

Light Rider



Light Rider

Manual de usuario

Tabla de contenido

1. Hardware setup	3
1.1. Conectando a una interfaz DMX	3
LR512 WiFi DMX interface	3
'Otras' interfaces Nicolaudie Group	4
Conectando a un dispositivo Art-Net	4
Información de licencia Art-Net	5
1.2. Configuración de interface DMX	7
Tipos de conexión del LR512	7
Compras de licencias adicionales SUT	8
Sincronizando licencias SUT	8
2. Configuración de proyecto	10
2.1. Gestionando tus proyectos	10
Sincronización y uso compartidos de proyectos	10
Administrar archivos de proyectos localmente	11
2.2. Configuración de luminarias	12
Perfil de luminarias	12
Parcheo de luminarias	12
Dirigiéndose a tus Luminarias	14
Índice de luminaria	14
Organización de luminarias en 2D view	15
Controlar luminarias usando faders	16
Configuración de limitaciones de giro/inclinación	17
3. Control Live	18
3.1. Colores	18
Eligiendo un efecto	18
Seleccionando tus colores	19
3.2. Movimiento	21
Eligiendo un efecto	21
Posición central y ventilador	22
3.3. Flash FX	23
3.4. Controles especiales	24
Control Gobo	24
Control Strobe	25
Otros diales	26
3.5. Dimmers	26
3.6. Presets	28
3.7. Sincronizando efectos	29
BPM	30

Pulse	30
Ableton Link	31
3.8. Control MIDI	32
Ejemplos de configuración MIDI	32
4. Visualizador 3D	34
4.1. Requerimientos	34
Lista de verificación	34
4.2. Configuración	34
Configuración de Hardware	34
Configuración de Software	35
4.3. Navegando por el visualizador 3D	36
Configuración de visualizador 3D	37

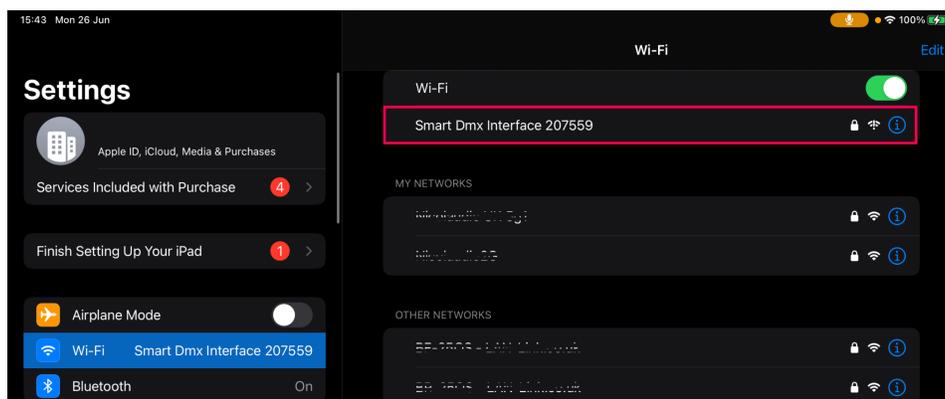
1. Configuración del Hardware

1.1. Conectando a una interfaz DMX

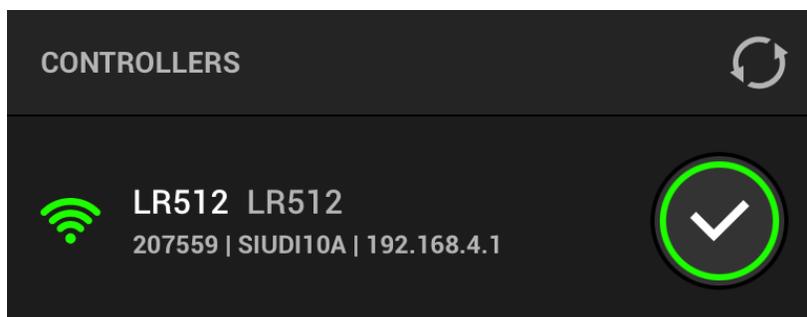
Interfaz LR512 WiFi DMX

Light Rider ha sido específicamente diseñado para ser usado con el dispositivo LR512 WiFi DMX. Por defecto, usted tendrá permitido conectar su dispositivo al utilizar el punto de acceso creado cuando el dispositivo está encendido. Simplemente enchufe su interfaz en una fuente de poder, vaya a la configuración del WiFi dentro de su tableta, y conectar a la conexión “**Smart DMX Interface xxxxxx**” (Donde la ‘x’s indican el número serial de la interfaz). Hay dos contraseñas posibles que puedes usar para conectar el dispositivo:

- Nuevos Dispositivos (Numero serial ENCIMA 180000): **smartdmx0000**
- Viejos Dispositivos (numero serial DEBAJO 180000): **00000000**



El dispositivo tomará 20 segundos para conectarse. Desde allí, puede iniciar la aplicación Light Rider (Si aún no ha iniciado sesión- usted tendrá que crear una cuenta si usted aún no tiene una). Una vez que haya iniciado sesión, usted podrá ir a la ventana de Settings y conectarse a la interfaz al seleccionar el LR512 en la lista de ‘Controllers’ en la parte derecha de su pantalla. Si usted no puede ver su dispositivo, presione el botón Refresh a la derecha del texto ‘Controladores’ . Una vez conectado, el dispositivo se mostrará en verde en la lista.



‘Otras’ interfaces del Nicolaudie Group

Light Rider puede ser usado con otros dispositivos fabricados por el Nicolaudie Group. En la mayoría de los casos, esto requerirá otras licencias adicionales, y algunos procesos diferentes para configurar.

Opciones Android:

- Cualquier interfaz SUT (Smart Upgrade Technology) USB DMX puede ser usada con Light Rider en Android. Usted tendrá que comprar la licencia de Light Rider si esta no ha sido aún adquirida. Usted puede conectar el dispositivo a la tableta usando un cable OTG, entonces seleccionando la interfaz en la lista de ‘Controllers’ en la pantalla de Settings.
- Cualquier interfaz del Nicolaudie Group que tenga un puerto Ethernet (DVC Gold, DVC GZM, Sunlite EC, Sunlite FC, etc) pueden ser usados con Light Rider en Android. Simplemente conecte su dispositivo a su red, entonces conectar la tableta a la misma red. Ahora debería poder detectar y seleccionar la interfaz en la lista de ‘Controllers’ en la pantalla de Settings.
- Cualquier dispositivo Art-Net puede ser usado con Light Rider en Android. Mirar sección 1.1. [‘Conectando a un dispositivo Art-Net’](#) para más información. (**Art-Net para Android próximamente**)

Opciones iOS:

- Cualquier interfaz de Nicolaudie Group que tiene un puerto Ethernet (DVC Gold, DVC GZM, Sunlite EC, Sunlite FC, etc) puede ser usado con Light Rider en iOS. Simplemente conecta el dispositivo a tu red, entonces conectar la tableta a la misma red. Ahora debería poder detectar y seleccionar la interfaz en la lista de ‘Controllers’ en la pantalla de Settings.
- Cualquier dispositivo Art-Net puede ser usado con Light Rider en OS. Mirar sección 1.1. [‘Conectando a un dispositivo Art-Net’](#) para más información.

Puede encontrar más información sobre la compra de licencias para su dispositivo SUT en la sección 1.2. [‘compra de licencias adicionales SUT’](#).

Conectando a un dispositivo Art-Net

Antes de conectar a un dispositivo Art-Net, deberá asegurarse de haber comprado la licencia correcta. Este proceso funciona de manera ligeramente diferente para las versiones de Android de iOS de Light Rider:

- **Android:** Para usar Art-Net en Android, primero debe tener un dispositivo SUT compatible con la licencia Art-Net comprada. Este dispositivo actuará como una llave para desbloquear la funcionalidad de Art-Net. El dispositivo debe ser conectado a la aplicación Light Rider para que la aplicación pueda leer la licencia de Art-Net, esto desbloqueará la

función y le permitirá conectarse a su dispositivo Art-Net. (**Art-Net para Android próximamente**)

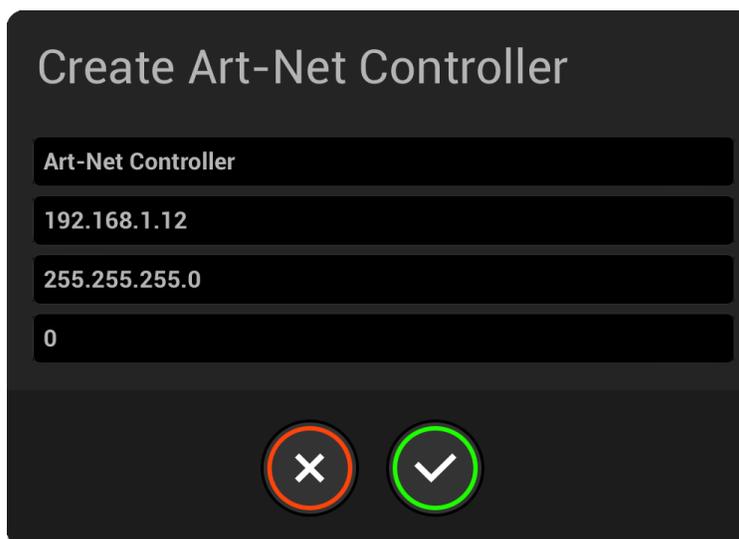
- **iOS:** Para usar Art-Net en iOS, debe comprar la licencia de Art-Net desde la propia aplicación. Esta opción puede ser encontrada en la pantalla de Settings. Tenga en cuenta que esta es una compra 'In-App' y se realiza directamente con Apple.

Puede encontrar más información sobre las licencias de Art-Net en la sección 1.1. [‘Información de licencia Art-Net’](#).

Para conectar tu dispositivo Art-Net dentro de la aplicación Light Rider, primero debes asegurarte de que la tableta esté conectada a la misma red WiFi que el dispositivo Art-Net. La mayoría de los dispositivos aparecerán automáticamente en la lista de 'Controllers' en la pantalla de Settings. Si no ve su dispositivo en la lista, puede configurar uno manualmente presionando el botón '+' en la parte inferior de la lista de Settings. Desde acá, deberá ingresar la siguiente información:

- Nombre del dispositivo: El nombre que aparecerá en la lista. Puede introducir cualquier nombre aquí.
- Dirección IP: Ingrese la dirección IP exacta del dispositivo Art-Net (esto generalmente se muestra en algún lugar del dispositivo).
- Máscara de red: Introduce la máscara de red del dispositivo Art-Net. Suele ser un valor estándar de 255.255.255.0 o 255.0.0.0.
- Universo Art-Net: Introduzca el puerto de salida desde el que desea enviar datos DMX. Tenga en cuenta que los puertos Art-Net comienzan desde 0, en lugar de 1!

Una vez al crear un dispositivo Art-net, tu puedes seleccionarla desde la lista de controles como esperado.



Create Art-Net Controller

Art-Net Controller

192.168.1.12

255.255.255.0

0

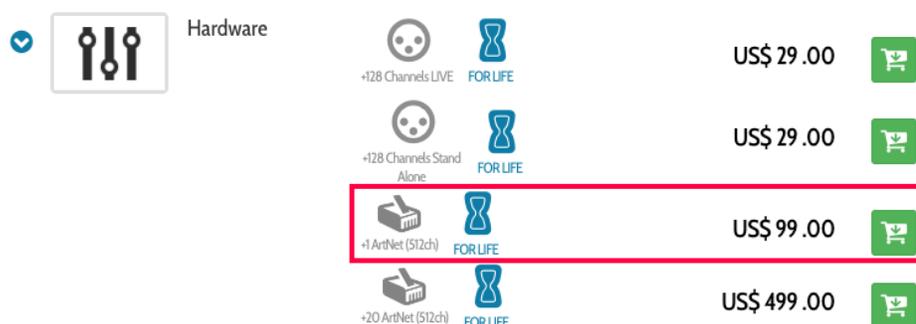
X ✓

Información de licencia Art-Net

Como se dijo anteriormente, la licencia Art-Net se maneja de manera diferente en las tabletas Android e iOS. Estas dos licencias son completamente independientes y no son intercambiables ni compatibles con las plataformas de los demás.

Licencia Art-Net en Android (**Art-Net para Android próximamente**):

- La licencia Art-Net para tabletas Android es administrada por Nicolaudie Group y se compra a través del sitio web store.dmxsoft.com. Esta versión de la licencia de Art-Net se almacena dentro de la interfaz DMX.
- La licencia Art-Net para Android puede ser usada con otros softwares compatibles. Por ejemplo, si tienes una licencia al software Daslight en tu dispositivo, puedes usar Art-Net con Light Rider y al igual con Daslight.
- La licencia Art-Net para Android requiere un dispositivo SUT (se puede encontrar una lista en el sitio web de Light Rider). Este dispositivo deberá estar conectado a la aplicación Light Rider mediante un cable OTG para desbloquear la función.

