



Daslight 5

Manual de usuario

Tabla de Contenido

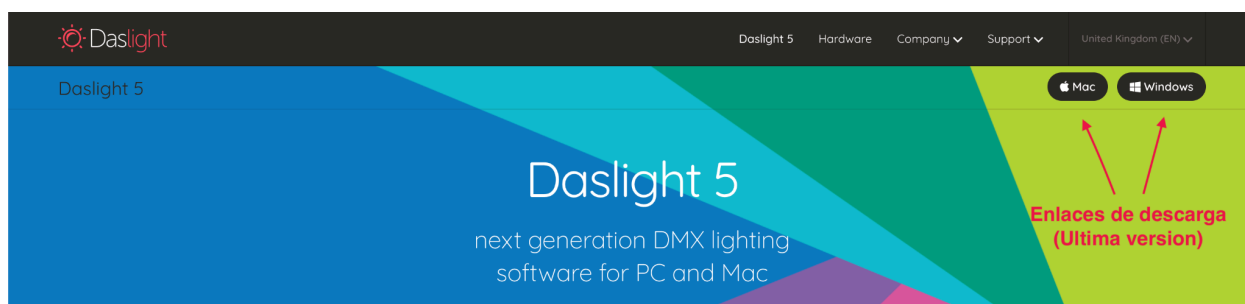
1. Inicio rapido	4
1.1. Instalación de software	5
1.2. Añadir luminarias de luces	6
1.3. Controlar tus luces	8
1.4. Crear escenas	10
1.5. Control en vivo	12
1.6. Creación de una interfaz gráfica	15
2. Introducción	17
2.1. Que es DMX?	17
2.2. Que es Daslight 5 y que Hardware se necesita?	17
2.3. Qué hay de nuevo en Daslight 5?	19
3. Configuración	21
3.1. Perfiles de luminarias	21
3.2. Parche de luminarias	22
3.3. Propiedades de la luminarias	24
3.4. Arreglo de luminarias	26
4. Control (programming)	30
4.1. Controlando luminarias de luces	30
4.2. Creando escenas	34
4.3. Super escenas	45
5. Control (live)	48
5.1. Controlando tu show en vivo	48
5.2. Editando tu show en vivo	50
5.3. MIDI	52
5.4. Asignación de DMX	57
5.5. Asignación de puerto de contacto seco	58
5.6. Asignación OSC	59
5.7. Asignación de teclado	59
5.8. Sincronización de tu show de luces	59
5.9. Controles en vivo	61
6. Touch	63
6.1. Introducción a Touch	64
6.2. Configurando la interface Touch	65
6.3. Daslight Remote	66
7. Otra información	68
7.1. Visualizador 3D	68
7.2. Hardware Manager	70
7.3. Niveles DMX	71
7.4. Stand alone	71
7.5. Observador MIDI	74
7.6. Componentes de interfaz de usuario	75
7.6. DMX y dispositivos Art-Net	76

1. Inicio rapido

1.1. Instalación del software

Descarga

¡Gracias por chequear Daslight 5! Los temas de inicio rápido contiene toda la información que necesitas para empezar a utilizar el software en menos de 1 hora. El manual entonces empieza a mostrar la funcionalidad más a fondo. La versión completa de este software se puede descargar en nuestro website: daslight.com/daslight5.



Requerimientos

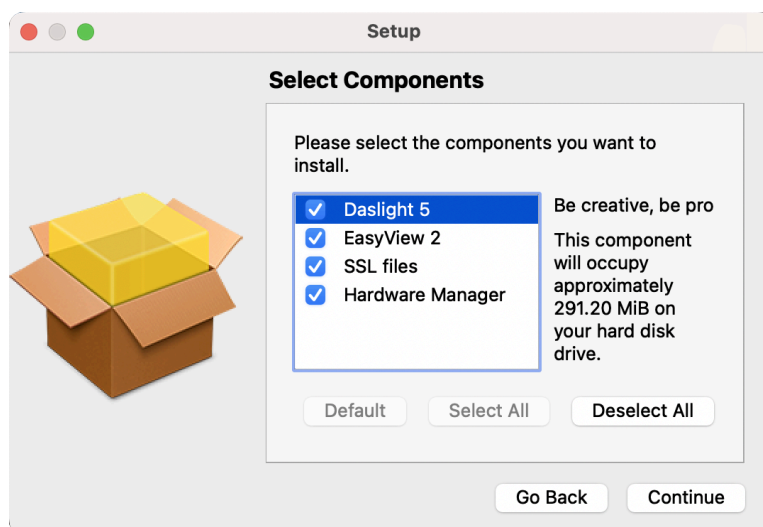
Ahora nosotros hemos escrito los requerimientos mínimos a lado del link de descarga daslight.com/download

Instalación

Abra la configuración de descarga .DMG (Mac) o .EXE (PC) Y siga el wizard para descargar el software. Durante el proceso de instalación, usted tendrá la opción de instalar los siguientes componentes:

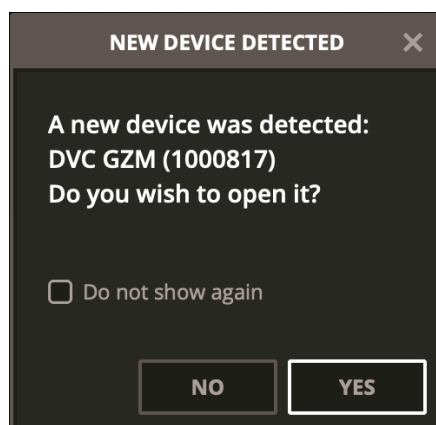
- Daslight 5 - el software principal de control de luces.
- Easy View 2 - un visualizador 3D permitiendo que veas tus luces y efectos al programar.
- SSL Files - la librería completa de las luminarias de luces.
- Hardware Manager - una herramienta usada para administrar sus interfaces DMX (Actualizar firmware, probar la salida DMX etc...).

Nosotros recomendamos descargar todas estas opciones.



Conectar tu dispositivo

Al conectar un dispositivo en Daslight, usted verá un mensaje diciendo 'New Device Detected' en su pantalla. Esta declarará el nombre del dispositivo y el número serial y esta preguntará para abrir. seleccionando 'Yes' su dispositivo se conectará a Daslight 5, permitiendo mandar salida DMX instantáneamente. Si usted selecciona 'No' el dispositivo no se conectará automáticamente. Usted también puede gestionar sus dispositivo(s) dentro de la ventana "Settings".



1.2. Añadir luminarias de luces

Further information can be found in section 3- [‘Configuración’](#).

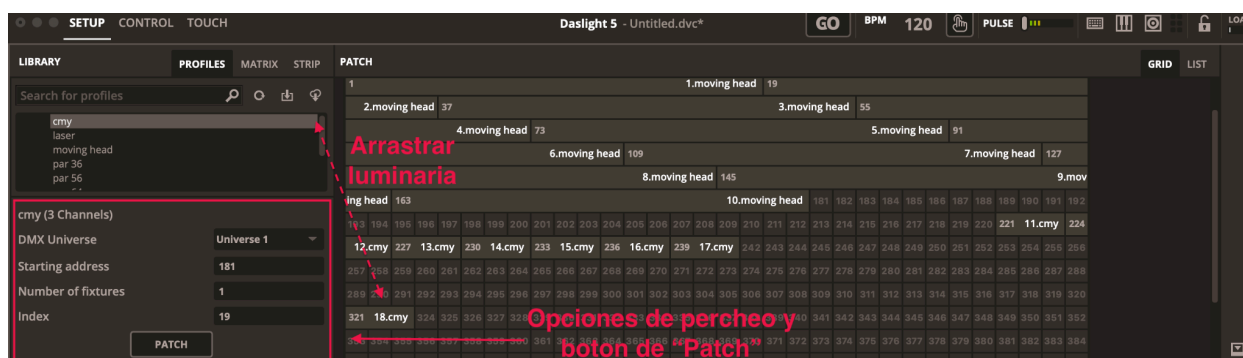
Perfiles de luminarias

Cada luz utilizada en Daslight tiene un perfil. Estas se llaman perfil de luminarias o un perfil SSL. El perfil contiene toda la información de la luminaria de luz (por ejemplo, que canal controla el color, regulador de voltaje, etc...). Si tu perfil de luminarias no está, usted puede crearlo en línea vía la página web Profile Builder: profile.nicolaudiegroupp.com. Alternativamente, usted puede solicitar la creación de un perfil vía la página web.

Parche de luminarias

Para añadir un perfil de luminarias a tu show:

1. Navega hacia la pantalla de configuración.
2. Selecciona la luminaria de luz que desea utilizar.
3. Parchea la luminaria(s) por ambas formas:
 - a. Arrastrando y soltando la luminaria de luz en un deseado Universo/Dirección de canal.
 - b. Utilizando la opción de parcheo (Universo DMX, Inicio de dirección, Número de luminaria, Index) para configurar tu luminaria(s), y después presionar el botón ‘Patch’.



Organizando tus luminarias

En la pantalla de configuración, puedes arreglar la posición de tus luminarias en la ventana 2D. Esto se puede hacer usando las herramientas de selección, el menú de difusión, o simplemente arrastrando y soltando las luminarias.



1.3. Controlando tus luces

Faders y características

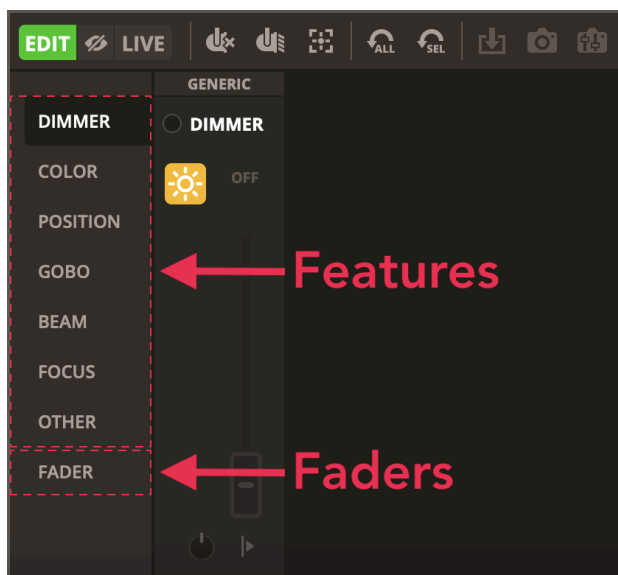
Las luminarias de luces pueden ser controladas o por sus características o por los faders. Para empezar, ten seguro que la escena esté seleccionada, y seleccione la luminaria que quieras controlar. Tú sólo puedes seleccionar luminarias que están en el grupo actual, ten seguro de que estas en el grupo correcto o teniendo seleccionado 'All'. puedes utilizar el botón 'Turn beam on' en la parte superior de la ventana de faders para abrir el dimmer y colocar cualquier otro canal requerido para ver el haz de luz (e.g. shutter, iris etc). Hay dos formas ligeramente diferentes para controlar tus luces, esta se conoce como 'Features' y la otra conocida como 'Faders'.

'Features' esta se accede dentro del Dimmer, Color, Position, Gobo, Beam, Focus y otras pestañas. Usted verá una mezcla de controles incluyendo: Botones, esta te permitirá saltar a otro preset (i.e. Un gobo particular o color en una rueda de color). Faders, esta te permitirá a controlar presets

lineales (i.e. la velocidad del Strobe). Así como el XY grid para el control del pan/tilt, y el selector de color para luminarias de mezcla de colores.

Los 'Faders' pueden ser encontrados en la pestaña de 'Faders'. Esta se mostrará el rango completo de sets de canales dentro del perfil de luminarias en orden. Acá, usted podrá ver el rango DMX fader rango de 0 - 255 para cada canal. Haciendo click derecho en el ícono en la parte superior del canal te permitirá ver la lista completa de presets para ese canal en particular.

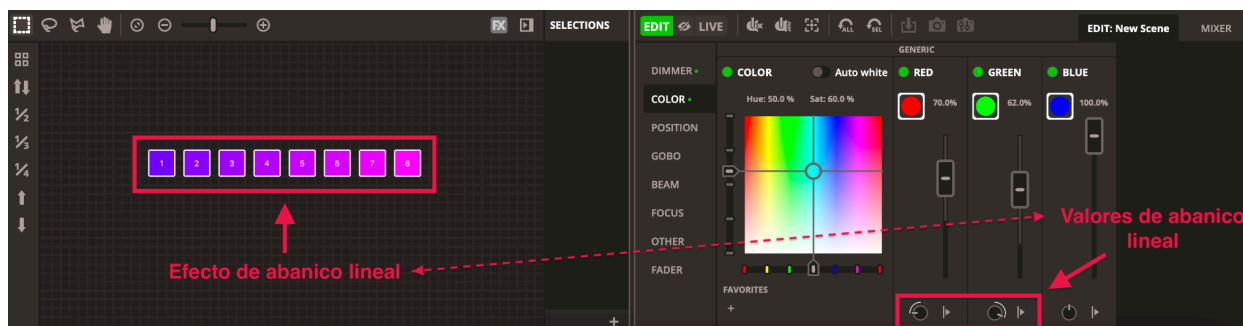
Cada canal puede prender y apagar (ON y OFF) haciendo click en el círculo en la parte superior de los faders. Si el canal está apagado (OFF), esta no se utilizara en la escena. Por ejemplo: si tu tienes una escena A y B controlando una luminaria, donde el canal del Dimmer está puesto a 255 en la Escena A, pero Escena B tiene el canal del Dimmer puesto en OFF- el Dimmer no se verá afectado cuando la Escena B es activada, and will remain at the value set by Scene A. However- if Scene B has the Dimmer channel turned ON- the Dimmer channel will be overridden by Scene B from the value previously set by Scene A.



Creando un abanico lineal

En adición para configurar los valores fijos con él 'features', es también posible colocar un rango de valores alrededor de la selección de luminarias. Por ejemplo, una selección de luminaria en movimiento se puede configurar para desplegarse en diferentes posiciones. Para crear un abanico lineal, ve el valor del abanico y el tipo que aparece debajo de los controles de "features" relevantes. El abanico se organizará en función al tipo de abanico, selección de índice de luminarias, y el valor del abanico.

Hay dos tipos de abanicos - 'fan from start', lo cual este colocara un efecto de orden ascendiendo/descendiendo basado en el índice de la luminaria y el valor del abanico. El segundo tipo de abanico es 'fan from centre', lo cual está colocara un efecto que empieza en el centro y el abanico irá en ambas direcciones, o empezará por fuera y el abanico irá por dentro hacia el centro basado en el índice del aparato.



1.4. Crear escenas

Más información podrá ser encontrada en la sección 4 '[Control \(programación\)](#)'.

Escenas y bancos

Todas las escenas se colocan dentro de 'Bancos' en Daslight 5. Por defecto, 1 escena puede reproducirse a la vez por cada banco. Los bancos están diseñados para ser apilados, por ejemplo podría haber un grupo de efectos de colores, un grupo de efectos de movimiento y un grupo de efectos strobe, etc. Para crear un banco tendría que presionar el botón '+' en la parte superior de la pantalla, debajo de las pestañas de 'Setup', Control y Touch.

Para crear una nueva escena dentro de un banco, usted puede presionar el botón '+' en la sección de control del banco. Por defecto, cualquier nueva escena será una escena estática (Static). Para editar/seleccionar una escena, puede hacer click en el rectángulo alto en la parte derecha del botón de escena.



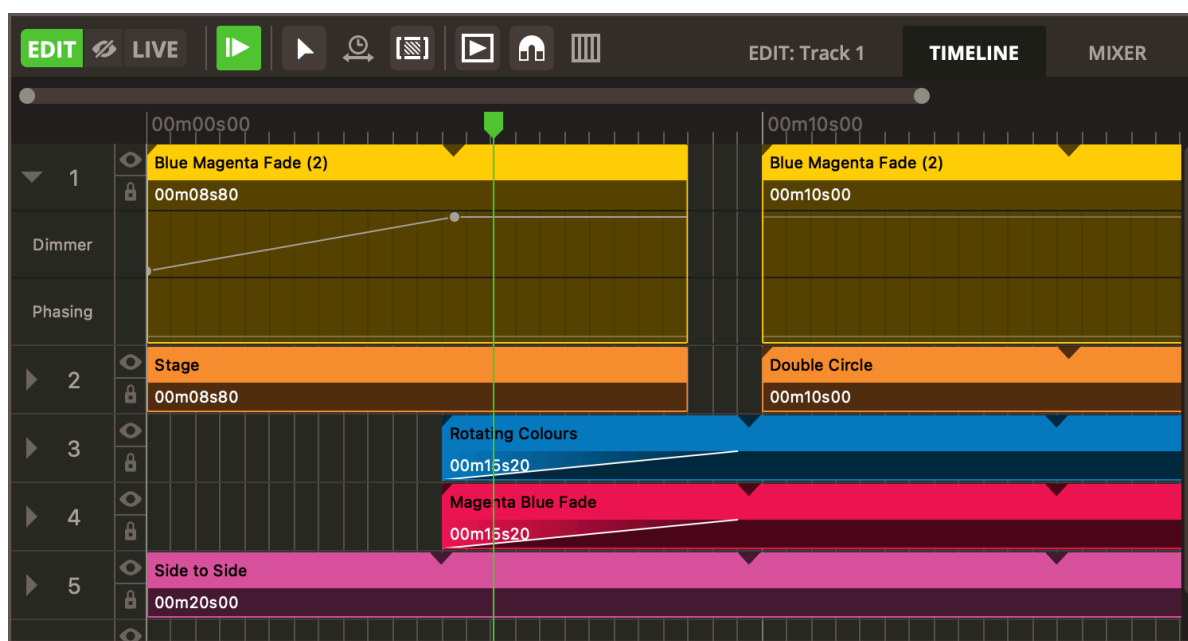
Generando efectos

Una vez ya hayas seleccionado una escena para editar, usted podrá cargar un efecto en él usando las opciones de tipo de escena a la derecha de la pantalla. Cada tipo de escena tendrá un efecto distinto y vendrá en un set diferente de opciones/configuración para crear el efecto deseado. Una lista completa de cada tipo de escena, y de cómo utilizarlas, podrá ser encontrada en la sección 4.2. '[Creando escenas - Tipos de escenas](#)'.



Super Escenas

Una Super Escena trabaja un poco diferente a todos los otros tipos de escenas. Cuando tu creas una Super Escena, usted verá una vista de línea de tiempo en la esquina inferior derecha de la pantalla en lugar de la visualización habitual de funciones/deslizadores. Dentro de esta línea de tiempo, usted podrá importar varias escenas, así como utilizar también archivos de música para crear shows complejos de música con posibilidades de sincronización exacta. Una Super Escena tiene una línea de tiempo que se reproduce de izquierda a derecha, con pilas de escenas en capas de arriba a abajo llamadas pistas (Tracks). Usted puede añadir nuevas escenas o archivos de música dentro de la línea de tiempo simplemente arrastrándolos y soltándolos, o haciendo click derecho en una sección vacía de una pista, luego presionando 'Insertar> Insertar escena/Insertar audio'. Más información puede ser encontrada en la sección 4.3. [4.3 Super escenas](#).

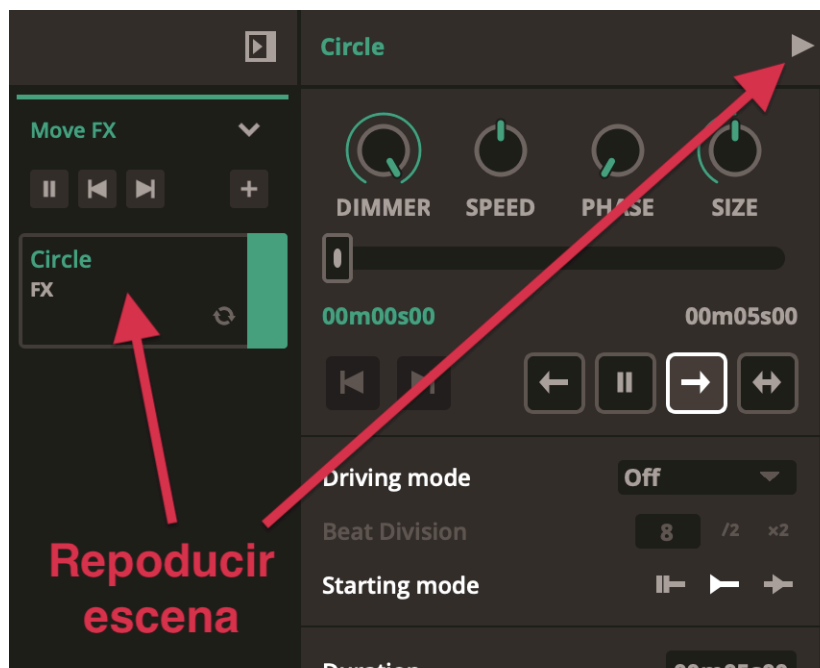


1.5. Control en vivo

Más información podrá ser encontrada en la sección 5 [Control \(live\)](#).

Reproduciendo escenas

La forma más básica que una escena se puede activar haciendo click con el botón izquierdo en la sección rectangular ancha del botón. También puedes reproducir la escena seleccionada utilizando el botón 'Play scene' encontrado en el rincón superior derecho en la ventana de editar escenas. Una vez que se reproduce la escena se podría utilizar los botones 'Start the next scene' or 'Start the previous scene' para saltarse las escenas de los bancos.

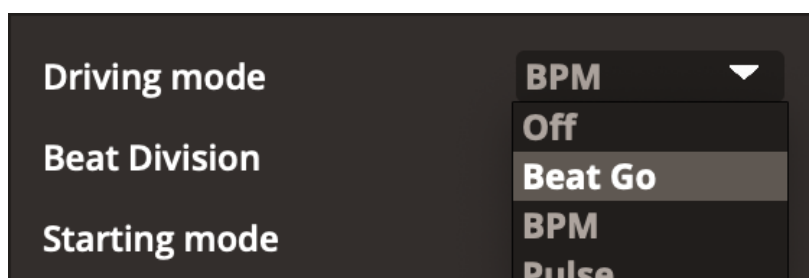


**Reproducir
escena**

Sincronización de sonido a luz y BPM

En la pantalla de propiedades de tus escenas, podrás encontrar todas tus opciones de sincronización. La configuración 'Driving Mode' te permitirá elegir cómo quieres que se reproduzca tu escena. Las opciones son las siguientes:

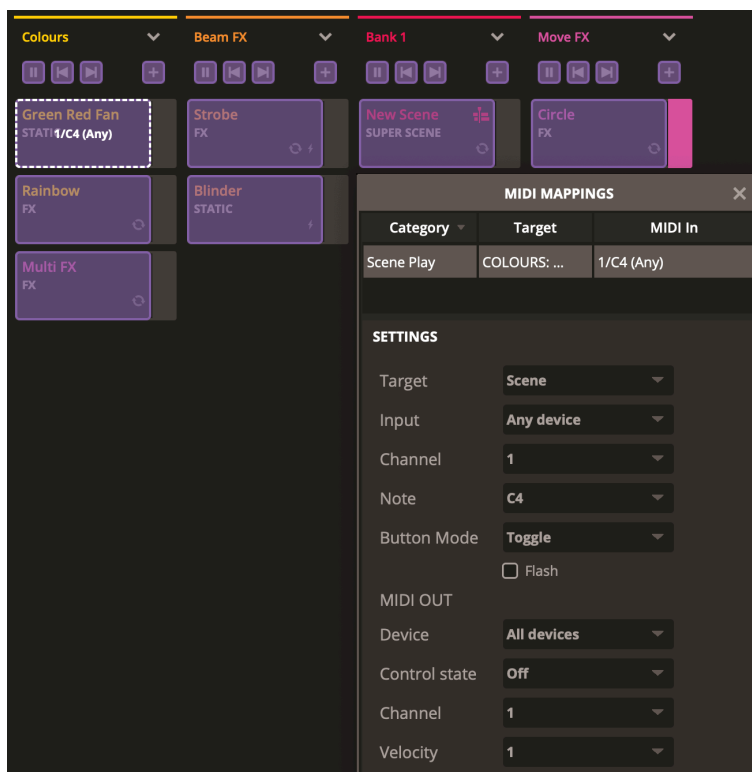
- **Off (default):** La escena se reproducirá de acuerdo con la duración establecida.
- **BeatGO:** La escena se reproducirá de acuerdo a la duración, sin embargo, el control deslizante de reproducción ahora tiene divisiones de tiempo que se pueden omitir usando BeatGO, los botones Previous/Next Division. El número de divisiones se puede configurar en la sección Beat Division (puedes presionar '/2' para mitad, o 'x2' para duplicar el número de división).
- **BPM:** Las escenas se van a reproducir acorde al BPM del proyecto. El playback slider ahora mostrará divisiones de tiempo que se pueden saltar usando los botones de división anterior/siguiente. El número de divisiones se puede configurar en la sección Beat División (Puedes presionar '/2' para mitad, o 'x2' para duplicar el número de división).
- **Pulse:** La escena se reproducirá de acuerdo a la duración, sin embargo, el efecto saltará a la siguiente división de tiempo cada vez que la entrada de audio supere el umbral (Tendrá que configurar con el control deslizante Pulso en la parte superior derecha de la pantalla). El número de divisiones se puede configurar en la sección Beat Division (Puedes presionar '/2' para mitad, o 'x2' para duplicar el número de división). Para habilitar esto, deberá establecer la configuración de entrada de audio en la ventana de Configuración.



Opciones de asignación

Las escenas, los faders, los botones y los diales se pueden asignar desde la interfaz de usuario de Daslight a varias formas de hardware. Estas opciones incluyen asignación MIDI, teclado (computadora) asignación, asignación de entrada DMX, asignación de puertos de contacto seco, asignación OSC. La opción final es asignación touch, que le permitirá asignar funciones internamente a la pantalla 'Touch' en Daslight (Más información podrá ser encontrada en la sección 6. '[Touch](#)'). Cada tipo de asignación funcionará ligeramente diferente, y proveerá diferentes tipos de customización, sin embargo, el proceso para crear un mapeo es muy similar entre todas las opciones:

1. Selecciona el tipo de asignación que quieras usar. Puedes elegir asignación de teclado, MIDI y Touch en la parte superior derecha de la pantalla, o desde la lista completa de tipos de asignación a través del menú desplegable "Mapping" en la barra de herramientas.
2. Selecciona una función (escena, fader, botón o dial) como se destaca por la superposición de color.
3. Active el control relevante al que desea asignar la función (E.g. un fader en su controlador MIDI, una tecla en su teclado, un botón de puerto en su interfaz DMX, etc..).



Mezclador en vivo

La pestaña del mezclador en vivo se puede acceder a través del botón en la parte superior derecha del panel de control. Cada grupo de luminarias tendrá su propio 'mezclador', así como un 'mixer' general para todos los aparatos. Puede encontrar una lista completa de los controles y su función en la sección 5.8. 'Live controller - Live mixer'.

El mezclador en vivo puede ser manipulado haciendo clic con el botón izquierdo y arrastrando, y también se pueden asignar a controladores externos, o utilizando la pantalla táctil usando las diversas configuraciones de asignación.



1.6. Creación de una interfaz gráfica

Dentro de la pantalla táctil, tú puedes crear tu propia interfaz de usuario personalizada para controlar tu show de luces. Esta IU personalizada puede ser enlazada con tu smartphone o tablet, lo que le permite controlar Daslight 5 de forma remota.

Configuración de su interfaz de usuario

Al abrir la pantalla táctil por primera vez, usted notará un gran espacio vacío a la izquierda, y la lista de controles a la derecha. Al empezar creando tu interfaz de usuario, primero deberás habilitar el modo de edición a través del botón 'Edit' en la esquina superior derecha de la ventana. Ahora verá que las líneas de cuadrícula aparecen en el lado izquierdo de la pantalla.

