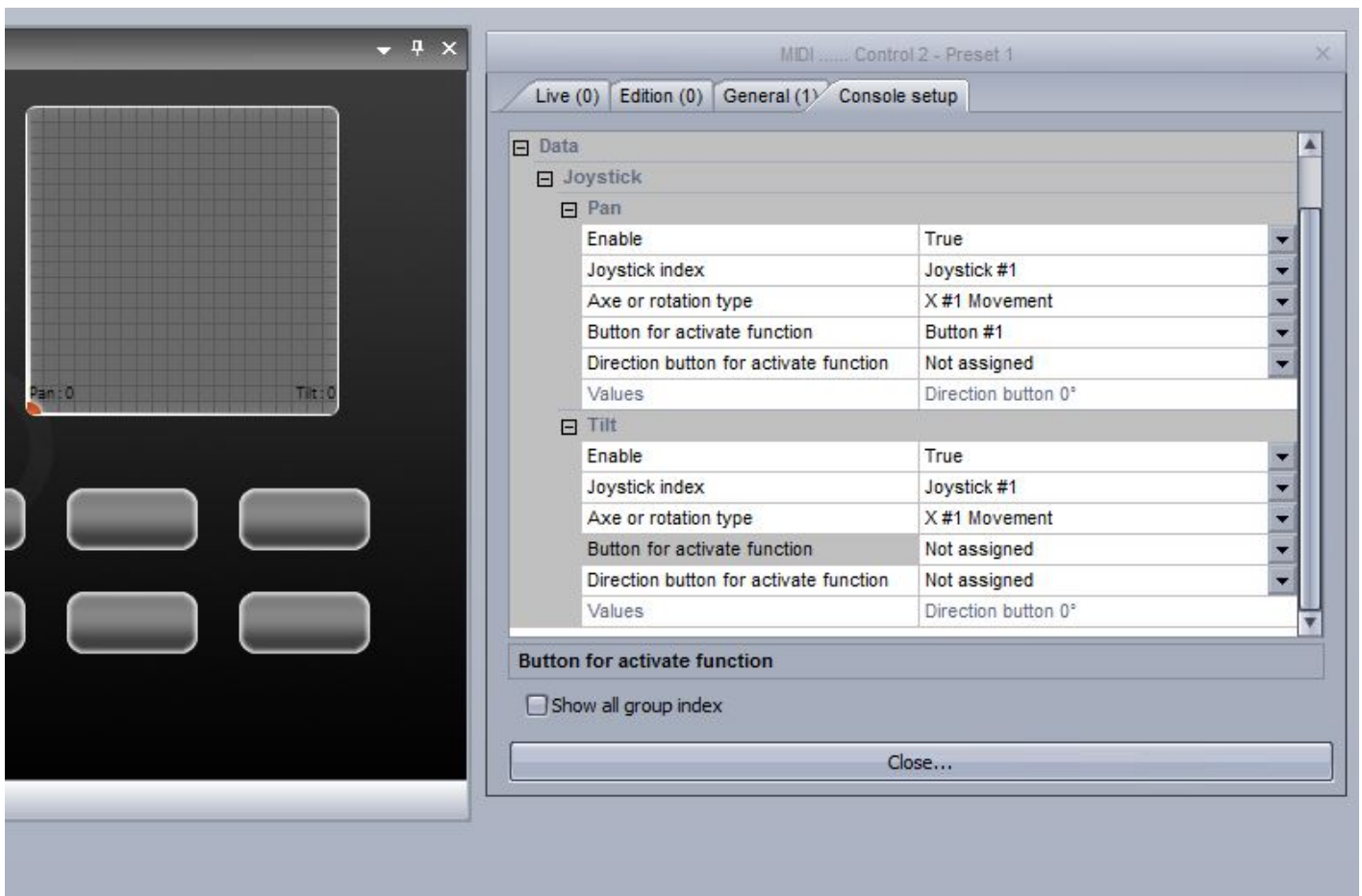
6.5. Joystick

You can control a pan and tilt grid with a Joystick. This is set up using the Console.

- Create a console with an XY grid or load up an existing console such as '10 buttons, color, Pan Tilt' or 'EasyRemote 2'
- Pair the console with an XY zone or with a group of lighting fixtures (see the console topic or more information)
- Right click the grid and click the 'Console Setup' tab

The following options are available:

- Pan: Set the Joystick options for the Pan property of the XY grid
- Tilt: Set the Joystick options for the Tilt property of the XY grid
- Enable: Allow the joystick to control the grid
- Joystick index: If you have several joysticks created, you can choose which joystick to use with the selected grid
- Axe or rotation type: Choose which joystick property you want to use to control the Pan or Tilt of the grid. The options listed here depend on the joystick connected. Normally it's best to use the X movement for the Pan and the Y movement for the Tilt
- Button to activate function: A joystick button can be selected which must be held down for to activate the control
- Direction button to activate function: If the joystick has a direction button, this can be chosen to activate the control
- Values: If a direction button is chosen to activate the control, choose which direction the button must be set

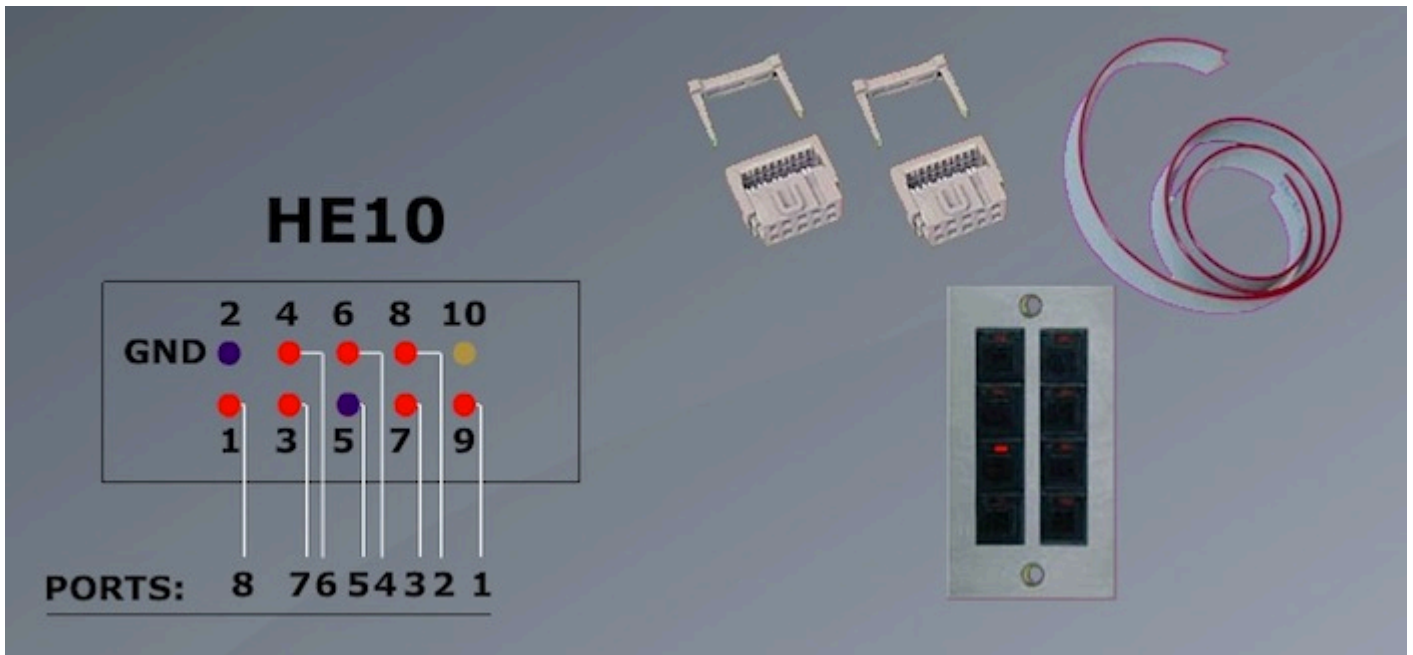


6.6. Puertos de la Interfaz

Todas las interfaces Suite2 tienen 8 puertos de contacto seco en la parte trasera.

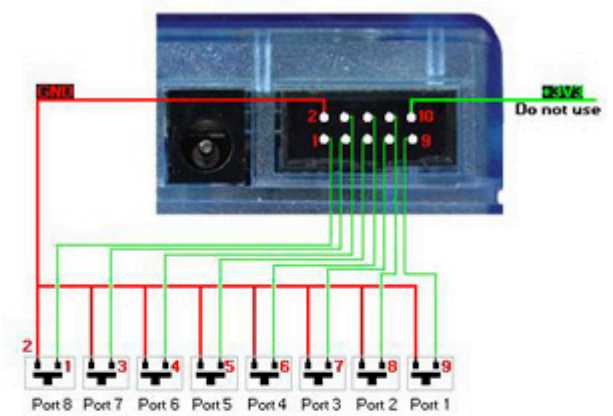
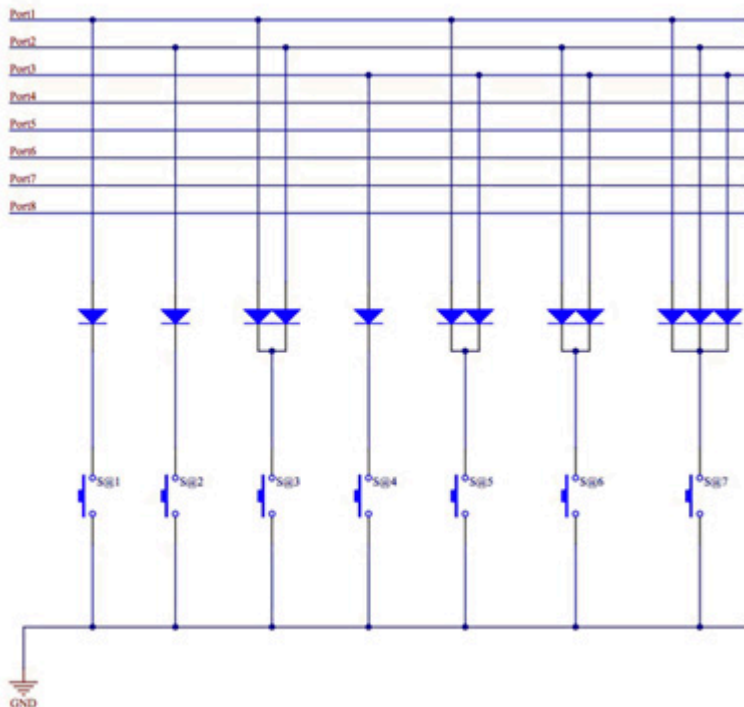


Este socket es un puerto de interfaz HE10. Usted puede insertar una almohadilla táctil de 8 botones en este socket. Esto funciona, puentando cada uno de los 8 pines de activación con el conector de tierra.



Puede conectar hasta 255 botones combinando los 8 puertos en binario. Por ejemplo, si los puertos 1, 2 y 3 están conectados a la puntilla de tierra, esto activará a la dirección 7.

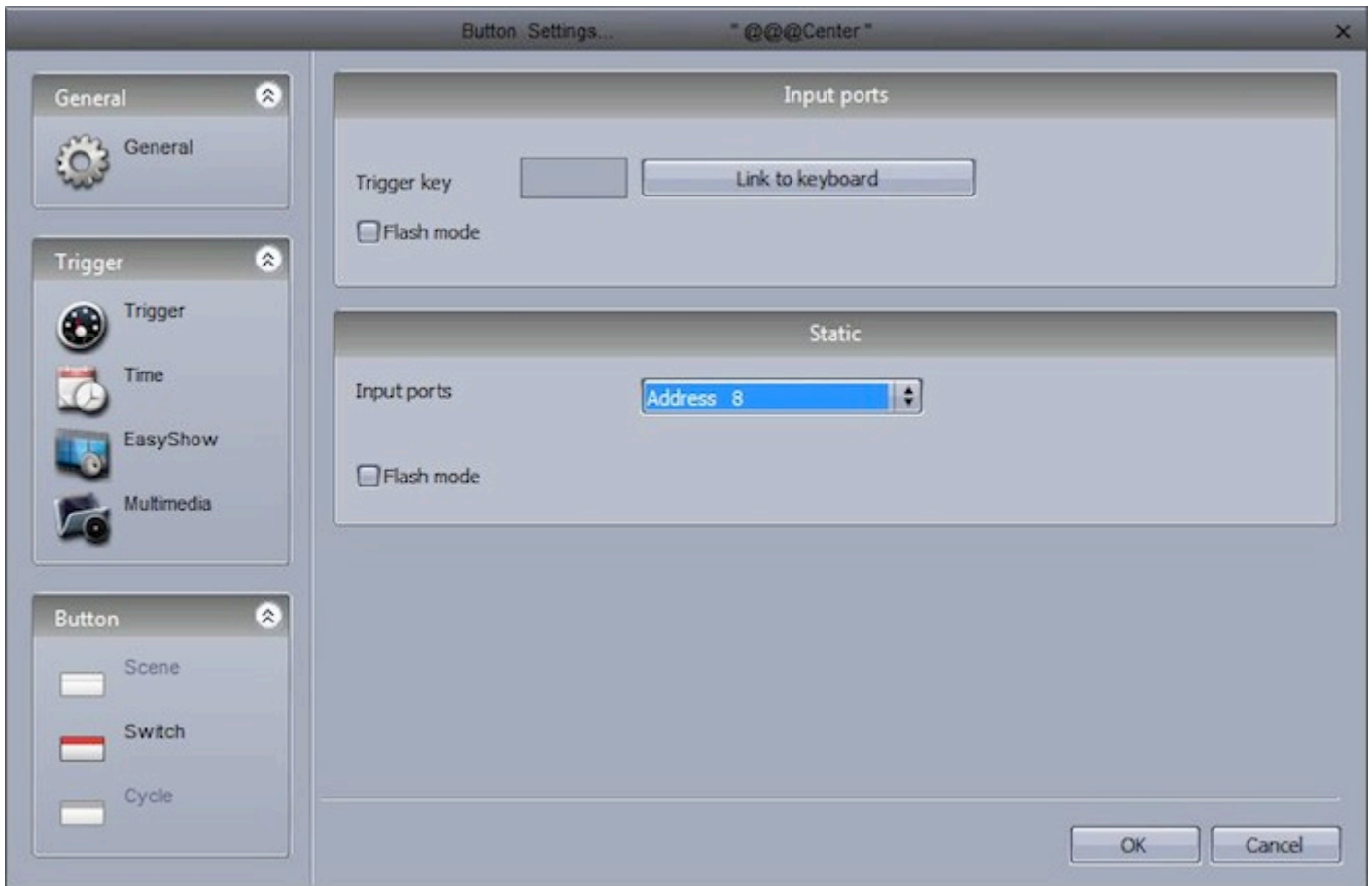
Una forma de combinar los puertos de un interruptor de contacto seco sería insertar un diodo entre el switch y los puertos. Un diodo de propósito genérico para señales pequeñas se puede utilizar como el 1N4148.