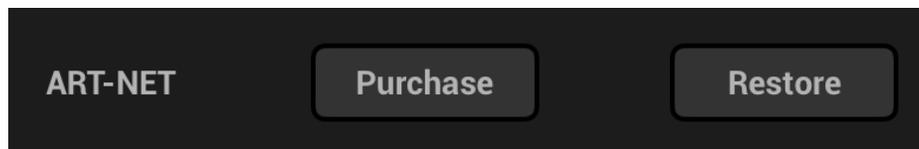


Licencia Art-Net para iOS:

- La licencia Art-Net para iPads es controlada por Apple y comprada vía la App Store de Apple. Esta versión de la licencia Art-Net está vinculada al Apple ID del usuario y permanece en el iPad para verificación.
- Deberá iniciar sesión con su ID de Apple y su cuenta de iCloud para que Art-Net funcione correctamente. Si ha iniciado sesión con su ID de Apple, pero no con su iCloud, se le pedirá que restablezca la licencia de Art-Net cada vez que inicie Light Rider. Si no ha iniciado sesión con su ID de Apple, no podrá utilizar su licencia de Art-Net.
- La licencia Art-Net para iPad solo se puede usar con la aplicación iOS Light Rider.
- La licencia Art-Net para iPad no requiere dispositivo SUT.

Para comprar la licencia de Art-Net para su iPad, puede ir a Configuración y presionar el botón "Purchase" junto al texto "Art-Net". Si ya compró la licencia en un iPad separado, puede restaurar la compra presionando el botón "Restore" inmediatamente a la derecha del botón Purchase.

Deberá iniciar sesión en la misma cuenta de iCloud para que esto funcione. **Tenga en cuenta-** Si usted ha comprado la licencia Art-Net en la aplicación 'Light Rider Classic' y desea restaurar la compra dentro de la nueva aplicación 'Light Rider'; deberá enviar una copia de su recibo original de Apple a nuestro equipo de soporte al generar en store.lightrider.com/support.



1.2. Configuración de interfaz DMX

Tipos de conexión del LR512

El dispositivo LR512 puede conectarse a Light Rider por WiFi usando dos diferentes métodos- 'Access Point' y 'Station' mode. También es posible programar el dispositivo en modo 'Dual' - que significa puede utilizar cualquiera de estos métodos de conexión. La diferencia entre los modos es la siguiente:

- **Access Point:** El dispositivo LR512 se vuelve detectable como una red. Esto te permitirá conectarte al LR512 dentro de las configuraciones de WiFi, permitiendo que el dispositivo se conecte dentro de la aplicación Light Rider. Cuando la tableta esté conectada al punto de acceso, no tendrá ninguna conexión a Internet.
- **Station:** El LR512 se conecta a la red local. Conectando la tableta en la misma red permitirá que el dispositivo sea detectado en la aplicación de Light Rider, permitiendo conectarse al dispositivo.
- **Dual:** El dispositivo puede ser conectado usando Access Point o Station.

Por defecto, el LR512 estará en modo Dual pero es posible cambiarlo a Access Point o modo Station exclusivamente usando la herramienta Hardware Manager para Mac y PC. Puede descargar Hardware Manager desde nuestro sitio web lightrider.com/#download.

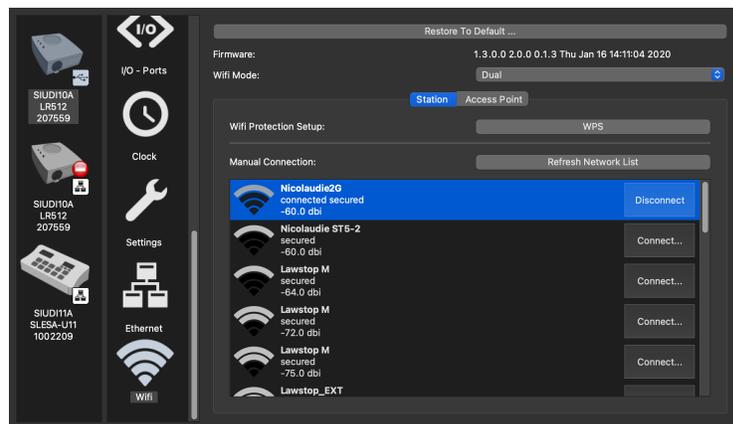
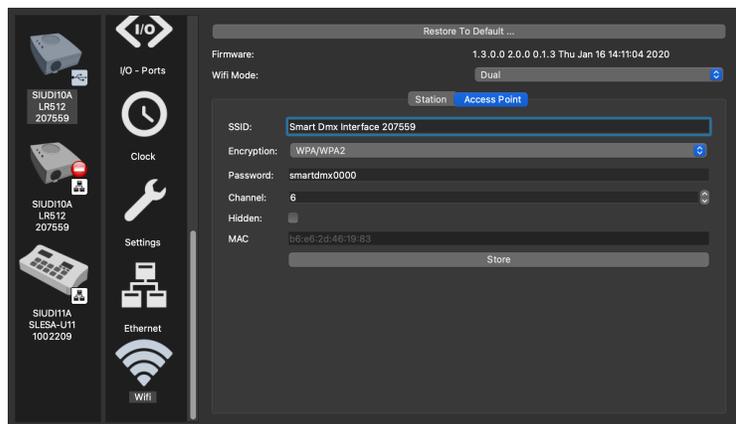
Ya al descargar e instalar Hardware Manager, puede ajustar la configuración del LR512 completando los siguientes pasos:

- Abrir Hardware Manager.
- Conectar tu LR512 y seleccionar la interfaz cuando aparezca en la lista.
- Select the WiFi tab.

Aca podrás cambiar el 'WiFi mode' (Elegir entre Access Point, Station, o Dual mode), ajuste la configuración específica del punto de acceso (nombre de la red, contraseña, etc.) y conéctese a una red existente (para usar en el modo Estación).

Hardware Manager puede ser usado para ver información del dispositivo, chequear licencias activas, actualizar el firmware del dispositivo, etc.

Tenga en nota-tu dispositivo solo puede mantener una conexión en cualquier momento,por lo que deberá desconectarse de Light Rider para conectarte a Hardware Manager y viceversa.



Compra de licencias adicionales SUT

Comprando licencias SUT para tu dispositivo se puede hacer simplemente a través de nuestro sitio web store.dmxsoft.com. Y Puede hacerlo completando los siguientes pasos:

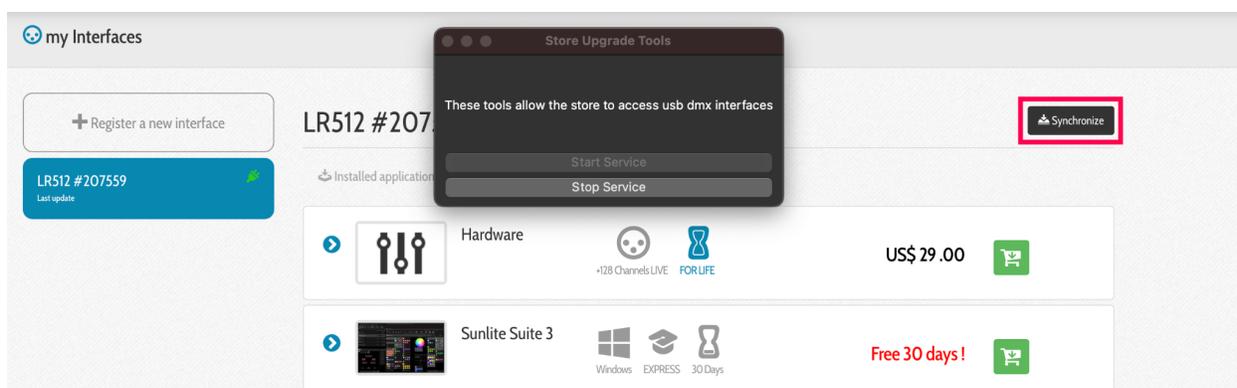
1. Descargue la herramienta SUT desde los enlaces a continuación:
 - a. [SUT Tool para Mac](#).
 - b. [SUT Tool para Windows](#).
2. Abrir SUT Tool.
3. Conectar tu interfaz DMX a tu computadora.
4. Ir a store.dmxsoft.com y navegar hacia la ventana 'My Interfaces'.
5. (si es aplicable) Presione el botón 'Register a new interface' para registrar tu dispositivo. Es posible que se requiera una tarjeta de acceso para registrar el dispositivo, que se puede encontrar en una tarjeta de plástico que habría llegado con el dispositivo.
6. Seleccione el dispositivo de la lista a la izquierda de la pantalla.
7. Desplácese por la lista de licencias disponibles y adquiera las licencias adicionales que necesite.
8. La herramienta SUT debería sincronizar automáticamente su dispositivo. Si la licencia no parece funcionar, puede sincronizar manualmente el dispositivo siguiendo los pasos descritos en la sección 1.2. '[Sincronizando licencias SUT](#)'.

Application	Price
Hardware	US\$ 29.00
Sunlite Suite 3	Free 30 days!
Easy View Connect	US\$ 17.00

Sincronizando licencias SUT

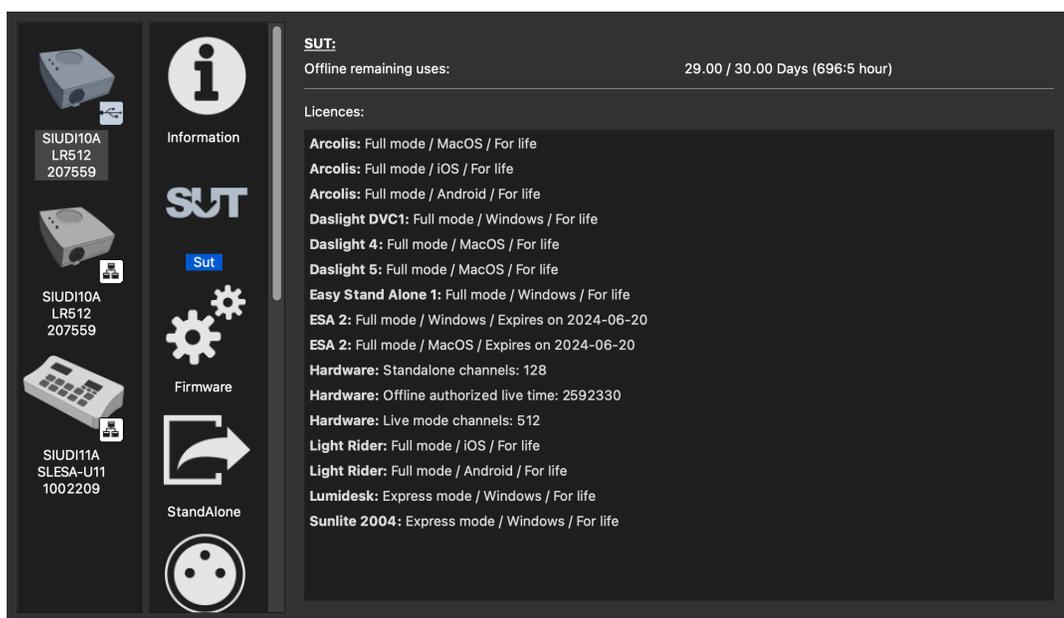
Si ha adquirido una licencia en su dispositivo SUT de store.dmxsoft.com, el SUT Tool debería sincronizar automáticamente su dispositivo por usted. Sin embargo, hay ocasiones en las que es posible que deba sincronizar su interfaz manualmente antes de que se puedan usar las licencias. Para hacer esto a través de store.dmxsoft.com:

1. Ir a store.dmxsoft.com entonces seleccionar la pestaña 'My Interfaces'.
2. Ejecuta SUT Tool
3. Seleccione su dispositivo de la lista de la izquierda.
4. Presione el botón 'Synchronise' en la parte superior derecha de la pantalla.



Para hacer esto vía Hardware Manager:

1. Descargar e instalar Hardware Manager desde lightrider.com/#download.
2. Conecte su interfaz LR512 y selecciónalo de la lista de la izquierda.
3. Seleccione la ventana SUT.
4. Espere 10-15 segundos para que la licencia aparezca en la lista de 'Licences'.
5. Una vez completado, cierre el Hardware Manager.



2. Configuración de proyecto

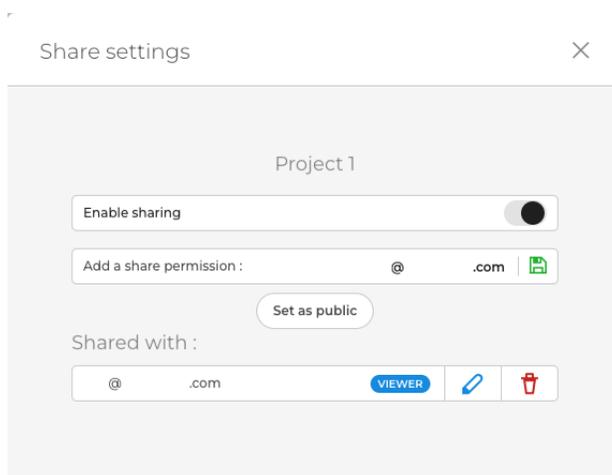
2.1. Gestionando tus proyectos

Sincronización y uso compartido de proyectos

Dentro de la pantalla de Configuración, usted puede encontrar/gestionar todos los archivos de su proyecto, así como crear otros nuevos. Tus proyectos se sincronizan automáticamente desde la cuenta de la nube en la que has iniciado sesión. Puede cerrar sesión/iniciar sesión en la cuenta de la nube deseada desde la sección "Cloud" de la pantalla Configuración. Directamente debajo de este, está la sección 'My Projects', la cual mostrará una lista de todos los archivos de proyectos locales almacenados en su tableta. Puedes presionar el botón 'Refresh' en la parte superior de la lista para sincronizar manualmente los archivos del proyecto (necesitaría una red de internet activa para que este funcione).