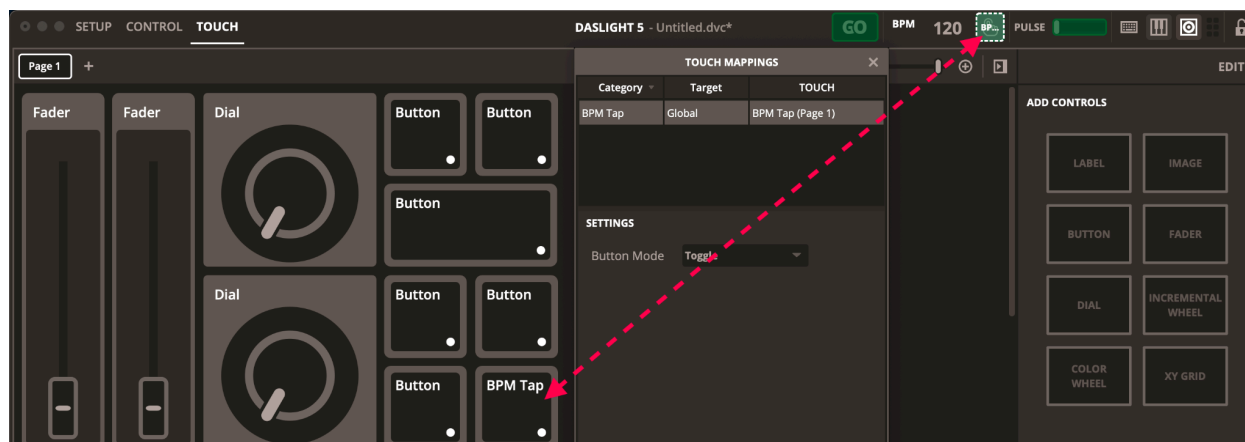


Asignación de funciones a controles

La forma más rápida para asignar una función (e.g, botón de escena, fader estroboscópico, marcación rápida, etc.) a la pantalla táctil es simplemente ubicar la función deseada dentro de la pantalla de Control, luego mantenga presionada la opción 'Opción' (Mac) o 'Alt' (Windows) y haga click izquierdo en la función para crear automáticamente un control en su interfaz de usuario.

Alternativamente, puede configurar esto manualmente completando los siguientes pasos:

1. Arrastre y suelte un control desde el lado derecho de la pantalla táctil en la cuadrícula de la IU.
2. Presione el botón 'Touch mapping' en la esquina superior derecha de su ventana Daslight.
3. Navegue a la función que desea asignar a su control táctil (e.g. asignar el dimmer de la luminaria a un control Touch Fader).
4. Presione/mueva la función que desea asignar.
5. Abra la pantalla táctil y deshabilite el modo de edición.
6. Pulse/mueva el control al que desea asignar la función.



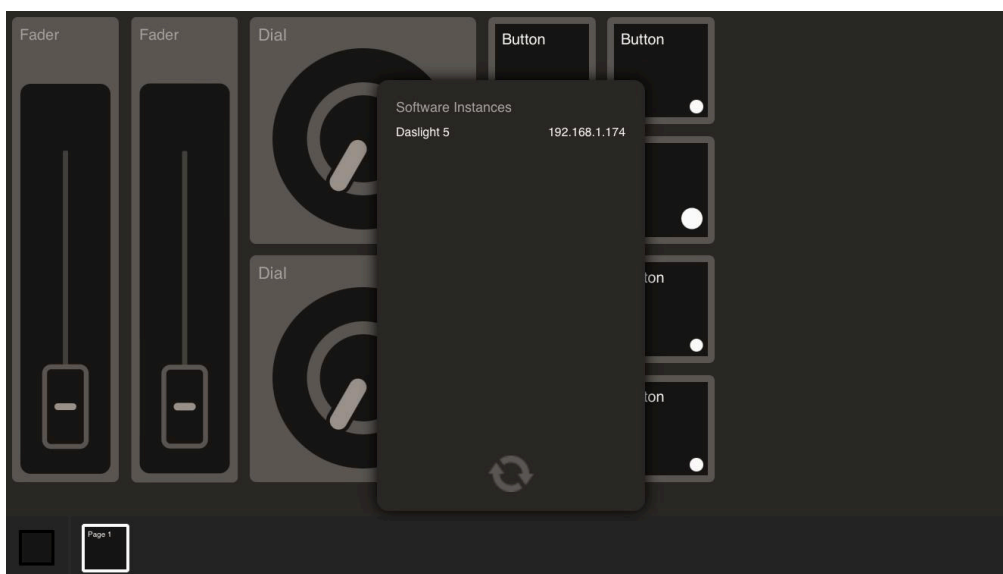
Controlando tu show de forma remota

Puedes mirar y controlar tu ventana Daslight Touch utilizando tu smartphone o tablet con la nueva aplicación Daslight Remote, que está disponible en Google Play y Apple App Store.

Daslight Remote opera a través de una red de área local, por lo tanto, la computadora que ejecuta Daslight 5 y el dispositivo móvil que ejecuta Daslight Remote deberían estar conectada a la misma red WiFi. Al abrir la aplicación, usted verá una página vacía. Seleccionando el botón 'Software Instances' (esquina inferior izquierda de su pantalla) esta mostrará las instancias de Daslight 5 en tu red local. Selecciona las instancias correctas (esta mostrará tu dirección IP) para conectar.

El tamaño/zoom de tu interfaz de usuario puede depender de las dimensiones de tu dispositivo en donde estés utilizando Daslight Remote. La interfaz de usuario se redimensiona automáticamente para ajustarse a todos los controles de la vista con el tamaño más grande posible.

Al conectar- ¡podrá activar botones, controlar diales/faders, cambiar páginas, etc. de forma remota desde la aplicación!



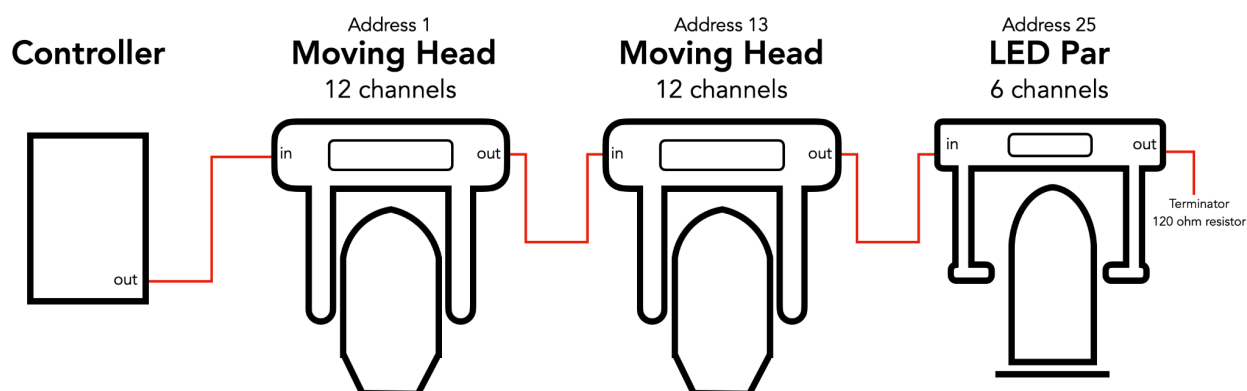
2. Introducción

2.1. Que es DMX?

DMX es un sistema de control universal de luces. Va por las iniciales 'Digital multiplex' y es un sistema de datos digitales que permite que un controlador DMX tome el control de cualquier dispositivo compatible con DMX, independientemente del fabricante. Los dispositivos DMX normalmente se conocen como 'Fixtures' o 'Drivers'. Cada luminaria tiene una entrada DMX y una salida DMX. Se pueden conectar en cadena hasta 32 luminarias. Para conexiones de más de 32 luminarias, se debería utilizar un divisor DMX.

Cada dispositivo DMX usa un cierto número de canales. Por ejemplo, puede haber 1 canal para configurar el gobo, 3 canales para configurar el color, 2 canales para movimiento, 1 canal para controlar el dimmer, etc... 1 universo DMX puede controlar hasta 512 canales. Una vez que el universo está lleno, debe usar una segunda conexión desde el controlador. El siguiente ejemplo muestra 2 cabezas móviles y 1 LED Par que ocupan un total de 30 canales.

Cada dispositivo necesita una dirección para que el software sepa qué dispositivo se está controlando. La dirección determina el canal de inicio. En el ejemplo debajo, el LED Par ocupa los canales 25, 26, 27, 28, 29, 30. Una dirección es usualmente establecida a través de una pantalla digital o un conjunto de interruptores llamados interruptores DIP.



2.2. Que es Daslight 5 y que hardware necesitaría?

Daslight 5 es un software de control de iluminación DMX. Se puede utilizar para controlar cualquier tipo de luz DMX. El software ha sido diseñado específicamente para controlar la iluminación en discotecas, clubes, teatros y espectáculos en vivo, y también se puede utilizar para controlar la

iluminación arquitectónica. Para utilizar el software, usted necesitaría conectar una interfaz compatible USB-DMX vía USB o por Ethernet. Esto convierte la información enviada por el software a DMX para que un dispositivo de iluminación pueda entender. El software también envía Art-Net por una red local siempre que se conecte un dispositivo compatible (Más información en el capítulo '[DMX y dispositivos Art-Net](#)').



Que está incluido?

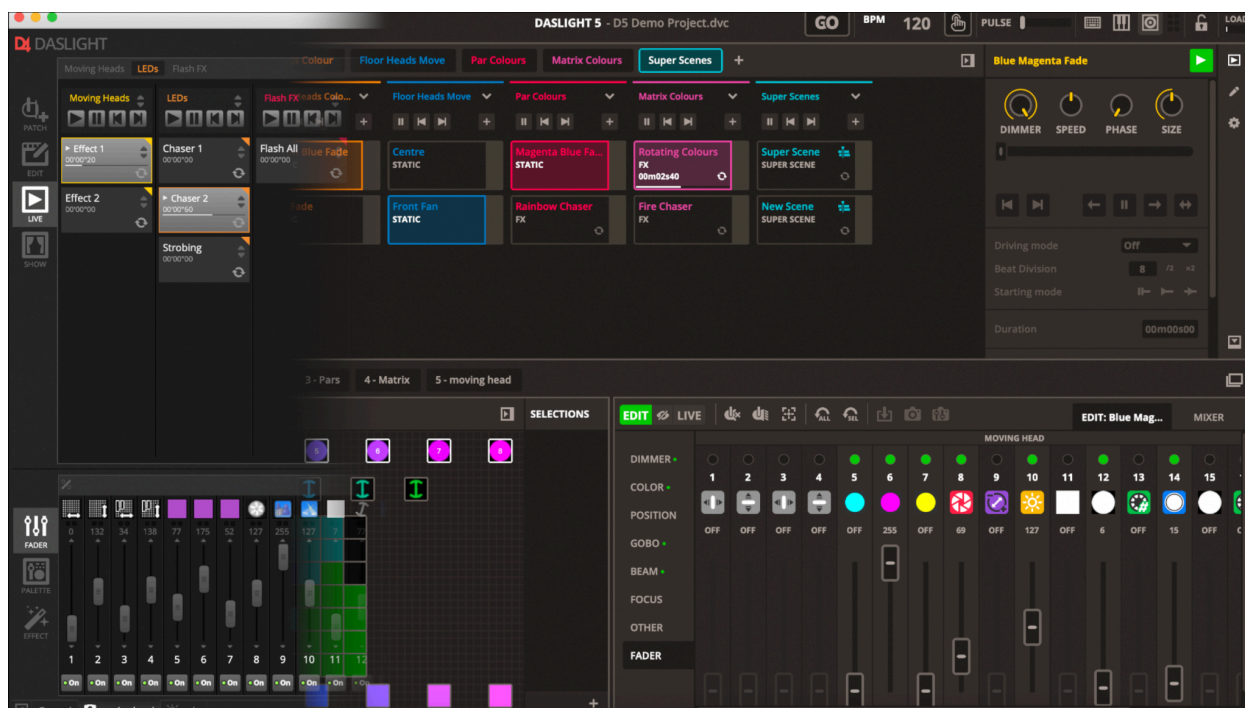
Hay varias herramientas incluidas en Daslight:

- **Daslight 5** - el software de control de iluminación.
- **Easy View** - un visualizador 3D en tiempo real que le permite crear un escenario virtual que le permite programar sus luces fuera del sitio.
- **Hardware Manager** - una herramienta de mantenimiento de hardware DMX que se puede utilizar para actualizar el firmware y establecer configuraciones independientes específicas, como el reloj/calendario interno.



2.3. Qué hay de nuevo en Daslight 5?

Daslight 5 ha sido rediseñado desde cero con una nueva interfaz de usuario fresca y mejoras en el flujo de trabajo general. Los usuarios de versiones anteriores del software encontrarán que hemos mantenido intactas todas las funciones importantes, mientras, agregamos una tonelada de nuevas características adicionales. Aquí descubriremos solo algunas de las nuevas funciones disponibles en Daslight 5:

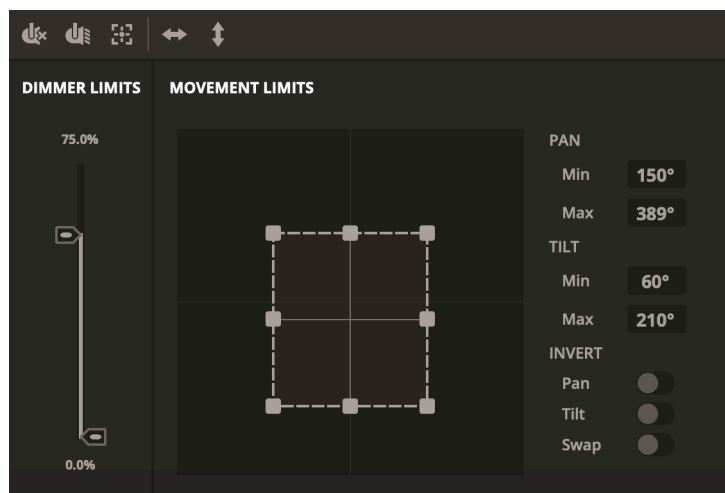


Distribución

La pantalla de 'Patch' en Daslight 4 ahora se conoce como 'setup', las pantallas 'edit' y 'live' de Daslight 4 ahora se fusionan bajo el nombre 'Control', y el modo 'show' del Daslight anterior ahora es conocido como 'touch'.

Limitación de luminarias

Ahora puedes establecer limitaciones de atenuación y movimiento en tus dispositivos desde la pantalla Configuración.

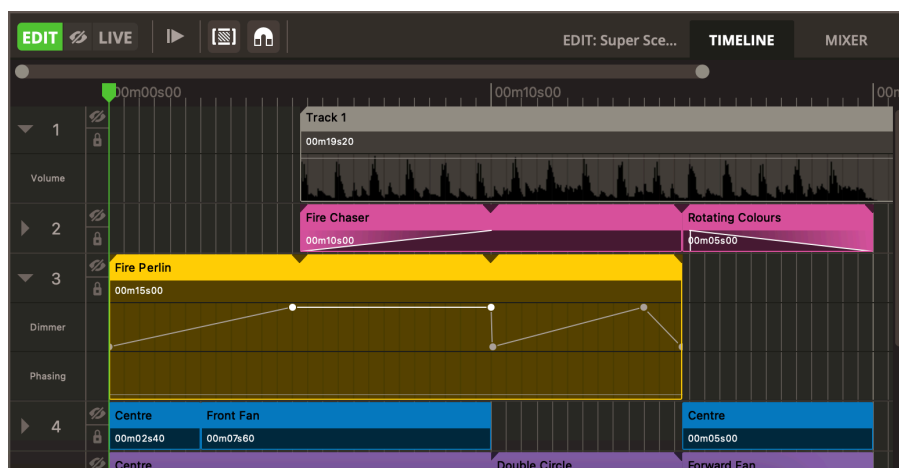


Efectos

Ya no es necesario generar los efectos en pasos y todos se generan en tiempo real. También puede elegir entre tipos de efectos absolutos y relativos.

Super Scenes

Ahora puede crear tus efectos en una 'Super Scenes' lo cual tiene una línea de tiempo, una función de entrada/salida gradual, así como automatización de dimmer/fases. También podrás importar un archivo de audio a una Super Escena para sincronizar tu espectáculo de luces.



Mezclador en vivo y controles

Ahora hay muchas más formas que nunca para controlar tu show de luces en vivo! Utilizando el mezclador en vivo, los diales de control en vivo en las propiedades de la escena: puede crear técnicas de interpretación efectivas con facilidad.



3. Configuración

3.1. Perfiles de luminarias

Un perfil de luminaria (referidas comúnmente como personalidad de luminarias) es un archivo que contiene toda la información sobre una luminaria en particular. Esta incluye:

- **Información de la luminaria** - Número de canales, tipo de lámpara, nombre, número de haces.
- **Información de canales** - Gobo, Color, Pan/Tilt, Shutter, Iris, Zoom etc.
- **Información de presets** - Presets están dentro del canal. Por ejemplo: Gobo star, Strobe on, Macro 01, Shutter cerrado etc.

Daslight 5 admite perfiles de luminarias SSL2. Una librería con más de 15,000 luminarias incluida en el software. Los perfiles pueden ser creados y editados por la página online Profile Builder profile.nicolaudiegroupp.com. La precisión de los perfiles de luminarias es muy importante, por ejemplo, si el canal 'Dimmer' no está en la posición correcta, usted no verá el haz de luces al hacer click al botón 'Beam Open' en Daslight 5.



3.2. Parcheo de Luminarias

Librería de luminarias

Antes de empezar a programar, la luminaria debería ser parchada (O añadida) dentro del software. Las luminarias se pueden elegir de la lista Biblioteca de aparatos a la izquierda de la pantalla de Configuración. Hay 4 tipos de bibliotecas diferentes que puede ver:

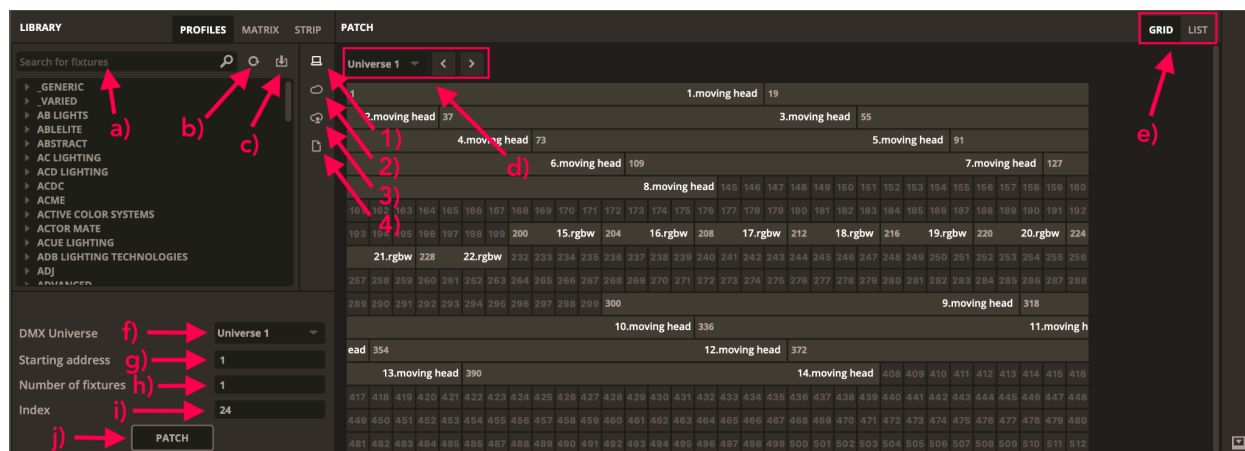
1. **Mostrar sus aparatos locales:** Muestra las luminarias descargadas de la carpeta ScanLibrary.
2. **Mostrar las luminarias de la Nube pública:** Muestra las luminarias disponibles en la Nube pública (se requiere conexión a Internet).
3. **Mostrar las luminarias de la nube de su usuario:** muestra las luminarias disponibles en la cuenta de la nube del usuario (se requiere conexión a Internet).
4. **Mostrar las luminarias de su proyecto:** Muestra las luminarias ya parcheadas en el proyecto actual.

Para parchear una luminaria, arrástralo desde la izquierda y suéltelo en la cuadrícula de parches de la derecha, o seleccione una luminaria de la izquierda y haga clic en el botón "Patch". Asegúrese de que la dirección a la que se ha parcheado la luminaria coincida con la dirección real de la luminaria.

El siguiente ejemplo muestra 4 cabezas móviles conectadas a las direcciones 1, 19, 37 y 55. La dirección normalmente se configura mediante una pantalla digital en el propio dispositivo de iluminación o mediante un conjunto de interruptores DIP.

El siguiente ejemplo muestra 4 cabezas móviles conectadas a las direcciones 1, 19, 37 y 55. La dirección normalmente se configura mediante una pantalla digital en el propio dispositivo de iluminación o mediante un conjunto de interruptores DIP.

- a. **Buscar un perfil:** busque un dispositivo o una marca específicos.
- b. **Actualizar la biblioteca:** se actualizó la biblioteca de dispositivos.
- c. **Importe un archivo de luminaria desde su disco:** importe un archivo .ssl2 a la biblioteca.
- d. **Seleccione un universo DMX para ver:** navegue a un universo DMX específico usando el menú desplegable o las flechas izquierda/derecha.
- e. **Vista de cuadrícula/lista:** vea las luminarias parcheadas en formato de cuadrícula o lista.
- f. **Universo DMX:** seleccione un universo DMX para conectar su luminaria.
- g. **Dirección inicial:** seleccione un canal DMX inicial para su luminaria.
- h. **Número de aparatos:** elija cuántas luminarias se deben parchear.
- i. **Índice:** elija un número de índice para la luminaria (los efectos se crean en orden de índice cuando se hace clic en el botón "Seleccionar todo" dentro de la ventana del dispositivo).
- j. **Patch:** Parchea las luminarias en tu proyecto según la configuración anterior.

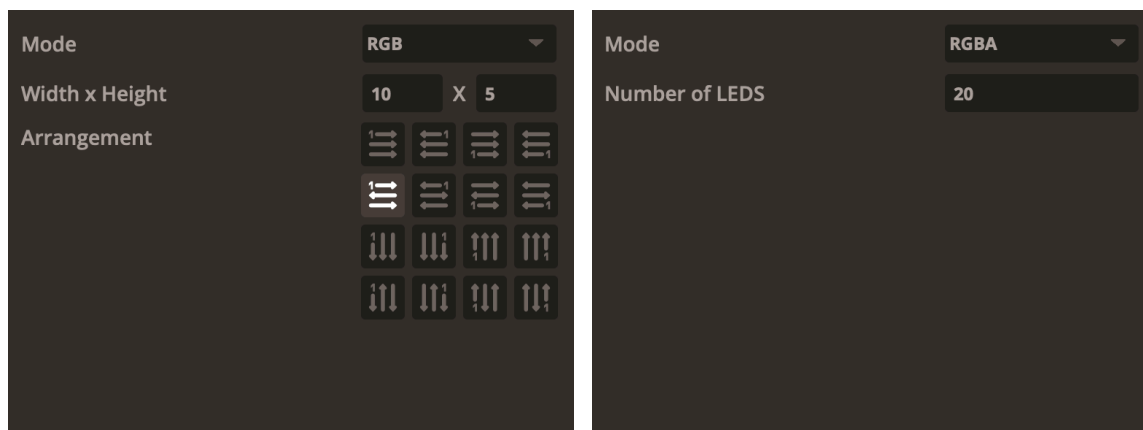


Importando un perfil

Si tu tienes un perfil de luminaria .ssl2 que quisieras importar dentro de Daslight 5- puedes hacer esto al utilizar el botón “Import a profile”, después seleccionar el archivo de la luminaria de tu directoria de carpetas.

Luminarias Matrix y Strip

Ahora puede crear luminarias Matrix y Strip al instante en Daslight 5. Para luminarias Matrix- usted puede seleccionar el modo LED (RGB, RGBW, WWCW etc), el ancho/alto de la matriz y la disposición. Para luminarias Strip- usted puede seleccionar el modo LED, y el número de LEDS que usted quiera en su luminaria.



Grupos de luminarias

Los grupos de luminarias son utilizados para organizar y manejar tus luminarias. Por ejemplo- es posible que desee agrupar todos los dispositivos de un determinado tipo, o por localización (e.g luces de barra, luces de escenario, etc). En Daslight 5, ahora puedes tener diferentes tipos de luminarias en el mismo grupo. Usted puede renombrar o eliminar un grupo haciendo click derecho en el botón de grupo.

Cuando vas a parchear una luminaria, te va a preguntar de crear un nuevo grupo- seleccionando 'Yes' lo hará, seleccionando 'no' colocará la luminaria dentro del grupo ya seleccionado. Usted también puede crear un nuevo grupo seleccionando el símbolo '+' en la pestaña de grupos.

Usted puede remover una luminaria de un grupo, añadir una luminaria a un grupo existente, o agregar una luminaria a un nuevo grupo haciendo click con el botón derecho en un dispositivo en la vista 2d, o parchar una cuadrícula/lista.



3.3. Propiedades de la luminaria

Propiedades

Para modificar cómo funciona una luminaria en particular, haz click en el botón de 'List View'. Una lista de todos los perfiles de luminarias se muestra junto con su dirección DMX, nombre de la luminaria, nombre de canal y localización del perfil de la luminaria. Para ver los canales usados de una luminaria en particular, haz click en el triángulo a la izquierda de la dirección de la luminaria. Varias casillas de verificación son visibles a la derecha:

1. **Activar/desactivar fading:** determina si el canal sigue los tiempos de fading por pasos.
2. **Dimmer:** determina si el canal se atenuará cuando se cambie el dimmer principal o el dimmer de escena.
3. **Valor Min/Valor Max:** este valor se correlaciona con los valores establecidos en la pantalla de limitaciones (ver ejemplo de abajo).
4. **Pan invertida:** Invierte la salida del canal panorámico (cuando el canal está en el valor 0, el software generará el valor 255).
5. **Tilt invertido:** Invierte la salida del canal de inclinación.
6. **Cambio Pan/Tilt:** Cambia los canales de giro e inclinación. Cuando se modifica el canal de panorama, el software generará los datos en el canal de inclinación y viceversa.

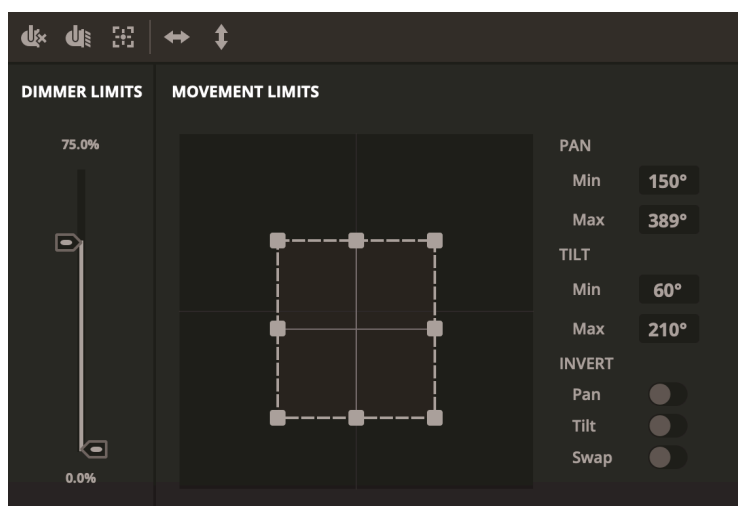
PATCH				GRID LIST						
Address	Name	Library	Group	Fade	Dimmer	Min Value	Max Value	Invert Pan	Invert Tilt	Swap Pan/Tilt
U1: 001 - 018	1.moving head	_Generic/MOVING HEAD.ssi2	top heads	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	31.5%	68.52%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	X			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	46.7%	100.0%			
2	Y			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	31.5%	68.52%			
3	ApX			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	46.7%	100.0%			
4	ApY			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
5	Cyan			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
6	Magenta			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
7	Yellow			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
8	Iris			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
9	Zoom			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
10	Dimmer			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	0.0%	100.0%			
11	Color			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
12	Gobo			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
13	RotGobo			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
14	Shutter			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
15	Gobo 2			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
16	RotGobo 2			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
17	Prism			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
18	Prism rotation			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
U1: 019 - 036	2.moving head	_Generic/MOVING HEAD.ssi2	top heads					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
U1: 037 - 054	3.moving head	_Generic/MOVING HEAD.ssi2	top heads					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
U1: 055 - 072	4.moving head	_Generic/MOVING HEAD.ssi2	top heads					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
U1: 073 - 090	5.moving head	_Generic/MOVING HEAD.ssi2	top heads					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
U1: 091 - 108	6.moving head	_Generic/MOVING HEAD.ssi2	top heads					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Limitaciones

Al tener seleccionado una luminaria o grupo de luminarias, tu puedes configurar el dimmer y limitación de movimiento en el botón en la esquina derecha de la pantalla. Para configurar las limitaciones del dimmer- puede arrastrar los valores Min/Max del fader o escriba manualmente el número entre el mínimo (normalmente 0°) y el rango máximo de giro/inclinación por encima o por debajo del fader. El rango del pan y tilt se establecerá dentro del perfil de la luminaria.