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

Una vez configuradas las conexiones de los puertos. Estos pueden ser asignados a activar una escena dentro de los ajustes de la escena en la pestaña de "Trigger". Si usted está dirigiendo a los puertos en binario, asegúrese de seleccionar "Dirección 8", por ejemplo, en lugar de "Puerto 8".

También puede configurar un activador de puertos de los botones anterior / siguiente montados en la interfaz.



6.7. Código de tiempo MIDI (MTC)

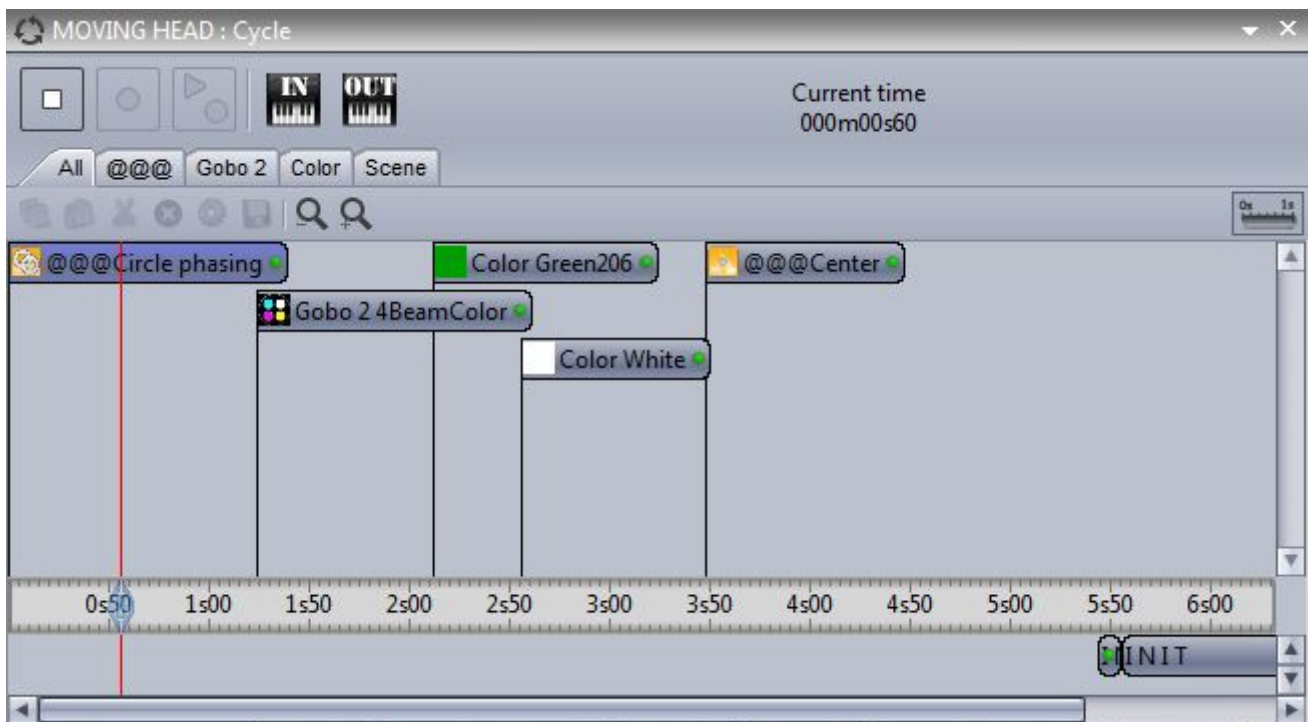
Código de tiempo MIDI (MTC) es un tipo de mensaje MIDI creado con fines de sincronizar. Puede utilizar el código de tiempo MIDI para sincronizar un Ciclo con un dispositivo externo, como un reproductor de CD, software de sonido y vídeo de un tercero, o un generador de SMPTE.

Para utilizar el código de tiempo MIDI, primero tiene que asegurarse de que tiene una interfaz MIDI conectado a su computador.

Ir a la configuración general y seleccione la pestaña de configuración MIDI. Seleccione el dispositivo del cual desea recibir el Código de Tiempo, o a cual desea enviar el Código de Tiempo.



Una vez que tenga el dispositivo de código de tiempo MIDI conectado, seleccione el botón IN para comenzar a recibir la señal de Código de Tiempo. Para enviar Código de Tiempo a otro dispositivo, mientras que el ciclo se está reproduciendo, pulse el botón OUT.

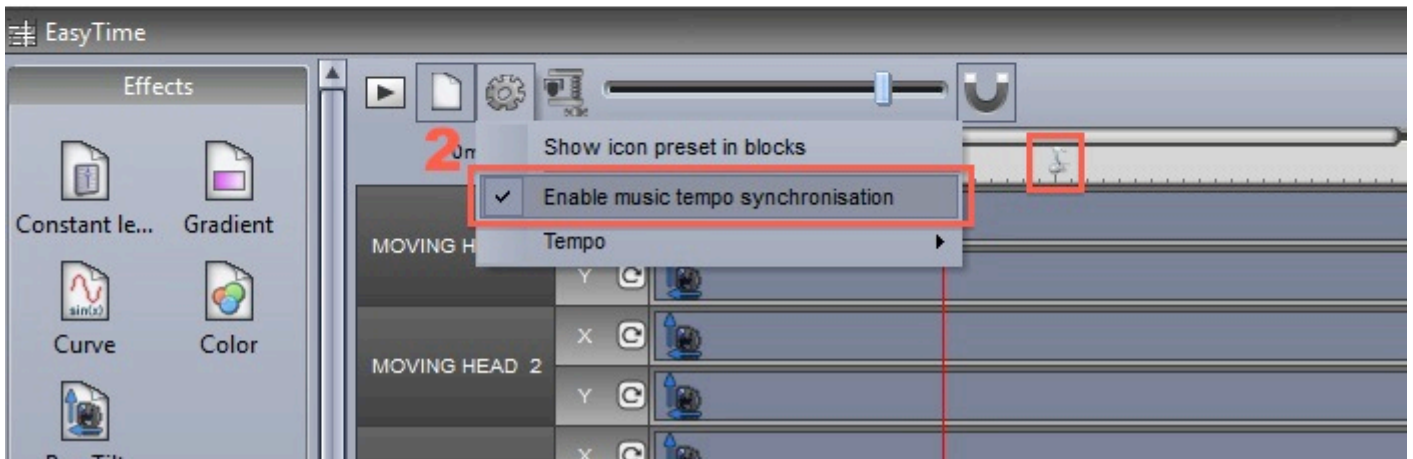
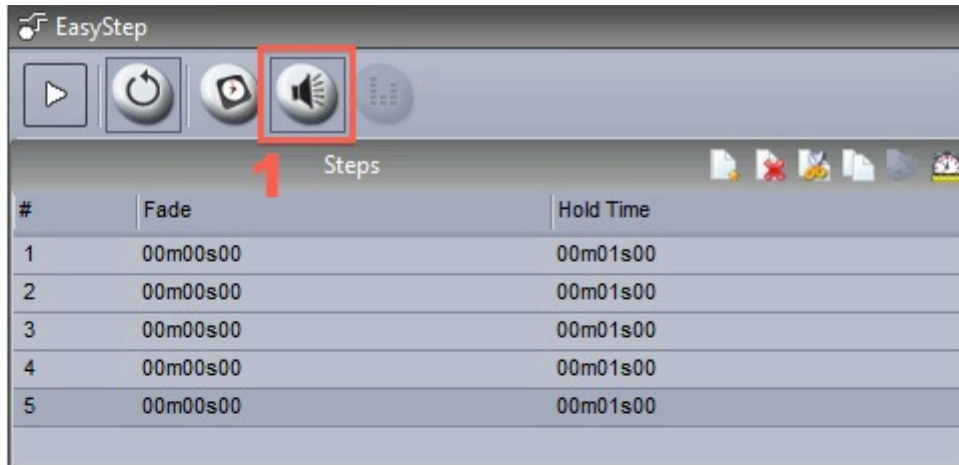


6.8.Audio

Las secuencias de EasyTime y EasyStep pueden ser activadas por medio de audio.

1. Haga clic aquí para activar el audio en una secuencia Easy Step
2. Haga clic aquí para activar el audio en una secuencia EasyTime

Vea que los valores de la línea de tiempo cambian a notas musicales. Estos se pueden arrastrar para cambiar hacia donde saltará el cursor de reproducción con cada latido.



Sound to light selection

El análisis de audio es una herramienta que envía un pulso a cualquier secuencia Easystep o EasyTime habilitado para audio. El análisis de audio funciona en 4 modos diferentes:

Manual: Elegir un BPM manual en el recuadro

Tap: Golpear ligeramente un BPM presionando el botón de tap

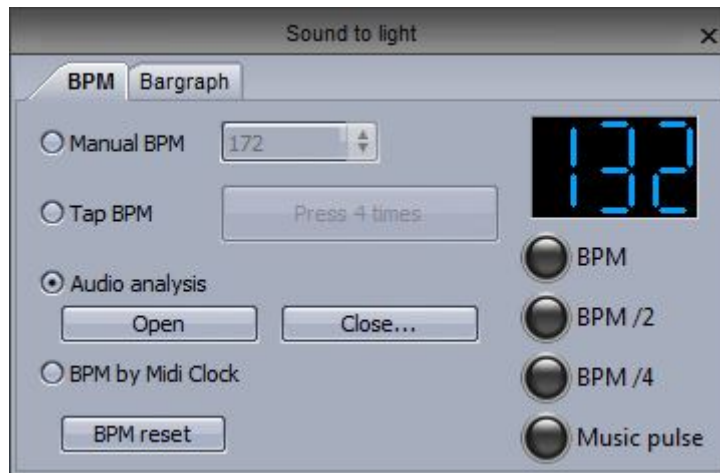
Análisis de Audio: Calcula un BPM de una señal de audio entrante. De forma predeterminada, el umbral es establecido automáticamente, seleccionar "Manual" para establecer usted mismo el umbral apropiado para el estilo de la música

BPM por Reloj Midi: Detecta una señal de reloj MIDI enviados desde softwares y mezcladores de DJ de alta gama. Tenga en cuenta que primero tendrá que seleccionar un dispositivo MIDI desde las preferencias del software

El BPM por medio del reloj Midi suele ser la forma más precisa de detección de BPM porque el software de DJ analiza el BPM del archivo de audio antes de su reproducción.

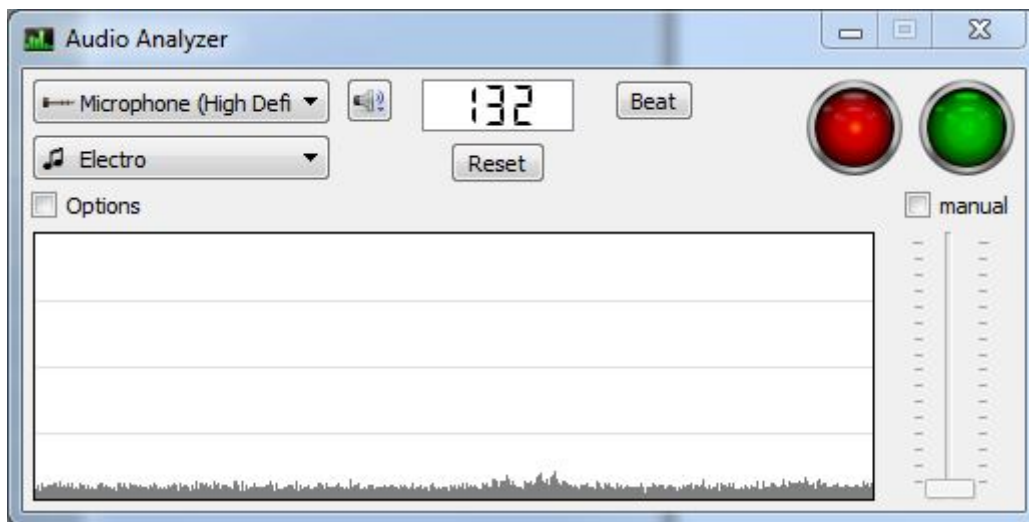
Nota: si no puede ver una entrada de audio cuando se utiliza el análisis de audio, asegúrese de que la

entrada de grabación correcta esté seleccionada en la pestaña "Configuración de audio". Compruebe también que la entrada correcta está configurada en la ventana de panel de control- Sonido. Ajustar el dial de ganancia para aumentar la señal de entrada.



Audio Analyzer

The Audio Analyzer is a tool which detects the Beats Per Minute (BPM) of a piece of music. The input device can be selected from the selection box in the top left, and the analyzer will manage the rest.



Ajustes Avanzados - Filtros y Presets

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

Presets- Todos los ajustes pueden ser guardados en un preset. Para guardar un preset, seleccionar 'Add'.
Nombre- Introducir un nombre a el preset seleccionado (a los presets default no se les puede cambiar el nombre) .