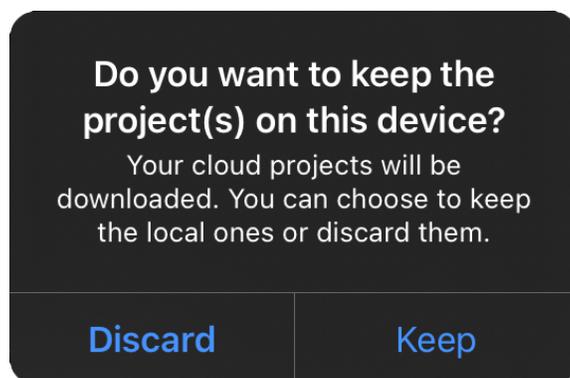
Los archivos del proyecto pueden ser compartidos con otros usuarios sobre la nube a través de los siguientes pasos:

- Ir a cloud.nicolaudiegroupp.com.
- Abrir la pantalla 'Files'.
- Ubique y seleccione el archivo de proyecto deseado.
- Presionar el botón azul de 'Share', se encuentra a la derecha del nombre del archivo.
- Ingrese la dirección de correo electrónico de la cuenta en la nube con la que desea compartir el archivo, luego presione el botón verde 'Save' para confirmar.
- Presione el ícono del Lápiz para editar los permisos específicos para permitir al usuario con el que ha compartido el archivo.



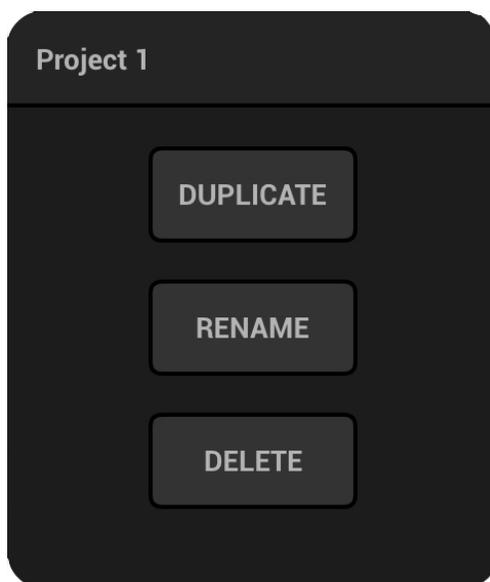
También puede descargar copias físicas de los archivos de su proyecto presionando el botón azul 'Download' inmediatamente a la izquierda del botón azul 'Share'.

Si inicia o cierra sesión en una cuenta de la nube en su tableta, se le preguntará si desea conservar los proyectos en su dispositivo, o desecharlos. Esto decidirá cuando tus proyectos se mantienen localizados (en tu tableta) o removido. Estos archivos no serán desechados de la nube, por lo tanto, volver a iniciar sesión en una cuenta le permitirá volver a sincronizar los archivos del proyecto en su tableta.



Administrar archivos de proyecto localmente

Para crear un nuevo proyecto dentro de la aplicación de Light Rider, usted puede hacer eso presionando el botón '+' en la parte inferior de la lista 'Projects'. Al ser presionado, se le pedirá que introduzca un nombre (esto podrá ser editado después). Esto abrirá un proyecto nuevo y vacío, lo cual aparecerá en la lista de proyectos. Presionando los tres puntos en la derecha del nombre del proyecto te permitirá a Duplicate, Rename o Delete el archivo del proyecto (Duplicar, Renombrar y Borrar).



2.2. Configuración de luminarias

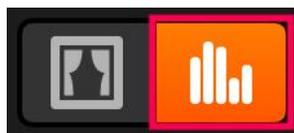
Perfil de luminarias

Cada luz usada en Light Rider tiene su propio perfil. Esto es llamado un Perfil de luminaria o un archivo SSL. El perfil contiene toda información sobre la luminaria (por ejemplo, que canal controla el Color, Dimmer etc...). Si tu luminaria no está disponible, puedes crearla usando nuestra web en línea Profile Builder: profile.nicolaudiegrou.com. Alternativamente, usted puede solicitar que se cree un perfil a través de nuestro sitio web store.lightrider.com/ssl.

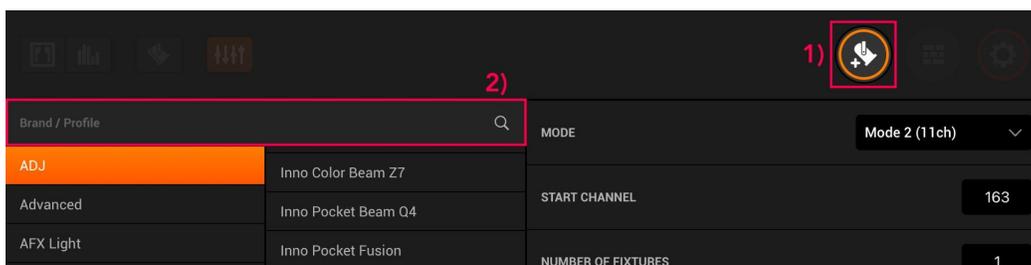
Si usted tiene un archivo .ssl2 que quiere ser añadido al programa de Light Rider, puede subir el archivo a su cuenta de Cloud dentro de la sección Profile en el sitio cloud.nicolaudiegrou.com.

Parqueo de luminarias

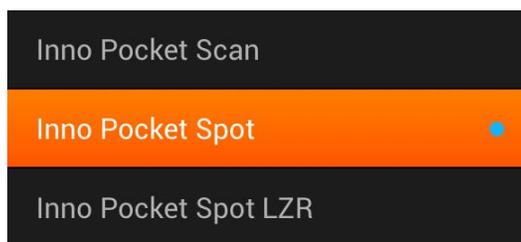
Para empezar a añadir luminarias a tu proyecto, primero deberás navegar a la pantalla Fixtures que se puede encontrar en la esquina superior izquierda de la aplicación.



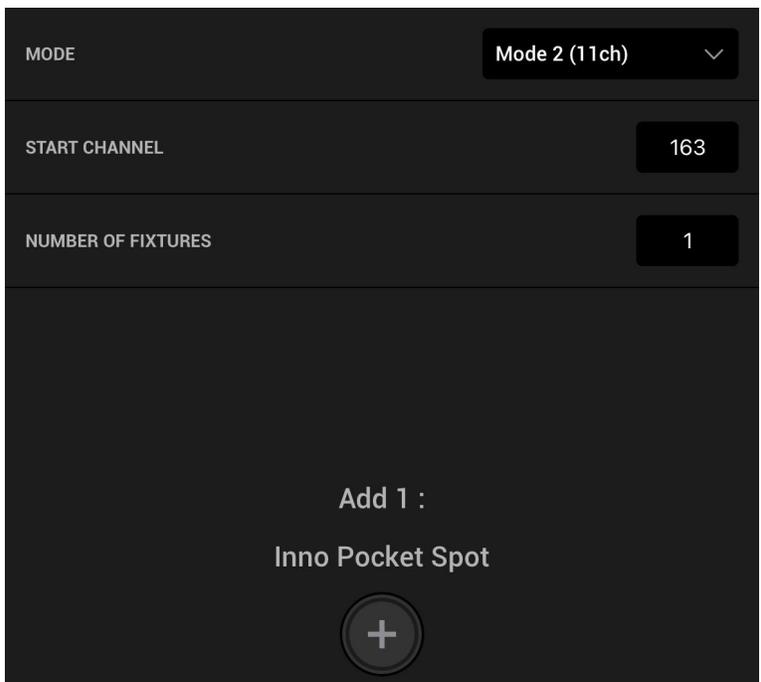
Desde acá, presione el botón 'Add fixtures' (1) para abrir la pantalla de parqueo de luminarias. Usted puede desplazarse por las marcas a través de la lista de la izquierda, entonces seleccionar el perfil de luminaria específico via la lista a parte derecha. También es posible buscar una marca o perfil usando la barra de búsqueda (2) en la parte superior.



Viendo la librería completa de luminarias requerirá primero una conexión de internet activa. Sin embargo, una vez que se ha seleccionado una luminaria, ahora se almacenará en caché dentro de la aplicación, lo que lo hará visible y parcheable incluso cuando esté desconectado de Internet. Cualquier dispositivo 'almacenado' se indicará con un punto azul a la derecha del nombre del perfil.



Para parchear una luminaria seleccionada dentro de tu proyecto, debe decidir primero el 'Mode', 'Start channel', y 'Number of fixtures' (Modo, Canal de inicio y Número de luminarias) de las opciones en el lado derecho de la pantalla. Por defecto, el 'Start channel' se establecerá en la siguiente dirección disponible (Light Rider no le permitirá parchear un aparato a una dirección que ya está asignada a otro aparato). Es importante que cualquier opción configurada coincidan con los dispositivos que está tratando de controlar. Por ejemplo, conectar una luminaria al Modo 1 (10 canales) pero teniendo el dispositivo físico configurado en Modo 2 (15 canales) causará problemas ya que los canales están desalineados. También es esencial tener el mismo canal de inicio configurado tanto en Light Rider como en sus dispositivos físicos exactamente por la misma razón.



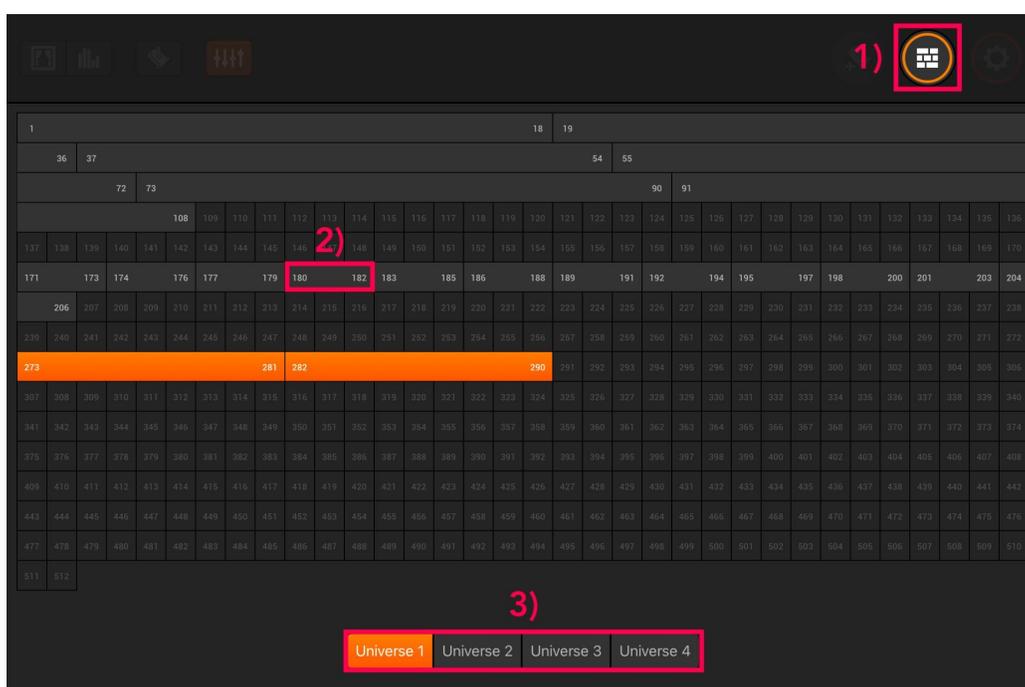
Una vez que haya decidido todos los ajustes correctamente- usted puede presionar el botón 'Add fixtures' otra vez para regresar a la pantalla de Luminarias. Usted verá ahora la Luminaria(s) que ha parcheado en la lista de la izquierda, al mismo tiempo que el Universo/Inicio de canal a la derecha del nombre del dispositivo (es decir, Universo 1, el canal de inicio 28 aparecerá como '28'. Universo 2, el canal de inicio 43 aparecerá como 2: 43).

Puedes borrar la Luminaria(s) al seleccionar la deseada luminaria(s), luego deslizar la luminaria hacia la izquierda. Esto entonces provocará un mensaje de 'Are you sure?', presionando 'Yes' borrará la luminaria. También es posible seleccionar todos los dispositivos del mismo tipo habilitando el botón 'Group Select' sobre la lista de parches, que se puede usar para seleccionar rápidamente múltiples dispositivos.

17	RGB	G1	139
18	RGB	G1	142
19	MOVING HEAD	G1	73
20	MOVING HEAD	G1	91
Delete Selected Fixtures			

Dirigiéndose a tus Luminarias

A cada luminaria DMX se le asigna un número único para que Light Rider sepa a qué dispositivo enviar la información de canal correcta. El direccionamiento de un dispositivo se puede realizar al parchear el dispositivo inicialmente, pero también es posible reorganizar el direccionamiento abriendo la ventana 'Patch grid' (1). Aquí verá una lista con todas las luminarias parcheadas en una cuadrícula que muestra sus direcciones de inicio y finalización (2). Ahora puede seleccionar todos los dispositivos que desea volver a direccionar, luego arrastrarlos y soltarlos en la nueva dirección deseada. Si desea mover un dispositivo a un universo DMX diferente, puede hacerlo arrastrando el dispositivo sobre el universo deseado (que se encuentra en la parte inferior de la pantalla (3)), luego, una vez que la pantalla del universo se haya actualizado, suelte los dispositivos en la dirección deseada.



Índice de luminaria

Todos los efectos dentro de Light Rider se aplican en el orden exacto en que aparecen los dispositivos en la lista, esto se denomina 'Index' u 'Order'. Por ejemplo, si tu tienes el efecto de color Knight Rider Colour persiguiendo otras luminarias, el efecto empezará en la luminaria 1 y termina en la última luminaria de la lista. Para cambiar el orden de la luminaria, primero debe seleccionar el dispositivo, luego mantener presionado y arrastrarlo a una posición diferente en la lista. No te preocupes - esto no afectará la dirección DMX de la luminaria! El número de índice aparecerá inmediatamente a la derecha del nombre del perfil del dispositivo en la lista de parches.