Para establecer la limitación de movimientos- puedes arrastrar cualquiera de las esquinas, tienes la opción de arrastrar uno de los 4 lados del cuadrado, o escriba los valores a la derecha de la cuadrícula. Usted puede mover la área de limitaciones al seleccionarlo dentro de la figura, luego arrastrándolo para reposicionarlo. También puedes invertir el Pan/Tilt desde esta pantalla, o cambiar los canales del Pan/Tilt usando los botones de alternar a la derecha.

Para ayudar a establecer las limitaciones, hay algunas herramientas. Para visualizar las limitaciones del dimmer, puede encender/apagar la(s) viga(s) usando los botones Beam On y Beam Off. Para visualizar las limitaciones de movimiento, puede habilitar los botones Center Beam, Pan Movement y Tilt Movement.



3.4. Arreglo de luminarias

Cada luminaria es representada por un cuadrado/círculo/rectángulo que pueden ser vistos en la ventana de luminarias en la parte inferior izquierda de la pantalla. Las luminarias con múltiples haces, como las barras de LED, se muestran con varias formas que están unidas como una sola (cada forma representa un haz). Cada forma es capaz de mostrar la siguiente información (dependiendo de las características de la luminaria):

- Dimmer
- Shutter/strobe
- Colour
- Iris
- Gobo + Gobo Rotation



Navegando por la ventana de luminarias

Cuando la luminaria es parchada, la posición y niveles de zoom en la ventana de la luminaria se configura automáticamente para que todas las luminarias sean visibles. Los siguientes botones de la barra de herramientas le permiten ajustar la posición y el nivel de zoom:

1. **Zoom Fit:** Ajusta todas las luminarias en la vista y centrar la vista.
2. **Zoom Out/Zoom In:** Puede presionar el botón "-" para alejar, el botón "+" para acercar o usar el control deslizante entre los dos botones.

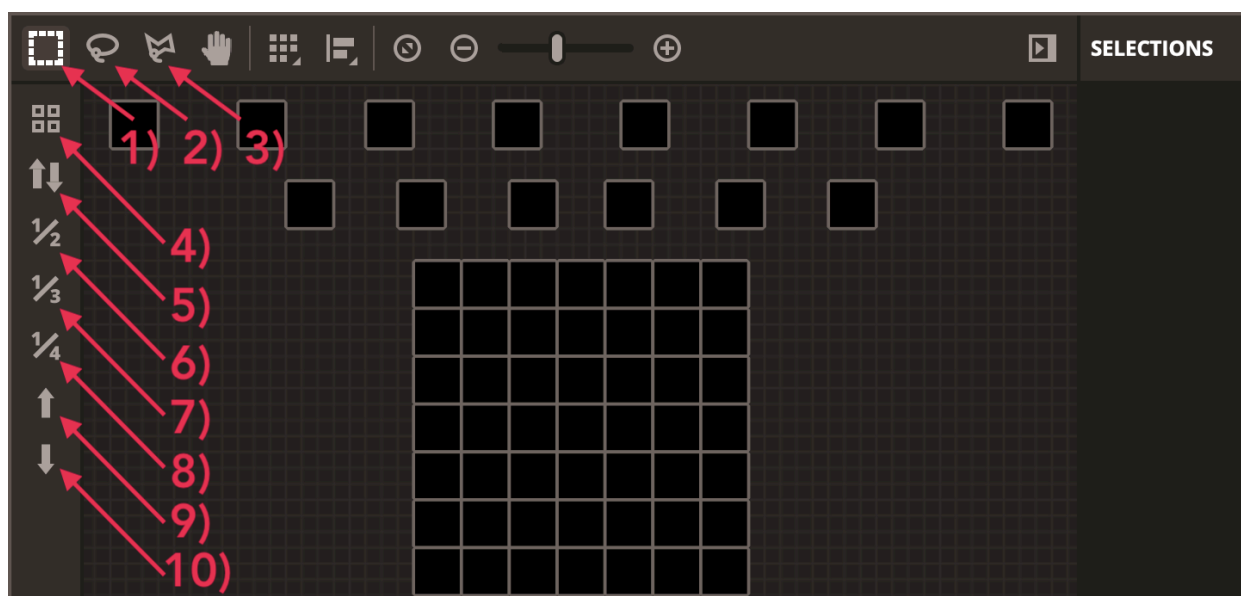
Para mover tus luminarias, simplemente puedes arrastrar y soltar la selección de luminarias. Puede navegar por la pantalla de vista 2d manteniendo presionado la tecla shift, click izquierdo y arrastrando la cuadrícula. Alternativamente, puedes activar el modo 'Navigate' en la barra de herramientas, luego simplemente haga clic izquierdo y arrastre para mover la vista.



Seleccionando luminarias

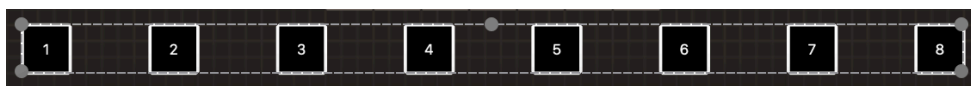
Por defecto, las luminarias pueden ser seleccionadas ya sea haciendo click en los cuadrados o arrastrando un cuadro alrededor de algunos aparatos (al igual que los iconos dentro de Windows Explorer o OS X Finder). Multi-selections can also be made by holding 'cmd' on Mac or 'Ctrl' on PC. Several other selection options are available:

1. **Selección rectangular** (defecto): Arrastre un rectángulo, y se seleccionarán todos los aparatos que toquen el rectángulo.
2. **Selección Lasso**: Dibuja una forma, cualquier luminaria dentro del área resaltada será seleccionada.
3. **Arrastre sobre la selección**: Dibuja una línea, cualquier luminaria tocando la línea será seleccionada.
4. **Seleccionar todo**: Selecciona todos los aparatos en el grupo activo.
5. **Selección invertida**: Selecciona todos los aparatos que actualmente NO están seleccionados en el grupo activo.
6. **Selección $\frac{1}{2}$** : Selecciona los aparatos 1, 3, 5, 7, 9, etc. en función de su posición en la pantalla de vista 2D.
7. **Selección $\frac{1}{3}$** : Selects fixtures 1, 4, 7, 10, 13, etc. based on their position in the 2d view screen.
8. **Selección $\frac{1}{4}$** : Selecciona los aparatos 1, 4, 7, 10, 13, etc. en función de su posición en la pantalla de vista 2D.
9. **Selección de cambio hacia arriba**: Cambia todos los aparatos seleccionados uno a la derecha.
10. **Selección de cambio hacia abajo**: Cambia todos los aparatos seleccionados uno a la izquierda.



Indice de luminaria

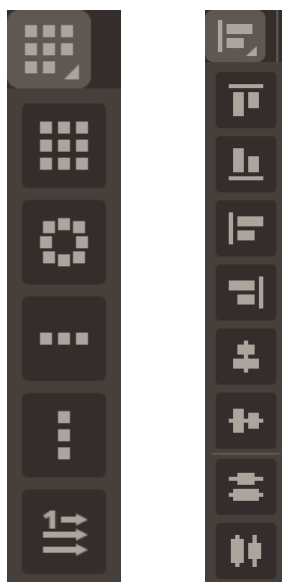
Al seleccionar la luminaria, un número aparecerá en el centro de la forma. Este es el índice de la luminaria. Es importante seleccionar luminarias en el orden correcto al trabajar con efectos porque los efectos son generados en el orden de índice. Imagina que tienes una línea de luminarias y quieres crear un efecto de píxel con un arcoíris que se desplaza de izquierda a derecha. En este caso, asegúrese de que los índices de los dispositivos estén numerados de izquierda a derecha como se muestra en el ejemplo de abajo. Cuando el botón de selección rápida es usado, las luminarias se indexan en el orden especificado en la ventana de parches.



Posicionando luminarias

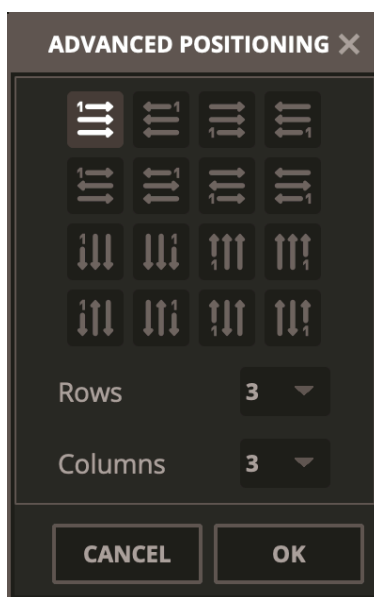
Las luminarias pueden ser posicionadas manualmente en una vista 2D con solo arrastrándose y soltándose. Si una selección múltiple de luminarias es hecha, podrás cambiar posiciones relativas al ajustar la posición del cuadrado con los pequeños círculos (como cambiar el tamaño de una imagen). La selección también puede rotar al arrastrar el pequeño círculo en el centro superior en el perímetro de selección. Las luminarias pueden posicionarse rápidamente en un cuadrado, línea, círculo o una matriz personalizada haciendo click en el icono de forma en el menú de difusión.

También puedes utilizar el menú de alineación para alinear o distribuir sus luminarias de una manera específica. Por ejemplo- tu podrás tener una selección de luminarias que tu quieres alinear verticalmente pero aún permanece en su posición horizontal, o es posible que también desee distribuir todas las luminarias resaltadas para que tengan el mismo espacio vertical/horizontal.



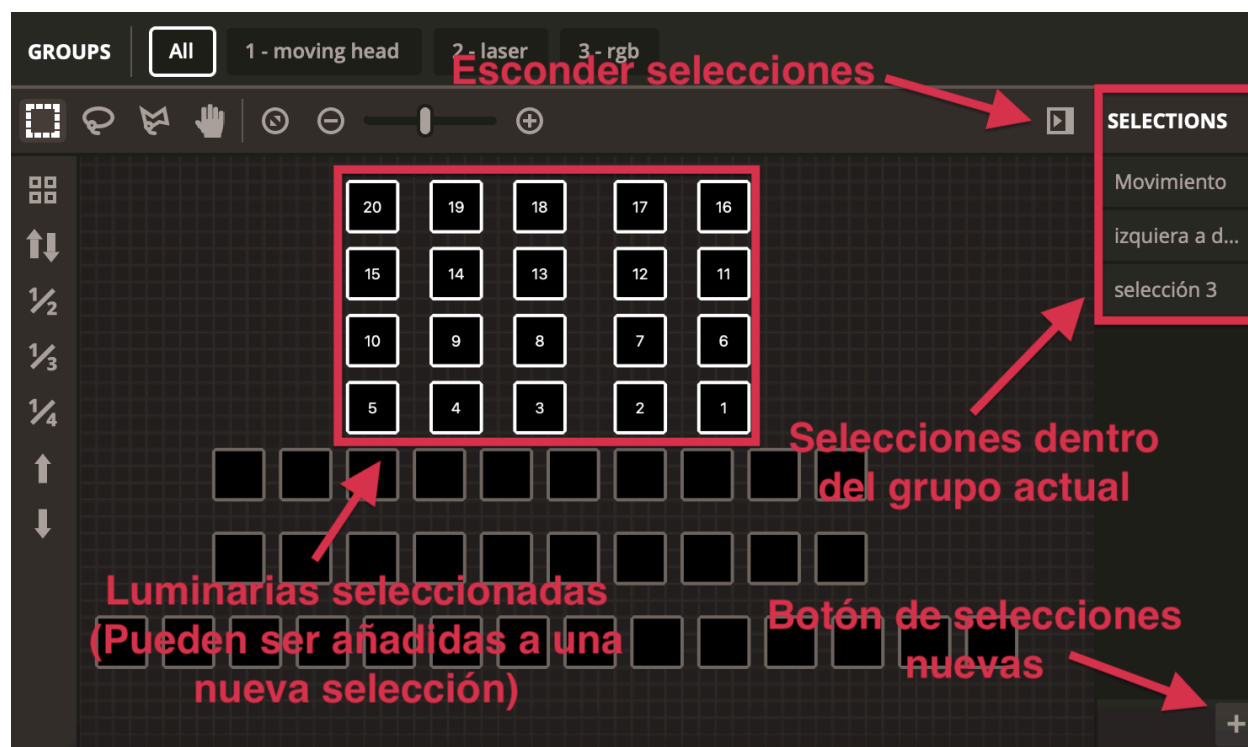
Posicionamiento de matrix personalizado

Al configurar una matriz personalizada en el menú de esparcimiento, usted verá la pantalla Posicionamiento avanzado. Aca puedes programar el número de filas y columnas que desea en su matriz, así como el orden de índice de las luminarias. Para establecer el orden de índice de aparatos deseado, usted verá 16 opciones- El '1' mostrará donde el índice empezará, y las flechas indican qué dirección de selección van a seguir.



Selecciones

Dentro de cada grupo, puedes organizar tus luminarias en subgrupos llamados "Selecciones". Una selección puede también almacenar el índice de luminarias permitiendo varios grupos para ser hecho con diferente ordenes de índice para diferentes looks de efectos. Para crear una selección, selecciona la luminaria que usted quiera incluir dentro del grupo y haga click en el icono "+" en la parte inferior derecha de la ventana de vista 2D. Por defecto, los grupos son etiquetados como Selección 1, Selección 2, Selección 3 etc. Puedes esconder/mostrar la ventana de selección al presionar el botón de flecha en la barra de herramientas superior de la Vista 2D. Puedes renombrar/eliminar una selección al hacer click derecho.



4. Control (programación)

4.1. Controlando luminarias

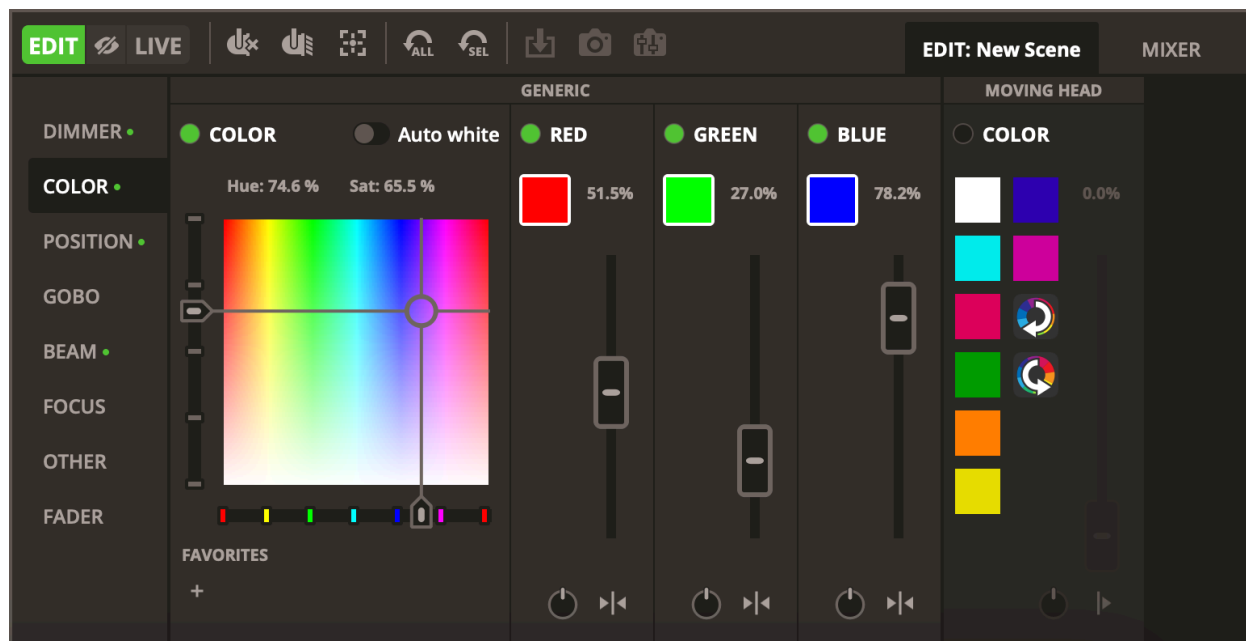
Las luminarias pueden ser controladas ya sea por características o por faders. Para empezar, asegúrese de seleccionar una escena, entonces seleccione una luminaria que desea controlar. Al seleccionar una luminaria/grupo de luminarias, puedes usar el botón 'Beam On' en la parte superior de la ventana de accesorios para abrir el atenuador y configurar cualquier otro canal necesario para ver el haz de luz (e.g. shutter, iris etc). También puedes presionar el botón 'Beam Off' para configurar cualquier canal requerido para hacer que el dispositivo se 'apague' (e.g. dimmer, RGB, shutter etc). Si tiene una luminaria móvil, puede centrar su posición al usar el botón 'Centre Beam'.



Features

Los Features le permiten controlar rápidamente las luminarias al mostrar una información preestablecida (e.g. Strobe On, Star Gobo, Colour Wheel Rotation etc.) dentro de cada canal de la seleccionada luminaria(s). Esto significa que no toda característica va a ser accesible para todas las características (Por ejemplo - si ninguna de las luminarias seleccionadas tiene un canal Zoom, la pestaña Zoom no mostrará opción). Las características se acceden dentro de la pestaña Dimmer, Color, Position, Gobo, Beam, Focus y Otras . Verá una mezcla de controles que incluyen:

- Botones, que le permitirán saltar a un preajuste (es decir, un gobo o color en particular en una rueda de colores).
- Faders, que le permitirán controlar preajustes lineales (es decir, la velocidad de un Strobe). Todos los faders mostrarán un valor dentro del rango de 0 a 100, en lugar de los valores DMX específicos.
- Una cuadrícula XY para el control de panorámica/inclinación. Esto se puede controlar haciendo clic con el botón izquierdo y arrastrando el punto donde se cruzan las dos líneas, o haciendo clic en cualquier otro lugar de la cuadrícula para un ajuste más lento y fino. También puede controlar usando los controles deslizantes X (Panorámica) de Y (Inclinación) debajo/a la izquierda de la cuadrícula.
- Un selector de color para accesorios de mezcla de colores. Similar a la cuadrícula XY, esto se puede controlar haciendo clic con el botón izquierdo y arrastrando el punto donde se cruzan las dos líneas, o haciendo clic en cualquier otro lugar del selector de color para un ajuste más lento y fino. También puede controlar usando los controles deslizantes X (Tono) e Y (Saturación) debajo/a la izquierda de la cuadrícula. Puede guardar los colores 'Favoritos' seleccionando el símbolo '+'. Esta lista se puede usar para recordar rápidamente.



Faders

La pestaña de Faders está localizada justo debajo de la tabla de Features. Esto mostrará la gama completa de canales configurados dentro del perfil del aparato en orden. Aquí puede ver el rango completo del fader de 0 a 255 para cada canal. Al hacer click con el botón derecho en el icono debajo del número de canal, usted podrá ver la lista completa de presets para un determinado canal.

Tu puedes configurar el valor de un Fader al hacer click izquierdo y arrastrando el mismo fader, click izquierdo y arrastrando el valor mostrado, haciendo doble click en el valor mostrado y luego escribiendo el valor deseado, o haciendo clic derecho en un fader y luego seleccionando el porcentaje deseado.

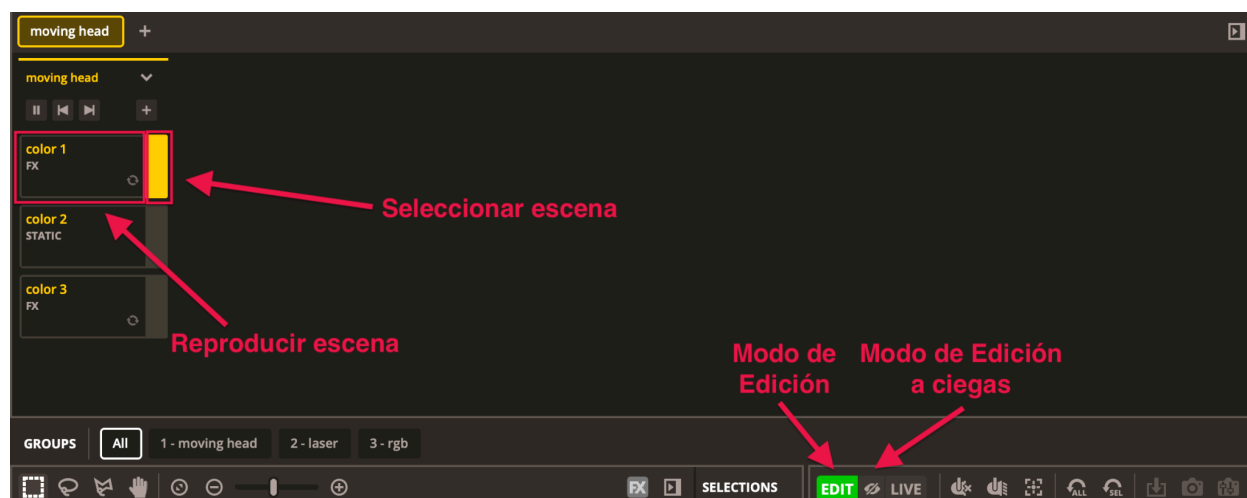
Cada canal se puede ENCENDER y APAGAR al hacer click al punto Verde (On) o Negro (Off) en la parte superior del fader. Si un canal está APAGADO, no se utilizara en la escena. Por lo tanto, si el mismo canal es utilizado en una escena activa, el valor de salida permanecerá el mismo. Sin embargo, si se cambia el canal a ENCENDIDO y puesto en 0, entonces el valor de salida cambiará a 0 cuando la escena es activada.



Modo de edición

Para seleccionar una escena para editar, debe hacer click en la sección rectangular alta en el lado derecho de la escena. Para después editar la configuración de la escena, usted necesitaría estar en modo de edición. El Modo de edición estará habilitado cada vez que se crea una nueva escena. Modo de edición está también bloqueado por defecto, sin embargo, usted puede deshabilitar esta opción al hacer click derecho en el botón de editar.

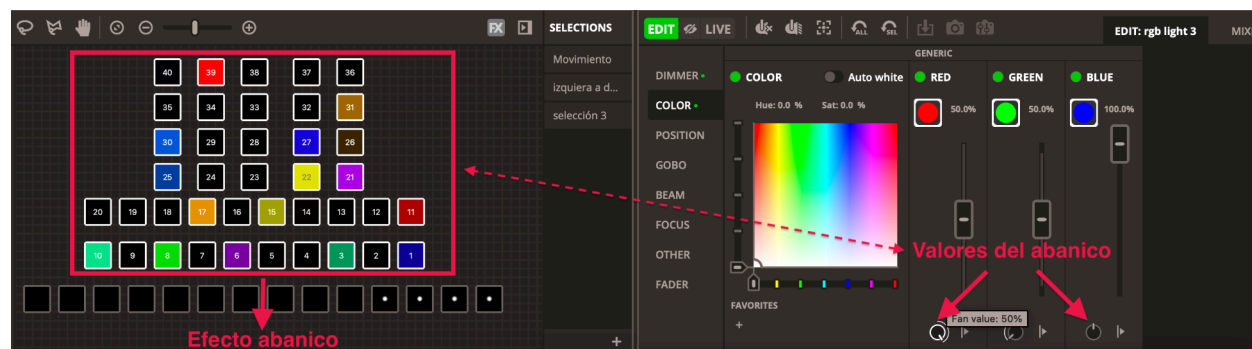
El modo de edición ciega es similar al modo de edición, no emitirá los valores DMX de las escenas mientras esté seleccionado. Esto es particularmente útil en un escenario en vivo, donde es posible que desee hacer un cambio a una escena sin afectar el espectáculo de luces en vivo.



Creando abanicos lineales

Además de establecer valores fijos con los 'Features', es también posible establecer un rango de valores alrededor de una selección de luminarias. Por ejemplo, una selección de luminarias móviles se puede configurar para desplegarse en diferentes posiciones. Para crear un abanico lineal, vea el valor y el tipo de ventilador que aparece debajo de los controles deslizantes de "características" relevantes. El ventilador se organiza según su tipo de ventilador, selección de índice de luminaria, y el valor del ventilador.

Hay dos tipos de ventilador- 'fan from start', que establecerá el efecto en orden ascendente/descendente según el índice de luminaria y el valor del ventilador. El segundo tipo de ventilador es 'fan from centre', que configura el efecto para que comience en el centro y se extienda en ambas direcciones, o que comience en el exterior y se extienda hacia el centro en función al índice de la luminaria.



4.2. Creando escenas

Todas las escenas están organizadas en 'Banks' en Daslight 5. Por defecto, 1 escena puede reproducir cada Bank. Banks están diseñadas para ser apiladas, por ejemplo, puede hacer un grupo para efectos de color, un grupo para efectos de movimiento y un grupo para efectos strobe etc. para crear un nuevo bank presiona el botón '+' en la parte superior de su pantalla, justo debajo de las ventanas de Setup, Control y Touch.

Para crear una nueva escena dentro de un banco, presiona el botón '+' en la sección de control de bancos. Por defecto, cualquier escena nueva será una escena 'Estática'. Para cambiar el nombre a tu escena, puedes hacer clic derecho y seleccionar 'rename', también puedes hacer esto al hacer doble click en el nombre de la escena en la parte superior de la pestaña de configuración de la escena a parte derecha de la pantalla. Al hacer click derecho a la escena puedes también borrar, duplicar, añadir la escena a una nueva Super Escena, habilitar el modo Editar/Edición a ciegas, cambiar el color del botón o agregar la escena a un nuevo botón táctil.

Para editar/seleccionar una escena, puede hacer clic en el rectángulo alto en el lado derecho del botón de escena, al presionar el rectángulo ancho a la izquierda de este se seleccionará reproducir la escena. Al mantener presionado la sección de edición/selección, puedes arrastrar y soltar para mover/reorganizar las escenas, incluido el arrastre de escenas a diferentes bancos.

Puedes elegir tu tipo de escena en las opciones en la parte derecha de tu pantalla cuando una escena estática está seleccionada. Para eliminar un efecto, volviendo al estado estático original: simplemente presione la 'x' en la esquina superior derecha. Todo tipo de escenas (aparte de Static y Steps) puede almacenar valores estáticos, así como ejecutar el motor de efectos. Por ejemplo, es posible que desee configurar todas las luces Par en rojo utilizando la misma escena Move FX que controla sus cabezas móviles. Para hacer esto, simplemente configure su efecto como desee, luego seleccione las otras luminarias que desea controlar y configure los valores estáticos.



Tipos de escenas

Hay varios tipos de escena diferentes que puede seleccionar, todos los cuales funcionan de manera ligeramente diferente y crean diferentes efectos. A continuación se muestra una descripción de cada tipo de escena:

1. **Static** (por defecto): Este tipo de escena será elegida automáticamente cuando tu creas una nueva escena. Este es un efecto sin movimiento. Establezca los valores de tantos faders/features como desee, entonces estos valores serán recordados cuando la escena es reproducida. Se puede usar una escena estática para controlar múltiples dispositivos.
2. **Steps**: Una escena tiene 1 o más steps. Cada paso almacena un 'Look' estático. Un efecto dinámico que se puede lograr agregando varios steps con tiempos de desvanecimiento y espera. Para crear un nuevo Step, haz click en el botón de '+'. A medida que se cambian los faders y las funciones, los datos se almacenan inmediatamente en el step seleccionado. Fade y los tiempos de espera pueden ser cambiados al hacer doble click en el valor del tiempo en un step. En el ejemplo debajo muestra una escena con 4 steps con un tiempo de desvanecimiento de 2 segundos y un tiempo de espera de 1 segundo. En este caso, los valores se mantendrán, o 'freeze' por 1 segundo, y luego se reducirán gradualmente a los siguientes valores durante 2 segundos. Cuando el step final es alcanzado, la escena volverá al primer paso. Para obtener una vista previa de una escena, haga clic en el botón 'Play'.