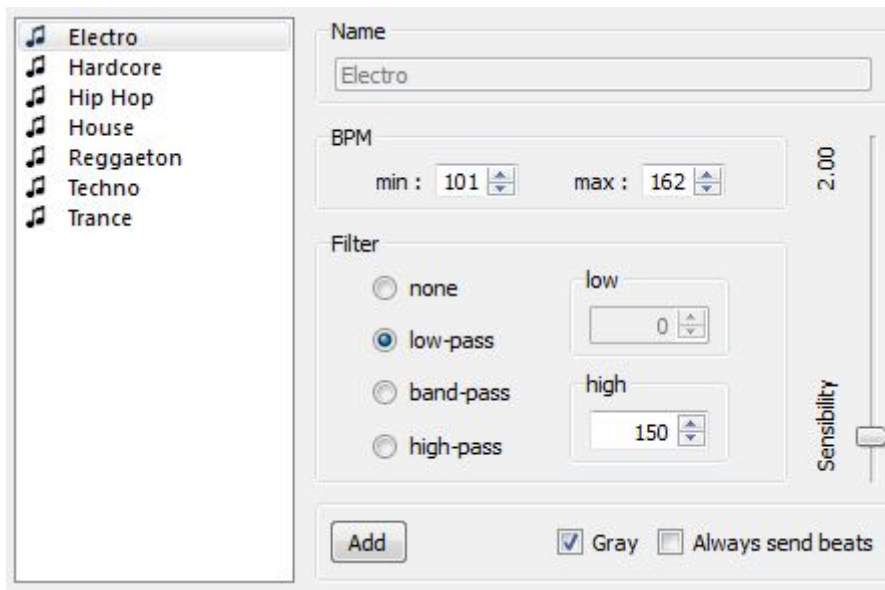
BPM- Establezca el mínimo y el máximo BPM a detectar.

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

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

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

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



Ajustes Avanzados - Duración

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

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

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

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

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

Durations			
Average :	2.00 s	BPM :	10.00 s
Normalization :	5.00 s	when volume level is below :	50.00 %
Stop detection :	0.50 s	when volume level is below :	4.00 %

Pulse Detection

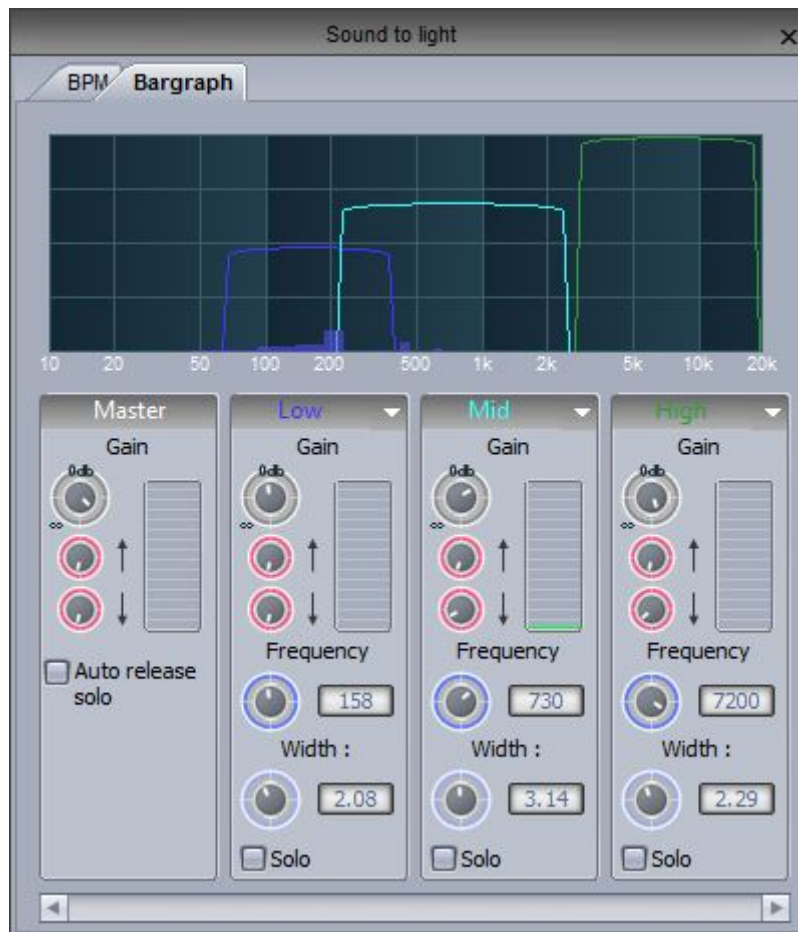
In addition to triggering a scene by the music BPM, you can also trigger with the pulse of the music. Unlike BPM which provides a consistent beat, pulse detection allows you to jump between steps each time a peak of an audio signal reaches a threshold (set automatically inside the audio analyzer). Click [here](#) to activate pulse detection on an Easy Step sequence.



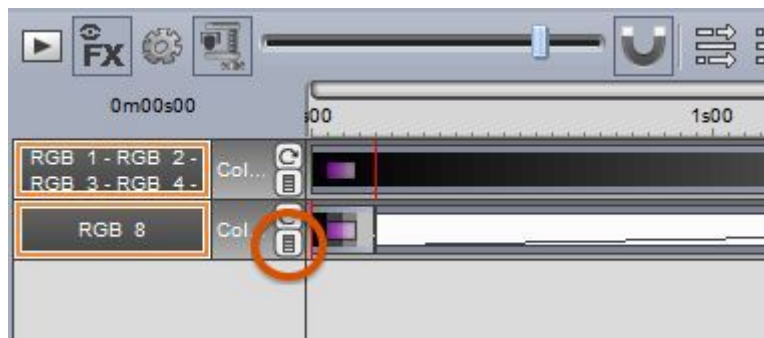
Bargraph Detection

The Bargraph allows you to filter a band of audio and link this to an Easy Time timeline. This allows you to create many interesting effects based on the level of audio within a designated frequency band. To set this up:

- Click the Bargraph tab
- Set the Gain (signal level), Attack time (time taken to respond to an increasing audio level), and Release time (time taken to respond to a decreasing audio level), frequency and width
- Add, remove and rename frequency bands by clicking the small white arrow at the top of the band



To assign a Bargraph band to an Easy Time timeline, click the egg timer checkbox to toggle between Time and Bargraph mode and right click the checkbox to chose the frequency band you would like the timeline to respond to.



6.9. Teclado OLED

El problema principal con la activación por medio del teclado y MIDI es que a menos que tenga el teclado completamente etiquetado, es fácil olvidarse de las teclas que ha asignado a cada escena sin tener que buscar en la pantalla la asignación de su teclado.



En la actualidad hay varios teclados OLED en el mercado que se pueden utilizar con Sunlite Suite 2. Art Lebedev produce una variedad de dispositivos de entrada OLED como el Optimus Maximus, Mini Three y Aux.

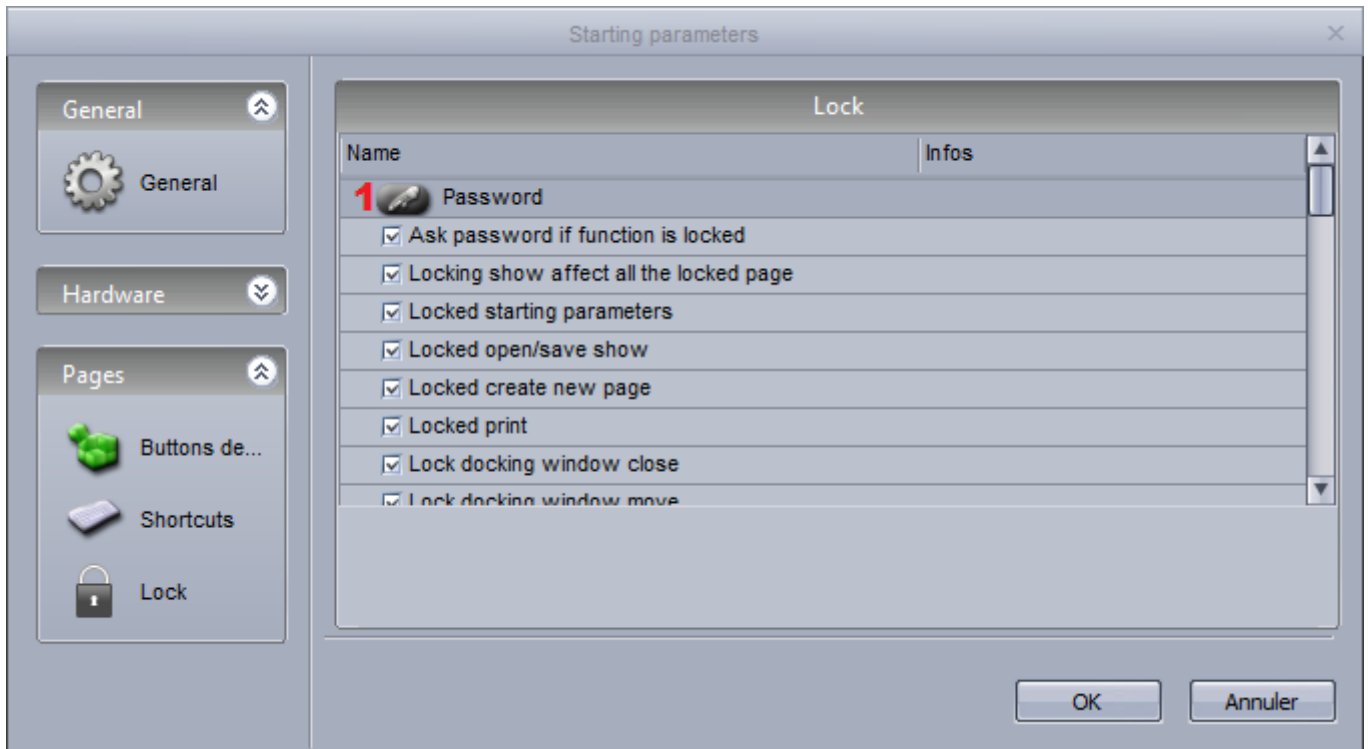


7. Otras Características

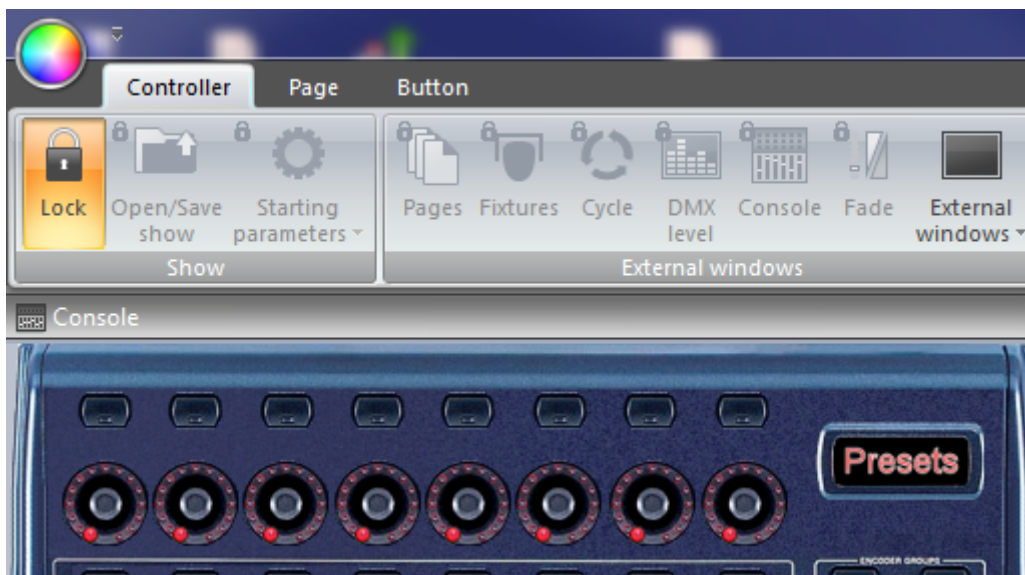
7.1. Privilegios de acceso

Varias partes del software pueden ser bloqueados y protegidos con contraseña. Los privilegios de acceso se pueden ajustar dentro de la pestaña de Bloqueo de las Preferencias de Software.

Haga clic aquí (1) para establecer una nueva contraseña.



Haga clic en la tecla de bloqueo para bloquear las funciones seleccionadas. Observe que un icono de bloqueo aparece junto a cada función bloqueada. Para desbloquear el show, mantenga pulsado Ctrl y seleccione la tecla de bloqueo, luego, introduzca la contraseña.

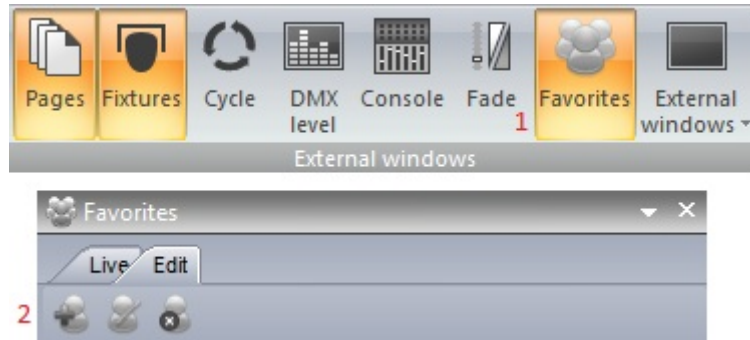


¿Olvidó la contraseña?

La contraseña se guarda en el archivo Global Show XML. Esto se encuentra navegando a la carpeta Datalight en el directorio raíz Suite 2, seleccionar la carpeta del show y abrir el archivo Global XML.