Es también posible cambiar el índice de la luminaria usando la ventana 2D view, mirar 2.2 [‘Organización de luminarias en 2D view’](#) para más información.

01	MOVING HEAD	G1	1
02	MOVING HEAD	G1	19
03	RGB	G1	171
04	RGB	G1	174
05	Scanner	G1	316
06	RGB	G1	177
07	RGB	G1	180

Organización de luminarias en 2D View

La ventana 2D view a la izquierda de la lista de parches de luminarias se puede usar para organizar sus luminarias en un espacio 2D, como una herramienta de referencia para su espectáculo de luces. Puede acercar y alejar la ventana pellizcando o extendiendo dos dedos sobre la ventana. También puede mover el punto de vista arrastrando la pantalla con dos dedos. Alternativamente, usted puede presionar el botón ‘Auto Zoom’ (1) en la esquina superior izquierda para ajustar automáticamente todas las luminarias en la vista y centrarse en consecuencia.

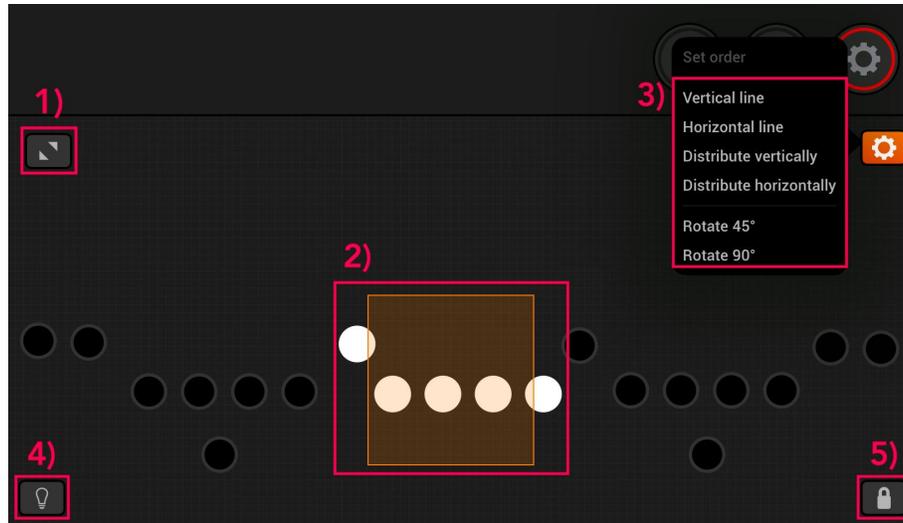
Para organizar la posición 2D de una luminaria, tienes que seleccionarla primero. Esto puede ser hecho una por una, seleccionando cada punto en la ventana 2D (o de la lista de parches a la izquierda) o puede seleccionar varios dispositivos presionando y arrastrando una sección vacía de la cuadrícula para usar la herramienta de selección múltiple (2).

Es también posible configurar todos los accesorios seleccionados en una línea vertical u horizontal usando la herramienta ‘2D View Settings’. También puedes distribuir las seleccionadas luminarias verticalmente u horizontalmente usando las opciones relevantes. Cualquier accesorio multihaz (es decir, una barra o matriz de LED) se puede girar en incrementos de 45° o 90° utilizando las opciones de ‘rotate’ correspondientes. (3)

Si tu quieres iluminar una luminaria específica desde la ventana de 2D view, puedes hacerlo seleccionando la(s) luminaria(s), luego presionando el botón ‘Beam On’ (4) desde la esquina inferior

izquierda de la ventana. Esto puede ser muy útil para identificar rápidamente dispositivos particulares si hay un problema que resolver con su configuración.

Para bloquear la vista 2D, simplemente presione el botón 'Lock' (5) en la esquina inferior derecha de la ventana. The lock button will appear orange all the while the 2D view is locked. Para desbloquear la vista 2D, simplemente presione el botón de nuevo.

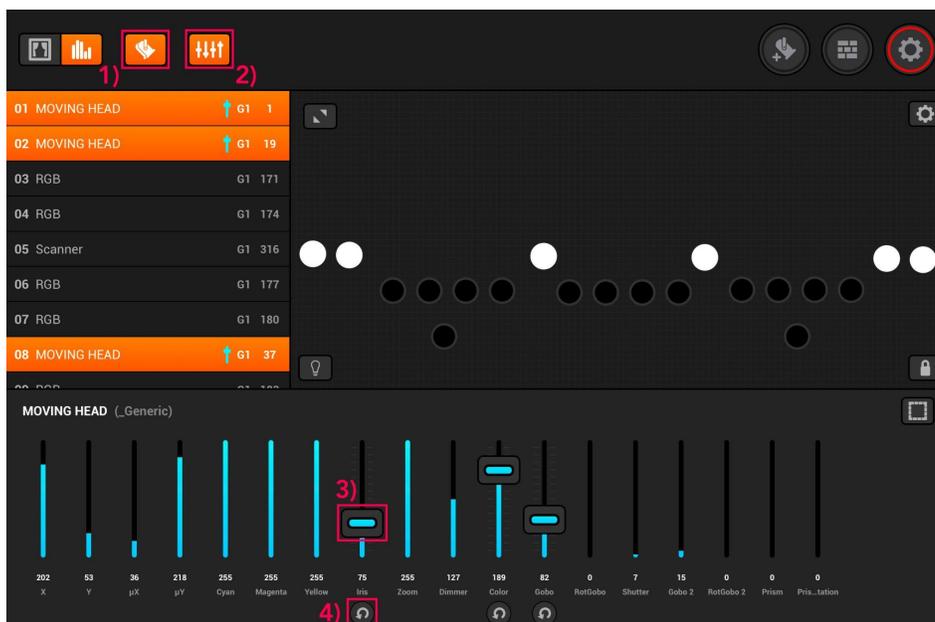


Controlar luminarias usando faders

Light Rider ha sido diseñado para controlar el dispositivo automáticamente, sin embargo, puede anular manualmente el valor de un canal de dispositivos. Para hacer esto:

- Selecciona una luminaria (o grupo del mismo dispositivo, usando el botón 'Group select' (1)) tocándolo en la lista.
- Active el botón 'Faders' (2) en la parte superior de la lista de parches.
- Toque el fader que desea controlar, ahora aparecerá un control deslizante (3).
- Arrastre el fader hacia arriba y hacia abajo para cambiar el valor.
- Para restablecer el atenuador al modo automático, toque el icono de reinicio en la parte inferior del atenuador (4).

El control de un dispositivo a través de la ventana de faders se conoce como 'Manual Override'. Cuando un dispositivo tiene presente una anulación manual, será visible mediante el símbolo del atenuador azul que se encuentra inmediatamente a la izquierda de la dirección del dispositivo.



Configuración de limitaciones de giro/inclinación

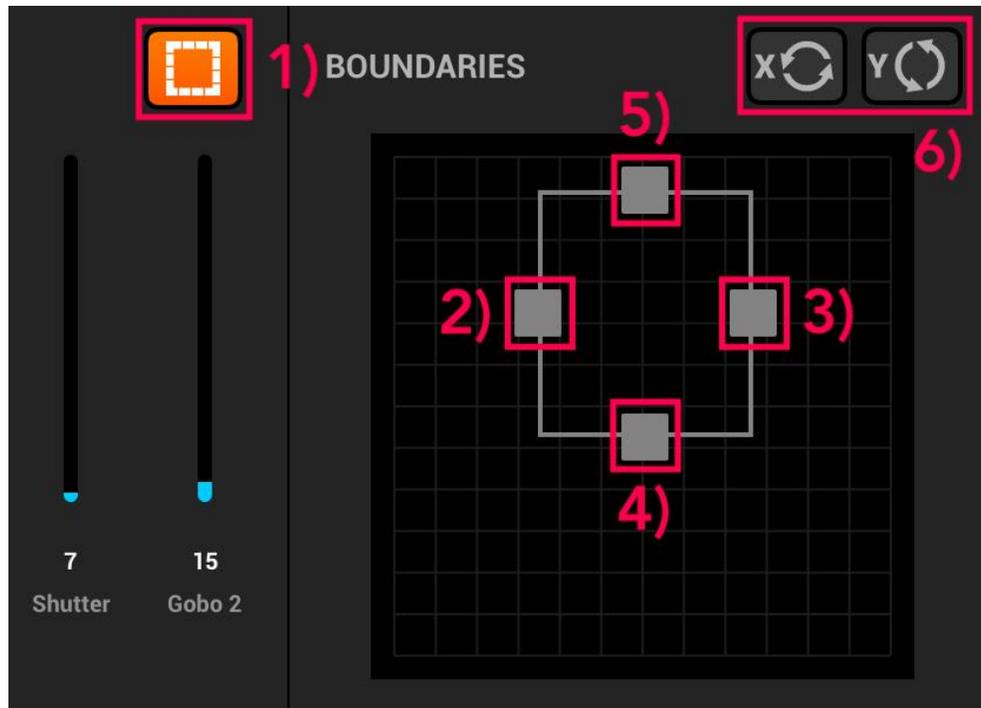
La cuadrícula de limitaciones le permite limitar e invertir los valores de giro e inclinación de un dispositivo o grupo de dispositivos. Hay varias razones por las que esto es importante:

- Las luces de cabeza móvil generalmente pueden moverse de 360 a 600 grados. Para que los efectos de Light Riders se vean bien, lo mejor es que no se muevan más de 180 grados.
- Dependiendo de cómo esté montada una luz, el punto central no siempre está en el centro del escenario/pista de baile
- La panorámica o la inclinación a veces se invierten, lo que significa que el haz de luz no se moverá en la dirección correcta en comparación con las otras luces del proyecto.

Establecer las limitaciones para sus accesorios solo toma un minuto y puede transformar su espectáculo de luces de una colección no coordinada de movimientos de haz aleatorios en algo que se ve elegante y profesional. Para configurar las limitaciones:

1. Seleccione un aparato (o grupo del mismo aparato, utilizando el botón 'Group select') tocándolo en la lista.
2. Toque el botón de limitaciones (1).
3. Toque el cuadrado de la izquierda y arrastre para limitar el valor mínimo de la panorámica (2).
4. Toque el cuadrado derecho y arrastre para limitar el valor máximo de la panorámica(3).
5. Toque el cuadrado inferior y arrastre para limitar el valor mínimo de inclinación (4).
6. Toque el cuadrado superior y arrastre para limitar el valor máximo de inclinación (5).

7. Toque en cualquier lugar dentro del cuadrado de limitación y arrastre para cambiar la posición del punto central.
8. (opcional) Toque los botones Invertir panorámica o Invertir inclinación (6) para invertir los valores mín./máx. Los cuadrados aparecerán de color naranja cuando se invierten.
9. Para una cabeza móvil, el cuadro de limitaciones normalmente se ve como en la imagen de abajo. Para los escáneres, normalmente no se requieren limitaciones debido a las limitaciones físicas del espejo.
10. Repita los pasos anteriores para cada uno de sus grupos de luces, luego repita con selecciones de luminarias individuales si algunas luminarias están descentradas.



3. Control Live

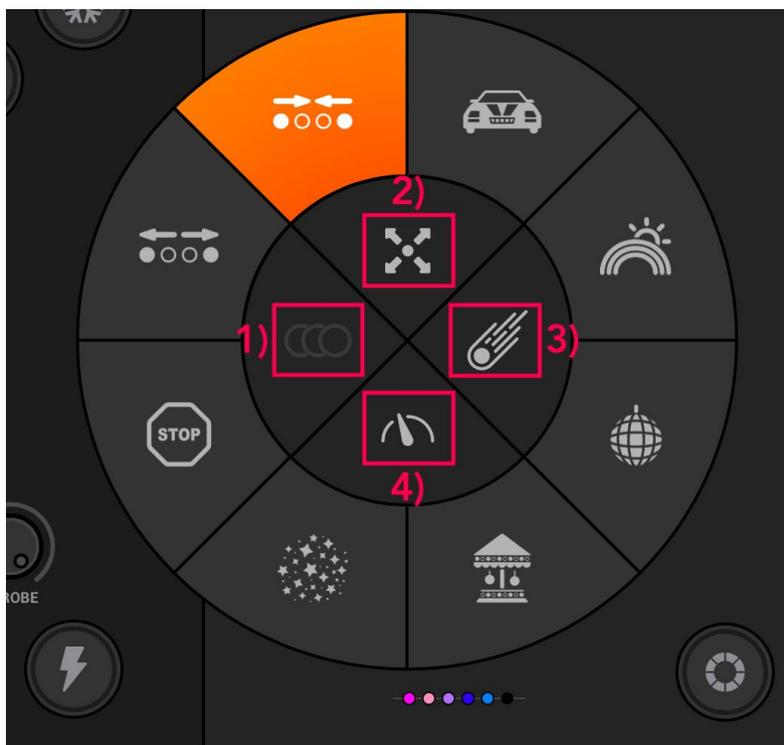
3.1. Colores

Los efectos de color están situados en el lado derecho de la consola. Hay 8 efectos disponibles y se aplicarán a todas las luces de mezcla de colores RGB, ámbar, blanco, UV y CMY. Las luces con ruedas de color fijas también se pueden usar con los efectos de color, pero no se mezclarán de la misma manera que los dispositivos de mezcla de colores. Puede encontrar más información al respecto en la sección 3.1. [‘Seleccionando tus colores’](#).