También puede editar varios steps a la vez. Para hacer esto, selecciona un step, pulse Ctrl (PC) o CMD (Mac) y selecciona el steps que quisieras modificar. También se puede cambiar un rango de pasos seleccionando el primer paso del rango, pulsando shift y después seleccionando el step final. Para modificar el fade y hold times de una selección de pasos, mantenga presionada la tecla Shift, Ctl o Cmd mientras hace doble clic en el paso, o haga clic en el botón 'Time settings'. Steps también se puede reorganizar arrastrando y Copy/Pasting . Para eliminar un paso, presione la tecla delete/Backspace o haga clic en el botón "Remove step".

En la escena de pasos, también puedes comprimir los pasos para reducir el número de pasos en una escena. Al presionar el botón 'Comprimir pasos', se te preguntará si deseas usar compresión 'baja', 'normal' o 'alta', siendo la compresión 'baja' menos potente y la compresión 'alta' el tipo más potente de compresión.

3. **Colour FX**: Este tipo de escena puede ser usado para crear escenas dinámicas que cambian de color. Puedes tener más de 10 colores en la paleta de colores, para añadir un color a un efecto puedes presionar el botón '+' que es mostrado a continuación. Para remover un color de la paleta, puedes hacer click derecho sobre él y presionar 'Delete'. Si tu quieres

cambiar un color, puedes hacerlo con las siguientes opciones:

- Haga clic con el botón izquierdo y arrastre para establecer el Hue/Brightness del color.
- Haga clic con el botón derecho y seleccione "Advanced colours" para acceder a la gama completa de parámetros que se pueden utilizar para establecer el color deseado. Aquí, también puede guardar sus favoritos en la pestaña "Custom colours" seleccionando el símbolo "+".

Hay un número de diferentes tipos de efectos disponibles incluyendo Arcoiris, Brillos, Knight Rider etc. Cada tipo de efecto tendrá un rango único de parámetros, permitiéndote configurar el efecto para crear el aspecto deseado.

4. **Chaser FX:** Este tipo de escena puede ser usada para crear un efecto 'chaser' en tus luminarias. Esto se hace usando los controles de Features, de los cuales puede seleccionar múltiples para usar en el efecto. Para añadir un efecto a la luminaria, por favor siga los pasos descritos en la sección ['Adición de Features a un efecto'](#).
5. **Move FX:** Este tipo de escena es usado para controlar los canales de Pan/Tilt de una luminaria. Tu puedes seleccionar una forma de movimiento para las luminarias a seguir (i.e. Círculo, Curva, Polígono, etc). Cada figura puede ser editada al añadir, remover y reposicionar los puntos mostrados en la cuadrícula. Puedes añadir puntos haciendo doble click dentro del área de las líneas punteadas, o haciendo click derecho y seleccionando 'Add point'. Puede mover un punto haciendo clic izquierdo y arrastrando para reposicionarlo, y puede eliminar un punto haciendo clic derecho sobre él y seleccionando 'Delete'.

La forma general se puede mover haciendo click izquierdo en cualquier lugar dentro del área de las líneas punteadas y arrastrando para reposicionar. También puede cambiar el tamaño de la forma general arrastrando uno de los puntos cuadrados en las esquinas de la línea de puntos, y girar la forma en general al seleccionar el punto del círculo sólido en la parte superior central de la línea punteada.

Este modo FX puede ser controlado usando el modo 'Absolute' o 'Relative'. El modo 'Absolute' te permite controlar el Pan y Tilt según el valor absoluto producido por el efecto. Por ejemplo- A medida que el punto de movimiento viaja a través de la cuadrícula XY desde la esquina inferior izquierda hasta la esquina superior derecha, el canal de Pan and Tilt modular desde su valor más bajo, hasta su valor más alto. El modo 'Relative' modulará el canal en relación con un valor ya establecido por otra escena. Por ejemplo- si tu tienes una escena estática que establece el canal Pan y Tilt a 127, entonces el FX de movimiento 'Relative' la sobrepone; y verá que el valor aumenta o disminuye en un valor máximo de 127, dependiendo de la dirección del punto en movimiento (es decir, la esquina inferior

izquierda restará 127 del valor relativo, mientras que la esquina superior derecha sumará 127 al valor relativo) .

6. **Value FX:** Este tipo de escena combina funciones de los tipos de escena Color FX y Chaser FX. El tipo de efectos y parametros son los mismos como los del FX de color, sin embargo- este tipo de escena es usado para controlar los Features, en el mismo mood como los FX de Chaser. En lugar de seleccionar una paleta de colores, tu puedes seleccionar los 'values' donde el Negro = 0 Y Blanco = 100. Para añadir un Feature al efecto, por favor siga los pasos descritos en el ['Adición de Features a un efecto'](#) en la sección a continuación.
7. **Curve FX:** En este tipo de escena, puede usar formas de onda para controlar varias características. Hay varias formas de onda diferentes que puede seleccionar de la lista desplegable. Utilizando el rate, size, phase y otros parámetros- puede modificar la forma de la onda para crear el efecto deseado.

Este modo FX puede ser controlado utilizando el modo 'Absolute' y 'Relative'. El modo 'Absolute' puede controlar los feature(s) acorde al valor absoluto producido por el efecto. Por ejemplo- a medida que el punto en movimiento viaja desde el punto más bajo hasta el más alto, los canales relativos modulan desde su valor más bajo, hasta su valor más alto. El modo 'Relative' modulará el canal en relación con un valor ya establecido por una escena separada. Por ejemplo- Si usted tiene una escena estática que establece un canal Dimmer en 127, luego un FX de Curve 'Relativo' que se superpone a este; usted verá el valor incrementar o disminuir por un valor máximo de 127, dependiendo de la dirección del punto en movimiento (es decir, el mínimo más bajo restará 127 del valor relativo, mientras que el pico más alto sumará 127 al valor relativo).

Para añadir un Feature en el efecto, siga los pasos descritos ['Adición de Features a un efecto'](#) en la sección a continuación.

8. **Mappings:** En este tipo de escena, puede controlar las funciones usando el efecto basado en video que se muestra en la ventana de vista 2D. Cuando una nueva escena de mapeo es creada, el efecto aparecerá dentro de la ventana de vista 2D en un rectángulo de tamaño variable. Usted puede hacer click y arrastrar dentro de la forma para reposicionar, o arrastrar los puntos de la esquina para cambiar de tamaño. Cualquier luminaria/píxeles que están dentro del rango de efectos, reacciona al video en consecuencia. Por ejemplo: si usted tiene una escena de mapeo puesto a controlar el canal Dimmer, siempre cuando el efecto muestre el color Blanco- el dimmer se establecerá al máximo por cualquier luminaria superponiendo el efecto. Entonces, siempre que el efecto se muestre en Negro- el dimmer se establecerá en 0 para cualquier dispositivo que se superponga al efecto.

Hay varios tipos de efectos diferentes que se pueden seleccionar en la lista desplegable, en cual todos son personalizables usando los parámetros de efectos. El efecto de Media te deja elegir una imagen o video para reproducir en el área de mapeo. Usted también puede utilizar el efecto de texto o desplace el texto personalizado por el área de mapeo.

Al igual que con el tipo de escena Value fx - En vez de seleccionar la paleta de color, tu puedes seleccionar los 'values' done Negro = 0 y Blanco = 100. Para añadir un Feature al efecto, por favor siga los pasos descritos en el ['Adición de Features a un efecto'](#) en la sección a continuación.

9. **Color Mappings:** Este tipo de escena funciona de manera idéntica como el de Mappings, sin embargo, en vez de controlar Features - esta controla los colores de tus luminarias. Usted puede reposicionar o cambiar el tamaño del efecto de video que se muestra en la Vista 2D para incluir accesorios específicos en el efecto. Cualquier luminaria/pixeles que está dentro del rango de efecto, la cual reaccionará al video en consecuencia.

Hay una serie de tipos de efectos diferentes que puede seleccionar en la lista desplegable, todos los cuales se pueden personalizar utilizando los parámetros del efecto. El efecto The Media te deja elegir una imagen o video para reproducir en el área de mapeo. Usted también puede utilizar el efecto de texto o desplace el texto personalizado por el área de mapeo.

10. **Super Scene:** Este tipo de escena es nueva en Daslight 5, por favor mire la sección ['4.3. Super escenas'](#) Para más información de esta.



Añadiendo luminarias a un efecto

Dependiendo el tipo de escena, usted necesita seguir uno de los dos procesos que se describen a continuación para añadir una luminaria(s) a un efecto:

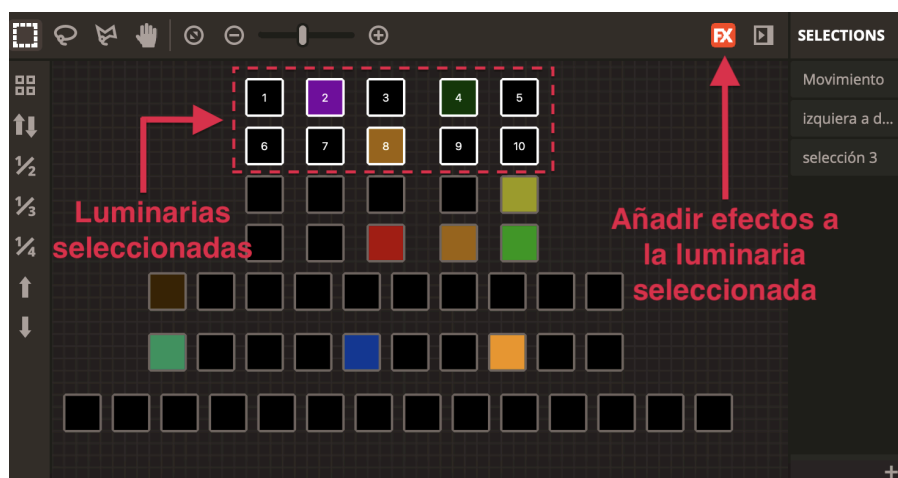
- **Static and Steps** - Este tipo de escenas no requieren cualquier configuración específica, simplemente selecciona la escena y empezar a editar los valores de los Fader/Feature en cualquier luminaria, en cualquier step.
- **Colour FX, Chaser FX, Move FX, Value FX, Curve FX, Mappings, Colour Mappings** - Con estos tipos de escenas, usted necesita añadir las luminaria(s) al efecto. Para hacer esto usted puede resaltar las luminarias deseadas, entonces seleccionar el tipo de escena del menú en la derecha. Se un tipo de escena ya ha sido seleccionada y si tu quieres seleccionar para mejorar qué luminarias están incluidas en el efecto, usted puede seleccionar esto resaltando los accesorios deseados y después presionando el botón rojo 'FX' en la parte superior de la ventana de Vista 2D. Usted puede también usar este método para agregar vigas individuales a un efecto si está utilizando una luminaria de multihaz.

Adición de Features a un efecto

Como se describe en la sección 'Scene types' - cierto tipos de escenas requiere que usted manualmente asigne un Feature a un efecto. Esto es porque estos tipos de escenas no se asignan por ellos mismos automáticamente a una función (por ejemplo. Color, Pan/Tilt), y así ser usadas para controlar cualquier otro Feature lineal disponible. Esto es necesario por el siguiente tipo de escena: **Chaser FX, Value FX, Curve FX y Mappings**.

Para añadir un Feature a un efecto- primero selecciona una escena relevante y tenga el Edit mode esté permitido. Entonces, resalta la luminaria que quiera utilizar, navegue a la función deseada, entonces presione el botón rojo 'FX' adjunto a la característica. Ya al tener añadido un Feature a un efecto, ésta aparecerá en la lista de Features debajo de los parámetros del efecto- aquí puede establecer el rango mínimo y máximo para cada Feature, o remover un Feature de un efecto.

Al ser añadido, el efecto se reproducirá acorde al índice de la luminaria. For example- si tuviera que poner un efecto Chaser en la línea de accesorios que se muestra a continuación, el efecto podrá correr de izquierda a derecha empezando con el índice 1 de la luminaria, terminando con el índice 8 de la luminaria.

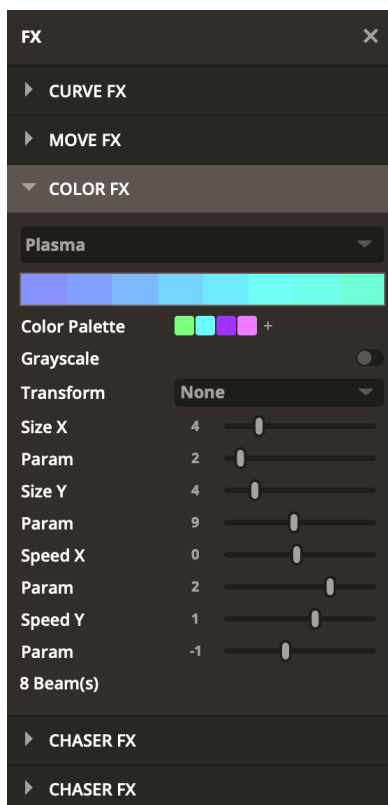


Rack de efectos

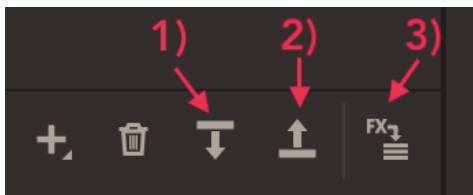
Usted puede crear un rack de efectos, conocido como un 'effect rack', para combinar múltiples efectos en una sola escena. Para apilar escenas, simplemente selecciona add o selecciona una escena con un efecto ya añadido, entonces presione '+' en la esquina inferior derecha para agregar otro efecto. Aquí, puedes elegir un **Colour FX**, **Chaser FX**, **Move FX**, **Value FX**, **Curve FX**, **Mappings**, o **Colour Mappings** (tenga en note - no puede apilar Steps o efectos estáticos de esta manera).

Usted puede expandir/colapsar los motores de efectos individuales usando la flecha que se encuentra al lado del nombre del efecto. Usted puede remover un efecto individual al seleccionar el efecto, después presionando el botón Remove FX en la esquina inferior derecha de la pestaña. Presionando el 'x' en la parte superior derecha de la pestaña eliminará todo el rack de efectos.

Usted puede asignar diferentes luminarias/vigas a un efecto diferente en el rack de efectos. Por ejemplo, si usted quiere dosFX de color separados, con uno controlando las cabezas móviles y el otro controlando una matriz LED - usted puede hacerlo en una escena individual. Para hacer esto, simplemente selecciona el primer efecto que quieres añadir a la luminaria, resalte los accesorios que desea agregar, entonces presione el botón rojo 'FX' en la parte superior de la pantalla Vista 2D. Entonces, repita este proceso para el segundo efecto, seleccionando el segundo lote de luminarias que quiera añadir y presionando el botón 'FX'. Si una de tus escenas en tu rack de efectos utiliza la configuración de valor de atributo 'Relative' (Solo relevante para Move o Curve FX), solo podrás apilar otros efectos 'Relatives'.



Puedes guardar la configuración de tu rack de efectos utilizando el botón 'Exportar' (2), luego también puedes cargar cualquier rack de efectos guardado en una escena con el botón 'Importar' (1). También es posible convertir cualquier rack de efectos en una sola escena de 'Pasos' con el botón 'Convertir a pasos' (3).



Contenidos, propiedades y configuraciones avanzadas

En el extremo derecho de la pantalla de control, usted verá tres pestañas de configuración para tus escenas. Cada pestaña contiene un set único de funciones que describiré a continuación:

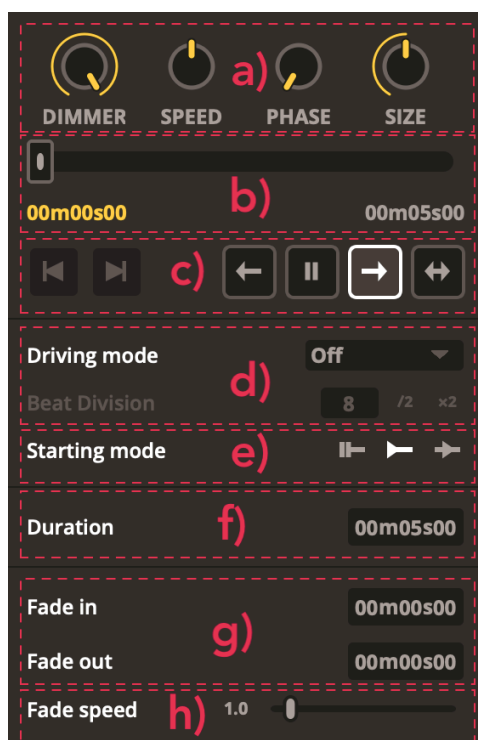
1. Propiedades

- a. **Diales de control en vivo** (Dimmer, Speed, Phase, Size): Esta es usada para hacer cambios de tu escena en vivo, sin afectar el contenido real de la escena. Esto significa que cualquier valor establecido en el Live Controls no tomará efecto dentro de una Super Escena. El Live Controls son los siguientes:
 - **Dimmer**: usada para controlar el valor máximo relativos de las características seleccionadas. Usted puede seleccionar cual Feature(s) usted quiere que el Dimmer marque para controlar al hacer click derecho en el dial y seleccionando las características deseadas. Por ejemplo, tiene un Curve FX que modula la función Zoom de 127 a 255, haces click derecho en el Dimmer dial y habilitar el control de Zoom. Ahora, el configurar el Dimmer de 0% el Curve FX se modulará de 0 a 0, cuando el dimmer se ajusta en 50% este se modulara a 63 - 127, cuando el Dimmer se ajusta a 100%esta se modula desde 127 - 255.
 - **Speed**: controla la velocidad de la escena relativa hasta la duración de la escena. Por ejemplo: una escena con 10 segundos de duración- cuando el dial está ajustado 0.5, la velocidad actual será 20 segundos ($10 \div 0.5 = 20$), cuando el dial está ajustado en 2, la velocidad actual será 5 segundos ($10 \div 2 = 5$).
 - **Phase**: utilizada para incrementar el valor de la fase de la escena. Este control sólo tendrá efecto en un Move, Value o Curve FX.
 - **Size**: utilizada para controlar el rango relativo de movimiento en un Move FX.
- b. **Indicador de reproducción**: Este control deslizante muestra la posición de reproducción del efecto de principio a fin. Puedes hacer click y arrastrar la pestaña para cambiar la posición de reproducción, puedes también mapear esta función a

un control MIDI, a un Fader en el Touch screen, etc. Al tiempo actual de la posición de reproducción es escrito en amarillo debajo de la posición de inicio del control deslizante. El tiempo total del efecto está escrito en gris debajo de la posición final del control deslizante.

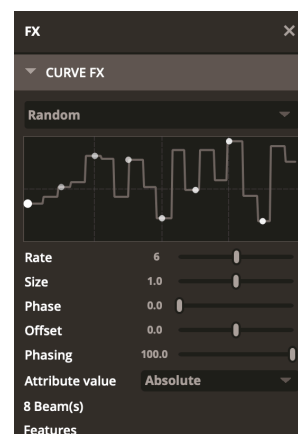
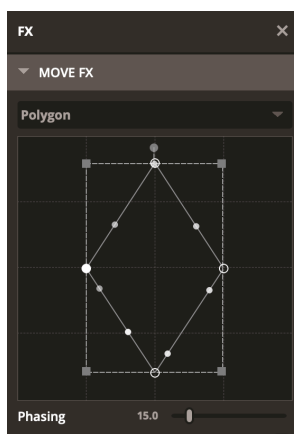
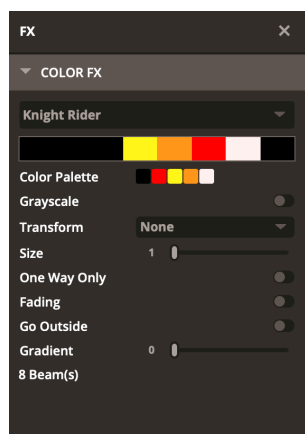
- c. **Dirección de reproducción:** estas opciones controlan la dirección de reproducción de la escena. Usted puede elegir entre reversa, pausa, adelante o salto. Toma en nota- dado que estas también son funciones 'Live', no se guardará en el contenido de las escenas y no tendrá efecto dentro de una Súper Escena.
- d. **Modo de conducción:** This will control the synchronisation of the scene. The options are as follows:
 - **Off (default):** La escena se reproducirá de acuerdo con la duración establecida.
 - **BeatGO:** La escena se reproducirá de acuerdo con la duración establecida, sin embargo el control deslizante de reproducción ahora tiene divisiones de ritmo que se pueden omitir usando BeatGO, o el botón de previo/siguiente división. Los números de divisiones pueden ser establecidos en la sección de Beat División (puede presionar '/2' para la mitad, o 'x2' para duplicar el número de divisiones).
 - **BPM:** La escena se reproducirá de acuerdo al BPM del proyecto. El control deslizante de reproducción ahora mostrará divisiones de tiempo que se pueden omitir usando los botones de división anterior/siguiente. El número de divisiones se puede configurar en la sección de Beat Division (puede presionar '/2' para la mitad, o 'x2' para duplicar el número de divisiones).
 - **Pulse:** La escena se reproducirá de acuerdo con la duración establecida, sin embargo, el efecto se saltará hacia la siguiente división del beat cada vez que la entrada de audio supera el umbral (establecer con el control deslizante Pulso en la parte superior derecha de la pantalla). El número de divisiones se puede configurar en la sección de Beat Division (puede presionar '/2' para la mitad, o 'x2' para duplicar el número de divisiones). Para habilitar esto, deberá establecer la configuración de entrada de audio en la ventana Configuración.
- e. **Modo de inicio:** Esta decidirá si la escena 'Pausará la escena al principio', o 'Reproducirá desde el principio', o 'Reproducirá desde la última posición' cuando se active la escena. Si usted selecciona 'Pausará la escena al principio', la escena deberá reactivarse para que comience a reproducirse cada vez que active la escena.
- f. **Duración:** Está puede controlar la duración total de la escena. Al usar esto para establecer la duración de una escena de Steps, esto altera el tiempo de espera/desvanecimiento de cada paso individual para adaptarse a la duración total.
- g. **Fade In/Fade Out:** Esto controlará los tiempos de Fade In y Fade Out para la escena. Para ver este efecto, tendrás que habilitar el modo 'Live' en el panel de control arriba de las pestañas de Features.

- h. **Velocidad de desvanecimiento:** Esto controla el tiempo relativo del desvanecimiento, basado en los valores de Fade In y Fade Out. con la velocidad del Fade de 1.0 -La velocidad actual será el establecido por los parámetros anteriores. Con la velocidad del Fade a 0.5 - la velocidad actual puede ser 2 veces más lenta que el tiempo establecido por los parámetros anteriores. Con una velocidad de desvanecimiento de 2.0 - la velocidad actual puede ser 2 veces más lenta que el tiempo establecido por los parámetros anteriores.



2. Contenido

El contenido de la escena depende del tipo de escena que haya seleccionado. La descripción de cada tipo de escena puede ser encontrada en la sección 4.2. '[Tipos de escenas](#)'.

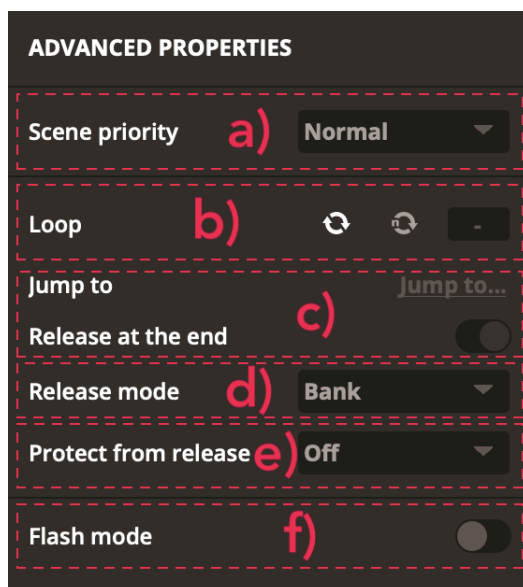


3. Avanzado

- a. **Prioridad de escena:** esta configuración decidirá si una escena anulará una escena en reproducción actual, o si puede ser anulada por otra escena o por Live Edits. Por ejemplo- si tienes una escena Move FX reproduciéndose, se activará una segunda escena Move FX que controla el mismo dispositivo- la segunda escena sólo anulará la primera si tiene una prioridad igual o superior.
- b. **Loop:** Controla cuántas veces se repetirá la escena antes de detenerse. Por defecto, el 'Always Loop' se habilitará, lo que significa que la escena se reproducirá indefinidamente hasta que se detenga manualmente. Puedes seleccionar 'Play N Times', entonces selecciona el número deseado, para establecer una cantidad específica de bucles antes de que la escena se detenga automáticamente.
- c. **Salto:** esta función sólo se habilitará si el 'Play N Times' es seleccionado en la sección de Loop. Presione el botón de 'Jump to...' para configurar una escena para que se reproduzca inmediatamente después de que la escena actual llegue al final de su ciclo de bucle. Usted puede configurar esto para saltar a la siguiente escena en el banco, la escena previa en el banco, o una escena(s) personalizada(s) de cualquier otro banco. El interruptor 'Release at the end' controla cómo se comporta una escena una vez que llega al final del ciclo del bucle. Si la palanca está habilitada, la escena se apagará cuando llegue al final de su ciclo de bucle. Si el interruptor está deshabilitado, la escena se detendrá al final de su ciclo de bucle.
- d. **Modo de lanzamiento:** Esta función controla qué sucederá con todas las demás escenas del programa cuando se reproduzca la escena seleccionada. Hay 5 modos de lanzamiento disponible por selección:
 - **OFF:** No se lanzarán otras escenas.
 - **All:** Todas las escenas serán lanzadas..
 - **Banco** (default): Se liberarán todas las escenas dentro del mismo banco.
 - **Banco exterior:** Se liberarán todas las escenas fuera del banco actual.
 - **Banco específico:** Se lanzarán todas las escenas dentro de un banco específico..
- e. **Protegido de liberación:** Esta función protege la escena de ser liberada por otra escena. Otra vez, los mismos cinco modos de liberación están disponibles para la selección:
 - **OFF** (default): La escena no será protegida y se lanzará de acuerdo con cualquier otro modo de liberación de escenas.
 - **Todo:** La escena estará protegida de todos los demás modos de liberación de escenas y solo dejará de reproducirse si se hace manualmente.
 - **Banco:** La escena estará protegida de cualquier modo de liberación establecido dentro del mismo banco. Una escena fuera del mismo banco con un modo de liberación relevante puede detener con éxito la escena seleccionada actual.
 - **Banco exterior:** Cualquier escena fuera del banco actual no podrá detener la escena seleccionada, independientemente de su modo de liberación. Una

escena dentro del mismo banco puede detener con éxito la escena seleccionada actual con un modo de liberación relevante.

- **Banco específico:** Las escenas dentro del banco seleccionado no podrán detener la escena seleccionada, independientemente de su modo de liberación. Cualquier escena de cualquier otro banco puede detener con éxito la escena seleccionada actual con un modo de liberación relevante.
- f. **Modo flash:** El modo flash está deshabilitado por defecto- lo que significa que la escena se reproducirá cuando se haga click, y parara al hacer click de nuevo. Cuando el modo flash es habilitado, la escena se reproducirá cuando se haga click, luego se detendrá cuando suelte el clic del mouse/teclado.