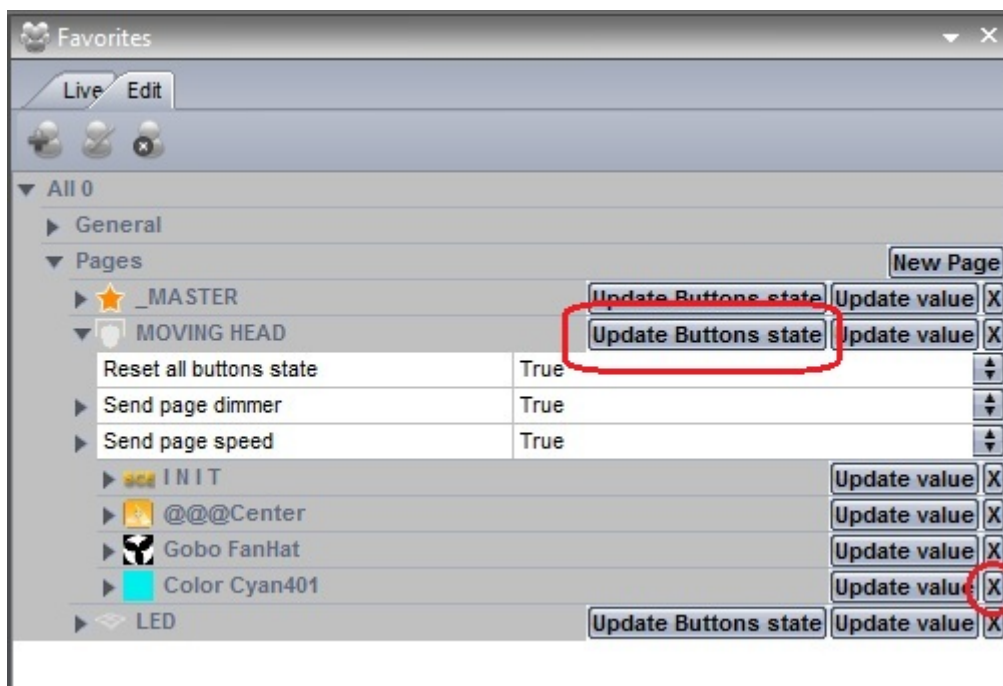
7.2.Favoritos

En Sunlite Suite 2, usted puede configurar sus favoritos. Uno de los favoritos es como un macro. Le permite guardar y recuperar un estado de software. El panel de favoritos se puede abrir aquí (1) y un nuevo favorito puede ser creado aquí (2).



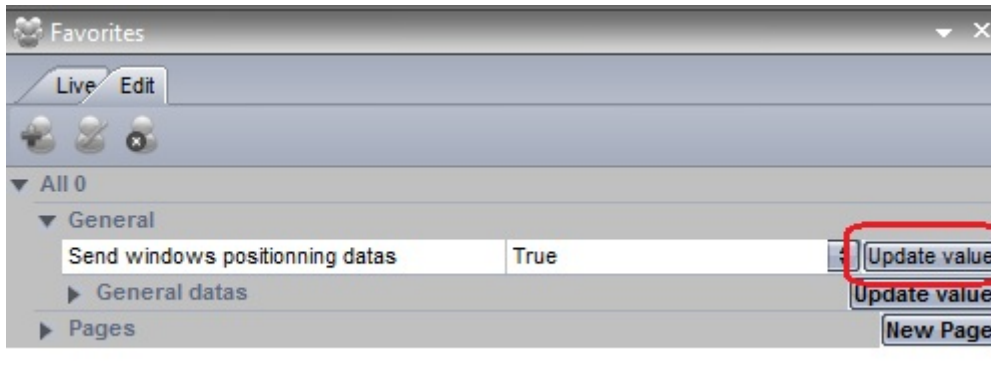
Los Favoritos se pueden modificar seleccionando la pestaña "Editar". Los Favoritos son organizados por página. En el siguiente ejemplo, el preset de color "azul" se puede quitar de los favoritos seleccionando la X.

Para actualizar el estado de una página en particular, seleccione los botones que desee incluir en el favorito, luego, seleccione "Actualizar estado de botones."



En Favoritos también pueden almacenar posiciones de las ventanas, esto se puede hacer mediante la

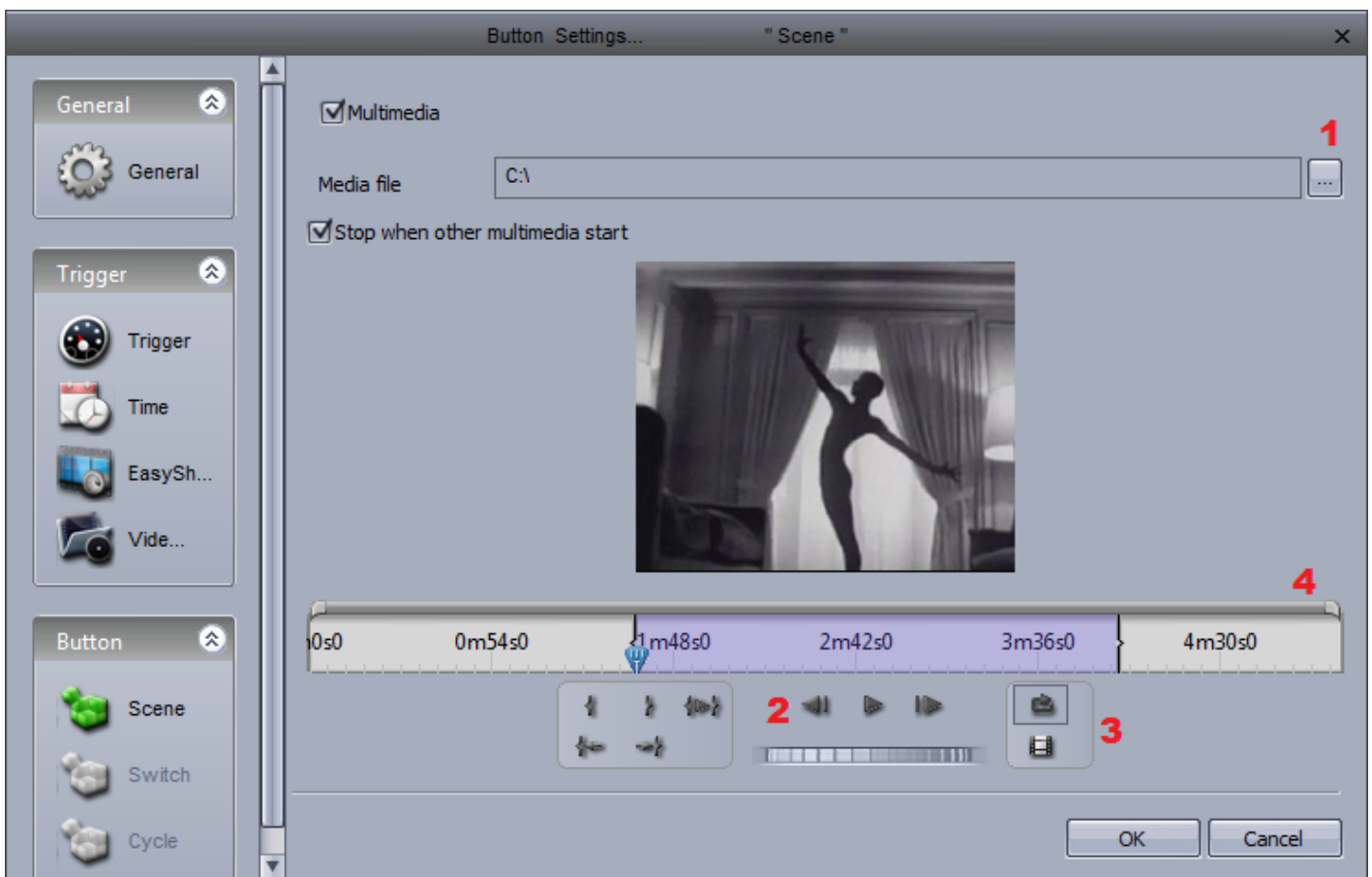
opción "Actualizar Valor" en el parámetro "Enviar Posicionamiento de Ventanas".



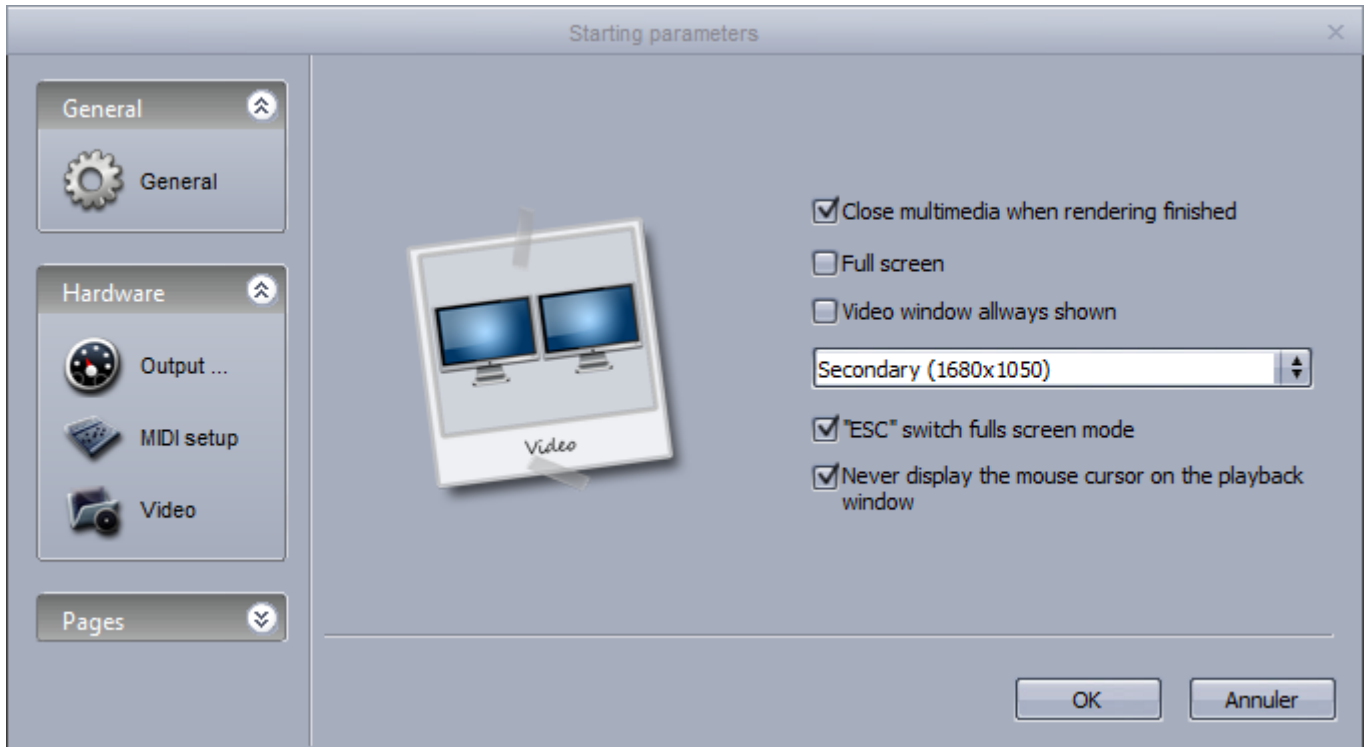
7.3.Multimedia

Sunlite Suite 2 es capaz de reproducir archivos de audio y vídeo (si se codifica correctamente). Para insertar un archivo de audio o vídeo, seleccione un botón, abra la configuración del botón y seleccione la pestaña de Vídeo.

- Insertar el archivo de medios aquí (1)
- Aquí (2), podemos probar nuestro vídeo y ajustar los marcadores de inicio y final
- Cambiar entre vídeo y sonido aquí (3), y repita el vídeo aquí
- Arrastre aquí (4) para hacer zoom adentro o fuera de la línea de tiempo

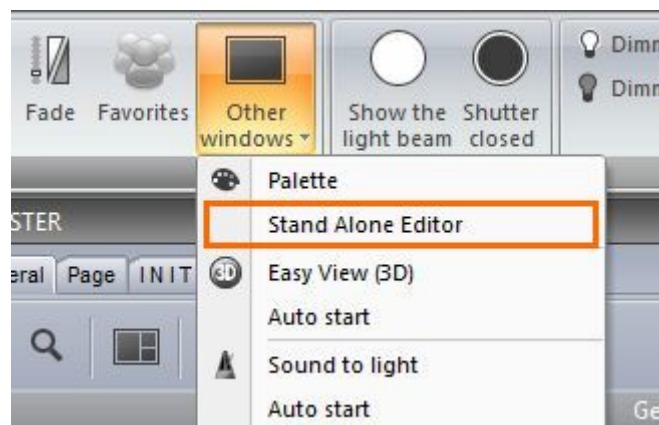


Si desea enviar la salida de vídeo de un monitor secundario, esto se puede configurar en los ajustes generales. Puede que tenga que reiniciar el software antes de que algunos de estos ajustes tomen efecto.

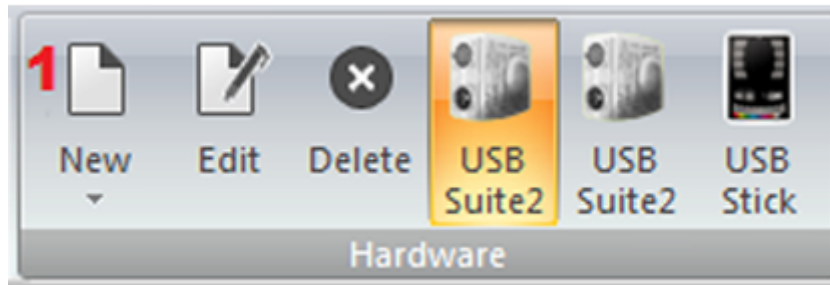


7.4. Stand Alone

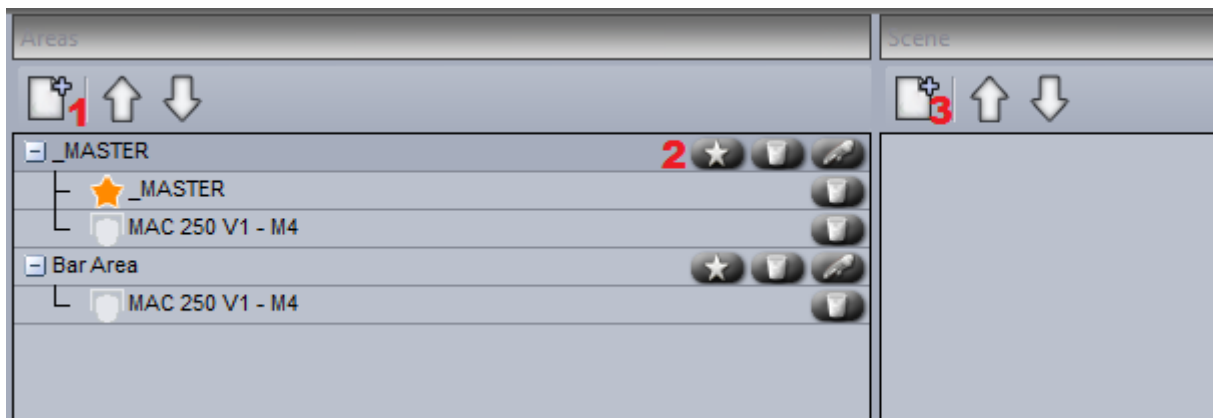
Usted puede guardar ESCENAS e INTERRUPTORES en la memoria stand alone de la interfaz para que puedan ser reproducidos sin necesidad del computador. Es recomendable que haga una copia de algunas de sus ESCENAS en la interfaz en caso de un desplome de la computadora. Puede acceder al editor Stand Alone aquí.