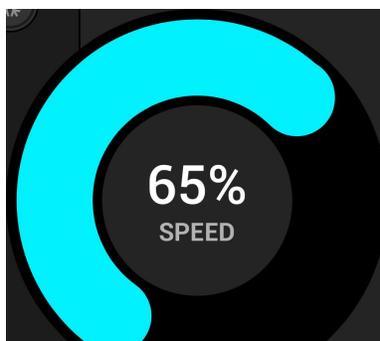
Eligiendo un efecto

Para elegir entre los 8 efectos posibles, simplemente toque el efecto deseado y se ejecutará de inmediato. Asegúrese de que los dispositivos estén en el orden/índice correcto; de lo contrario, es posible que el efecto no se ejecute en el orden correcto (mire 2.2. '[Índice de luminaria](#)' para más información). Una vez que haya seleccionado un efecto, puede controlar las siguientes configuraciones tocando uno de los 4 botones en el centro de la rueda de efectos:

1. **Fase:** Añade un retraso al efecto de un aparato al siguiente. Aumentar el valor aumenta el retardo.
2. **Tamaño:** Aumenta el tamaño de los segmentos de color. Por ejemplo, con un valor bajo, un efecto Knight Rider solo iluminará una pequeña cantidad de haces juntos en el perseguidor, pero con un valor alto, más haces se iluminarán juntos en el perseguidor.
3. **Fade:** Establece la cantidad de desvanecimiento entre los cambios de color.
4. **Velocidad:** Establece la velocidad del efecto.



Las opciones disponibles dependen del efecto seleccionado. Toque una vez en un control, luego arrastre la barra azul para ajustar el valor de 0% a 100%. Luego puede tocar en cualquier lugar que no sea la barra azul para cerrar la ventana.

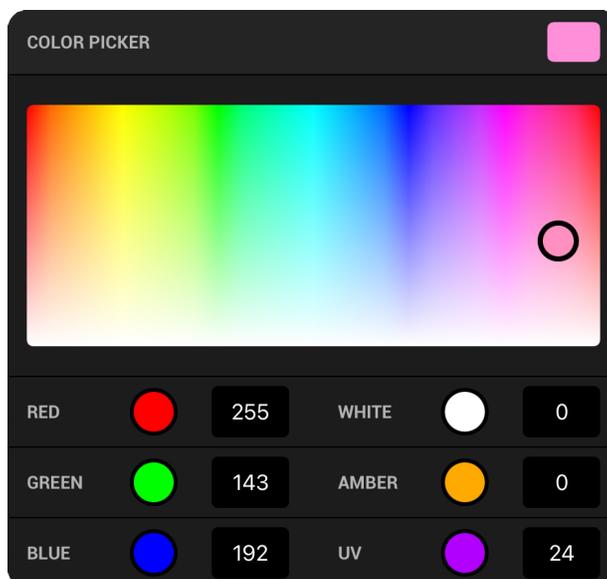


Seleccionando tus colores

Light Rider puede almacenar hasta 20 colores en la 'palette' del proyecto. Esto puede ser accedido al presionar el botón 'Colour Selection' en la parte superior derecha de la sección Colors.



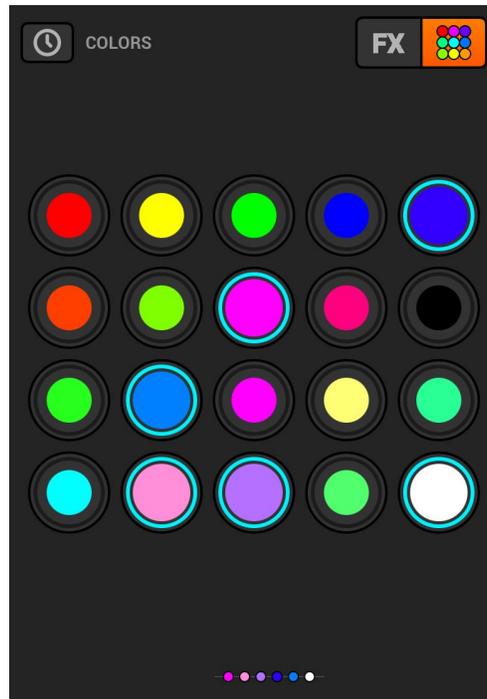
Por defecto, habrá 20 colores de plantilla para elegir, pero cada color se puede cambiar manualmente manteniendo presionado el color deseado. Esto abrirá la ventana 'Colour picker'. Aquí establece el color deseado arrastrando el punto alrededor de la herramienta de selección de color, o puede ajustar el valor de cada canal de color manualmente con las opciones a continuación. Al ajustar los canales Blanco, Ámbar o UV, el punto no se moverá alrededor de la herramienta de selección de color como lo haría al ajustar los valores Rojo, Verde y Azul. Sin embargo, la salida de color esperada será visible en la esquina superior derecha de la ventana Selector de color para su referencia.



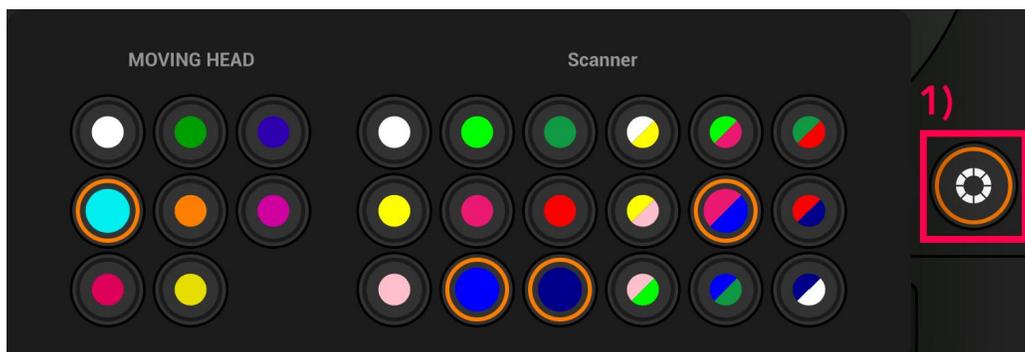
Para guardar los cambios realizados en un color, simplemente haga clic en cualquier lugar fuera de la ventana del Selector de color para volver a la pantalla principal. Tenga en cuenta que cualquier cambio en un color afectará a todos los demás ajustes preestablecidos que utilicen el mismo color. Esto se debe a que Light Rider puede almacenar hasta 20 colores por proyecto.

Para seleccionar los colores que desea usar en su efecto, puede tocar cada color individualmente desde la paleta de colores. Se pueden elegir hasta 6 colores para un efecto. Para anular la selección de un color, simplemente tócalo una vez más para eliminarlo del efecto. Tenga en cuenta que el orden en que se seleccionan los colores afectará directamente el orden en que se reproducen los colores en el efecto. Por ejemplo: si usa un efecto de Afuera a Adentro, elija Rojo,

luego Verde, luego Azul. El efecto mostrará primero el perseguidor rojo, luego el perseguidor verde y luego el perseguidor azul en ese orden exacto. Este orden exacto aparecerá en la parte inferior de la ventana de selección de color.



Las luminarias que usan un canal de rueda de color fijo se pueden controlar usando la paleta de colores, sin embargo, es posible que no muestren el color exacto si no tienen ese color en su rueda de colores. Por ejemplo, si selecciona un color naranja de la paleta de colores, pero su dispositivo no tiene un color naranja en su rueda de colores, seleccionará el color disponible más cercano (este puede ser rojo o amarillo, por ejemplo). Es posible seleccionar colores estáticos específicos para sus luminarias de rueda de colores, esto se puede hacer usando el botón 'Static colours' (1) en la parte inferior derecha de la ventana de colores. Al presionar esto, se mostrarán todas las luminarias de la rueda de colores en el proyecto, junto con todas las opciones posibles de la rueda de colores disponibles. Puede seleccionar hasta 6 colores estáticos por tipo de dispositivo, puede anular la selección de un color tocándolo una segunda vez. Seleccionando múltiples colores afectará cada luminaria del mismo tipo en orden de que color hayas seleccionado, y esta afecta la luminaria de acuerdo con el índice de luminarias. Por ejemplo: Si tiene 4 dispositivos de rueda de color y selecciona el color estático blanco, luego el color estático naranja, verá que el primer dispositivo en el índice se muestra en blanco, luego el segundo se mostrará en naranja, el tercero se mostrará en blanco y el cuarto mostrará naranja.



3.2. Movimiento

El efecto de movimiento está disponible al lado izquierdo de la consola. Similar al FX de colores, hay 8 diferentes efectos para elegir y estos afectarán a todos los dispositivos móviles que utilizan canales de giro y/o inclinación. Siempre es mejor asegurarse de que las limitaciones de su dispositivo estén establecidas antes de trabajar con Move FX, ya que esto puede mejorar drásticamente el resultado de sus efectos (Mirar 2.2. '[Configuración de limitaciones de giro/inclinación](#)' para más información).

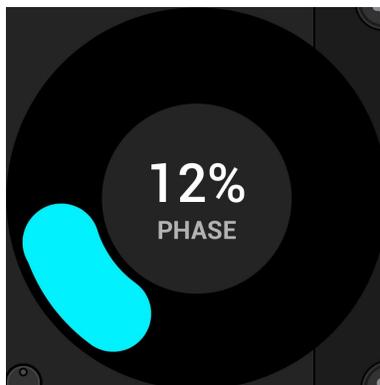
Eligiendo un efecto

Así como el Colour FX, puedes elegir entre los 8 efectos posibles simplemente tocando el efecto deseado. Asegúrese de que los dispositivos estén en el orden/índice correcto; de lo contrario, es posible que el efecto no se ejecute en el orden correcto (Mira 2.2. '[Índice de luminaria](#)' para más información). Una vez que haya seleccionado un efecto, puede controlar las siguientes configuraciones tocando uno de los 4 botones en el centro de la rueda de efectos.:

1. **Phase:** Añade un retraso al efecto de un dispositivo al siguiente. Aumentar el valor aumenta el retraso.
2. **Size:** Aumenta el tamaño del movimiento. Por ejemplo, con un valor bajo, un movimiento circular se moverá en un radio muy pequeño, pero con un valor alto se moverá en un radio mucho mayor.
3. **Fade:** Establece la cantidad de desvanecimiento entre cambios de posición..
4. **Speed:** Establece la velocidad del efecto.



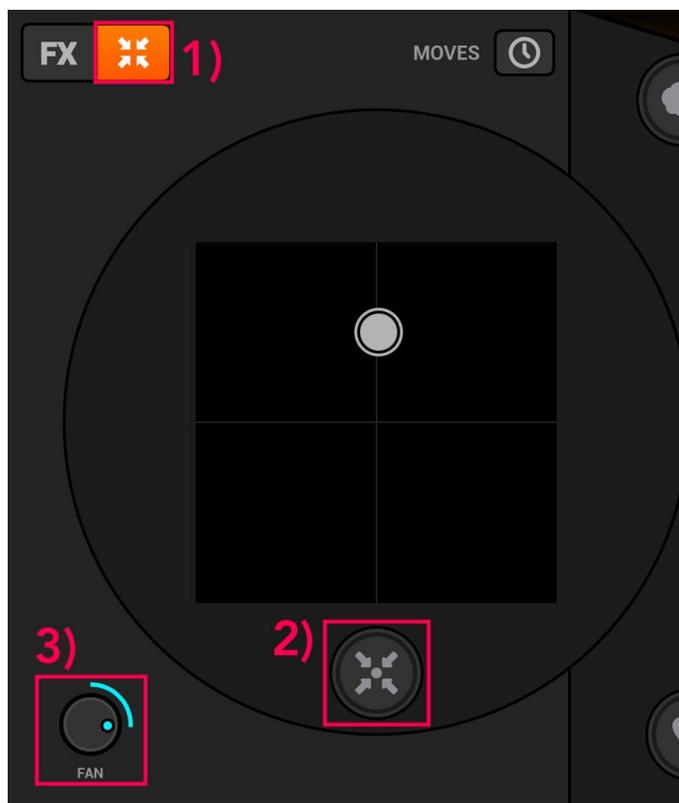
Las opciones disponibles dependen del efecto seleccionado. Toque una vez en un control, entonces arrastre la barra azul para ajustar el valor de 0% - 100%. Luego puede tocar en cualquier lugar que no sea la barra azul para cerrar la ventana.



Posición central y ventilador

La posición central de tu luminaria en movimiento estará, por supuesto, determinada principalmente en las limitaciones del accesorio, sin embargo, hay casos en los que es posible que desees mover un efecto por la sala en vivo. Para hacer esto, tiene que tocar el botón 'Centre Point' (1) arriba a la izquierda de la sección Moves. En esta pantalla puedes arrastrar el punto alrededor de la red XY para ajustar la posición central de tu luminaria en movimiento. Para restablecer el punto, puedes presionar el botón 'Centre' (2) encontrado inmediatamente debajo de la cuadrícula.