4.3. Super escenas

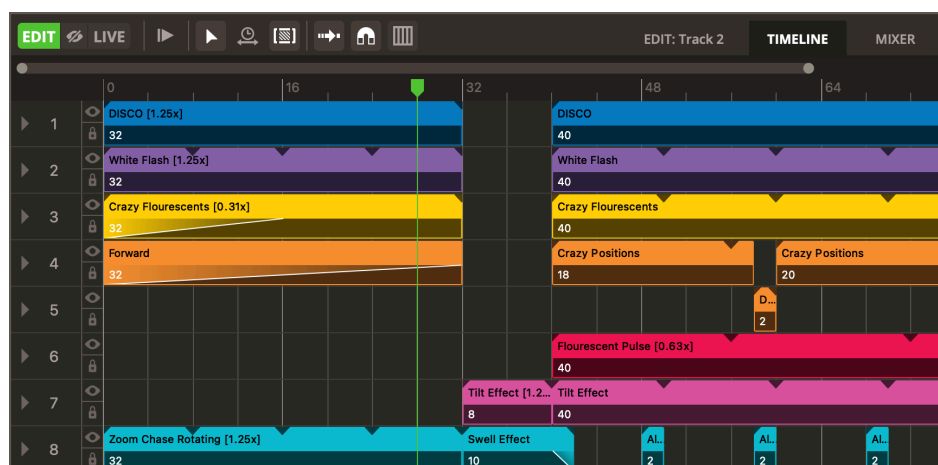
Una Super Escena funciona ligeramente diferente a los otros tipos de escenas descritos en la sección '[4.2 creando escenas - Tipos de escenas](#)'. Al crear una super escena, usted verá una vista de línea de tiempo en la esquina inferior derecha de la pantalla en lugar de la visualización habitual de características/deslizadores. Dentro de esta línea de tiempo, puedes importar otras escenas así como archivos de audio para crear shows de luces más complejas con posibilidades de sincronización más precisas. Aca hay un par de maneras en que una Super Escena puede ser creada:

- Seleccione una escena vacía (estática), luego seleccione el botón 'Super Scene' en la parte inferior de la pestaña de tipos de escena.
- Haga clic derecho en una escena, luego seleccione el botón 'Create new Super Scene'. Esto creará una nueva Súper Escena con la escena en la que se hizo clic con el botón derecho ya importada a la línea de tiempo.

Tome en nota - no podrá importar una Súper Escena dentro de la línea de tiempo de otra Super Escena.

Una Súper Escena tiene una línea de tiempo que reproduce de izquierda a derecha, con pilas de escenas en capas de arriba a abajo llamadas "Tracks". Siempre hay una pista vacía en una Súper Escena, para crear una nueva pista vacía usted puede simplemente arrastrar y soltar una nueva escena en una pista vacía y si no hay otras pistas vacías en la Super Escena, se creará una nueva. Puedes tener múltiples escenas de múltiples bancos en la misma pista- sin embargo, las escenas en la misma pista no pueden superponerse.

Como otro tipo de escena, puedes incluir valores estáticos en luminarias seleccionadas dentro de la Súper Escena que se activará mientras se ejecuta el efecto de línea de tiempo. Para establecer los valores estáticos en una Super Escena, puedes presionar el botón "EDIT: *Nombre de la Super Escena*", destaca tus luminarias, luego establece los valores deseados.

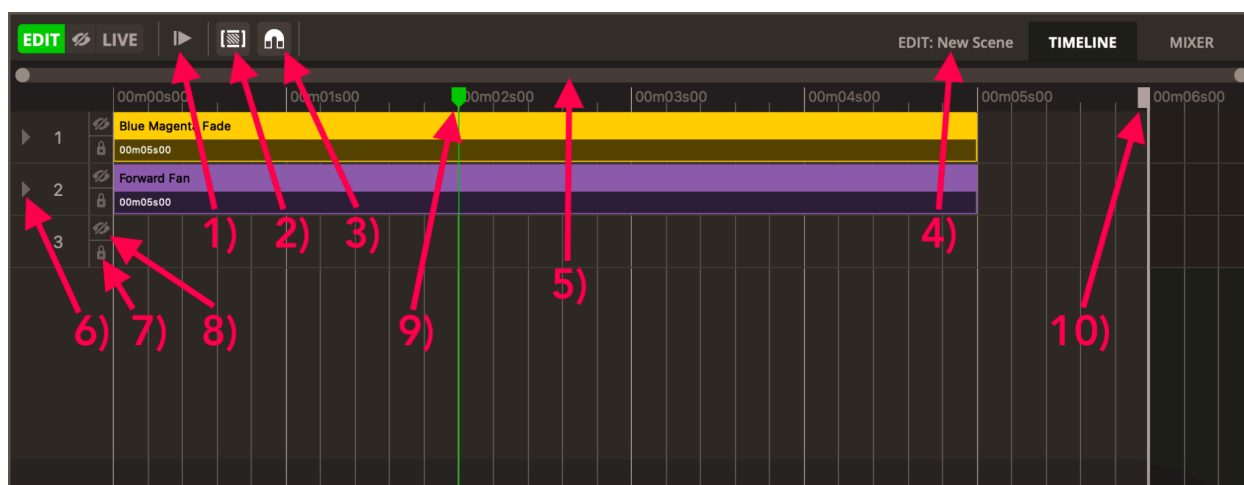


Navegando por la línea de tiempo

Dentro de la Super Escena, usted verá varias opciones por encima de la línea de tiempo:

1. **Play:** Esto se puede usar para reproducir la Super Escena. Play se reanudará desde el marcador verde. También puede usar la barra de espacio para reproducir la Super Escena, o mantenga presionada la tecla Shift y haga clic en la barra espaciadora para reproducir desde el comienzo de la Súper Escena.
2. **Bucle de contenido al cambiar el tamaño del bloque:** Cuando está habilitado, arrastrar un bloque para cambiar su tamaño le permitirá hacer un bucle en la escena.
3. **Estirar contenido al cambiar el tamaño del bloque:** Cuando está habilitado, arrastrar un bloque para cambiar su tamaño le permitirá estirar la escena a una nueva longitud. Esta función no afectará la escena en su origen.
4. **Permitir superposición de bloques:** Cuando está habilitado, arrastrar un bloque de escena y soltarlo superponer otra escena en la misma pista hará que la escena que se superpone se trunque. Cuando está deshabilitado no podrá colocar una escena superpuesta a otra en la misma pista, simplemente se colocará a la derecha o a la izquierda de la otra escena.
5. **Desplazamiento automático:** Cuando está habilitado, la súper escena se desplazará automáticamente cuando el "marcador de reproducción" verde llegue al final de la región de la línea de tiempo actualmente a la vista.
6. **Encajar a la cuadrícula:** Cuando está habilitado, sólo podrá mover un segmento a la línea de cuadrícula más cercana. Cuando está deshabilitado, también podrá mover un segmento a la mitad más cercana de una línea de cuadrícula. La escena solo se puede colocar en una línea de cuadrícula que sea un múltiplo de 0,04 segundos.
7. **Configuración de cuadrícula:** Aquí puede elegir si desea ver la línea de tiempo en la vista de tiempo (segundos/minutos) o en la vista de tiempos (según un tempo establecido). Puede encontrar más información sobre esto en '[Sincronización de BPM dentro de la línea de tiempo](#)'.
8. **EDITAR: *Nombre de Super Escena*:** Esta puede ser usada para establecer valores estáticos en luminarias seleccionadas. Estos valores se activarán cuando se reproduzca la Súper Escena, junto con la propia línea de tiempo.
9. **Zoom/barra de desplazamiento:** Esta barra tiene dos puntos de ajustes para ajustar el zoom, uno en cada extremo. Para acercar/alejar, simplemente haga clic en uno de los puntos gris claro y arrastre para ajustar. Puede desplazarse por la línea de tiempo arrastrando la sección central de la barra hacia la izquierda o hacia la derecha.
10. **Ampliar pista:** Este botón aparecerá en el extremo izquierdo de cada pista. Al hacer clic aquí, se mostrarán las opciones de automatización de atenuación y fase para las pistas de escena, o la automatización de volumen y la forma de onda de una pista de audio. Consulte la sección de '[Automatización de pistas](#)' para más información.
11. **Bloquear pista:** Cuando está habilitado, la pista se bloqueará. No puede realizar modificaciones en una pista bloqueada.
12. **Ocultar pista:** Cuando está habilitado, cualquier segmento de escena en esta pista no enviará ninguna salida DMX.

13. **Marcador de reproducción:** El marcador verde indicará la posición de reproducción de la Super Escena. El marcador se moverá mientras se reproduce la escena. Si la escena no se está reproduciendo, el marcador verde indicará la posición inicial cuando esté reproduciendo la escena.
14. **Marcador final:** El marcador gris indica el final de una Super Escena. Esto marca el punto donde la Super Scene hará un bucle. Puede ajustar el marcador de punto final haciendo clic y arrastrándolo.



Sincronización de BPM dentro de la línea de tiempo

Puedes ver la línea de tiempo de dos formas diferentes: Tiempo (medido en segundos y minutos) o Tiempo de compás (medido en compases, basado en un tempo establecido). Puedes seleccionar qué vista usar para la Super Escena seleccionada a través del botón de Configuración de la Rejilla en la barra de herramientas de la Super Escena. Seleccionar 'Vista de compases' te permitirá establecer un tempo para que tu línea de tiempo se adapte. Ahora es posible agregar tus bloques de escena y audio a divisiones de compases específicas, lo que hace que la sincronización sea mucho más precisa. Si una escena es demasiado larga o corta para tu tempo establecido, puedes habilitar la función 'Estirar contenido al cambiar el tamaño del bloque', luego arrastrar para estirar la escena y que se ajuste al tempo específico de tu línea de tiempo. Esto te permitirá sincronizar tus escenas dentro de la línea de tiempo, sin afectar el material original de la escena. También es posible, dentro de la Configuración de la Rejilla, agregar un desfase a la línea de tiempo para ajustar dónde comienza el marcador del compás 0.

Adición de escenas a la línea de tiempo

Para añadir escenas a la línea de tiempo, simplemente puede hacer click y mantener presionada la sección edit/select de la escena (sección gris más clara en el lado derecho del botón de escena), luego arrastre y suelte la escena en la línea de tiempo. Alternativamente, puede hacer click derecho en la sección vacía de la línea de tiempo luego presione Insert > Insert scene, entonces seleccionar la escena que desee. Cuando una escena está en la línea de tiempo, usted verá su nombre y duración están escritos en el bloque de escena.

Una vez que se ha agregado una escena a la línea de tiempo, puede moverla haciendo clic izquierdo en el bloque de escena y arrastrándolo a la nueva posición.

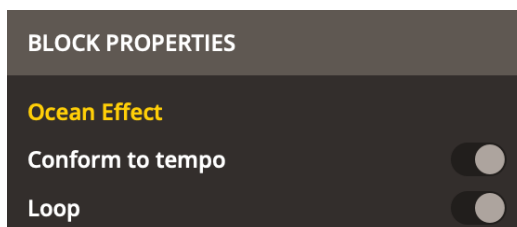
Al arrastrar el inicio/fin del bloque de escena desde la mitad superior, puedes ya sea hacer un bucle/acortar o estirar el efecto (dependiendo del modo seleccionado en la barra de herramientas de la Super Escena). Cuando uses la función 'Hacer bucle al cambiar el tamaño del bloque', al arrastrar lejos del bloque de escena se hará un bucle del efecto, el punto(s) de bucle de las escenas se indicarán mediante el o los triángulos blancos que aparecen en la parte superior del bloque de escena; al arrastrar hacia el centro del bloque de escena, se acortará el efecto. Cuando uses la función 'Estirar contenido al cambiar el tamaño del bloque', en lugar de hacer un bucle/acortar el bloque, este se estirará hasta la nueva longitud.

Al arrastrar el inicio/final del bloque de escena desde la mitad superior, puede repetir o truncar el efecto. Arrastrar fuera del bloque de escena hará un bucle del efecto, el punto de bucle de escena(s) será indicado por el triángulo(s) blanco que aparece en la parte superior del bloque de escena. Arrastrar hacia el bloque de escena truncará el efecto.

También puede hacer clic con el botón izquierdo y arrastrar el inicio/final del bloque de escena desde la mitad inferior del bloque de escena para crear un efecto de Fade in/Fade out gradual.

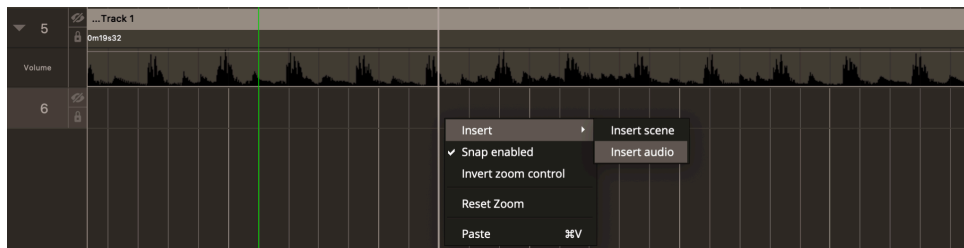
Cada bloque de escena tiene dos parámetros variables que pueden activarse/desactivarse en la ventana de Contenidos de la escena. Los dos parámetros son:

- **Adaptarse al tempo:** Cuando está habilitado, la escena se adaptará al tempo global si la Super Escena está configurada en modo de control BPM. Si está deshabilitado, la escena se ejecutará a su velocidad original sin adaptarse al tempo.
- **Bucle:** Cuando está habilitado, la escena podrá ser bucleada como se espera al arrastrar el bloque. Cuando está deshabilitado, la escena en su lugar mantendrá su valor final al arrastrar el bloque.



Adición de audio a la línea de tiempo

Agregar un archivo de audio a la línea de tiempo es muy simple, y se puede hacer de un par de maneras. Puedes hacer esto al abrir el directorio de archivos, localizando el deseado archivo, luego, arrastre y suelte el archivo en una pista vacía. Alternativamente, puede hacer clic derecho en una pista vacía, seleccionar Insert > Insert audio, luego ubicar el archivo deseado y confirmar. Tenga en cuenta que no puede tener un archivo de audio en la misma pista que un bloque de escena, o viceversa.

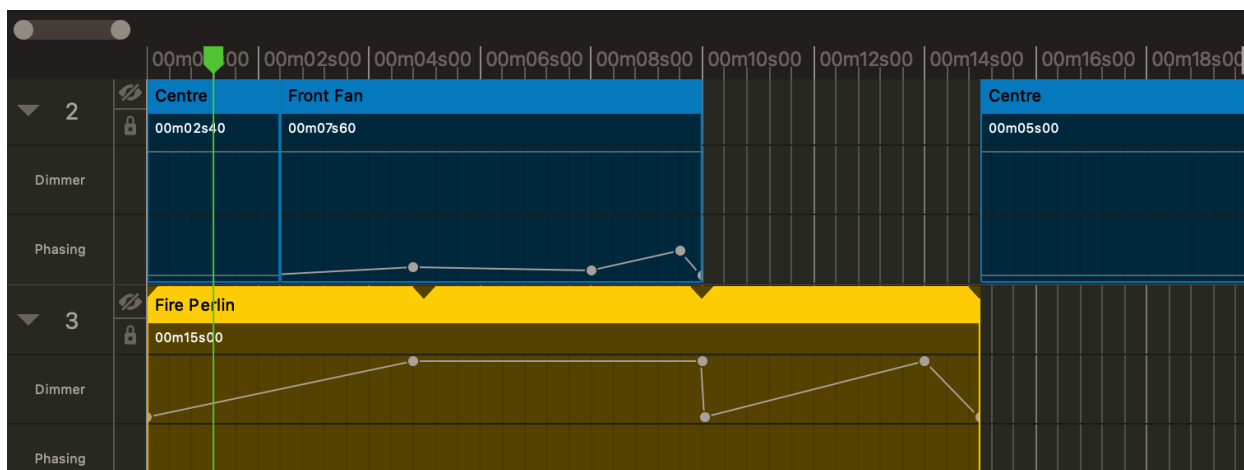


De manera similar a los bloques de escena, puede hacer clic y arrastrar la sección superior del bloque para repetir/truncar el archivo de audio, o arrastrar la sección inferior del bloque para crear un efecto de aparición/desaparición gradual. También es posible editar las propiedades del bloque 'Adaptarse al tiempo' y 'Bucle' (puedes encontrar más información sobre estas funciones en ['Adición de escenas a la línea de tiempo'](#)), sin embargo, también existe la opción de hacer un zoom adicional en la forma de onda del audio utilizando la función 'Zoom de forma de onda'. Esta configuración no afectará el volumen del archivo de audio.

Automatización de pistas

Al presionar el botón 'Expand track' en el lado izquierdo de una pista, verá algunas opciones adicionales para automatizar sus escenas. Cada bloque de escena puede tener su Dimmer y Valor del Phase automatizado dentro de la línea de tiempo. Para añadir un punto a la automatización, simplemente haga doble clic en cualquier lugar de la sección de automatización. A continuación, puede ajustar la posición y el valor del punto arrastrando el punto, o haciendo doble clic en el punto para eliminarlo. Arrastrar una línea de automatización le permitirá mover todos los puntos a la vez.

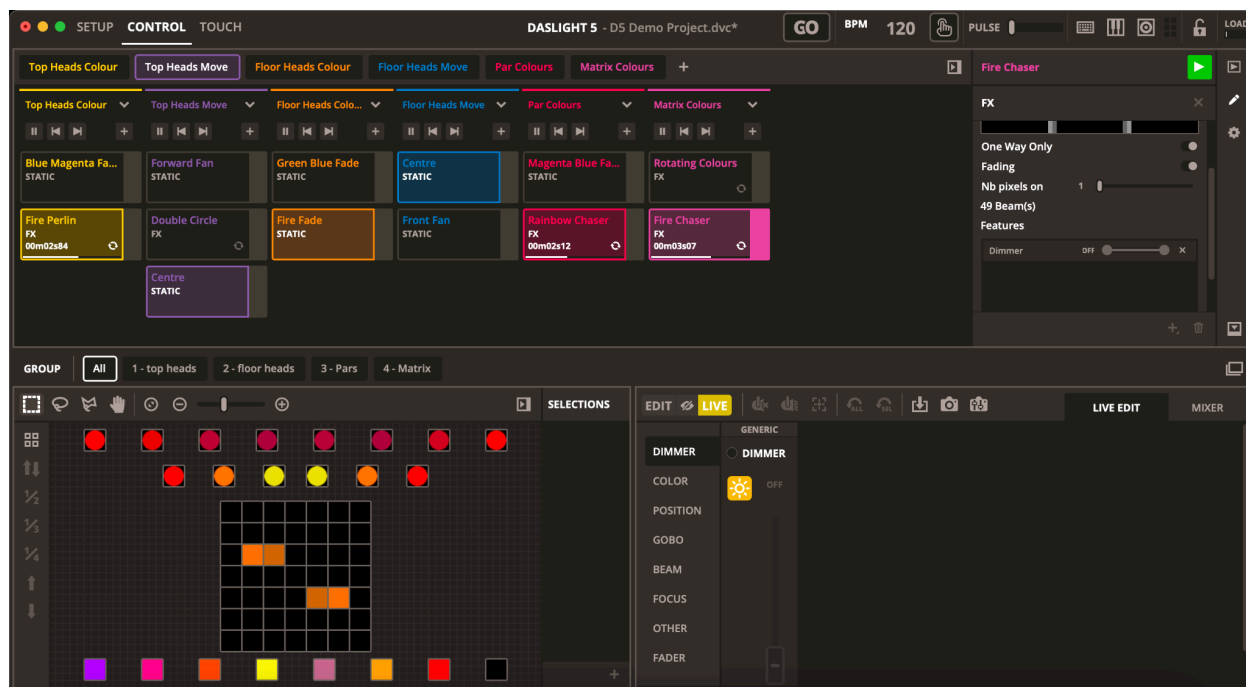
Para pistas de audio, puede automatizar el volumen de un bloque usando el mismo método. Presionando el botón 'Expand track' también le mostrará la forma de onda de los archivos de audio, lo que le permitirá sincronizar sus escenas con el audio de manera mucho más precisa.



5. Control (En vivo)

5.1. Controlando tu show en vivo

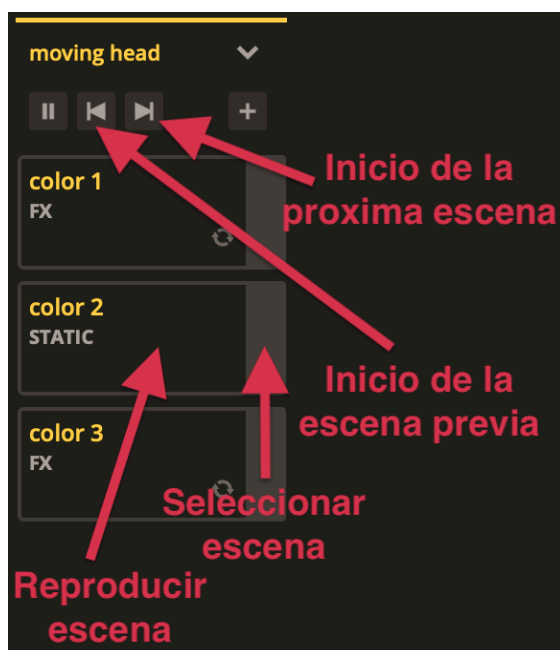
La pantalla de control también es donde puedes controlar tu programa. El ejemplo a continuación muestra varias escenas reproduciéndose al mismo tiempo. Siempre que las escenas usen diferentes canales, se apilarán y fusionarán. Si se activa un canal que utiliza los mismos canales de una escena que ya está reproduciendo, la escena con el mayor 'Prioridad de escena' tomará el efecto (si ambas escenas tienen la misma "prioridad de escena", la escena activada más reciente tendrá efecto).



Reproduciendo escenas

La forma más básica en que se puede activar una escena es haciendo clic con el botón izquierdo en la sección rectangular ancha del botón. También puede reproducir la escena seleccionada usando el botón "Play Scene" que se encuentra en la esquina superior derecha de la ventana de edición de escenas. Una vez que se está reproduciendo una escena, puede usar el botón 'Start the

next scene' o 'Start the previous scene' para saltar entre las escenas en el banco. Puede cambiar todas las escenas de un banco a "vista pequeña" seleccionando la flecha hacia abajo en la sección de controles del banco. Luego puede presionar el mismo botón para devolver las escenas a su



tamaño predeterminado.

5.2. Edición en vivo de tu show

Todo el mundo necesita editar su programa en vivo en algún momento- ya sea haciendo una anulación temporal, usando algunos efectos de interpretación o haciendo un ajuste permanente a un parámetro de escena. ¡Daslight 5 hace que todo esto sea posible y fácil de hacer con muchas formas de producir el resultado deseado!

Creando ediciones permanentes a una escena

Al realizar tu show en vivo, es posible que notes algo que quieras cambiar. Para hacer esto, puede habilitar el modo 'Edit', entonces seleccionar las escenas como usual. Sin embargo, hacer esto anulará el programa que se está ejecutando actualmente. Si desea bloquear la salida DMX de la escena que se está editando actualmente, puede hacer clic en el botón 'Editar a ciegas' (que se muestra como un símbolo de ojo) que se encuentra entre el botón de modo 'Edit' y 'Live'. Cuando el modo 'Editar' o 'Blind Edit' está habilitado, los cambios que realice en los parámetros de la escena o los canales de dispositivos se guardarán en la escena para que cada vez que vuelva a recuperar la escena, los cambios realizados estén presentes.

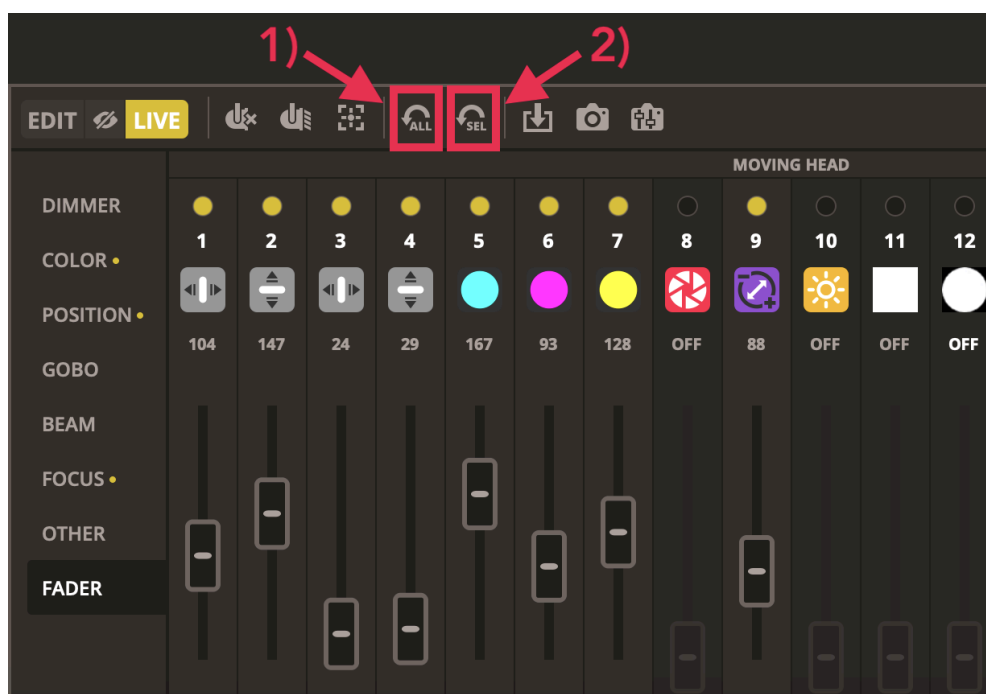


Creación de ediciones temporales en una escena

Para crear ediciones temporales en una escena, conocidas como "Live Edit", necesitará tener la configuración de edición en vivo habilitada. Luego, seleccione algunos aparatos y comience a ajustar las Funciones/Faders. Notará que en lugar del punto verde habitual que aparece sobre un fader/función editado, ahora hay un punto amarillo, lo que indica que se trata de un canal editado "Live". Los valores establecidos permanecerán en el valor que establezca hasta que se active una escena que utilice el mismo canal. Las ediciones en vivo no se almacenan en escenas, sino que se superponen en la parte superior de las escenas. Puede restablecer una edición en vivo haciendo click en uno de los 2 botones Restablecer en la barra de herramientas en vivo:

1. **Restablecer todos los haces:** restablece todas las ediciones en vivo en el show.
2. **Restablecer vigas seleccionadas:** reinicia todas las ediciones en vivo en los aparatos seleccionados.

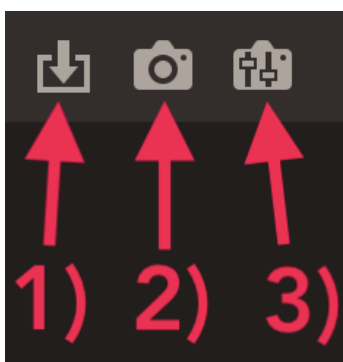
Cambiar del modo 'Live' a 'Edit' o 'Blind Mode' también restablecerá todas las ediciones en vivo.



Snapshots

Es posible guardar sus ediciones en vivo, de modo que los mismos valores se puedan recuperar nuevamente con solo tocar un botón. Hay 3 formas diferentes de guardar tus ediciones en vivo:

1. **Guardar valores reales ajustados en la escena actual:** Esto guardará todos los valores editados en vivo en la escena seleccionada, sobrescribiendo cualquier valor que ya esté establecido en la escena.
2. **Instantánea de todos los valores en una nueva escena:** Esto guardará TODOS los valores activos en el proyecto Daslight en una nueva escena.
3. **Valor en vivo ajustado de instantánea en una nueva escena:** Esto guardará sólo los valores editados en vivo en una nueva escena.