La memoria de varias interfaces se puede escribir al mismo tiempo, haga clic aquí (1) para añadir una interfaz.



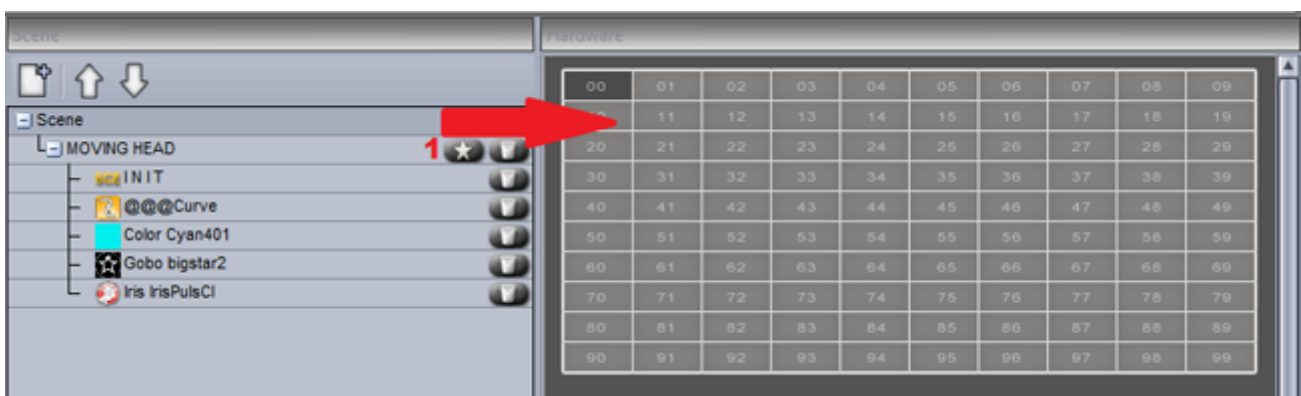
Cada interfaz tiene 5 áreas. Las nuevas áreas se pueden crear aquí (1). Las páginas pueden ser asignadas a un área, al hacer clic aquí (2). Nuevas escenas stand-alone se pueden crear aquí (3).



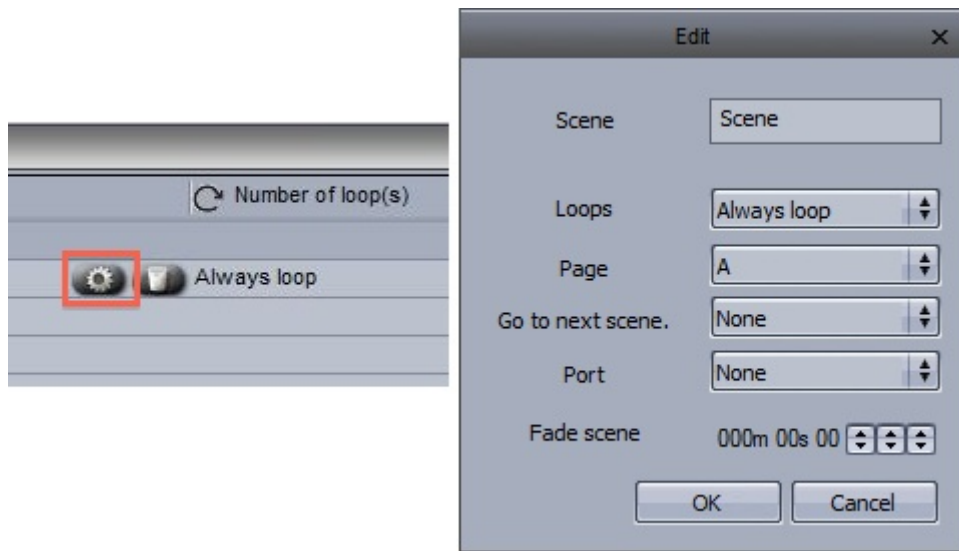
Creación de una escena stand-alone

Una escena stand-alone puede contener una combinación de ESCENA y botones INTERRUPTORES. Hacer clic aquí (1) para insertar un botón nuevo.

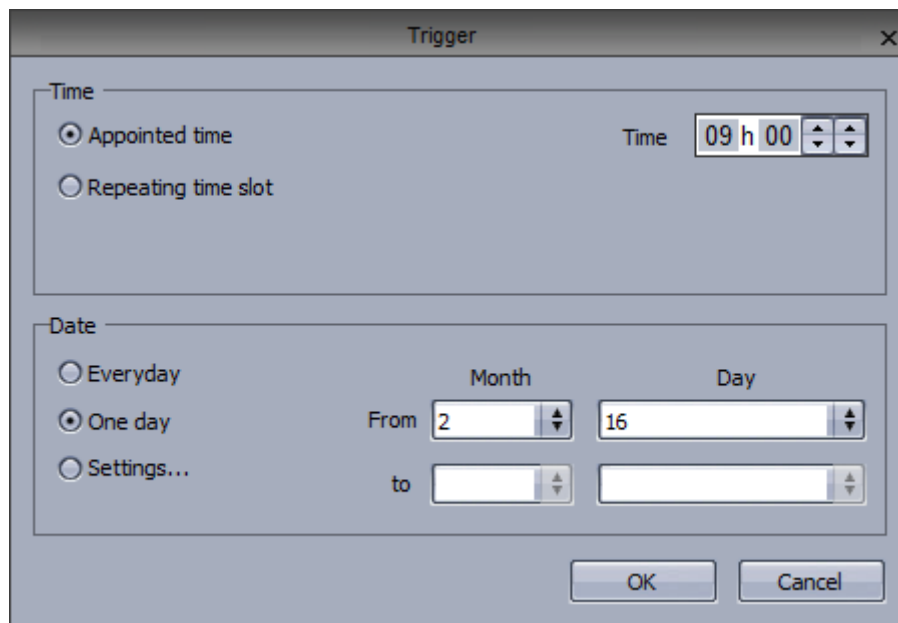
Arrastrar la escena desde panel de escenas hacia uno de los 99 espacios de escena. Asegurarse de que el área correcto esté seleccionado.



Una vez que la escena stand-alone ha sido arrastrada a la interfaz, otros ajustes de escena tales como repetición y activación de puertos se pueden modificar seleccionando aquí (1).

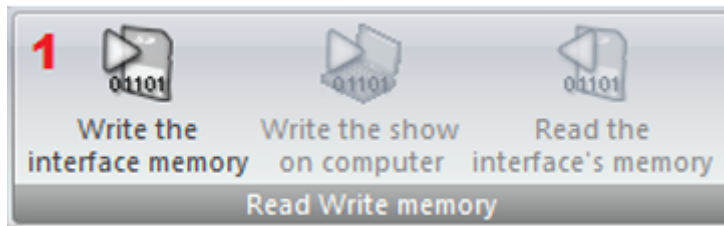


Las interfaces tienen un reloj interno y calendario para que las escenas se pueden activar por fecha y hora. Los disparadores de la fecha y la hora se pueden asignar en la pestaña de calendario. Seleccione la escena desde la izquierda y se arrastra sobre el calendario. El tiempo se puede modificar haciendo doble clic.



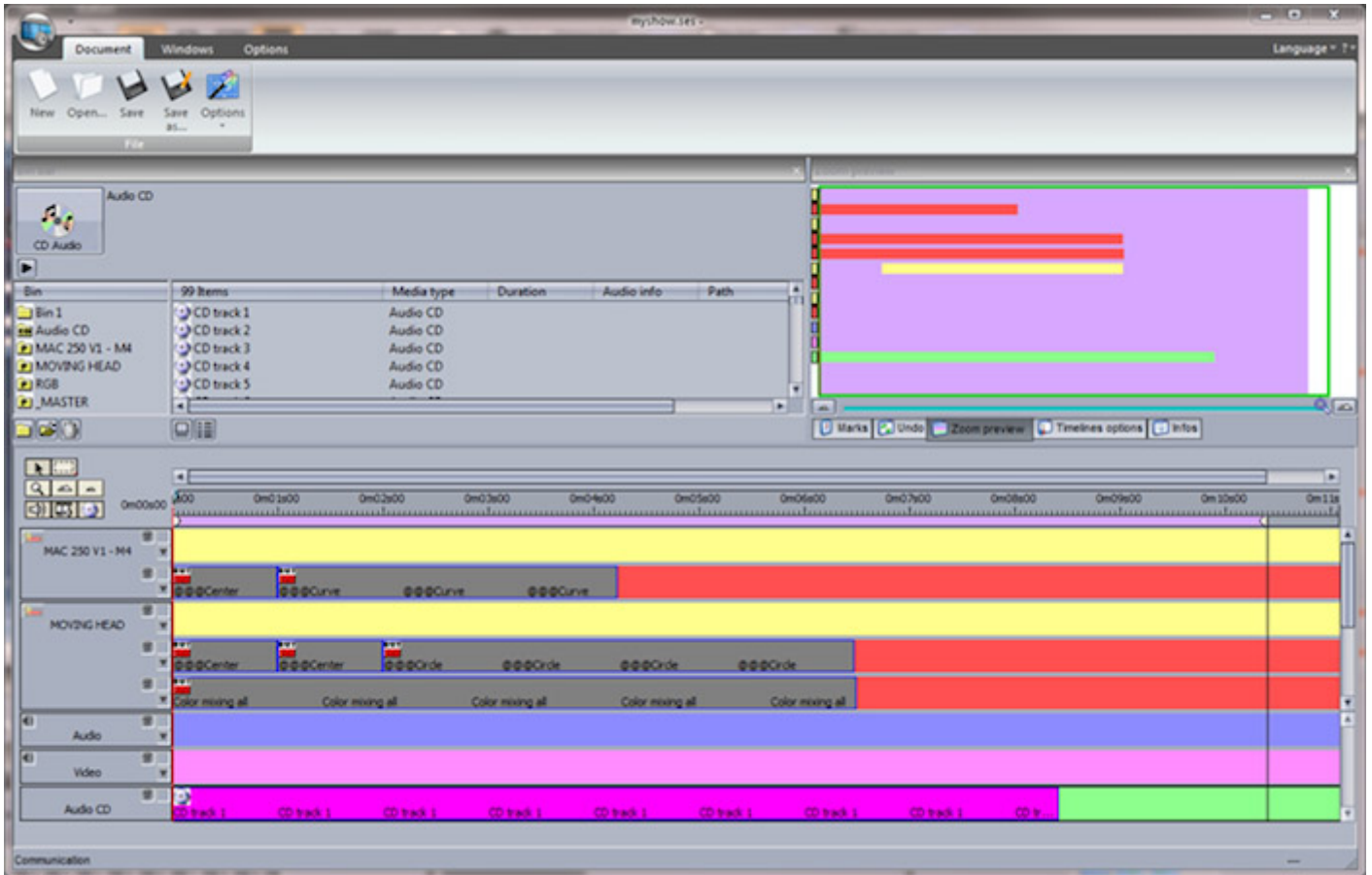
Nota: el tiempo de activación creado dentro de los ajustes de los botones no son aplicados en modo stand-alone.

Una vez las escenas stand-alone se han creadas y asignadas, la memoria puede ser escrita aquí (1).



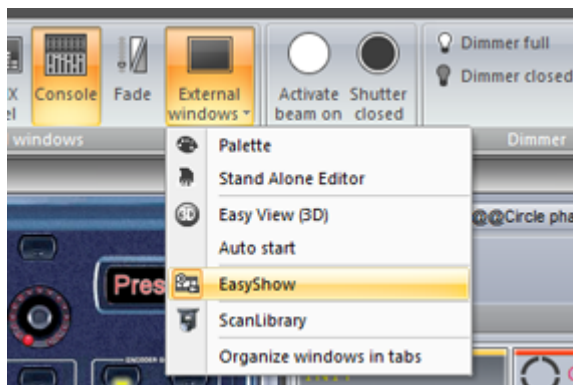
8. Easy Show

Easy Show se incluye dentro del paquete Sunlite primera clase. Le permite sincronizar los botones de Sunlite con audio y vídeo. La programación se realiza utilizando líneas de tiempo, al igual que otros paquetes populares de software para la edición de audio y vídeo. Easy Show es rápido y sencillo. Agregar escenas de iluminación es tan fácil como arrastrar y soltar desde Sunlite Suite hacia Easy Show.