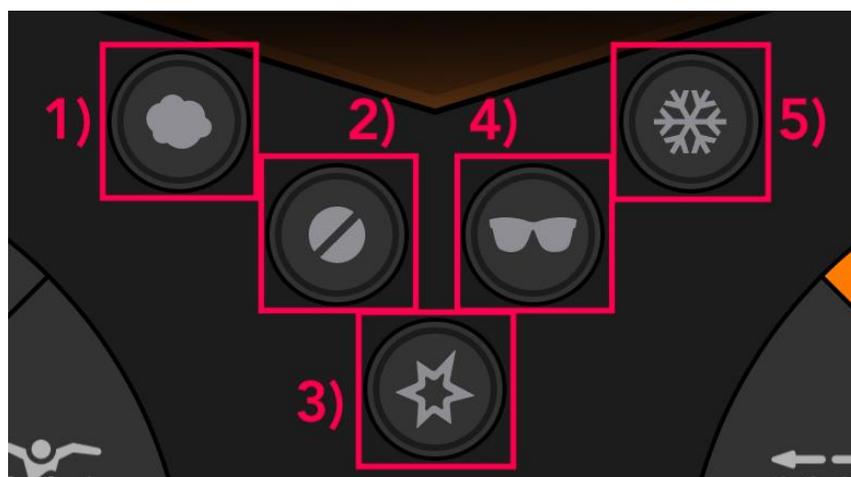
Es también posible ajustar el valor del ventilador de sus dispositivos móviles para que extiendan sus haces en relación con su índice de dispositivo. Puedes tocar el dial 'Fan' (3) para activar el dial. El dial se volverá azul cuando esté activo para indicar que está encendido y el valor del ventilador tendrá efecto. Cuando el dial apunta hacia arriba (0%), no habrá efecto fan. Cuando el dial está completamente a la derecha (100%), habrá un máximo efecto de abanico hacia afuera. Cuando el dial está completamente a la izquierda (-100%), habrá un máximo efecto de abanico hacia adentro. Puede tocar el dial nuevamente para apagarlo.



3.3. Flash FX

Hay 5 efectos de flash en la parte superior central de la consola que se activan cuando se presionan. Esto te permitirá crear ráfagas rápidas de efectos. Si desea activar los efectos, puede hacerlo presionando y manteniendo presionado un efecto de flash, arrastrando fuera del botón y soltándolo. Los siguientes efectos están disponibles en Light Rider:

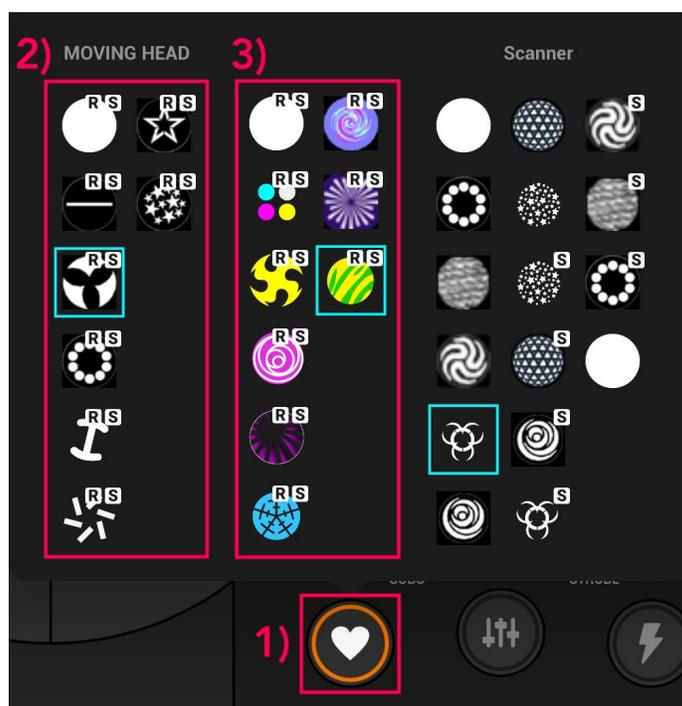
- 1) **Smoke:** Activa cualquier máquina de humo que hayas parcheado en tu proyecto.
- 2) **Blackout:** Apaga todas las luces.
- 3) **WOW!:** Crea una acumulación de efectos estroboscópicos que se sincronizan con el BPM.
- 4) **Blinder:** Enciende todas las luces a máxima potencia y en blanco.
- 5) **Freeze:** Pausa el programa, congelando los niveles actuales que se emiten.



3.4. Controles especiales

Control Gobo

El botón 'Gobo Select' (1) se puede utilizar para controlar los Gobos en sus dispositivos. Al presionar el botón de selección Gobo, una ventana aparecerá con todos los nombres de luminarias relevantes en la parte superior, y las opciones de Gobo seleccionables para cada uno se mostrarán a continuación. Si la luminaria tiene múltiples Gobo Wheels, todas las opciones posibles aparecerán bajo el mismo nombre de dispositivo (2 y 3), pero ligeramente espaciadas en diferentes columnas para cada rueda de gobos. Puede seleccionar una opción de Gobo por rueda de gobos (Por ejemplo, puedes seleccionar una opción Gobo en cada rueda de Gobo si un dispositivo tiene 2 ruedas de gobos, pero si un dispositivo solo tiene 1 rueda de gobos, solo puede seleccionar un gobo).



Puede notar que algunas opciones de Gobo tienen un símbolo "R" o "S" al lado. Esto se refiere a gobos que pueden "rotar" y "sacudir".

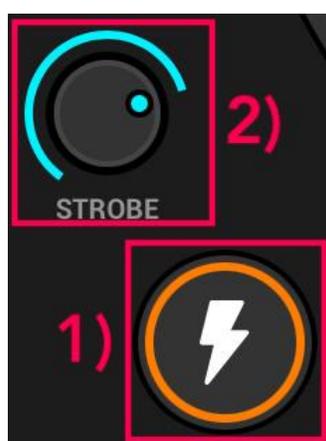


Encima del botón Gobo Select, hay un dial que por defecto está establecido para controlar el Gobo Rotation. Si tu luminaria tiene un canal separado para controlar la rotación de tus Gobos- este dial puede ser usado para controlar la velocidad de rotación. Puedes tocar el dial para activar la rotación, y puedes arrastrar el dial arriba y abajo para ajustar el valor. Si no ve un dial de rotación de gobo encima del botón de selección de gobo, esto se puede cambiar manteniendo presionado el dial (mirar 3.4. '[Otros diales](#)' para más información).



Control Strobe

Puedes activar la función estroboscópico al presionar el botón 'Strobe' (1). Esta función, como el Flash FX estará activo cuando se mantenga, luego se desactiva cuando se suelta. También se puede bloquear en "encendido" presionando y manteniendo presionado el botón, arrastrándolo fuera del perímetro del botón y soltándolo. La velocidad estroboscópica se puede ajustar usando el dial "Strobe Speed" (2), que de forma predeterminada se encuentra inmediatamente encima del botón Strobe. Puede ajustar el valor de la velocidad estroboscópica arrastrando el dial hacia arriba o hacia abajo. También es posible activar el estroboscópico tocando el dial de velocidad del estroboscópico. Si no ve un dial de velocidad estroboscópica encima del botón estroboscópico, esto se puede cambiar presionando y manteniendo presionado el dial. (Mirar 3.4. '[Otros diales](#)' para más información).



Otros diales

Los dos diales que se encuentran en la parte inferior de la consola a cada lado del atenuador principal, que por defecto controla el ‘Gobo Rotation’ y ‘Strobe Speed’, se pueden cambiar para controlar una serie de otras características potenciales. Al mantener presionado uno de estos diales, puede elegir cambiar el dial a una de las siguientes funciones:

- Iris.
- Roll.
- Prism.
- Zoom.



Luego puede controlar estas funciones presionando el dial para activarlas y arrastrándolo hacia arriba o hacia abajo para ajustar el valor. Si tus luminaria(s) no utiliza la función específica que ha seleccionado (es decir, si no tiene dispositivos con iris ajustable)- este dial no tendrá ningún efecto.

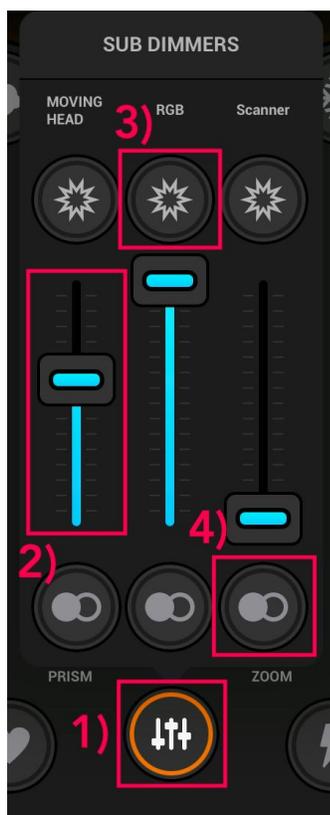
Cambiar de una función a otra no restablecerá ni alterará ningún dial ajustado previamente. Por ejemplo: si tu tienes establecido un ‘Prism’ en encendido y en rotación máxima, luego cambie el dial para mostrar el ‘Zoom’- el Prism continuará encendido y en rotación máxima hasta que se apague nuevamente manualmente.

3.5. Dimmers

En el centro de la consola, puedes controlar el ‘Main Dimmer’. Arrastrar este atenuador le permitirá ajustar la intensidad general de todos los dispositivos a la vez (siempre que el dispositivo en sí tenga capacidades de atenuación).

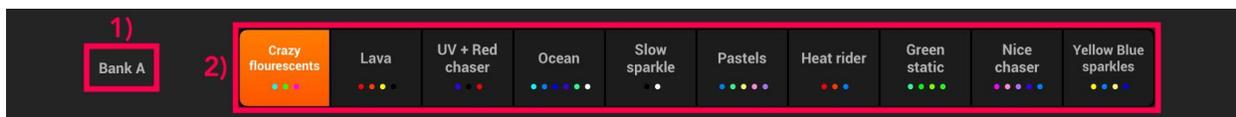


También es posible controlar la intensidad de grupos de dispositivos individuales según el tipo de dispositivo utilizando los Sub Dimmers. Puedes acceder a la vista de 'Sub Dimmers' by presionando el botón directamente debajo del atenuador principal (1). Aquí, todos los aparatos del mismo tipo aparecen de izquierda a derecha junto con su propio Sub Dimmer (2), botones 'Flash' (3), y 'Solo' (4). Puede configurar los valores de atenuación respectivos de cada grupo de dispositivos arrastrando los atenuadores, o puede hacer que un grupo(s) destelle con una luz blanca usando el botón Flash, o solo (apagar todos los grupos excepto los seleccionados) un grupo(s.) usando el botón Solo.

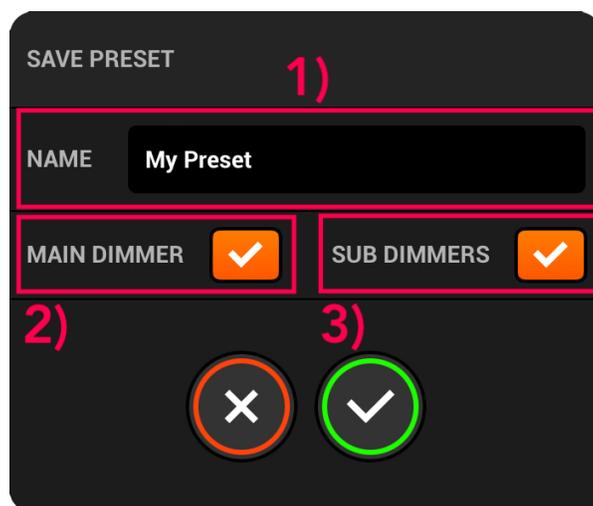


3.6. Presets

Una vez que tengas una secuencia que quieras conservar, puedes guardarla en la barra 'Presets' para recuperarla rápidamente. Hay 6 'bancos' potenciales de preajustes (a - f) y cada banco (1) tiene 10 ranuras de preajuste (2). A lo largo de la barra inferior de la consola, verá el banco mostrado (izquierda) seguido de las 10 ranuras preestablecidas en el banco. Para ver el banco siguiente/anterior, puede deslizarse hacia la izquierda o hacia la derecha en cualquier lugar de la sección inferior de la consola. También es posible establecer un nombre personalizado para su banco manteniendo presionado el nombre del banco actual (1).



Para guardar un preset, simplemente puede presionar y mantener presionada la ranura deseada en la que desea guardar el preset. Esto le permitirá establecer un nombre personalizado para el ajuste preestablecido (1) y si desea incluir los valores del atenuador principal (2) o del atenuador secundario (3) dentro del ajuste preestablecido. Si habilita las opciones de atenuadores principales y secundarios al guardar el preajuste, esto significa que el valor actual establecido en los atenuadores se guardará en el preajuste y se recuperará cada vez que se active el preajuste. Deshabilitar las opciones de atenuadores principales y secundarios al guardar el ajuste preestablecido significa que el valor establecido en los atenuadores no se guardará en el ajuste preestablecido y el valor no se recuperará. Para confirmar el guardado, presione la marca verde o para cancelar, presione la X roja.

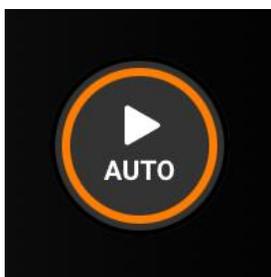


Al guardar un preset se almacenarán todas las configuraciones siguientes, que luego se recuperarán al activar el preset:

- Manual overrides.
- Efectos de movimiento.
- Punto central.
- Valor de ventilador.
- Efecto de color.
- Color(es) seleccionado, incluyendo colores estáticos.
- Valores de fase, tamaño, desvanecimiento y velocidad.
- Configuración de sincronización.
- Información de gobos.
- Configuraciones de luz estroboscópica (incluso si la luz estroboscópica está bloqueada "encendida").
- Configuración de marcación.
- Valor del atenuador principal (opcional).
- Valores de Sub Dimmers (opcional).