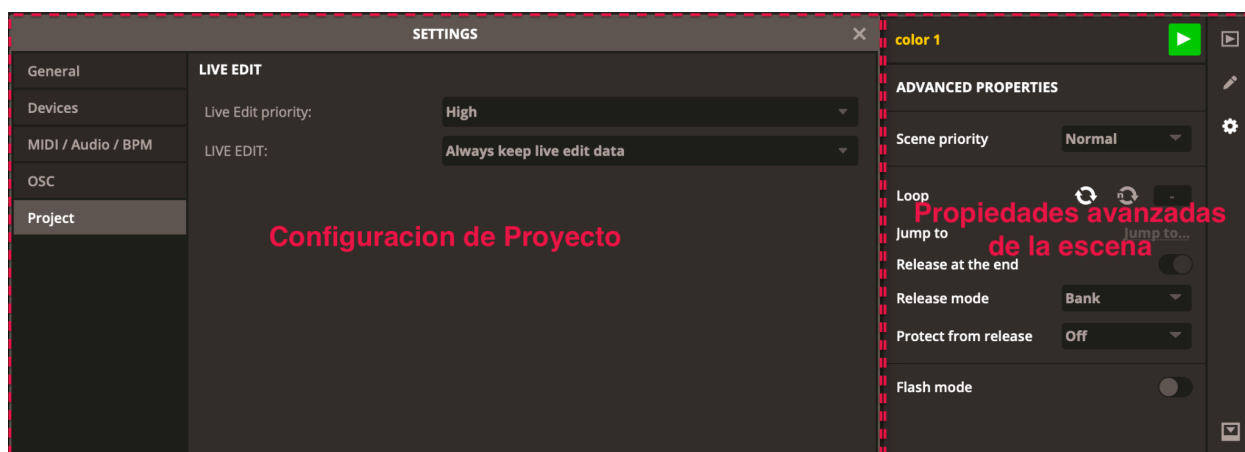


Configuración de edición en vivo.

Dentro de la pestaña Project en Settings, puede modificar cómo se manejan las ediciones en vivo en su proyecto.

Una Edición en vivo solo puede anular una escena si la configuración de "Live edit priority" es igual o mayor que la "scene priority", establecida dentro de las Propiedades avanzadas de una escena. Por ejemplo, si tiene la propiedad Live Edit configurada en 'normal', Live Edits solo tendrá efecto sobre una escena en reproducción si tiene una 'prioridad de escena' de 'normal' o inferior.

Al seleccionar la opción de 'Always keep live edit data', los valores establecidos por el Live Edit se retendrán cuando se active una escena. Al seleccionar la opción de 'Reset live edit when new scene is triggered', los valores establecidos por un Live Edit se restablecerá al activar una nueva escena.

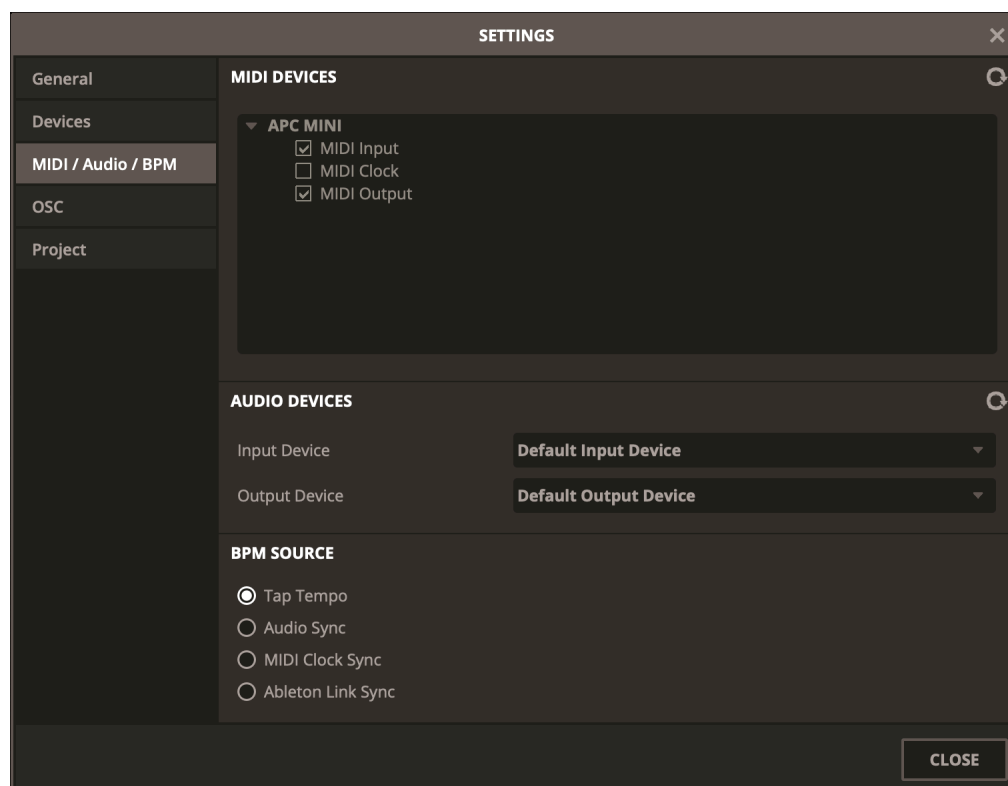


5.3. MIDI

MIDI representa Musical Instrument Digital Interface y es un sistema que es usado para comunicar entre diferentes dispositivos en la industria audiovisual. Muchas partes del software puede ser controlado por un control MIDI como escenas y faders.

Los dispositivos MIDI están normalmente conectados por un cable USB, o a través de una interfaz USB-MIDI con un cable DIN. El software también puede mandar MIDI a la entrada MIDI del controlador MIDI. Algunos controles MIDI pueden interpretar estos datos para encender las luces internas y mover los faders del motor.

Para conectar tu control MIDI a Daslight 5, simplemente conecte su controlador, ir a la ventana de Settings, luego navegue a la pestaña de "MIDI /Audio / BPM". Debería ver automáticamente su controlador MIDI detectado en la lista de 'MIDI Devices', luego puede habilitar la entrada MIDI y/o la salida MIDI para su controlador.

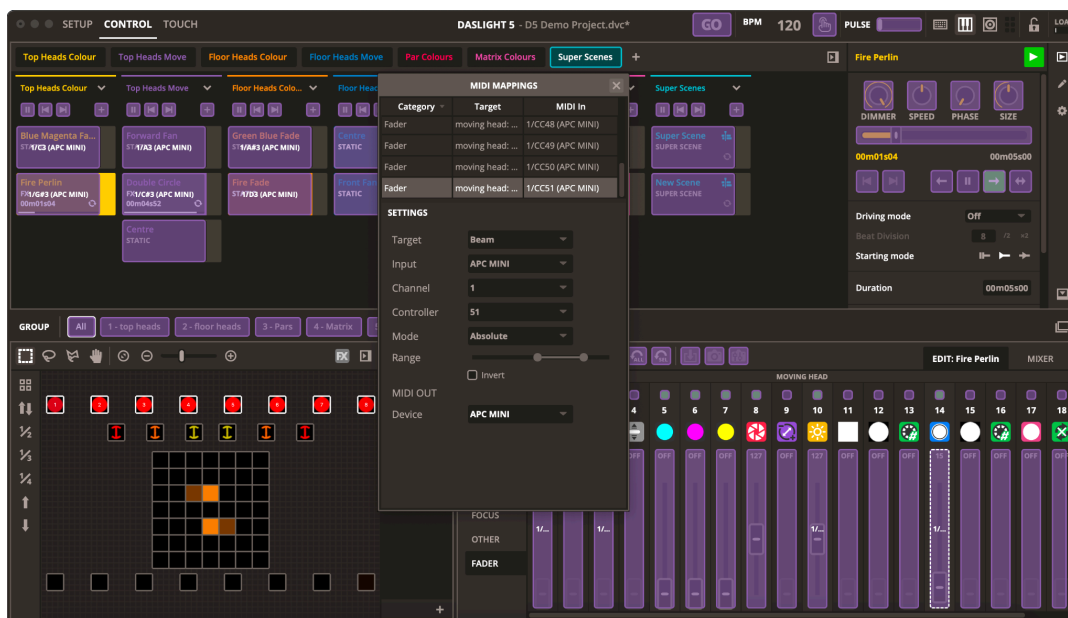


Mapeo Midi

Para emparejar un botón dentro de Daslight 5 con un botón en su controlador MIDI, primero debe activar la pantalla Mapeo MIDI (que se encuentra en la esquina superior derecha de la barra de herramientas, entre los botones Mapeo del teclado y Mapeo táctil). Esto también puede ser activado desde el menú desplegable de 'Mappings'). Mientras esto es activado, verá una superposición morada en todas las funciones mapeables. Al seleccionar un botón dentro de Daslight, se mostrará una línea de puntos que resalta el botón seleccionado, luego se puede simplemente presionar un botón para emparejarlo en su controlador MIDI. Este mapeo ahora aparecerá en la lista de mapeo. Similarmente, si tu quieres emparejar un dial o fader de Daslight a su controlador MIDI- tienes que hacer lo siguiente exactamente el siguiente proceso, reemplazando la presión del botón para el movimiento del fader/dial tanto en Daslight como en su controlador MIDI.

Alternativamente, puede configurar un control MIDI manualmente abriendo la herramienta Asignaciones MIDI, haciendo clic derecho en una función relevante (las funciones disponibles tendrán una superposición morada), luego seleccionando el 'Create Note Shortcut...' (para botones) o 'Create Control Shortcut...' (para faders/dials). Esto puede ser hecho sin un control MIDI conectado a su computadora. Puede acceder y ajustar la configuración de todas las funciones seleccionando el acceso directo de la lista de asignaciones.

Si quieres una sola función (i.e. un atenuador de atenuación, un botón de escena, etc.) para ser asignado también a múltiples controles de mapeo MIDI- puedes hacer esto al: abrir Touch Mappings, haciendo click con el botón derecho en la superposición morada de la función deseada, presionando 'Duplicate'. Ahora debería ver una segunda asignación en la lista. Luego puede seleccionar esta asignación y asignarla al control MIDI deseado mediante los mismos pasos descritos anteriormente en esta sección. Puedes tener hasta 10 mapeos para una única función de software.

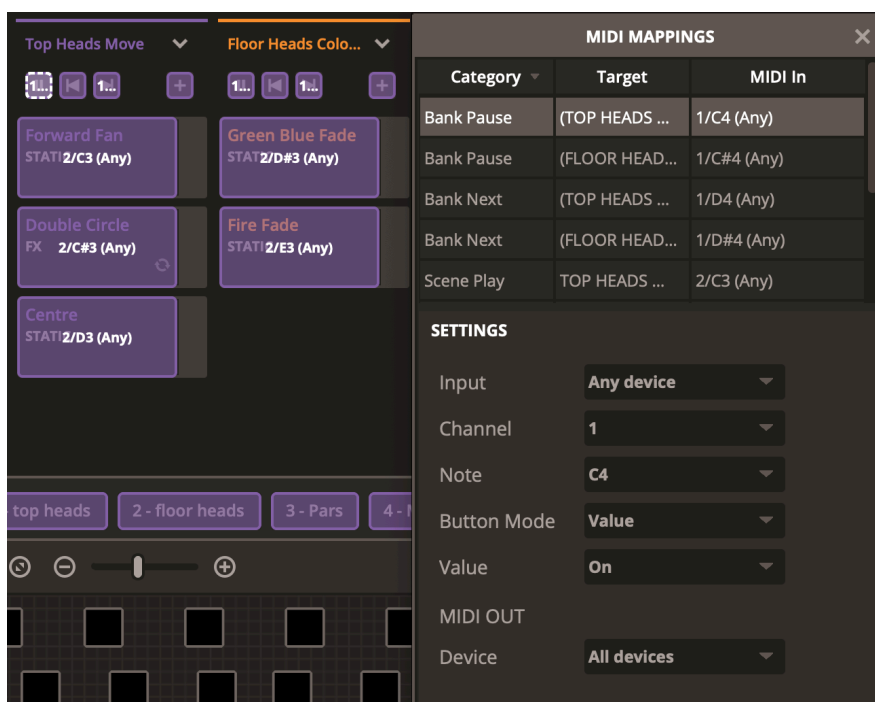


Mapeo MIDI avanzado (botones/nota MIDI)

Es posible cambiar los componentes individuales de un mensaje MIDI. La gama completa de opciones se puede encontrar seleccionando una asignación de la lista de asignaciones MIDI. Las opciones disponibles dependen de qué tipo de función estás mapeando. Por ejemplo, con una asignación de botón/nota MIDI: verá una combinación de las siguientes opciones:

1. **Target:** Determina cómo el mapeo controlará la función dentro de Daslight. Las opciones mostradas diferirán dependiendo del tipo de función.
 - a. Para funciones específicas relacionadas con 'escenas' (es decir, reproducción de escenas, diales de control en vivo, etc.):
 - i. **Escena:** Apuntará solo a una escena específica. El nombre de la escena se puede encontrar en la columna "Objetivo".
 - ii. **Seleccionada:** Apuntará a cualquier escena que esté actualmente seleccionada.
 - iii. **Índice:** Apuntará al índice específico de ese banco específico.
 - iv. **Banco:** Apuntará a todas las escenas en un banco específico.

- b. Para funciones específicas relacionadas con 'dispositivos'/'haces' (es decir, un preajuste de rueda de color, un atenuador de atenuación, etc.)
 - i. **Beam:** Apuntará solo a un accesorio/haz específico. El nombre del dispositivo se puede encontrar en la columna 'Objetivo'.
 - ii. **Seleccionada:** Apuntará a cualquier rayo actualmente seleccionado.
2. **Entrada:** Esta opción aparecerá si se ha asignado un control de software (es decir, Beam On, BPM Tap, un grupo específico, etc.). Puede elegir entre "Any device" o un controlador MIDI específico.
3. **Canal:** Establece el número de canal de entrada de 1 a 16.
4. **Nota:** Esta opción determina la nota y la octava exactas a las que se asignará la función en su controlador MIDI.
5. **Modo de Botón:** Esto determina si el botón se activará o desactivará o si solo enviará un valor específico (ya sea activado o desactivado).
 - a. **Palanca:**
 - i. **Flash:** Cuando está habilitado, el botón estará encendido mientras se mantenga presionado el botón, luego se apagará cuando se suelte. Cuando está deshabilitado, el botón se activará/desactiva cuando se presione.
 - b. **Valor:**
 - i. Determina si la asignación MIDI activará o desactiva el botón Daslight.
6. **Dispositivos:** Determina a qué controlador enviar la salida MIDI.
7. **Estado de control:** Esta función funciona con la **Velocidad** a continuación para determinar qué valores se enviarán al controlador MIDI cuando el botón está activado, desactivado y fundido (Fade).
8. **Canal:** Establece el número de canal de salida del 1 al 16.
9. **Velocidad:** Determina el valor que se enviará al controlador enumerado en **Dispositivo** a continuación cuando el botón esté encendido, apagado y atenuado. En ciertos controladores, el Akai APC mini esto le permitirá establecer el color de iluminación de un botón en función de sus configuraciones de apagado, encendido y atenuación.



Mapeo MIDI avanzado (faders y diales/MIDI CC)

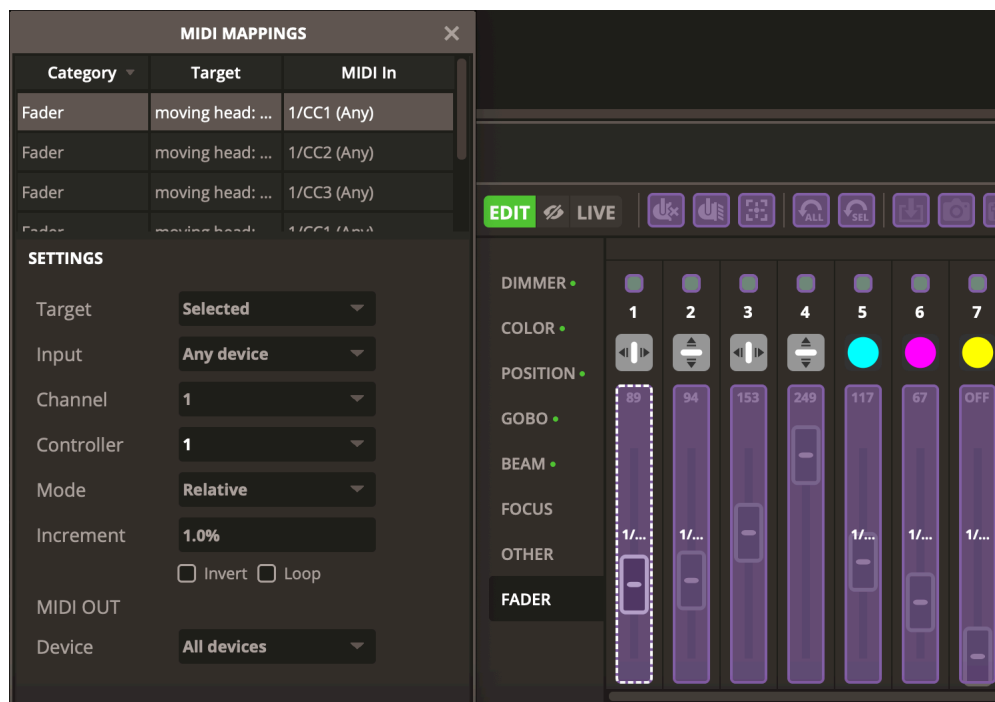
Al igual que con el mapeo MIDI de un botón, también puede controlar configuraciones más avanzadas de un mapeo de fader/dial (o MIDI CC). Se puede acceder a estas opciones seleccionando el mapeo relevante en la lista de mapeo MIDI y serán una combinación de lo siguiente:

1. **Objetivo:** Determina cómo el mapeo controlará la función dentro de Daslight. Las opciones mostradas diferirán según el tipo de función.
 - a. Para funciones específicas relacionadas con 'escenas' (es decir, reproducción de escenas, diales de control en vivo, etc.):
 - i. **Escena:** Apuntará solo a una escena específica. El nombre de la escena se puede encontrar en la columna "Objetivo".
 - ii. **Seleccionada:** Apuntará a cualquier escena que esté actualmente seleccionada.
 - iii. **Índice:** Apuntará al índice específico de ese banco específico.
 - iv. **Banco:** Apuntará a todas las escenas en un banco específico.
 - b. Para funciones específicas relacionadas con 'dispositivos'/'haces' (es decir, un preajuste de rueda de color, un atenuador de atenuación, etc.)
 - i. **Beam:** Apuntará solo a un accesorio/haz específico. El nombre del dispositivo se puede encontrar en la columna 'Objetivo'.
 - ii. **Seleccionada:** Apuntará a cualquier rayo actualmente seleccionado.
2. **Entrada:** Esta opción aparecerá si se ha asignado un control de software (es decir, Beam On, BPM Tap, un grupo específico, etc.). Puede elegir entre "Any device" o un controlador MIDI específico.
3. **Canal:** Establece el número de canal de entrada de 1 a 16.
4. **Controlador:** Establece el valor correspondiente para el fader/dial de 1 a 127.
5. **Modo:**
 - a. **Botón:**

Modo de Botón: Esto determina si el botón 'Alternará' entre un valor Mínimo/Máximo, o solo enviará un 'Valor' establecido.

 - i. **Palanca:** The button will 'Toggle' between a Minimum/Maximum value.
 - **Flash:** El botón se establecerá el valor máximo cuando se presione y retenido, luego al valor mínimo cuando se suelta
 - **Range:** Determina los valores mínimos y máximos del botón
 - ii. **Value:** El botón mandará un 'valor' específico.
 - **Valor:** Determines the value to be sent when pressed.
 - b. **Absoluto:**
 - i. **Rango:** Establece el valor de porcentaje mínimo/máximo para el dial/fader.
 - ii. **Invertir:** Invierte los valores mínimo/máximo.
 - c. **Incrementales:** El valor se moverá hacia arriba/abajo en incrementos.
 - i. **Incremento:** Determina el valor del incremento..
 - ii. **Invertir:** Invierte la dirección en la que se moverá el incremento.

- iii. **Bucle:** Decide si el valor se repetirá una vez que se alcance el valor máximo/mínimo.
 - d. **Relativa:** Esto se puede usar para modular un fader/dial en relación con un valor ya establecido.
 - i. **Incremento:** Determina el valor del incremento..
 - ii. **Invertir:** Invierte la dirección en la que se moverá el incremento.
 - iii. **Bucle:** Decide si el valor se repetirá una vez que se alcance el valor máximo/mínimo.
- 6. (MIDI Out) **Dispositivo:** determina a qué controlador enviar la salida MIDI.

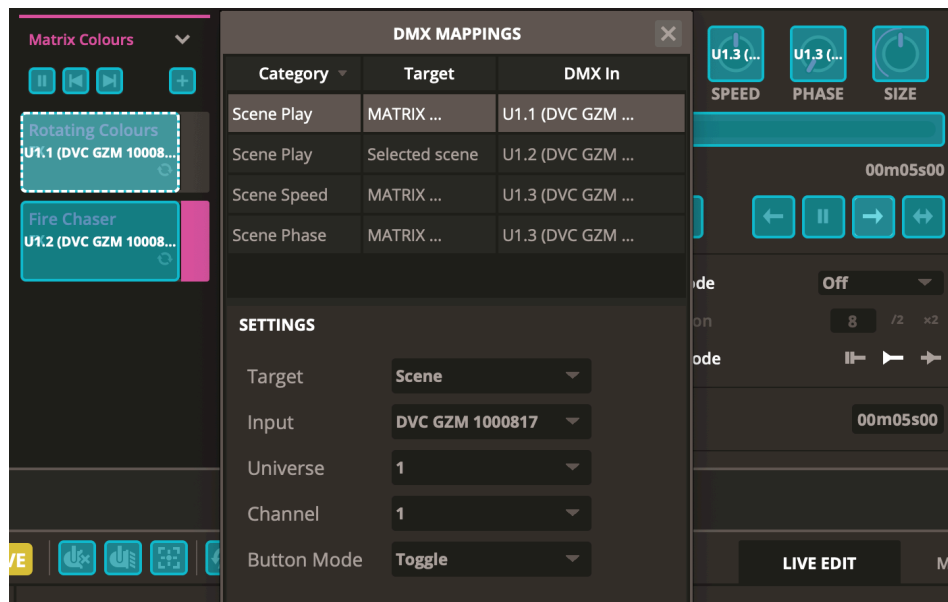


5.4. Asignación de DMX

Si tu interfaz DMX tiene una conexión de entrada DMX, los faders y las escenas pueden activarse a través de un mensaje de entrada DMX. Primero que todo, asegúrese de que el conector correcto en su interfaz esté configurado como una entrada DMX. Esto se puede hacer dentro de la Configuración.

Puede acceder a la herramienta Mapeo DMX desde el menú desplegable Mapeos en la barra de herramientas. Cuando esté habilitado, verá una superposición de color azul claro en todas las funciones asignables. Para mapear una función, simplemente manipule el botón/fader/dial dentro de Daslight, luego active el control deseado en su controlador DMX externo.

Puedes editar la configuración de comportamiento de sus asignaciones seleccionando el mapeo deseado de la lista y luego haciendo los ajustes pertinentes a la configuración a continuación.

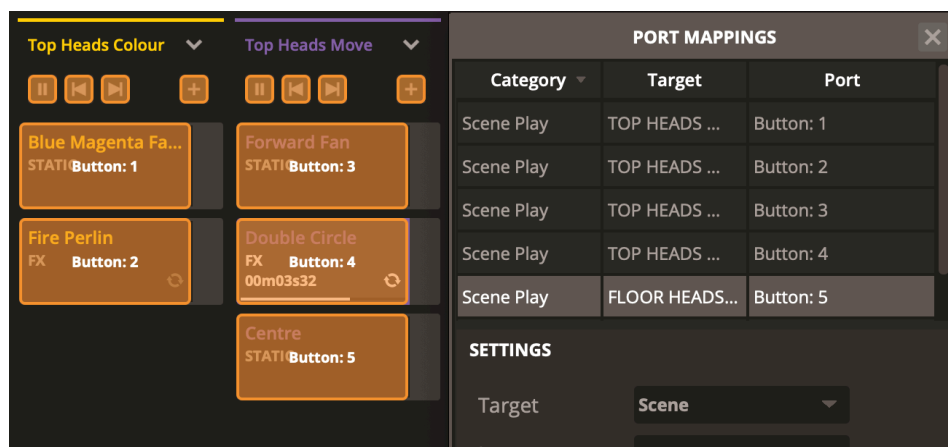


5.5. Mapeo de puertos de contacto seco

Puede asignar ciertas funciones de Daslight 5 a los puertos de contacto seco de una interfaz DMX compatible, o los botones del DVC Gold. Por ejemplo, el uso de los botones 1 - 10 en la interfaz DVC Gold le permitirá activar escenas, controlar un botón mezclador en vivo, alternar entre dos valores en un atenuador, etc.

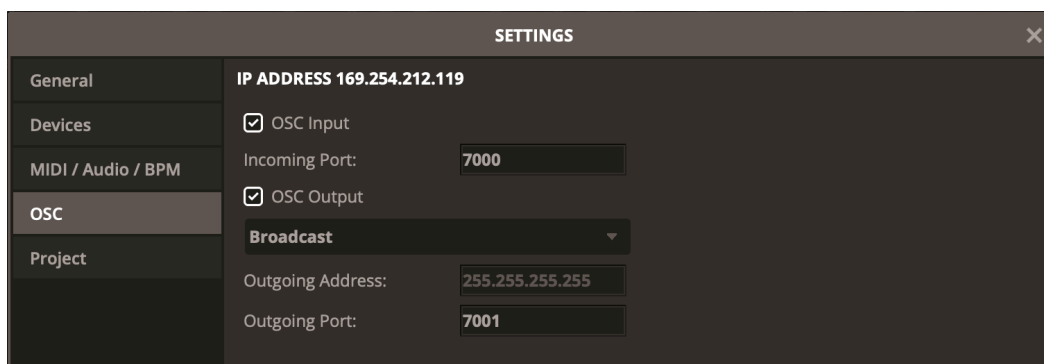
Puedes acceder a la herramienta 'Ports Mapping' desde el menú desplegable Asignaciones en la barra de herramientas. Cuando esté habilitado, verá una superposición naranja en todas las funciones asignables. Para mapear una función- simplemente manipule el botón/fader/dial dentro de Daslight, luego active el puerto de contacto seco deseado para vincular los dos.

Puede editar la configuración de comportamiento de sus asignaciones seleccionando la asignación deseada de la lista y luego haciendo los ajustes pertinentes a la configuración a continuación.

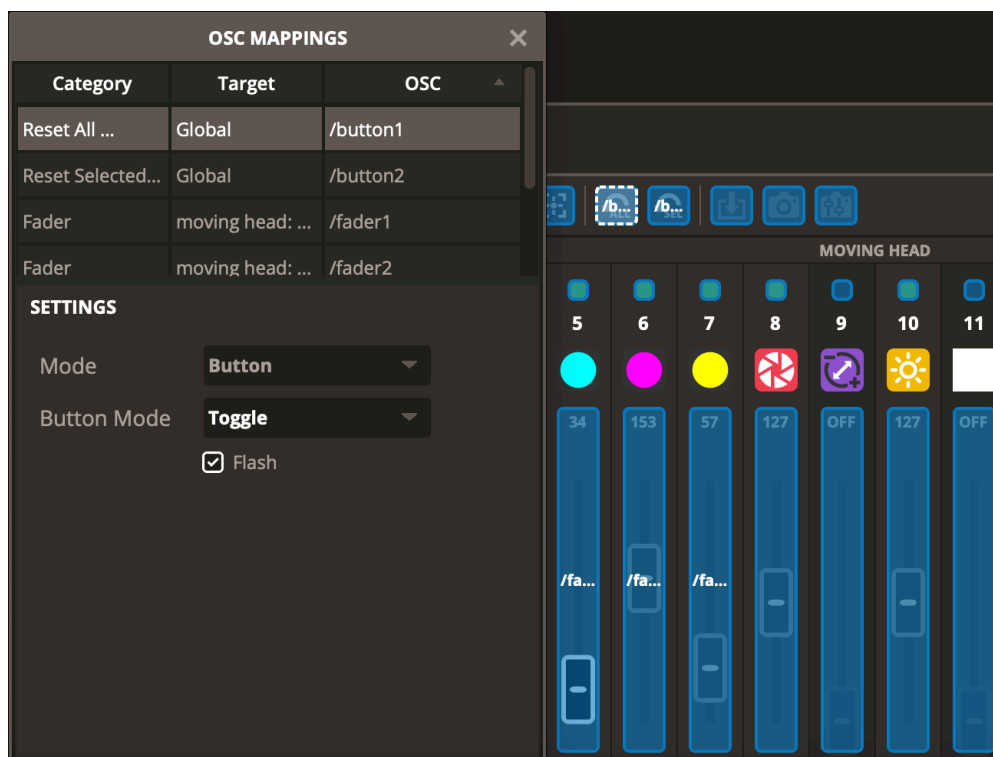


5.6. Mapeo OSC

Los mensajes OSC pueden ser enviados a Daslight 5 vía conexión internet usando UDP/IP y Ethernet. En orden para que Daslight reciba mensajes OSC, primero deberá configurar las opciones correctas dentro de la pestaña OSC de la ventana Configuración. Puede habilitar la entrada OSC y la salida OSC haciendo clic en las casillas de verificación correspondientes. El puerto entrante decidirá de qué puerto Daslight recibe los mensajes OSC y el puerto saliente decide a qué puerto Daslight devolverá los mensajes OSC. También puede elegir el tipo de salida OSC (emisión, host local o dirección IP). Elegir la dirección IP requerirá que configure la IP relevante para enviar su salida OSC.