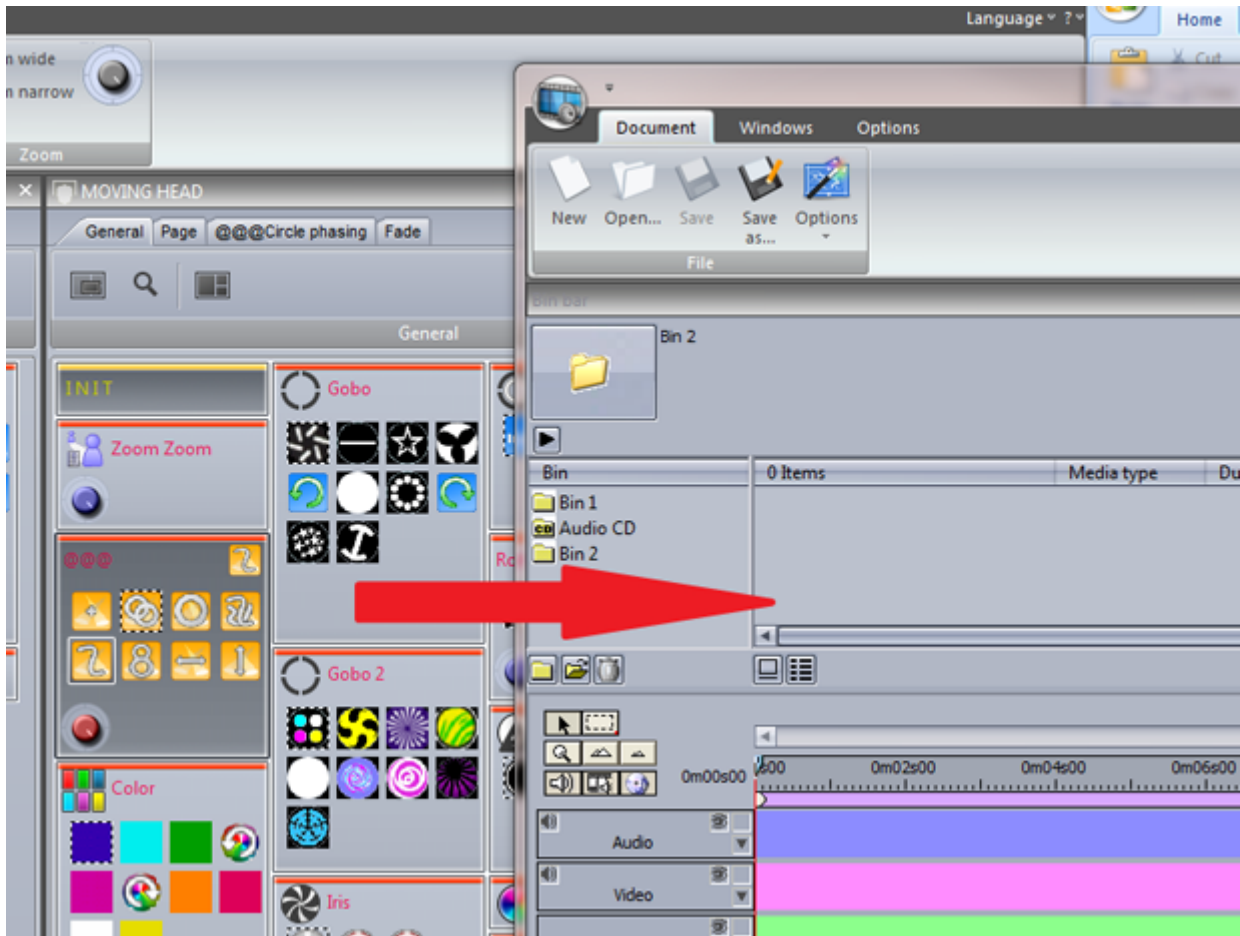


8.1. Introducción

Easy Show se puede abrir haciendo clic aquí. Compruebe el estado de la comunicación de Easy Show en la esquina inferior izquierda de la ventana.

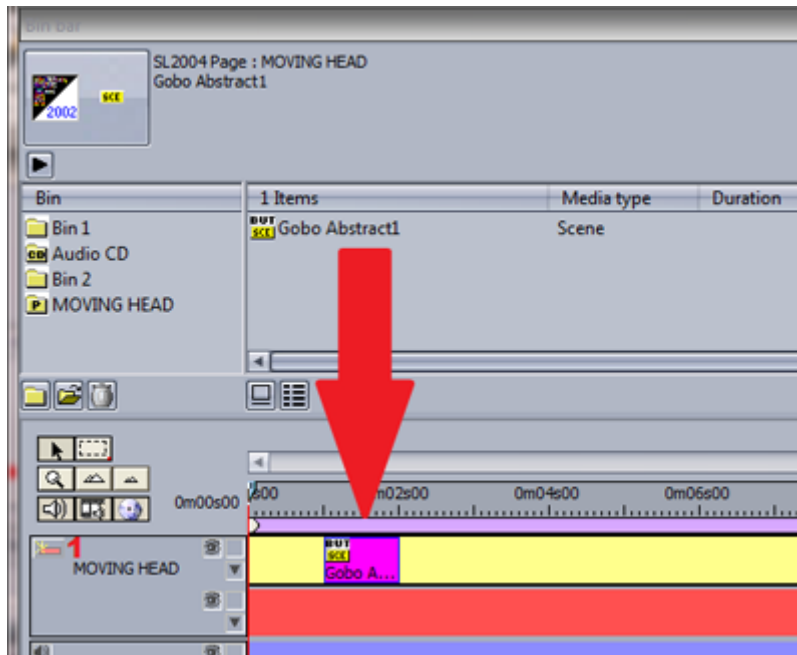


Para añadir un botón a Easy Show, simplemente presione ctrl + botón derecho del ratón y arrastre el botón de la ventana de Sunlite Suite 2 a el bin de clip dentro de la ventana de Easy Show.

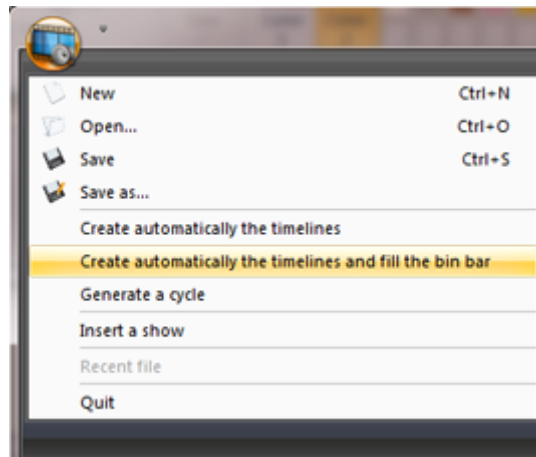


Se configura automáticamente una nueva pista para la página. La escena ahora se puede arrastrar a la nueva pista.

Observe que la pista se divide en dos secciones. La sección superior es para las ESCENAS y CICLOS y la sección inferior es para los INTERRUPTORES. Si es necesario tener más de un Interruptor activado a la vez, haga clic aquí (1) para crear un Interruptor nuevo de línea de tiempo.

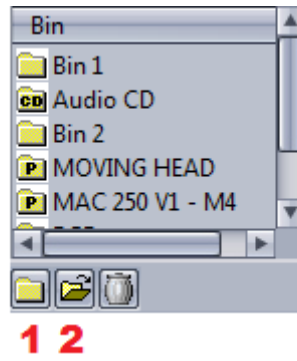


Para crear automáticamente una pista para cada página de su show y para llenar los bins con todos los botones de iluminación, haga clic aquí.

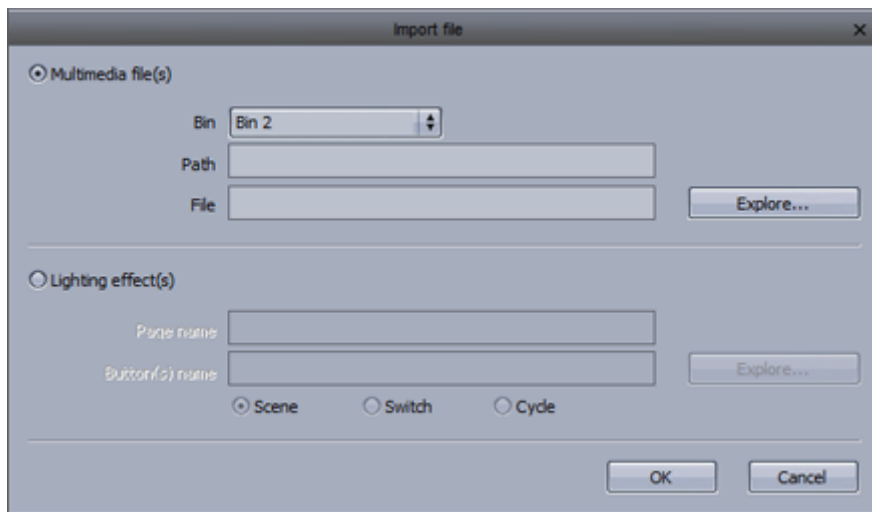


8.2. Crear Líneas de Tiempo Manualmente

Para crear una línea de tiempo de forma manual, primero tiene que crear un bin. El bin es donde se guardan sus escenas de iluminación, vídeos o archivos de audio. Cada bin corresponde a una pista. Usted puede tener tantos bins como desee para sus archivos de multimedia, pero sólo puede tener un solo bin para cada página de luminarias. Para crear un bin, haga clic aquí (1). Para importar archivos de multimedia a su nuevo bin, o para importar un botón a un bin de una nueva página, haga clic en Importar (2).



Puede importar archivos de multimedia ó efectos de iluminación desde Suite 2 hacia un bin.



8.3.Opciones de Línea de Tiempo

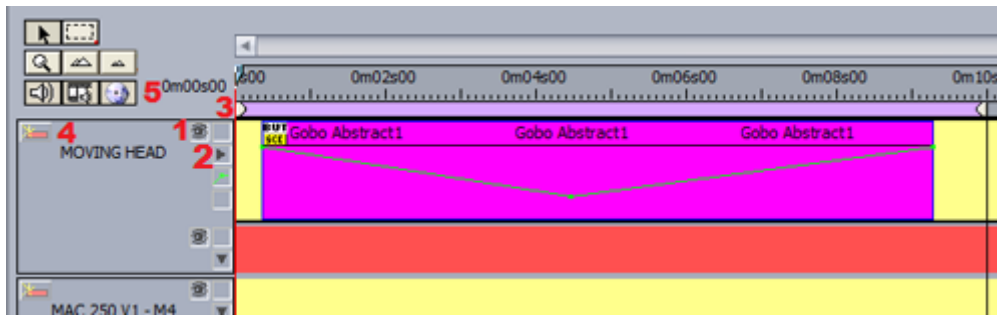
Como se ha visto en el tema anterior, la línea de tiempo es donde se construyen las secuencias. Al hacer clic aquí (1), se oculta la pista desde Suite 2.

Las pistas pueden ser ampliadas here (2) para la automatización de las funciones de velocidad y dimmer, consulte el siguiente tema para obtener más información sobre cómo hacer esto.

Haga clic aquí (3) para bloquear una pista. Esto evitará que se mueva accidentalmente el contenido.

Pistas adicionales pueden ser añadidos aquí (4) si usted desea tener más de un interruptor activado a la vez.

Mostrar y ocultar pistas multimedia aquí (5).



Si tiene que mover más de una escena a la vez, haga clic en la herramienta de selección de bloque aquí (1).

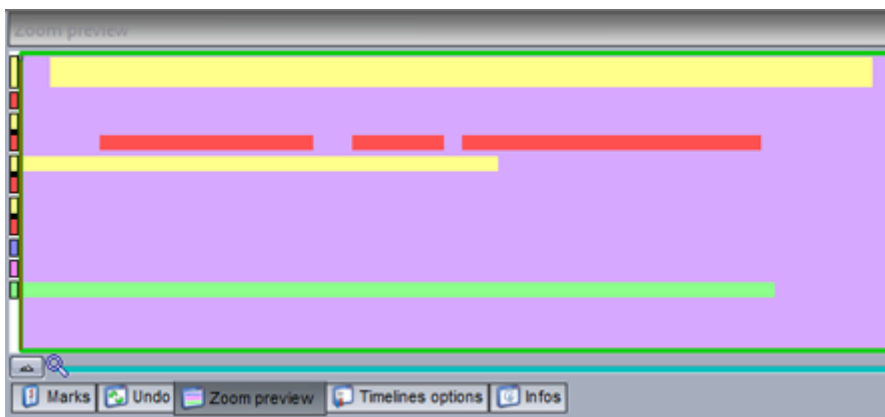
Todas las escenas en una pista en particular se pueden seleccionar o todas las escenas de la secuencia entera (2).

Ampliar dentro y fuera de la línea de tiempo aquí (3).



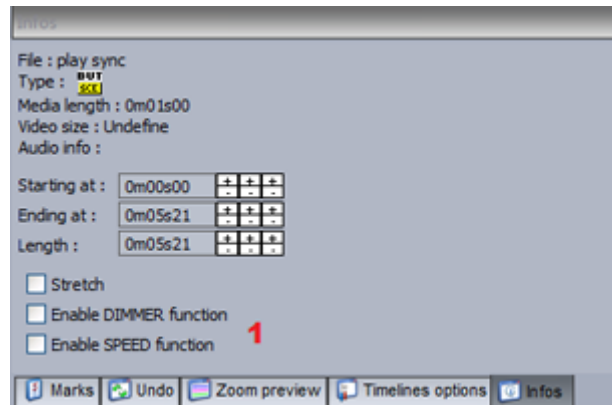
8.4.Otras Opciones

Ampliar Vista Preliminar- Esta ventana le permite navegar fácilmente por la línea de tiempo



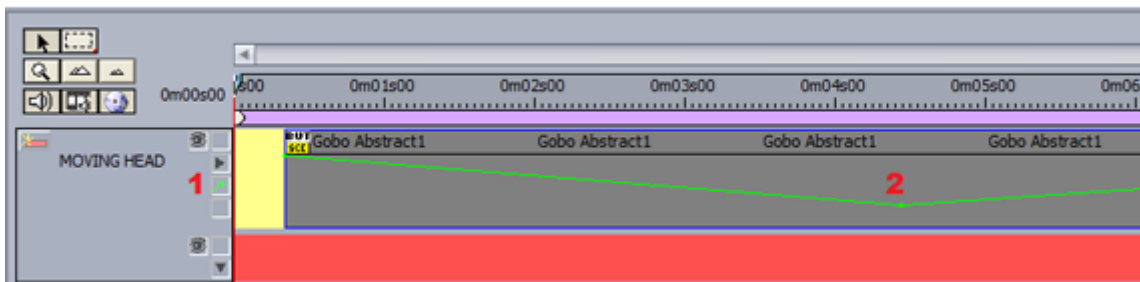
Deshacer- Esta ventana contiene una lista de nuestras acciones recientes por lo que es muy sencillo volver si se ha cometido un error.

Infos: Esta área muestra información sobre el bloque seleccionado. Haga clic aquí (1) para activar las funciones de velocidad y dimmer.