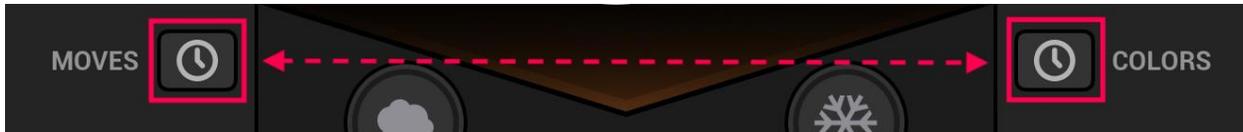
Cuando activas un preset y luego realizas cambios, el preset aparecerá en un tono naranja ligeramente saturado/más oscuro en la parte inferior de la consola. Esto es para indicar que se han realizado cambios, como recordatorio para guardar cualquier cambio que desee que se haga permanente (actualmente solo en Android).

You can set your Presets to cycle automatically by pressing the 'Auto' button. While this is active, one Preset will jump to the next every 60 seconds. The Auto mode will only cycle Presets within the current bank (for example: when you get to Preset 10 in a Bank, the next Preset to play will be Preset 1 of the same Bank).



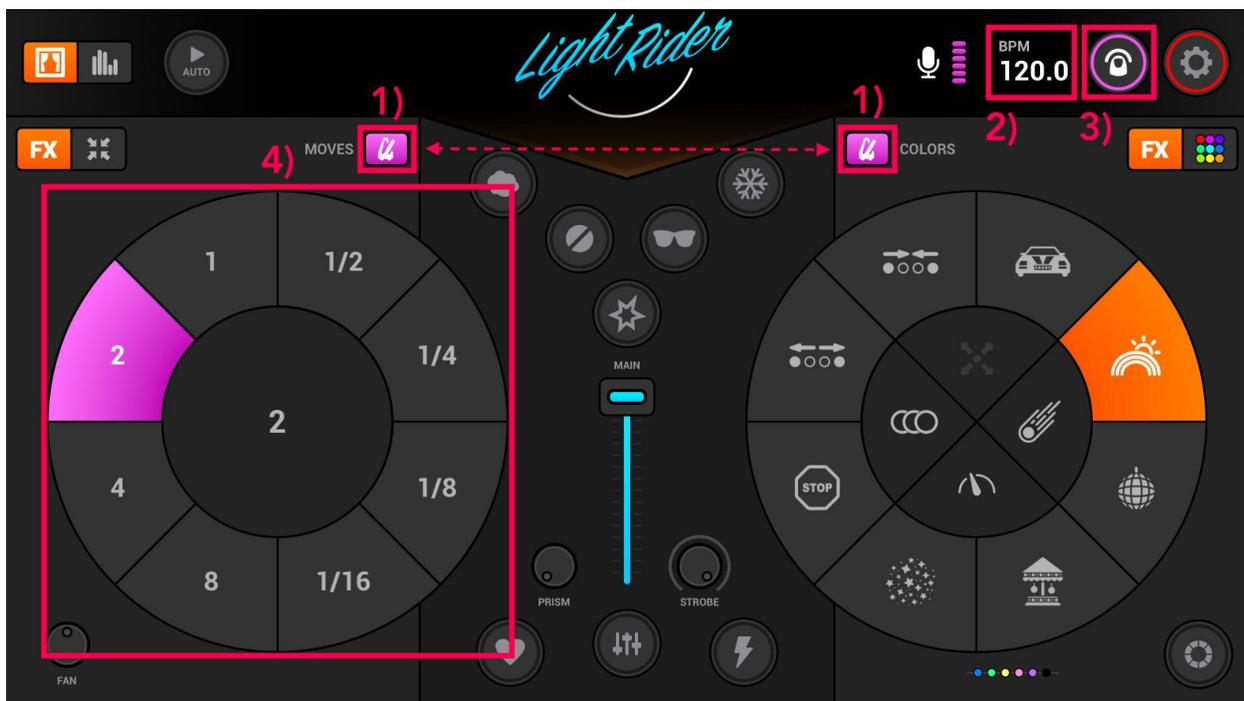
3.7. Sincronizando efectos

Por defecto, el efecto de color y movimiento se configurará en el modo 'Time'. Esto significa que el efecto se ejecutará sin ninguna sincronización particular con el audio o BPM. La configuración de la velocidad se puede controlar mediante el parámetro Velocidad en el centro de ambas ruedas de efectos desde 0% - 100%. También es posible ejecutar sus efectos usando opciones de sincronización para crear un espectáculo de luz y sonido más unificado.



BPM

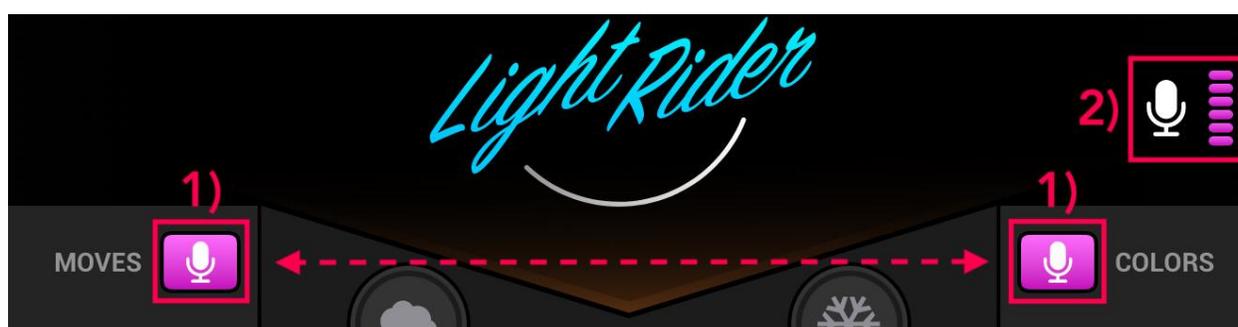
Al seleccionar el botón 'Sync' (1) una vez, ahora verá un símbolo de metrónomo que reemplaza el símbolo del reloj original. Esto indica que el modo BPM ahora está habilitado y su efecto se sincronizará con el valor de BPM (2) indicado en la esquina superior derecha de la consola. El BPM se puede configurar internamente tocando el botón 'Tap Tempo' (3), o externamente a través de Ableton Link (consulte 3.7. '[Ableton Link](#)' para más información). Cuando su efecto esté en modo BPM, notará que la función Velocidad del efecto ha cambiado de 0% - 100% a divisiones de tiempo (4). Estas opciones están directamente relacionadas con los BPM configurados. Por ejemplo: si tiene un efecto de color Disco y selecciona una velocidad de "1", el color cambiará 1 vez en cada tiempo. Si configura la velocidad en "4", el color cambiará cada 4 tiempos. Si establece un valor de "1/2", el color cambiará cada 1/2 tiempo (dos cambios de color por tiempo).



Pulse

Al tocar el botón Sync por segunda vez, ahora verá un símbolo de micrófono (1) que reemplaza el símbolo del metrónomo. Esto indica que el modo Pulso ahora está habilitado. Esta opción funciona de manera muy similar a las funciones integradas de "sonido a luz" que se encuentran en algunos

dispositivos. En este modo, el efecto se ejecutará exactamente igual que en el modo de tiempo predeterminado (usando el valor de velocidad establecido dentro del control de velocidad), pero cada vez que se detecte un pico de audio, el efecto saltará a la siguiente sección. Por ejemplo: si tiene un efecto de color Disco configurado a una velocidad del 50%, el efecto se ejecutará de acuerdo con la velocidad establecida, pero las luces saltarán al siguiente color en cada pico de audio detectado. Si la velocidad del efecto se establece en 0%, el efecto será casi estático hasta que se detecte un pico de audio; luego, el color saltará al siguiente. El umbral de entrada se calculará automáticamente dependiendo del nivel de volumen del micrófono, la señal de entrada de audio se puede visualizar en la esquina superior derecha de la consola (2). La fuente de entrada de audio se configurará en cualquiera que sea la configuración actual de la tableta, lo que significa que es posible usar una fuente de entrada de audio distinta al micrófono incorporado de la tableta conectando un micrófono externo a la tableta.

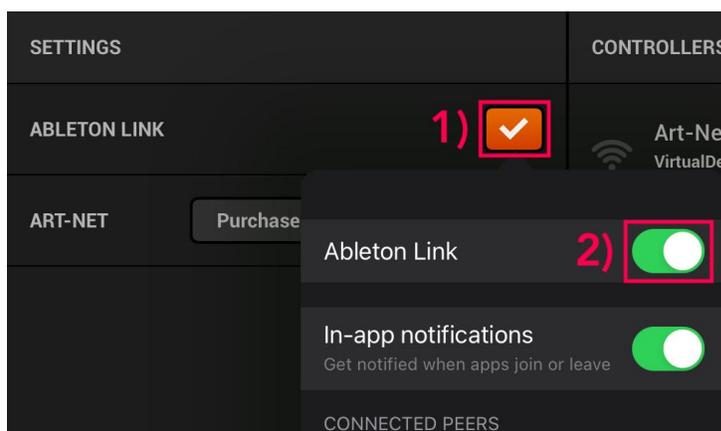


Ableton Link

La forma más precisa para sincronizar tus luces con música es usando Ableton Link. Esta característica permitirá una sincronización precisa con más de 100 aplicaciones/programas de software diferentes. (i.e. Traktor, VirtualDJ, Rekordbox etc). Para configurar Ableton Link:

1. Asegúrese de que su tableta que ejecuta Light Rider esté conectada a la misma red a la que está conectado su dispositivo Ableton Link.
2. Abrir la pestaña Settings en Light Rider.
3. Seleccione el botón Ableton Link (1), luego habilite la opción Ableton Link (2).
4. El dispositivo Ableton Link debería seleccionarse automáticamente, esto se refleja en el texto "Conectado to 1 peer" (3).

Ahora, verá que el tempo del proyecto se actualiza automáticamente con cualquier cambio de tempo realizado por su dispositivo Ableton Link.



3.8. Control MIDI

Es posible controlar Light Rider vía MIDI por USB. Esta es una característica bonus por lo que actualmente no es posible realizar asignaciones personalizadas. En cambio, todas las funciones vienen preasignadas para que coincidan con el APC Mini mk1. Some MIDI controllers will allow you to modify the commands that it sends, so it is worth consulting the user manual of your MIDI controller if you want to optimise your MIDI control of Light Rider.

Para controlar Light Rider usando MIDI en una tableta iOS, necesitará un adaptador Lightning a USB o un adaptador USB A a C. Para controlar Light Rider usando MIDI en una tableta Android, necesitará un cable OTG o un adaptador USB A a C.

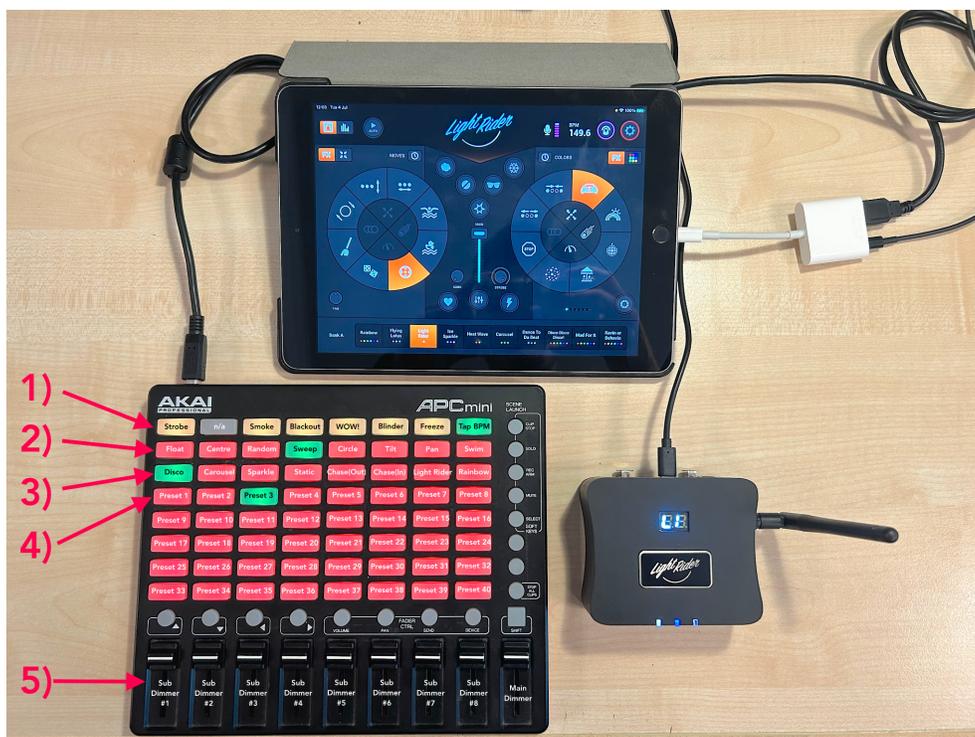
The fixed MIDI mappings for Light Rider are as follows:

- **Color FX 1-8:** Nota 40-47
- **Move FX 1-8:** Nota 48-55
- **Presets 1-8:** Nota 39-32
- **Presets 9-16:** Nota 31-24
- **Presets 17-24:** Nota 23-16
- **Presets 25-32:** Nota 15-8
- **Presets 33-40:** Nota 7-0
- **Sub dimmers 1-8:** CC 48-55
- **Botón Sub flash 1-8:** Nota 64-71
- **Master dimmer:** CC 56
- **Botón Strobe:** Nota 56
- **Botón Flash 1-5:** Nota 58-62
- **Botón TAP:** Nota 63

Ejemplos de configuración MIDI

Configuración MIDI en tableta iOS:

- FX Flash y Strobe (1)
- Move FX (2)
- Colour FX (3)
- Presets (4)
- Dimmers (5)



Configuración MIDI en tableta Android:

- FX de Flash y Strobe (1)
- FX de Movimiento (2)
- FX de Color (3)
- Presets (4)
- Dimmers (5)



4. Visualizador 3D

Light Rider es compatible con el software de visualización Easy View 2, dónde te permite visualizar tu show de luces sin necesidad de conectar todas tus luminarias manualmente! Esta es una herramienta de referencia muy útil para programar tu espectáculo de luces de forma rápida y sencilla.