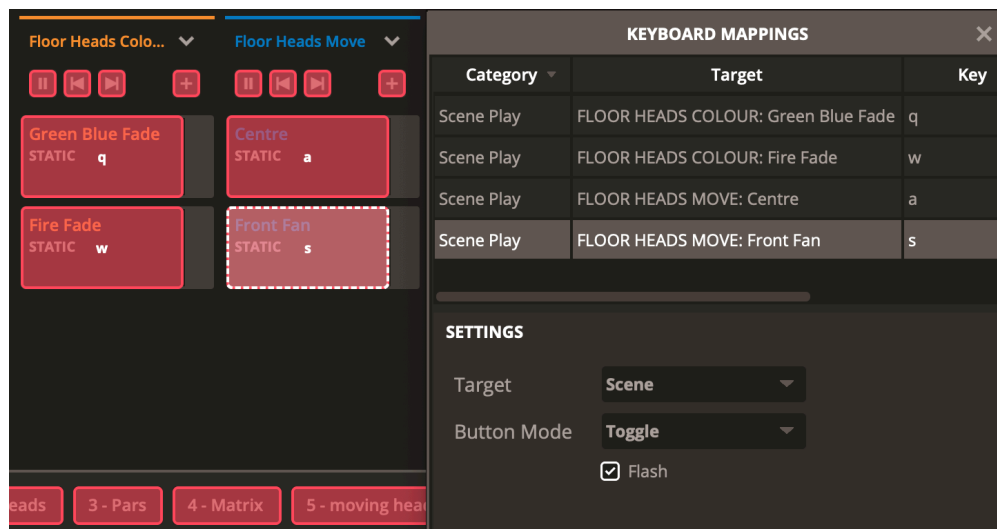


Puede asignar una función Daslight a un control OSC abriendo la herramienta Asignaciones OSC (que se encuentra en la esquina superior derecha de su pantalla, o a través del menú desplegable Asignaciones) mostrará una superposición azul oscuro de funciones asignables. Para asignar una función a su teclado, simplemente seleccione la función relevante (es decir, un botón de reproducción de escena, un dial de atenuación, etc.), luego active el control OSC deseado para vincular la función. Luego podrá acceder y ajustar todas las configuraciones de la asignación seleccionando el acceso directo de la lista de asignaciones.



5.7. Asignación de teclado

También puedes asignar una configuración en Daslight al teclado de tu computadora. Al abrir la herramienta Asignaciones de teclado (que se encuentra en la esquina superior derecha de su pantalla, o a través del menú desplegable Asignaciones) esto mostrará una superposición roja de las funciones asignadas. Para asignar una función en su teclado, simplemente selecciona la función relevante (e.g. un botón de reproducción de escena, regulador de intensidad, etc.), luego presione el botón del teclado deseado para vincular la función. Luego puede acceder y ajustar todas las configuraciones de asignaciones seleccionando el acceso directo de la lista de asignaciones.



5.8. Sincronizar tu show de luces

Hay diferentes maneras de sincronizar tu show de luces dentro de Daslight 5. Usted puede seleccionar cuáles opciones para usar en la configuración de 'Driving Mode' dentro de la sección Propiedades de una escena.

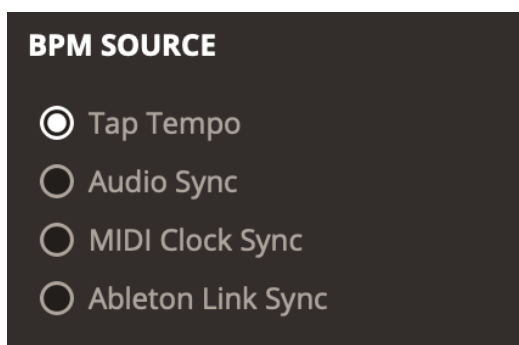
Fuente de BPM

Si quieres usar BPM para sincronizar tu show de luces, es bueno asegurarse de que está utilizando la fuente de BPM deseada. Las siguientes opciones, que se pueden encontrar en la pestaña "MIDI / Audio / BPM" de la Configuración, están disponibles:

1. **Tap Tempo:** El BPM se sincronizará de acuerdo con el botón Tap Tempo, o a cualquier cambio manual realizado en el valor de BPM en la parte superior de la pantalla. Puede

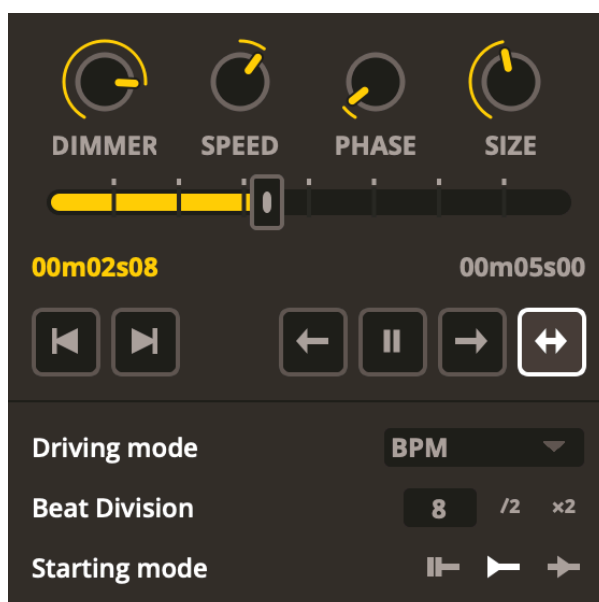
ajustar manualmente la configuración de BPM escribiendo un valor o haciendo clic con el botón izquierdo y arrastrando.

2. **Sincronización de Audio:** Esto intentará establecer el BPM de acuerdo con los picos de audio detectados por el dispositivo de entrada de audio. Esto responderá mejor a la música o al audio con un pulso fuerte y constante, como el clic de un metrónomo.
3. **Sincronización de reloj MIDI:** El BPM se sincronizará de acuerdo con el reloj MIDI. Necesitará un dispositivo MIDI compatible para activarlo dentro de la misma pestaña Configuración para habilitar esto.
4. **Sincronización de enlace de Ableton:** The BPM will synchronise to your Ableton Link. This can be used to synchronise tempo with an external software, such as certain DJ programs.



BPM

Cuando selecciona la configuración de BPM en el modo de conducción, verá de inmediato las divisiones de ritmo que se han agregado al control deslizante de reproducción. La reproducción de la escena llegará a la siguiente división en cada tiempo, según lo determine el BPM. Por ejemplo: establecer Beat División en 1 hará un loop de la escena cada 1 beat, establecer Beat División en 8 hará un loop de la pantalla cada 8 beats. Puede duplicar o reducir a la mitad el valor de Beat División al instante presionando los botones "/2" o "x2". Si desea que su escena pase de una división de tiempo a la siguiente, puede hacerlo seleccionando el botón "Pausar reproducción" directamente encima de la lista Modo de conducción.



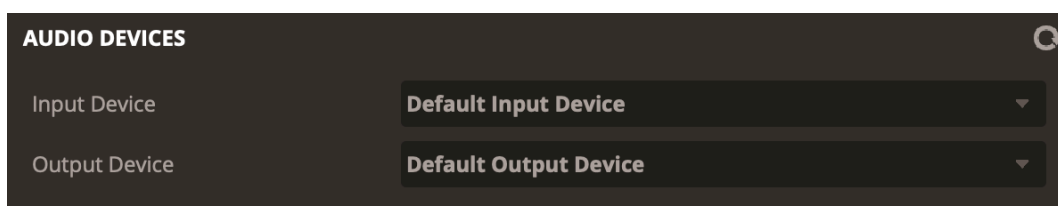
Pulso

Para usar el control Pulse para sincronizar tus escenas, primero deberá configurar los ajustes de entrada de audio correctamente para asegurarse de que está recibiendo la señal de audio deseada. Esto se puede hacer dentro de la ventana Configuración en la pestaña "MIDI / Audio / BPM".

Una vez que haya seleccionado el dispositivo de entrada de audio correcto, deberá establecer el umbral de entrada deseado utilizando el control deslizante Pulse que se encuentra en la parte superior derecha de su ventana Daslight. Configurando este control deslizante decidirá la entrada de audio mínima necesaria para que la escena "reaccione". Por ejemplo, teniendo el deslizador al 90% significa que solo los picos de audio muy altos harán que la escena reaccione, mientras que ajustar el control deslizante al 10 % significa que los picos de audio muy bajos harán que la escena reaccione.

Al seleccionar la configuración Pulse en Driving Mode, Inmediatamente verá las divisiones de tiempo que se han agregado al control deslizante de reproducción. La reproducción de la escena estará determinada por la configuración de la duración de la escena y la dirección de reproducción. La escena saltará a la siguiente división de tiempo cada vez que un pico de audio supere el umbral de pulso establecido.

Si tu quieres que tu escena sea estática por default, pero pase de una división de tiempo a la siguiente siempre que se detecte un pico de audio; puede hacerlo seleccionando el botón "Pausar reproducción" directamente arriba de la lista Modo de conducción.



5.9. Controles en vivo

Diales de control en vivo

Cada escena tiene su propio conjunto de 4 'Diales de control en vivo', que se pueden encontrar en la pestaña Propiedades de una escena:

1. **Dimmer:** Controla las funciones seleccionadas de 0% a 100% (que equivaldrá al valor establecido dentro de la escena). Puede elegir qué características desea que controle el dial Dimmer haciendo clic derecho sobre él, y luego seleccionando la deseada característica. Por ejemplo- si tu tienes una escena estática que establece un canal de

Zoom de accesorios al 80%, luego asigna el dial de atenuación para controlar 'Zoom': Cuando el atenuador está configurado al 100%, el Zoom generará el equivalente al 80% de Zoom. Cuando el atenuador se establece en 50 %, el zoom se establecerá en 40 % de zoom.

2. **Velocidad:** Controla la velocidad relativa de una escena. El valor de velocidad oscila entre 0,00 y 1,00, luego entre 1,00 y 4,00. La duración de la escena será dividida por el valor mostrado en la marcación rápida para acelerar/ralentizar la escena. Por ejemplo- una escena con una duración de 10 segundos, y la marcación rápida configurada en 2 pasará a ser de 5 segundos ($10 \div 2 = 5$), si configura la marcación rápida en 0,5, la escena durará 20 segundos ($10 \div 0,5 = 20$).
3. **Fase:** Usada para incrementar el valor de fase de la escena. Este control sólo tendrá efecto en un Move, Value o Curve FX.
4. **Tamaño:** Se utiliza para controlar el rango relativo de movimiento en un Move FX.

Tenga en cuenta que los diales de control en vivo no tendrán efecto en una escena que se reproduzca dentro de una Super Escena.



Live mixer

La pestaña Live Mixer tab se puede acceder a través del botón en la esquina superior derecha del Panel de control. Cada grupo de dispositivos tendrá su propio "mezclador", así como un "mezclador" para todos los dispositivos. Dentro de cada mezclador, puede controlar las siguientes funciones:

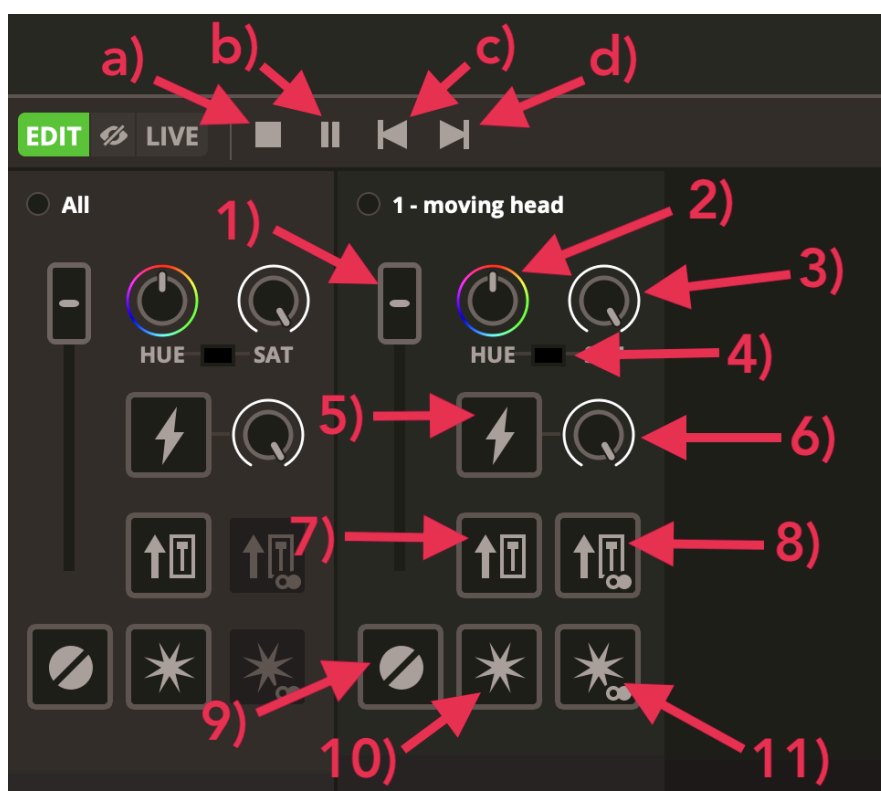
1. **Dimmer:** Controla el brillo general de las luminarias relevantes.
2. **HUE:** Controla el color de los accesorios relevantes.
3. **Saturation:** Controls the saturation of the HUE value set.
4. **Restablecer color:** Restablece los valores de HUE y Saturaciones, los aparatos volverán a su estado anterior.
5. **Strobe:** Activa la luz estroboscópica para los accesorios relevantes.
6. **Frecuencia del Strobe:** Controla la velocidad de la luz estroboscópica.

7. **Full:** Establece el regulador de intensidad de la mesa de mezclas al máximo brillo.
8. **Full exclusiva:** Establece el regulador de intensidad de la mesa de mezclas en el brillo máximo y establece todos los demás grupos en "Blackout".
9. **Blackout:** Establece el atenuador del mezclador al brillo mínimo.
10. **Flash:** Establece el regulador de intensidad de la batidora en brillo máximo y el color en blanco.
11. **Flash exclusivo:** Establece el atenuador del mezclador en brillo máximo y el color en blanco, también configura todos los demás grupos en "Blackout".

Los controles de Live Mixer se pueden manipular haciendo clic con el botón izquierdo y arrastrando, y también se pueden asignar a controladores externos o a la pantalla táctil utilizando las diversas configuraciones de asignación. También puede bloquear los botones de Live Mixer manteniendo presionado CTRL (PC) o CMD (Mac) mientras hace clic izquierdo en el control.

También puede controlar varias funciones de reproducción dentro de la vista de Live Mixer:

- a. **Detener todas las escenas:** Detener todas las escenas que se están reproduciendo actualmente. Aparecerá un mensaje de advertencia pidiéndole que confirme esta acción antes de detener las escenas.
- b. **Pausar todas las escenas:** Pausar todas las escenas que se están reproduciendo actualmente. El botón se resaltará mientras esté en pausa, presione nuevamente para reanudar la reproducción.
- c. **Reproducir la previa escena:** Todas las escenas saltan a la escena anterior en su banco respectivo.
- d. **Reproducir la siguiente escena:** Todas las escenas saltan a la siguiente escena en su banco respectivo.



6. Touch

Con el modo Touch de Daslight 5, puede crear una interfaz de usuario personalizada para su espectáculo de luces. Luego se puede mostrar en un monitor externo o en pantalla completa. El modo show es ideal para instalaciones y quioscos.

6.1. Introducción a Touch

Navegación por la pantalla Touch

El diseño de la pantalla Touch es el siguiente:

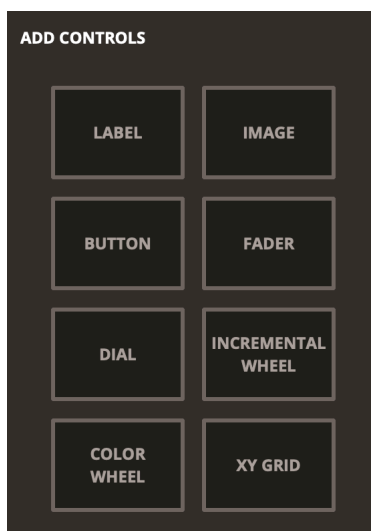
1. **Páginas:** En la esquina superior izquierda de la pantalla, puede administrar diferentes 'páginas'. Dentro de cada página, puede crear una pantalla diferente usando diferentes configuraciones y funciones (por ejemplo, puede querer tener diferentes pantallas para un uso más fácil con diferentes tamaños de pantalla, o puede querer tener una página para escenas y otra para faders, etc.). Puede agregar una nueva página presionando el botón "+". También puede hacer click derecho en una página para eliminarla, cambiarle el nombre o duplicarla.
2. **Zoom:** En la parte superior derecha de tu pantalla, usted verá los controles de zoom para su interfaz. Usted puede presionar el botón "-" para alejar, el botón "+" para acercar o usar el control deslizante entre los dos botones. A la izquierda del botón "-", puede presionar el botón "Zoom Fit" para ajustar automáticamente el zoom para que se ajuste a todos los controles en la ventana de la interfaz de usuario.
3. **Ocultar propiedades:** Al presionar este botón, se ocultará o mostrará la pestaña "Controles" en el lado derecho de la pantalla.
4. **Editar:** Cuando esté resaltado en verde, el modo de edición estará habilitado. Esto mostrará la interfaz de usuario en forma de cuadrícula. Deberá estar en el modo de edición para realizar cualquier cambio en su pantalla táctil, y necesitará que el modo de edición esté desactivado para poder usar los controles en su pantalla táctil.
5. **Separar ventana:** La pantalla táctil se separará en una nueva ventana.
6. **Controles:** En el lado derecho de la pantalla, encontrará 8 opciones de control que se pueden usar para crear su interfaz de usuario.



Tipos de controles Touch

There are 8 different controls that you can add to a Touch interface:

1. **Etiqueta:** Le permite ingresar texto personalizado para ayudar a organizar su interfaz de usuario.
2. **Imagen:** Cargue sus imágenes personalizadas en su interfaz de usuario. Daslight 5 también viene con una serie de iconos predeterminados/preestablecidos integrados.
3. **Botones:** Agrega un botón a su interfaz de usuario. Se puede usar en modo alternar (predeterminado) o flash.
4. **Fader:** Agrega un fader a su interfaz de usuario.
5. **Dial:** Agrega un dial a su interfaz de usuario.
6. **Rueda incremental:** Agrega una rueda incremental a su interfaz de usuario. Este control se asemeja a la funcionalidad de un dial giratorio infinito, que puede girar infinitamente en cualquier dirección. El valor aumentará en incrementos, en lugar de valores absolutos (como con un dial o fader).
7. **Rueda de color:** Agrega una rueda de colores a su interfaz de usuario. Esto se puede usar para controlar el color de los accesorios relevantes.
8. **Cuadrícula XY:** Agrega una cuadrícula XY a su interfaz de usuario. Esto se puede usar para controlar el Pan y Tilt de un dispositivo seleccionado.



6.2. Configurando una interface Touch

Adición de controles a la pantalla táctil

Agregar controles a la pantalla táctil en Daslight 5 es fácil. Primero deberá habilitar el modo 'Editar' para realizar cambios, luego puede simplemente arrastrar y soltar un control desde la pestaña

'Agregar controles' en la cuadrícula a la izquierda de la pantalla. Alternativamente, puede hacer clic derecho en un espacio vacío en la cuadrícula y seleccionar Insertar, luego elija el tipo de control deseado. No podrá agregar un control a un espacio que se superpone a un control ya existente, esto dará como resultado un mensaje de error "Esta posición o tamaño no es válido".

Algunos controles son redimensionables - tu puedes cambiar las dimensiones de un control arrastrando hacia la izquierda desde el borde o la esquina del control deseado. Tenga en cuenta que hay limitaciones de tamaño en algunos controles.

Al hacer click con el botón derecho en un control existente, podrá eliminar, cortar, copiar, cambiar el nombre o establecer un color de visualización para un control. Hacer clic con el botón derecho en un botón de control también le permitirá elegir entre los tipos de botón "Push" y "Toggle". Un botón 'Pulsar' alternará la(s) función(es) mapeada(s) 'Encendido' mientras se presiona el mouse, luego Off cuando se suelta el mouse. El botón 'Toggle' alternará la(s) función(es) mapeada(s) 'On' cuando se presiona una vez, luego 'Off' cuando se presiona una segunda vez. Si hace clic con el botón derecho en un control de Imagen o Botón, también podrá agregar/cambiar la imagen presionando "Load a background image...". Esto le permitirá configurar una imagen personalizada o utilizar uno de los iconos predeterminados de Daslight 5.

Asignación de funciones a un control

La forma más rápida para asignar una función (i.e. canal de Dimmer, reproducir escenas, Pan/Tilt grid etc.) es localizando la función que tu quieras controlar en el Touch screen, luego mantenga presionada la tecla "Alt" (Windows) u "Option" (Mac) y haga clic izquierdo en la función. Esto asignará automáticamente un control a la pantalla táctil con la función asignada.

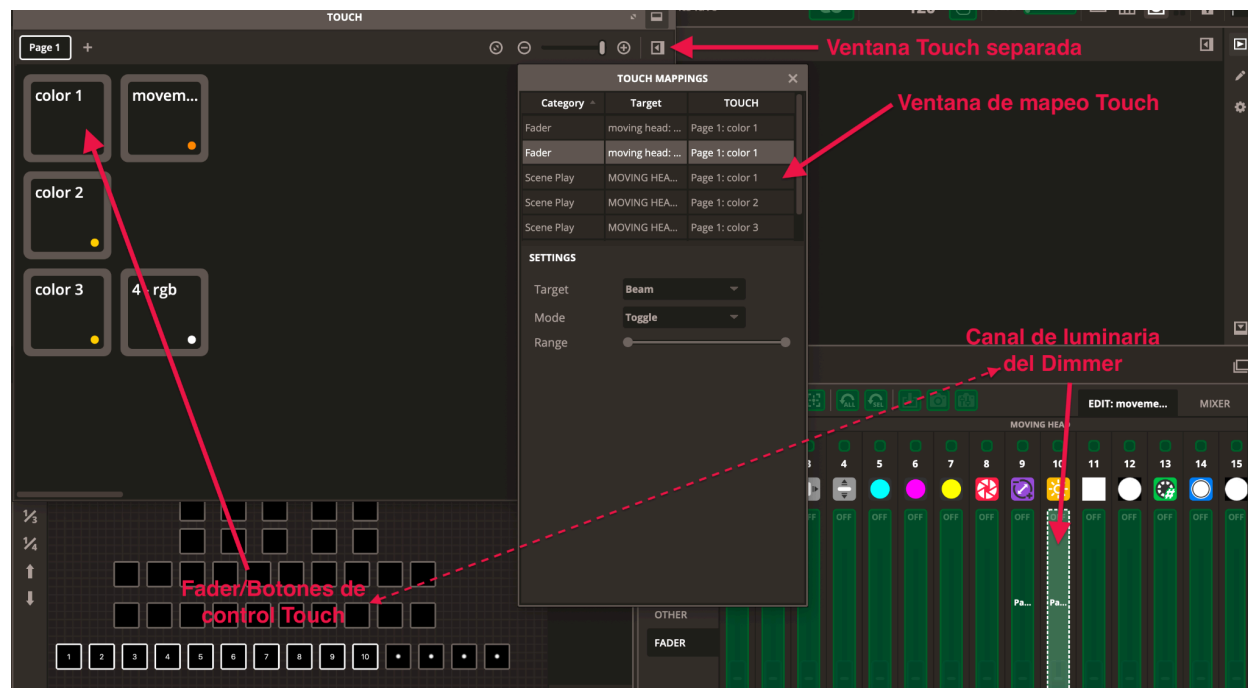
Si desea asignar manualmente una función a un control pre existente, primero debe seleccionar el botón "Touch Mapping", que revela una superposición verde en todas las funciones asignables. Una vez que haya seleccionado el botón/fader/dial deseado, aparecerá una línea de puntos resaltando la función. A continuación, simplemente puede activar el control táctil para asignar la función al control.

Puede ajustar la configuración de una asignación individual seleccionando la asignación dentro de la lista de asignaciones táctiles. Por ejemplo, es posible que desee establecer el rango de un fader cuando se controla desde la pantalla táctil.

Si deseas asignar una sola función (por ejemplo, un fader de Dimmer, un botón de Escena, etc.) a varios controles táctiles, puedes hacerlo de la siguiente manera: abre los Mapeos táctiles, haz clic derecho en la superposición verde de la función deseada y presiona 'Duplicar'. Ahora deberías ver un nuevo mapeo en la lista. Luego puedes seleccionarlo y asignarlo al control deseado activando el control en la pantalla táctil. Puedes tener hasta 10 mapeos táctiles asignados a una función de software.

6.3. Daslight Remote

Puede ver y controlar su ventana Daslight Touch usando su teléfono inteligente o tablet con la nueva aplicación Daslight Remote, que ahora está disponible en Google Play/App Store de Apple.



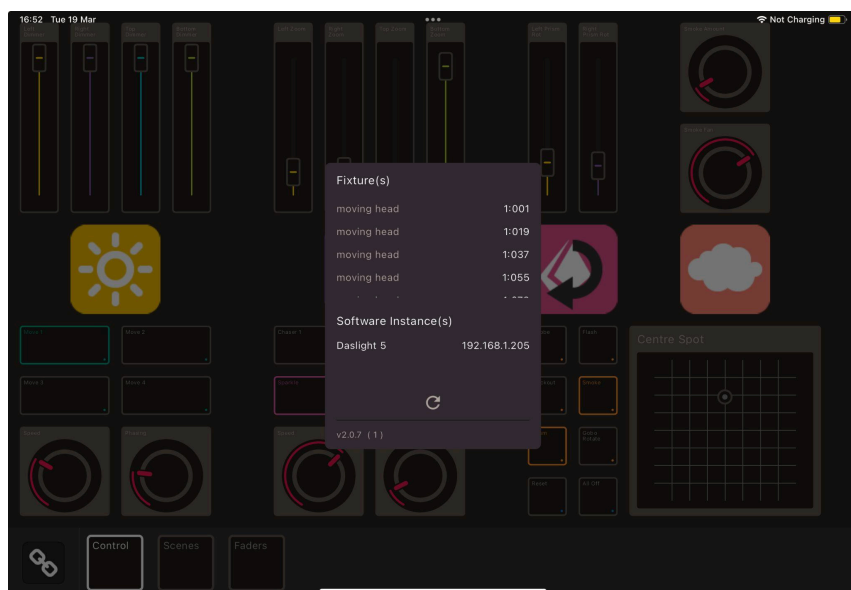
Conectando Daslight Remote a Daslight 5

Daslight Remote opera sobre una red local, por lo tanto, la computadora que ejecuta Daslight 5 y el dispositivo móvil que ejecuta Daslight Remote deben estar conectados a la misma red wifi. Cuando la aplicación inicia por primera vez, usted verá una página vacía. Seleccionando el botón 'Software Instances' (esquina inferior izquierda de su pantalla) luego mostrará todas las instancias de Daslight 5 en la red local. Seleccione la instancia correcta (esto mostrará la dirección IP de su computadora) para conectarse. Si usted no ve la instancia de Daslight, usted puede actualizar la lista usando el botón en la parte inferior de la sección 'Software Instances'. Seleccione la instancia de Daslight 5 y luego la interfaz se construirá automáticamente como aparece en su pantalla táctil.