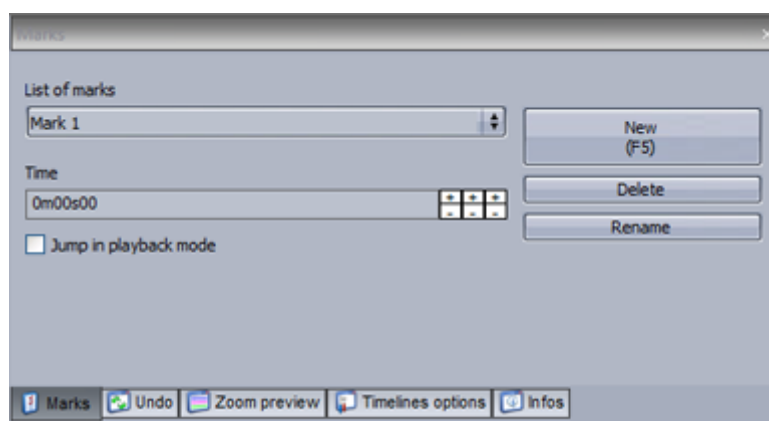


Una vez que las funciones de dimmer y velocidad están activadas, haga clic aquí (1) para editar. Para cambiar el brillo de la iluminación durante la escena, dibujar una línea aquí (2).

Otros puntos adicionales pueden ser creados haciendo clic en la línea, y se eliminan al seleccionar y arrastrar fuera de la pista.



Puntos de marcación se pueden agregar a una línea de tiempo. Estos pueden ser usados para detener la reproducción. Si se selecciona "Saltar el modo de reproducción", la reproducción continuará cuando se alcanza el marcador.



Si usted está utilizando un vídeo, lo puede ver en pantalla completa pulsando F1.

8.5.Activación

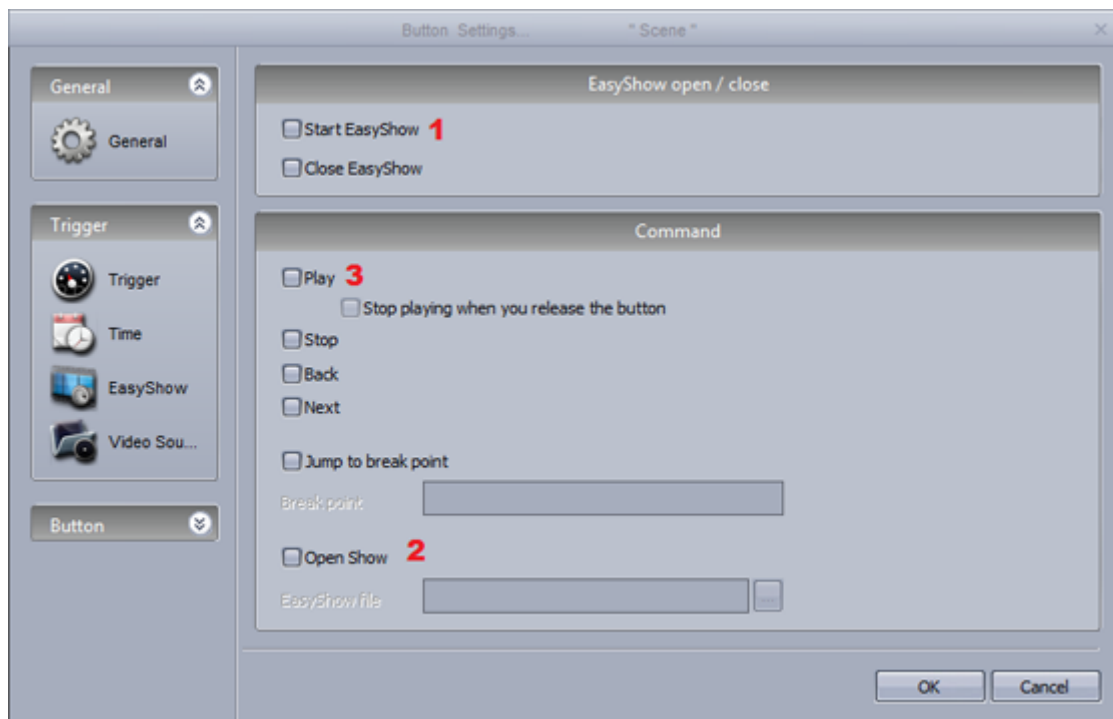
Además de los controles de reproducción en la ventana de Monitor de Easy Show, las secuencias también se pueden activar desde los botones en Suite 2. Crear una nueva escena o interruptor e ir a los ajustes de los botones. Seleccione Easy Show.

Hacer clic aquí (1) iniciará Easy Show cuando se selecciona el botón.

Abra un nuevo show aquí (2).

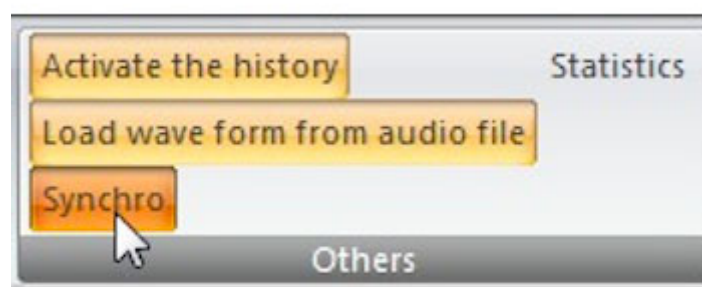
Puede reproducir un show aquí (3).

Otros comandos incluyen detener el show y saltar entre los marcadores.



8.6.Opciones de Sincronización

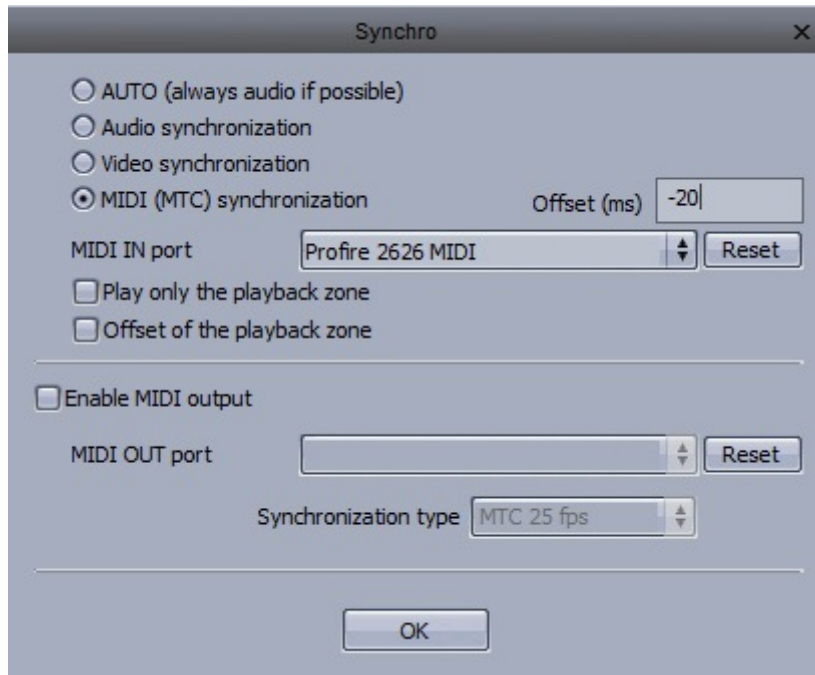
Easy Show tiene varias opciones de sincronización. El cuadro de diálogo de sincronización se puede encontrar aquí.



Un dispositivo de sincronización puede ser elegido aquí:

- Audio: La línea de tiempo siempre será sincronizada con la hora de audio. Si el audio fuera a saltar (por ejemplo, si un proceso de mayor prioridad se llevó a cabo), la línea de tiempo también salta para garantizar que su iluminación esté siempre justo a tiempo con el audio
- Código de Tiempo MIDI: Las Líneas de Tiempo se pueden sincronizar con el código de tiempo MIDI (MTC). Asegúrese de que la interfaz MIDI está conectado a su computador antes de abrir Easy Show. Un desplazamiento puede ajustarse si se experimentan retrasos

Otros dispositivos de código de tiempo MIDI se pueden sincronizar desde Easy Show. Seleccione "Habilitar salida MIDI" y seleccione el dispositivo de salida MIDI deseado.

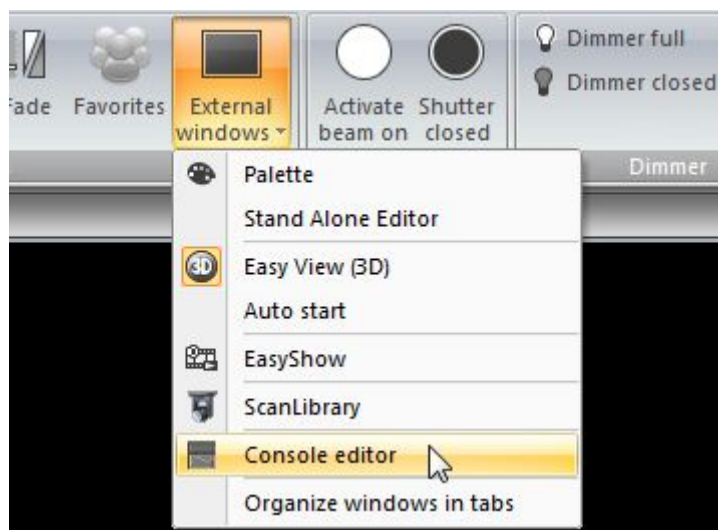


9. Otro Software

9.1. Editor de Consola

Con el editor de consola, puede crear una pantalla virtual para ser controlada por medio de una pantalla táctil o un dispositivo iPhone, iPad, o Android utilizando la aplicación de EasyRemote. También puede usar el editor de consola para crear una representación gráfica de su controlador MIDI o DMX con faders móviles, diales y botones. Estos pueden estar conectados luego a casi todas las funciones del software. Consulte el tema de Consola para obtener más información sobre como cargar y asignar una consola diseñada previamente.

El editor de consola se puede abrir desde el menú Externo de Windows.



Para añadir un componente, seleccione el componente de la cinta y haga clic en el lugar deseado en la consola. Aparecerá una lista de componentes disponibles. Haga clic en "Default" para insertar un componente sin aspecto. Los componentes predeterminados son los mejores para consolas EasyRemote porque el aspecto del componente se guarda dentro de la aplicación del teléfono inteligente o tableta, por lo tanto, los tiempos de carga son mucho más rápidos.

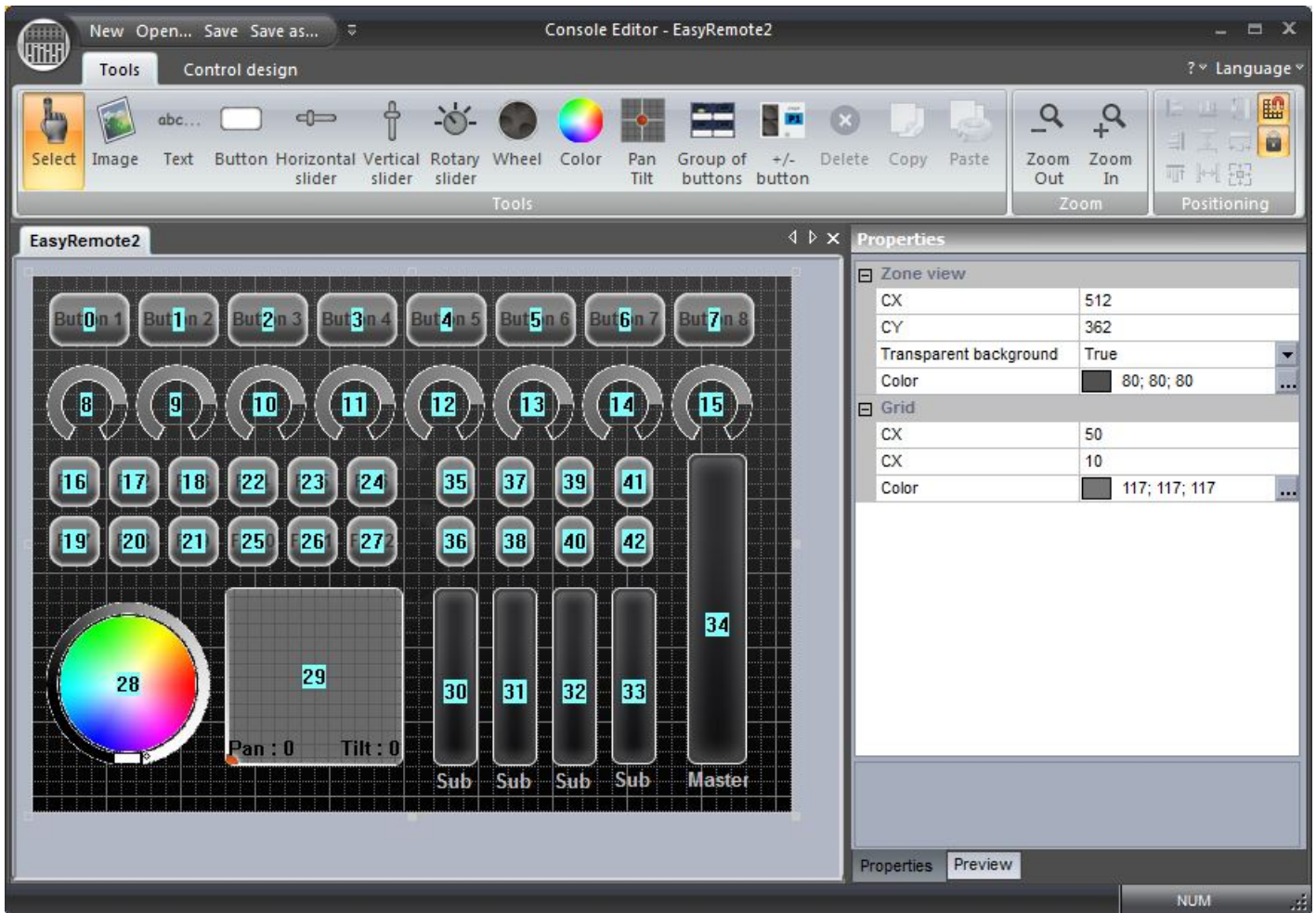
Los componentes se pueden mover arrastrándolos, asegúrese de que la opción de bloqueo está desactivada en la parte superior derecha de la cinta. Para cambiar el tamaño de un objeto arrastrar uno de los 8 cuadrados. Manteniendo presionada la tecla Alt y arrastrando va a cambiar el tamaño de la zona del componente, mientras que se mantiene el tamaño de la imagen del componente. Cada zona del componente puede contener una imagen y algún texto.