4.1. Requerimientos

Lista de verificación

Para configurar el visualizador 3D con Light Rider, necesitará tener el hardware, las licencias y el software necesarios. A continuación se muestra una lista de verificación completa de todo lo que necesita para configurar esto:

- Tableta con Light Rider instalado.
- Computadora capaz de ejecutar Easy View Connect.
- Light Rider compatible con una interfaz DMX (i.e. LR512 o un dispositivo Art-Net).
- Cambiador de género XLR macho a macho y cable XLR genérico.
- Una segunda interfaz USB DMX de Nicolaudie Group (i.e, SUSHI-Z1 de store.dmxsoft.com/catalog).
- Las siguientes licencias adquiridas en el **Segundo** interfaz USB de Nicolaudie Group DMX (estas pueden ser adquiridas desde el store.dmxsoft.com. Mirar sección 1.2. '[Compra de licencias adicionales SUT](#)' para más información de como hacer esto):
 - Licencia de entrada DMX (encontrada en la sección de Hardware).
 - Licencia de Easy View Connect.
- El software de Easy View Connect (enlaces de descarga a continuación):
 - [Link de descarga de Easy View Connect \(Mac\)](#)
 - [Link de descarga de Easy View Connect \(Windows\)](#)

4.2. Configuración

Configuración de Hardware

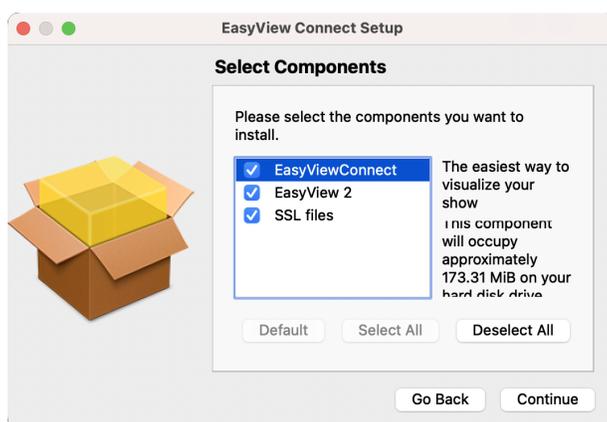
Para conectar su aplicación Light Rider a Easy View Connect, deberá completar los siguientes pasos:

1. Conecte la tableta a la interfaz LR512 mediante WiFi o cable OTG (solo Android). U "otras" interfaces compatibles, como dispositivos Art-Net.
2. Inicie la aplicación Light Rider y conéctese a la interfaz desde la lista de dispositivos.
3. Conecte el cambiador de género XLR al puerto XLR correcto.
4. Conecte la segunda interfaz DMX compatible con SUT a la computadora mediante USB. (NOTA: Esta NO es la interfaz que usará con la aplicación Light Rider. Esta es la interfaz que se conectará a la herramienta Visualizador 3D. Por ejemplo: la interfaz Sushi-Z1).
5. Asegúrese de que se hayan adquirido y sincronizado las licencias pertinentes (consulte la sección 1.2. '[comprar licencias adicionales de SUT](#)' y '[Sincronizando licencias SUT](#)' para más información).
6. Asegúrese de que el Administrador de hardware y la herramienta SUT están cerrados.
7. Usando el cable XLR y el cambiador de género, conecte la segunda interfaz DMX a la que está conectado a la aplicación Light Rider.

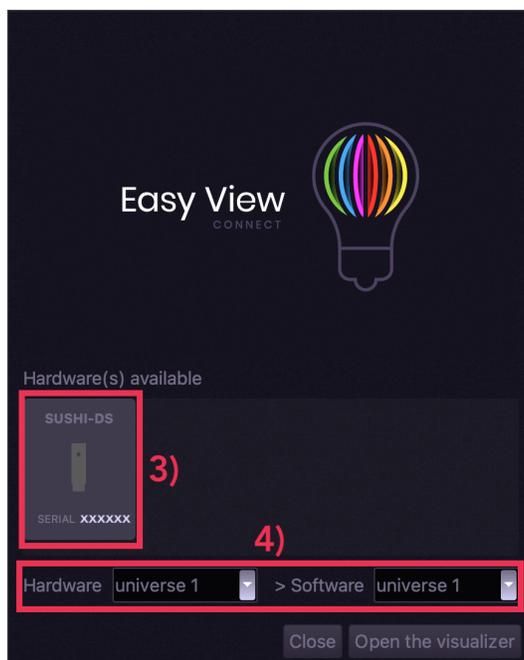
Configuración de Software

Una vez completados los pasos desde el 4.1. '[Configuración de Hardware sección](#)- Puede proceder a configurar el software Easy View Connect. Esto se puede hacer mediante los siguientes pasos:

1. Descargue e instale el software Easy View Connect a través de los siguientes enlaces:
 - a. [Link de descarga Easy View Connect \(Mac\)](#)
 - b. [Link de descarga Easy View Connect \(Windows\)](#)

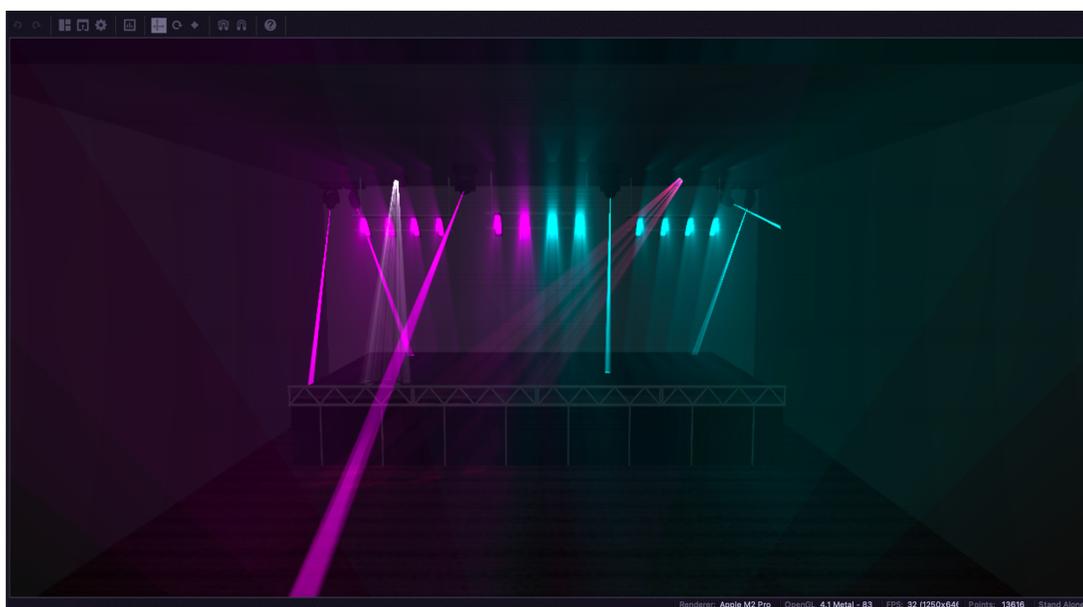


2. Ejecuta el programa 'Easy View Connect'.
3. Debería ver que su dispositivo SUT conectado a través de USB aparece en la lista "Hardware(s) available". Si es así, selecciónelo.
4. Establezca la configuración deseada del universo de hardware y software. Por lo general, esto es simplemente "Universe 1" para ambas opciones.
5. Seleccione 'Open de visualiser' para iniciar el visualizador.



4.3. Navegando por el visualizador 3D

Se puede acceder al manual de usuario completo de Easy View 2 haciendo clic [aquí](#), o desde la sección de descargas del website lightrider.com. El manual de usuario completo detalla mucho más sobre todas las funciones posibles dentro de Easy View; sin embargo, la siguiente información le brindará la información básica que necesita para comenzar a configurar su espectáculo de luces.



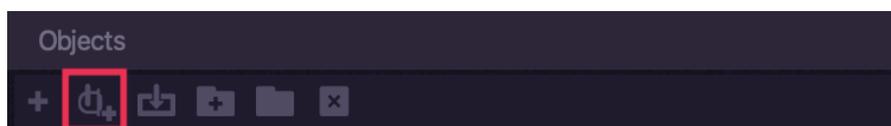
Configuración del visualizador 3D

Deberá parchear manualmente las luminarias en Easy View para que coincidan con su proyecto Light Rider. Esto se puede hacer mediante los siguientes pasos:

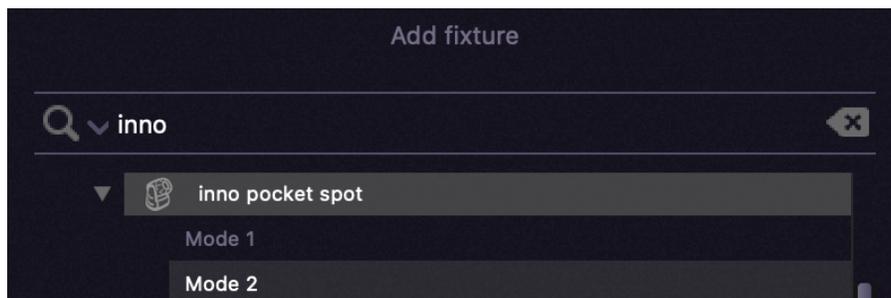
- 1) Seleccione el botón 'Build view' de la barra de herramientas.



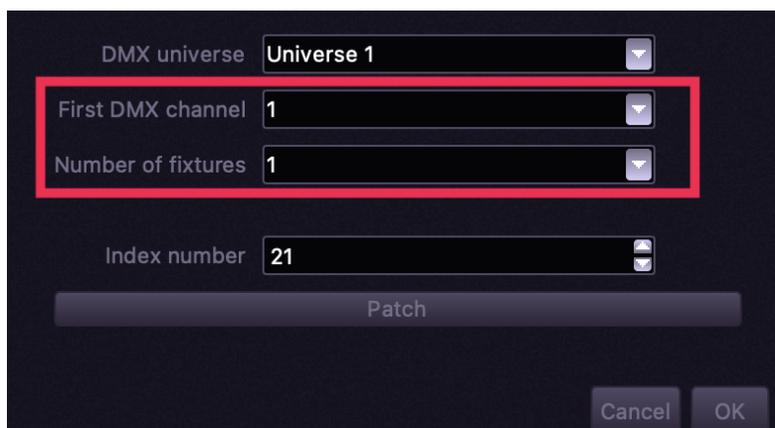
- 2) Seleccione el botón 'Add fixtures' en la pestaña Objetos.



- 3) Localiza la luminaria deseada y luego selecciónela.
- 4) Seleccione el modo correspondiente (según lo establecido en la aplicación Light Rider)



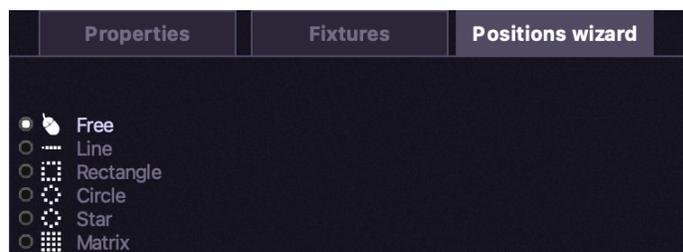
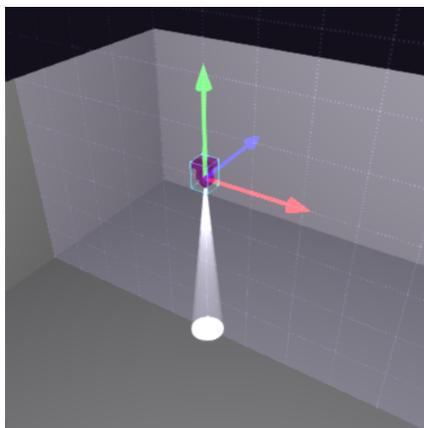
- 5) Seleccione el primer canal DMX, la cantidad de dispositivos que desea agregar, luego presione el botón 'Patch' para agregarlos al proyecto..



- 6) Repita este proceso hasta que tenga la lista completa de luminarias dentro de su proyecto Easy View como la que tiene en su proyecto Light Rider.

Una vez que haya parcheado algunos dispositivos en su proyecto Easy View, podrá ajustar manualmente su posición, tamaño y rotación. Esto se puede hacer a través de cualquiera de los siguientes métodos:

- Arrastrando manualmente las opciones Rojo/Azul/Verde. Esto le permitirá mover, rotar o escalar los accesorios en el eje correspondiente.
- Escriba los valores deseados en la sección 'Properties' de la vista Construir.
- Utilice el Asistente de posiciones para alinear/posicionar/rotar un grupo de aparatos en formas particulares



Puede guardar/abrir un proyecto de Easy View dentro del menú desplegable 'File'.