Mientras estés conectado a una instancia de Daslight 5, podrás ver el patch actual de los dispositivos y la dirección de cada dispositivo accediendo a la pantalla de 'Instancias de software', donde ahora aparecerá una lista de 'Dispositivos'. ¡Esto es especialmente útil si necesitas redireccionar tus dispositivos de acuerdo con tu proyecto de Daslight 5 mientras estás en un lugar!

El tamaño/zoom de su interfaz de usuario dependerá de las dimensiones del dispositivo en el que esté ejecutando Daslight Remote. La interfaz de usuario se redimensiona automáticamente para adaptarse a todos los controles en la vista en el tamaño más grande posible. Es posible que desee crear diferentes páginas dentro de Daslight 5 para adaptarse a diferentes dispositivos (es decir, una página más pequeña y estrecha para un iPhone, luego una página más grande y ancha para su tableta, etc.).

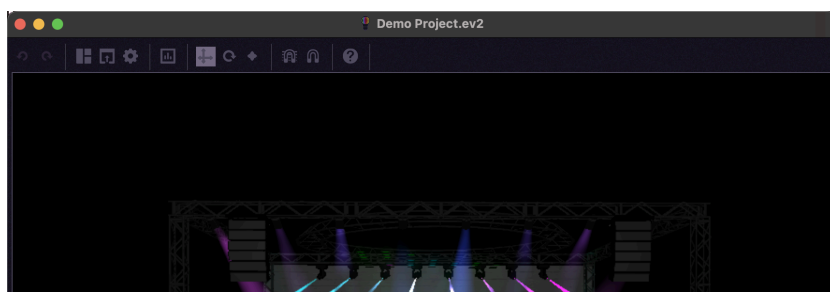
Una vez conectado, podrá activar botones, controlar diales/faders, cambiar páginas, etc. de forma remota desde la aplicación.



7. Otra información

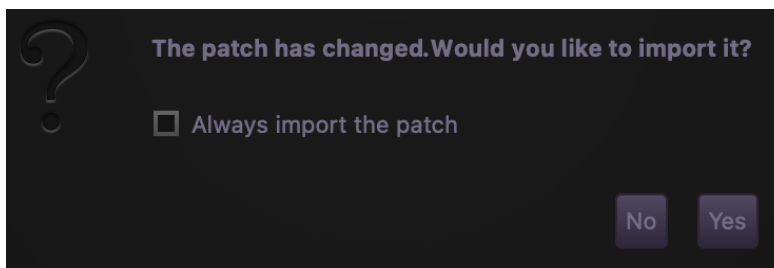
7.1. Visualizador 3D

El visualizador 3D, también conocido como Easy View 2, te permite visualizar tu show de luces usando modelos 3D. Esta herramienta puede ser extremadamente útil, ya que le permite obtener rápidamente una mejor idea de cómo podría verse su espectáculo de luces en la vida real, ¡sin tener que configurar todos sus accesorios físicos!



Configurando un show 3D

Al abrir el visualizador 3D, verá un mensaje que indica que el 'patch has changed' y le pregunta si desea importarlo. Seleccionando 'Yes' esta automáticamente importan todas tus luminarias en tu proyecto Daslight en sus direcciones correctas de DMX. Seleccionando 'No' esta abrirá un un proyecto vacío en el visualizador 3D, lo que le permite configurar el programa manualmente como desee.



Navegando por Easy View 2

Easy View 2 tiene varios botones en la barra de herramientas, ubicada en la parte superior de la ventana. Cuando pasa el cursor sobre un botón, su nombre aparecerá en la parte inferior izquierda de la ventana. A continuación se explica qué es/hace cada botón:

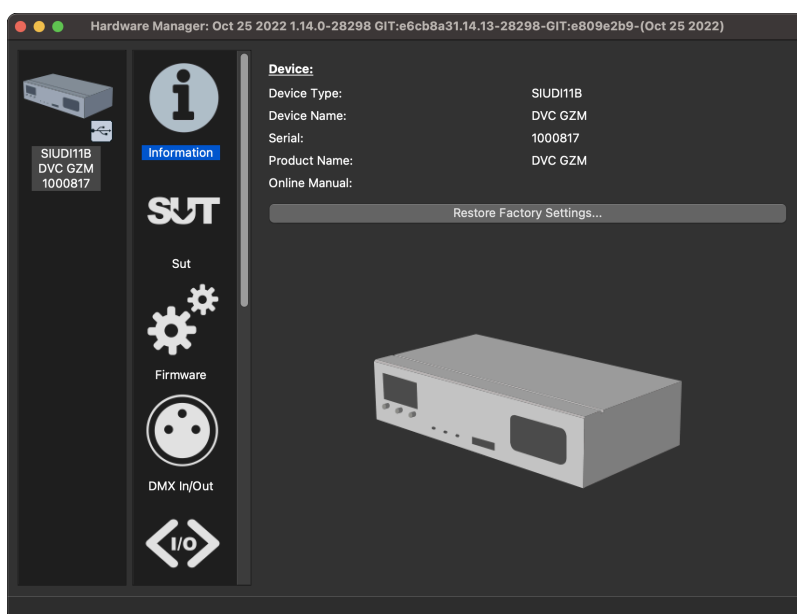
1. **Undo:** Deshace la acción anterior.
2. **Redo:** Rehace la acción deshecha.
3. **Build view:** Esto mostrará las opciones de configuración para Easy View 2. Aquí puede parchear dispositivos, agregar modelos 3D y ajustar la configuración visual. También puede mover, rotar y alinear sus accesorios.
4. **Keep this dialogue always on top:** Cuando está habilitada, la ventana de vista 3D permanecerá encima de la ventana Daslight. Esto le permitirá reproducir escenas o ajustar su espectáculo de luces dentro de Daslight, mientras aún puede usar la herramienta del visualizador 3D.
5. **Configuraciones:** Le permite ajustar configuraciones específicas para el programa (es decir, espaciado de cuadrícula, calidad de renderizado, etc.).
6. **Entrada dmx:** Le permite ver los niveles DMX que se envían al programa desde Daslight.
7. **Permite traducir el objeto seleccionado(s):** Dentro de la vista de construcción, le permite mover objetos manualmente en los ejes X, Y y Z usando las flechas roja, azul y verde.
8. **Permite rotar el objeto seleccionado(s):** Dentro de la vista de construcción, le permite rotar objetos manualmente en los ejes X, Y y Z usando los círculos rojo, azul y verde.
9. **Permite escalar el objeto seleccionado(s):** Dentro de la vista de construcción, le permite escalar objetos manualmente en los ejes X, Y y Z usando los punteros rojo, azul y verde.
10. **Encajar a la cuadrícula:** Cuando está habilitado, sus dispositivos se ajustarán a la cuadrícula cuando los mueva.

11. **Ajustar objetos:** Cuando está habilitado, sus aparatos se ajustarán a los otros aparatos/objetos cuando los mueva.
12. **Sobre Easy View 2:** Muestra la información sobre su versión de Easy View 2.



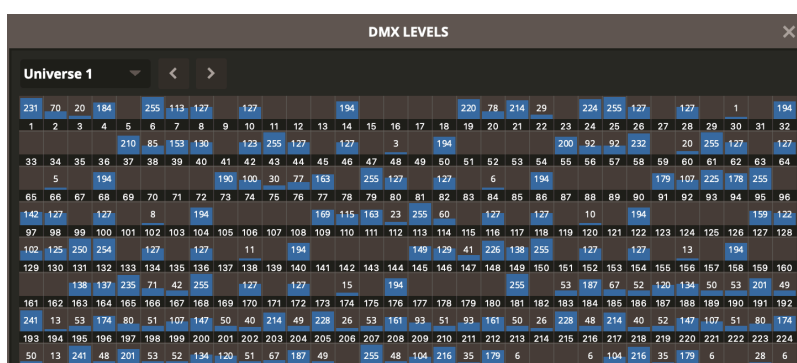
7.2. Hardware Manager

Hardware Manager es una herramienta que te ayuda a manejar y mantener tus dispositivos. Puede acceder a esto dentro de Daslight 5 a través del menú desplegable 'Tools', o dentro de la carpeta Daslight 5 en el directorio de archivos de su computadora. A través de Hardware Manager: puede actualizar el firmware, ver sus licencias, ajustar la configuración de su dispositivo, etc. Puede encontrar el manual de usuario de Hardware Manager [aquí](#).



7.3. Niveles DMX

Puede ver la pantalla de niveles DMX a través del menú desplegable "Tools". Esto le mostrará los valores DMX producidos por su proyecto Daslight 5 en tiempo real.



7.4. Stand alone

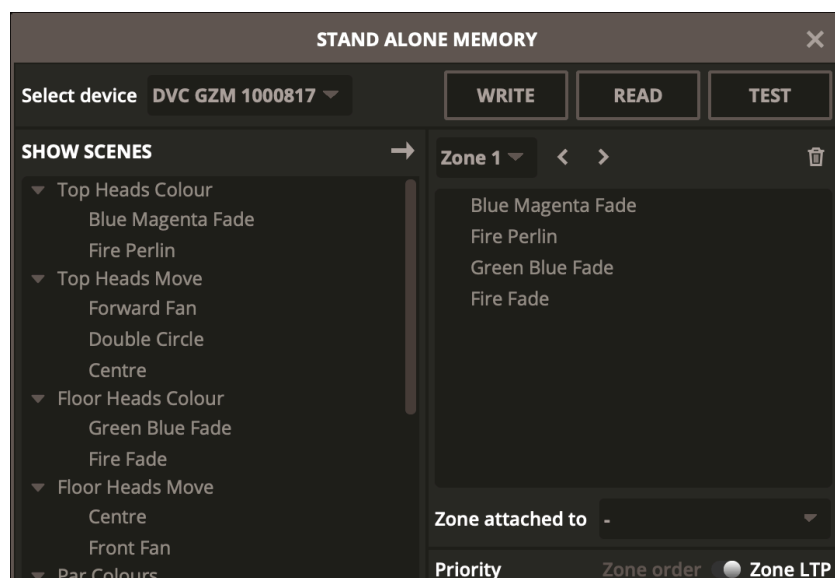
Escenas de un show en Daslight 5 pueden ser transferidas en una interfaz DMX compatible y correr en Stand Alone sin necesidad de una computadora. Esto es útil como respaldo, o para un pequeño espectáculo o instalación arquitectónica donde no siempre se requiere una computadora. Las funciones independientes varían según la interfaz conectada. Por ejemplo, algunas interfaces pueden reproducir varias escenas al mismo tiempo mientras otras están restringidas a una escena a la vez. Otras características incluyen activación de calendario y memoria de tarjeta SD para reproducir programas más grandes. Se puede acceder a la ventana "Stand Alone" desde el menú "Tools".

Creando un show Stand alone

Para crear un show de Stand Alone, selecciona una interfaz compatible con Stand Alone conectada desde el menú desplegable 'Seleccionar dispositivo' en la esquina superior izquierda de la ventana. A la izquierda aparecerá una lista de todas las escenas/bancos en el espectáculo. Las escenas pueden asignarse a Stand Alone seleccionando la(s) escena(s) de la lista 'Escenas del espectáculo' a la izquierda, luego presionando el botón de flecha hacia la derecha en la esquina superior derecha de la lista. Alternativamente, también puedes arrastrar y soltar escenas desde 'Escenas del espectáculo' a la lista del espectáculo Stand Alone. Para eliminar una escena de tu espectáculo Stand Alone, selecciónala en la lista a la derecha y luego presiona el botón de eliminar en la esquina superior derecha de la lista.

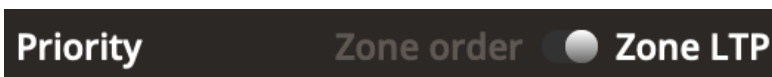
Para los dispositivos multizona, puede seleccionar a qué zona desea agregar la(s) escena(s) eligiendo la zona del menú desplegable "Zona" en la parte superior izquierda de la lista de la derecha. Al mover una escena a la Zona 1 y otra escena a la Zona 2, ambas escenas se pueden reproducir simultáneamente, siempre que no controlen los mismos canales.

El menú desplegable 'Zone attached to' le permite elegir qué grupos de luces del software se ven afectados por las escenas cargadas en la zona actual del dispositivo. Elija qué grupos se ven afectados haciendo clic en una casilla de verificación del grupo que desee. Nota: si no selecciona ningún grupo de este menú desplegable, parecerá que no hay salida DMX del dispositivo cuando esté en modo independiente.



Las opciones de alternar 'Prioridad' se explican a continuación. Esto es solo para dispositivos multizonas.

1. **Zone order:** Esto significa que las zonas con números más bajos (por ejemplo, la zona 1) tendrán prioridad sobre las zonas con números más altos (por ejemplo, la zona 2).
2. **Zone LTP:** LTP es un acrónimo de 'Last Takes Priority'. Esto significa que tendrá prioridad la última escena seleccionada, independientemente del orden de las zonas.



Una vez que se haya creado el espectáculo Stand Alone, haga click en '**Write**' para escribir el programa en el dispositivo. Otros botones disponibles incluyen:

1. **Write:** Una vez que el programa Stand Alone se haya configurado como desee, presione 'Escribir' para escribir el programa en el dispositivo.
2. **Read:** Toma el programa del dispositivo y lo carga en Daslight 5. Tenga en cuenta que en los dispositivos con memoria limitada, solo se guarda la información esencial (es decir, es posible que no se recuerden los nombres de las escenas). En general, la lectura de la memoria sólo debe usarse si se ha perdido el archivo .dvc.
3. **Test:** Establece temporalmente la interfaz DMX en el modo Stand Alone, lo que permite probar el espectáculo Stand Alone. Pulse 'Parar' para volver a la pantalla anterior.



Activación, salto y bucle de puertos

Las escenas se pueden activar a través de los puertos de contacto seco de la interfaz DMX. El puerto se establece a través de la función 'Port mapping' del menú desplegable Asignaciones en la barra de herramientas. Ver el 5.5. ['Mapeo de puertos de contacto seco'](#) para obtener más información al respecto.

Se puede configurar una escena para que se reproduzca en bucle una cierta cantidad de veces y luego salte a otra escena. Estos ajustes se pueden encontrar dentro de la ventana "Advanced properties" de la escena de la pestaña Control.

Activación por tiempo

Algunas interfaces incluyen un calendario y reloj lo que permite que una escena se recupere automáticamente a una determinada hora del día o en un determinado día o fecha cuando el dispositivo está en modo Stand Alone. Para agregar un disparador de tiempo a una escena, haga clic derecho en la escena en la ventana Stand Alone de Daslight 5 y seleccione 'Time Trigger'.

Hay 3 formas de activar una escena:

1. Hora asignada: establece una hora del día en la que se activa una escena.
2. Intervalo de tiempo repetitivo: Vuelva a activar una escena varias veces entre una hora de inicio y una de finalización (si tiene una escena configurada en Siempre en bucle, esta función reiniciará la escena).
3. Sun Time: activar una escena al amanecer y al atardecer (se requiere un dispositivo compatible). Verifique que la configuración de ubicación sea correcta dentro de la aplicación Hardware Manager.

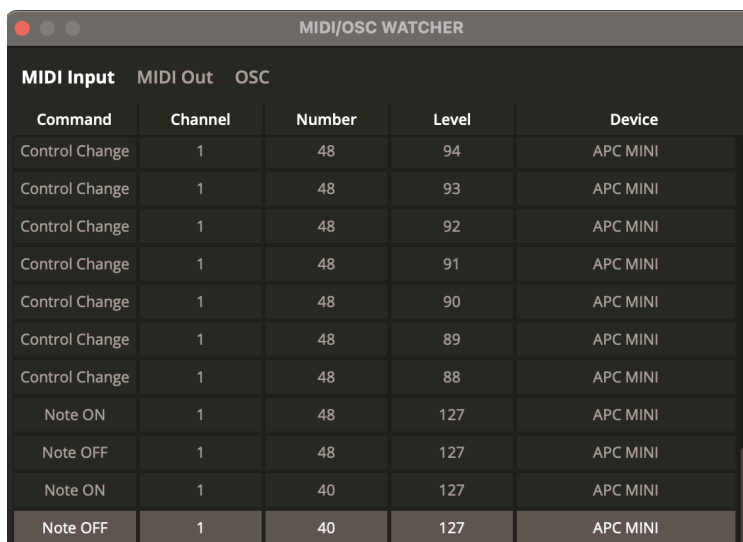
Por defecto, el tiempo establecido se activará todos los días. Esto se puede cambiar a solo 1 día cada año (por ejemplo, tal vez le gustaría tener sus luces verdes el día de San Patricio) o todos los días entre 2 fechas. También puede seleccionar una escena para que se active en un determinado día de la semana, o en un determinado día de la semana entre 2 fechas. Los días de la semana pueden ser encontrados en la parte inferior del cuadro de selección de fecha. Nota:- No es posible establecer una hora para apagar una escena del calendario. La escena se activará hasta que se active otra.

CALENDAR TRIGGER		
1. Day time <input checked="" type="radio"/> Time (hh:mm) <div>00 00</div> <input type="radio"/> Sunset <input type="radio"/> Sunrise <input type="radio"/> All day	2. Date <input checked="" type="radio"/> Every Day <input type="radio"/> Specific date <div>January 01</div> <input type="radio"/> Every week <div>Sunday</div> <input type="radio"/> Every week between <div>Sunday Sunday</div> <input type="radio"/> Every month <div>First Sunday</div> <input type="radio"/> Every month between <div>First Sunday</div> <div>First Sunday</div>	3. Options <input type="checkbox"/> Date range <div>From: January 01</div> <div>to: January 01</div> <input type="checkbox"/> Repeat <div>Every (hh:mm): 00 00</div> <div>Stop (hh:mm): 00 00</div> <input type="checkbox"/> Offset (hh:mm) <div>plus 00 00</div>
<div>CANCEL OK</div>		

7.5. Observador MIDI

La herramienta de observador MIDI puede ser usada para ver en tiempo real todos los mensajes de entrada MIDI que Daslight está recibiendo (MIDI Input), así como los mensajes MIDI que Daslight está enviando (MIDI Out). Cuando el mensaje es enviado, esta será visible en la lista. Verá el tipo de comando, el canal, el número, el nivel y el dispositivo al que se envía el mensaje.

También puede monitorear cualquier mensaje OSC entrante presionando la pestaña OSC. Aquí podrá ver la Dirección, Tipo, Valor y Dispositivo de los mensajes OSC.



The screenshot shows a window titled "MIDI/OSC WATCHER" with three tabs: "MIDI Input", "MIDI Out", and "OSC". The "MIDI Input" tab is selected, displaying a table of MIDI messages. The table has five columns: "Command", "Channel", "Number", "Level", and "Device". The messages listed are all "Control Change" and "Note ON/OFF" messages from "APC MINI".

Command	Channel	Number	Level	Device
Control Change	1	48	94	APC MINI
Control Change	1	48	93	APC MINI
Control Change	1	48	92	APC MINI
Control Change	1	48	91	APC MINI
Control Change	1	48	90	APC MINI
Control Change	1	48	89	APC MINI
Control Change	1	48	88	APC MINI
Note ON	1	48	127	APC MINI
Note OFF	1	48	127	APC MINI
Note ON	1	40	127	APC MINI
Note OFF	1	40	127	APC MINI

7.6 Profile Builder

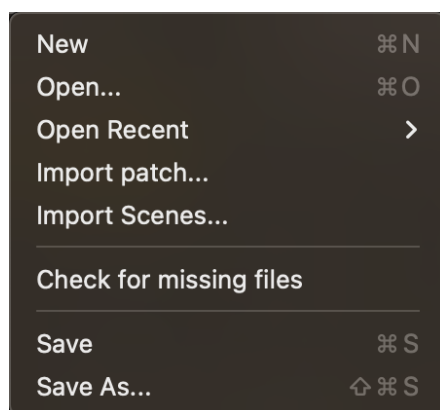
Dentro del menú desplegable de Herramientas, puede acceder al sitio web de Profile Builder. Cuando se selecciona, la página web se cargará en una nueva pestaña en su navegador predeterminado. El sitio web Profile Builder se puede utilizar para crear sus propios perfiles de dispositivos personalizados, a los que luego se puede acceder desde la pantalla de Configuración en la biblioteca "Muestre sus dispositivos en la nube de usuario" (consulte 3.2. ['Librería de Luminarias'](#)). También es posible buscar en nuestra biblioteca de partidos "oficial", donde puede duplicar el perfil y realizar ajustes personalizados para uso personal.

7.6. Varios componentes de la IU

Guardar y abrir

Dentro del menú desplegable 'File', verá algunas opciones para la gestión de proyectos.

- **New:** Abre un nuevo proyecto vacío. Se le pedirá que guarde los cambios en el proyecto actual.
- **Open:** Abre el directorio de archivos de su computadora, ubique el archivo .dvc deseado para abrir.
- **Open recent:** Muestra una lista de proyectos abiertos recientemente, seleccione uno para abrir.
- **Import patch:** Abre un proyecto .dvc pero solo importa la pantalla 'setup' (Luminarias).
- **Import scenes:** Abre un proyecto .dvc pero solo importa la pantalla 'Control' (Escenas).
- **Check for missing files:** Comprueba el proyecto en busca de archivos faltantes (es decir, un archivo de audio dentro de una Súper escena).
- **Save:** Guarda el proyecto actual en la ruta de archivo ya establecida.
- **Save as:** Guarda una copia del proyecto actual en una ruta de archivo personalizada.



Ajustes Generales

Dentro de la pestaña "General" de la ventana Configuración, puede configurar las siguientes opciones:

- **Idioma:** Establece el idioma del software.
- **Proporción de visualización:** ajusta la proporción de visualización para resoluciones de pantalla específicas.

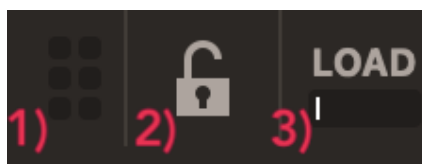
- **Cuadro de diálogo SUT:** elige cuándo aparece el cuadro de diálogo SUT (al conectar un dispositivo DMX).
- **Habilitar escalado de DPI alto:** habilita el escalado de DPI alto.
- **Bloquear modo de edición:** el modo de edición estará bloqueado de forma predeterminada.
- **Restablecer mensajes de "do not show again":** todos los mensajes marcados como "no volver a mostrar" volverán a aparecer.
- Inicio- **cargue el último archivo:** al abrir el software, el último archivo también se abrirá de forma predeterminada.
- Inicio- **abrir el modo táctil en pantalla completa:** al iniciar el software, la pantalla táctil se abrirá en pantalla completa.

Otras funciones IU

En la esquina superior derecha de la ventana de Daslight 5, verá seis pequeños cuadrados oscuros en dos columnas de 3. Esto es conocido como 'Input Indicator'. Cada cuadrado muestra un tipo de entrada en Daslight 5. Por ejemplo, si usted tiene un controlador MIDI vinculado a Daslight 5- cuando el software recibe un mensaje MIDI, el cuadro central izquierdo disparará. Cuando Daslight 5 recibe un mensaje de teclado, el cuadrado superior izquierdo disparará, etc.

To the immediate right of the input indicator is the 'Lock' button. When selecting this, you will see the option to lock each of the screens in Daslight 5 (Setup, Control & Touch). You can also set a custom password to ensure that no permanent changes are made to your show by mistake.

To the right of the lock button, you will see the 'Load' indicator. This will monitor the CPU usage of Daslight 5 during use- the more the bar fills up, the higher the CPU usage.



7.6. DMX y dispositivos Art-Net

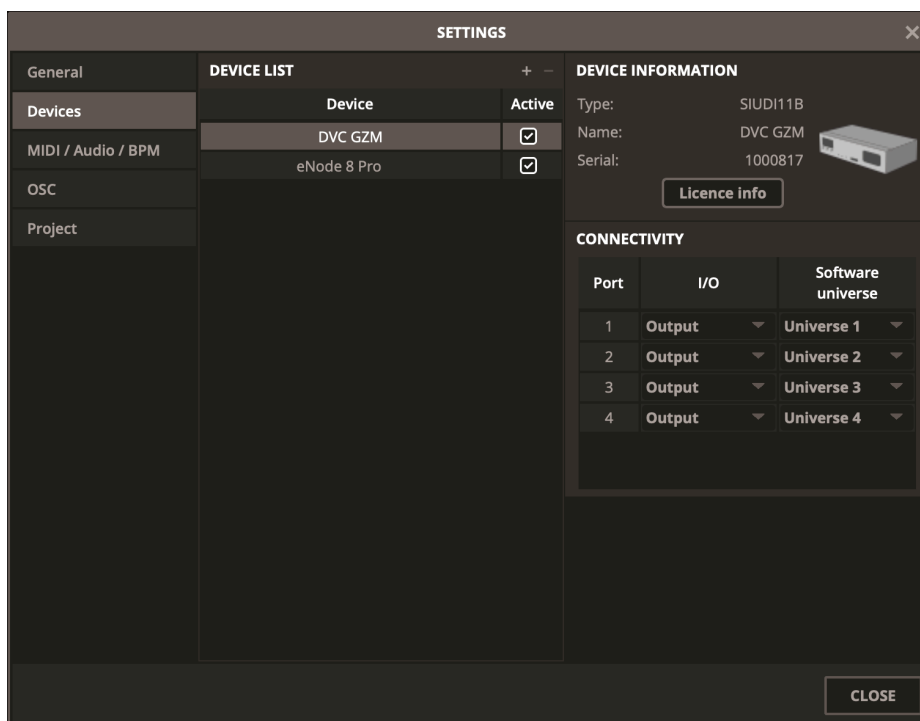
Dispositivos DMX

Daslight 5 es capaz de enviar y recibir DMX desde varios dispositivos diferentes simultáneamente. Estos se pueden configurar dentro de la ventana de Settings > 'Devices'.

Las interfaces compatibles incluyen:

- DVC Gold, GZM y FUN (Último modelo)
- DVC Fun (Modelo antiguo)
- Light Rider LR512
- Sushi-Z1 y Sushi-DS
- MyDMX 3, MyDMX GO y MyDMX Buddy
- Cameo DVC Pro y Cam DVC
- Beamz USB y USB Wifi
- Otros dispositivos Nicolaudio compatibles con SUT
- Dispositivos Art-Net (se debe conectar un dispositivo Daslight 4 compatible para habilitar la salida Art-Net)

Los dispositivos disponibles se enumeran en el centro de la ventana Configuración, junto con la casilla de verificación "Active". La casilla de verificación indicará qué dispositivos está utilizando actualmente Daslight. A la derecha se muestra más información sobre el dispositivo seleccionado, incluido el tipo de conexión, el número de serie, el universo DMX asignado y si cada universo está configurado como entrada o salida.



Dispositivos Art-Net

Daslight 5 puede enviar DMX sobre Art-Net, siempre que se conecte un dispositivo SUT compatible con una licencia válida de Art-Net ya adquirida. Los dispositivos Art-Net son detectados automáticamente en el centro de la ventana Settings como con dispositivos USB y Ethernet. El universo del software se puede asignar al universo Art-Net correspondiente a la derecha.

Por defecto, Daslight enviará los datos de Art-Net a la dirección IP del dispositivo Art-Net. Los mensajes también se pueden transmitir a través de toda la red haciendo click en la casilla de verificación “Broadcast”.

Los dispositivos Art-Net pueden ser añadidos manualmente haciendo click en el botón “+” (“Add Virtual Device”) en la esquina superior derecha de la ventana, luego ingresando el nombre, dirección, IP y la máscara. Puedes eliminar el dispositivo virtual al seleccionar y presionar el botón “-”.