Las propiedades del componente seleccionado aparecen a la derecha. Estos incluyen:

- Posición
- Tamaño
- Grupo: Los componentes pueden ser añadidos a un 'Grupo' (o 'Banco'). Un objeto 'Grupo de botones' puede ser asignado luego al grupo. Esto permite que diferentes controles puedan ser asignados a el componente dependiendo del botón del grupo seleccionado.
- Zone Draw: Aquí puede ajustar el tamaño de la imagen, el diseño de control utilizado (archivo .ccd), y la posición y alineación de la imagen dentro de la zona.
- Propiedades deText: Cada zona puede contener una imagen y algún texto, aquí se puede establecer el texto predeterminado, el color, la fuente y la alineación dentro de la zona.

-Botón: el comportamiento del botón predeterminado se puede establecer aquí como 'modo Flash' (el botón se libera al soltar con el ratón) y la información de velocidad MIDI.

-Data: Aquí es donde se hacen las asignaciones MIDI y DMX. Para los usuarios de iPhone, iPad, y Android, las asignaciones EasyRemote se hacen automáticamente.



Custom component design

Le recomendamos utilizar los diseños de componentes 'Default' siempre que sea posible ya que estos pueden cambiar con facilidad de tamaño, de color, y se pueden enviar a través de la red local a un teléfono inteligente o tablet. Sin embargo, en algunas circunstancias, es útil diseñar un aspecto personalizado para un botón, fader o dial. El diseñador CCD se puede utilizar para la creación de componentes personalizados.

Para crear un componente personalizado:

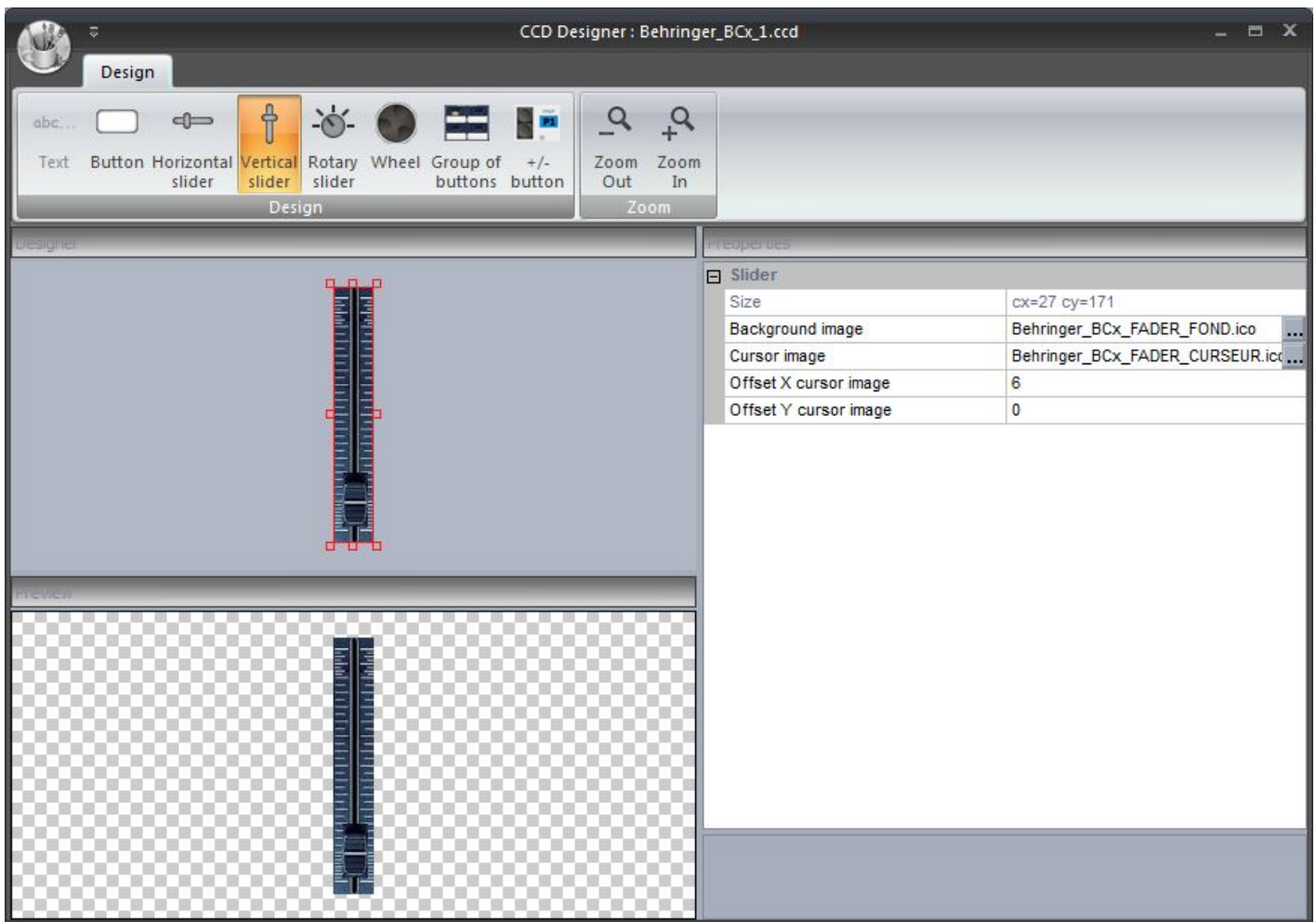
-Hacer clic en la pestaña "diseño de control"

-Hacer clic en el botón "Nuevo" en la barra de la cinta, o el botón "Editar" para editar un archivo existente CCD

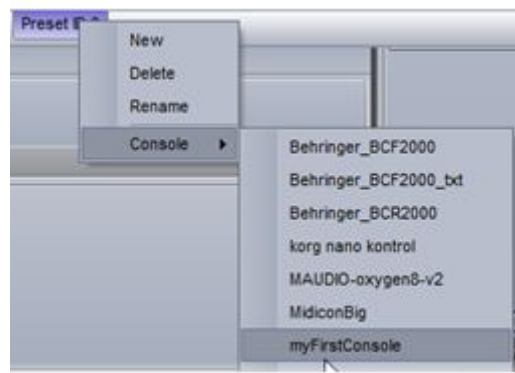
-Cada archivo CCD puede contener 1 de cada componente. El tipo de componente se puede seleccionar desde la barra de la cinta

-El diseño de los componentes aparece en la parte superior y una vista preliminar del componente aparece en la parte inferior

-Las propiedades se pueden ajustar a la derecha como la imagen, la posición del cursor, imagen del cursor, y ángulo de dial...

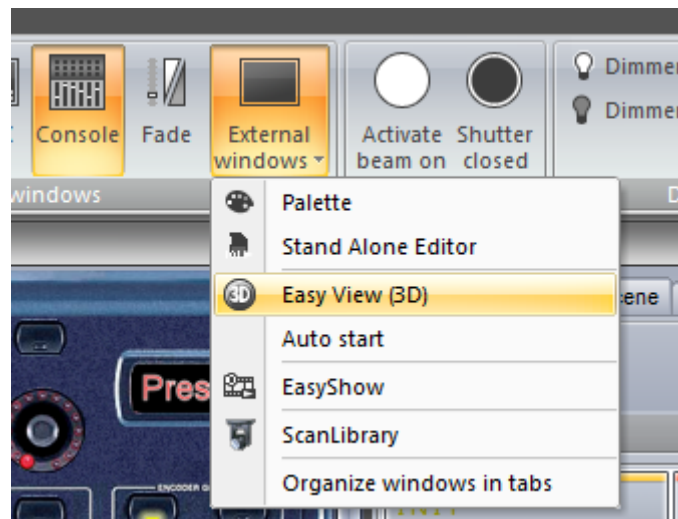


Una vez guardada su consola, aparecerá dentro de la lista de selección de consola. Ver el tema de 'Consola (MIDI, DMX, EasyRemote)' para más información en asignar la consola y asignar comandos del software.

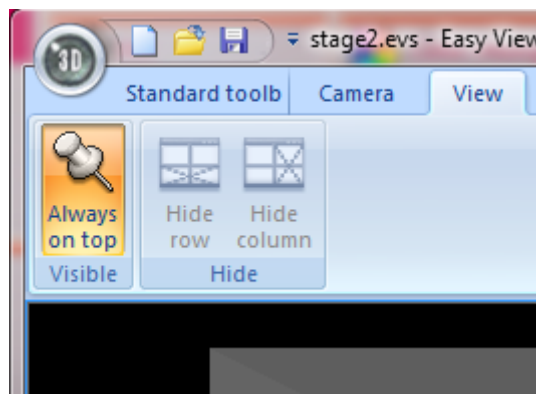


9.2. Visualizador 3D

Para iniciar el visualizado 3D, seleccione "Easy View (3D)".



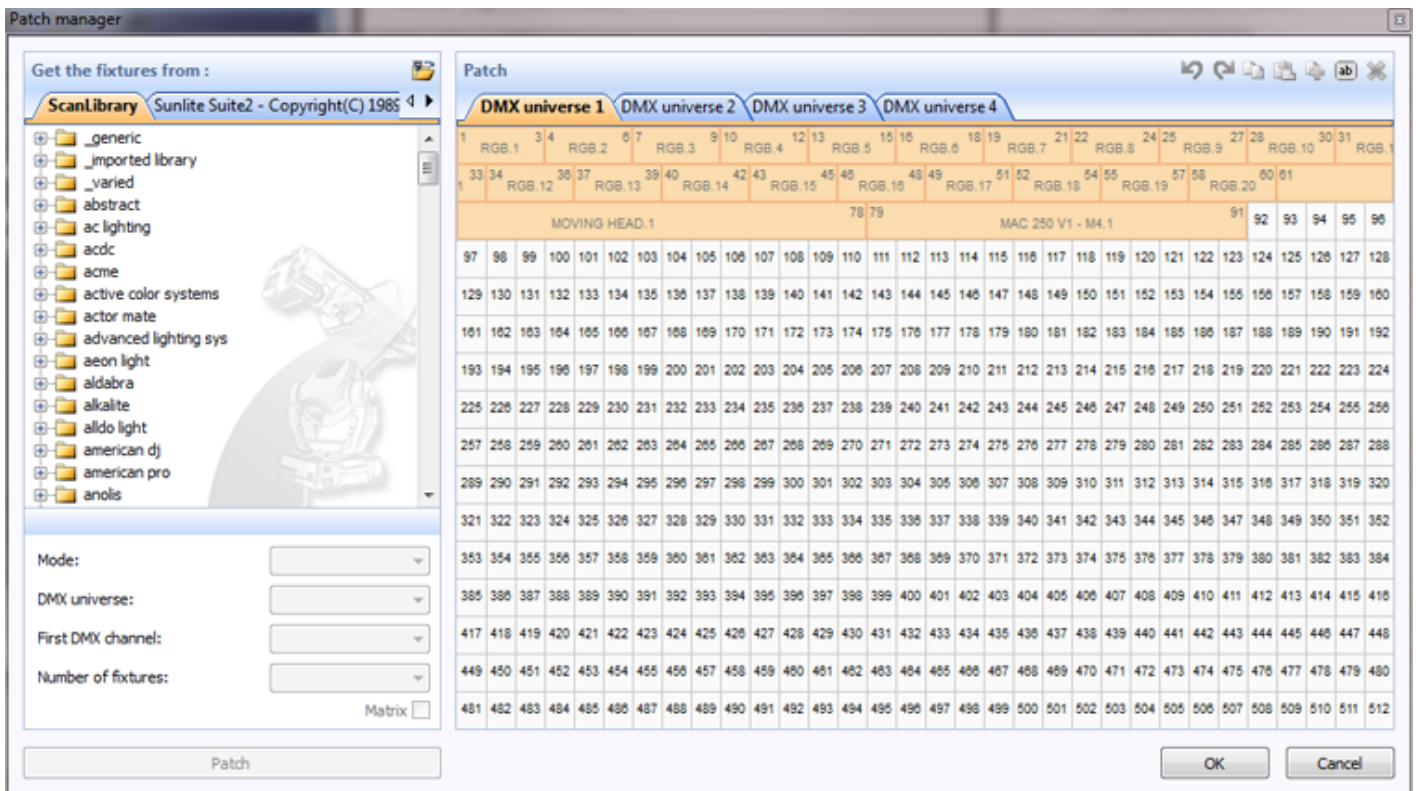
La ventana aparecerá en la parte superior de todas las ventanas, para desactivar esta función, seleccione Ver y haga clic aquí.



Las luminarias en el visualizado 3D se comunicará automáticamente con sus luminarias en Sunlite Suite 2. "Controlado por Sunlite Suite 2" se muestra en la parte inferior.



A veces es posible que tenga un canal DMX en Suite 2, controlando varias luminarias en realidad, por ejemplo, 1 canal de par can puede activar 4 par cans. En este caso, tendrá que parchear estos accesorios adicionales en el visualizado.



Para obtener más información sobre cómo utilizar Easy View, ver los temas de Magic 3D Easy View

9.3. Editor de Scan Library

Scan Library le permite crear su propio perfil de luminaria para usar con Suite 2.

Antes de crear su propio perfil de equipo, compruebe que no haya sido ya creado por otro usuario, consulte los foros de SSL, accediendo a su cuenta en www.nicolaudie.com.

Si está editando una luminaria que ya está en uso por Suite 2, tendrá que reiniciar Suite 2 para que los cambios surtan efecto.

Si desea volver a generar los botones previamente programados después de modificar un perfil, tendrá que volver a parchear las luminarias. La ventana de ruta se puede acceder desde el diálogo de configuración de página.

Haga clic aquí para abrir el Editor de Scan Library.

