

# Guía del usuario de Sunlite Suite 3 V0.1

Introducción	5
Antes de empezar	6
Lista de verificación	6
Requisitos del computador	6
¿Qué hay de nuevo en el Sunlite Suite 3?	6
Interfaz de usuario	6
Nuevo editor de ciclo	7
Funciones de la programación	8
Nuevo procesador de efectos	9
El paquete de Sunlite	10
Sunlite Suite 3	10
Easy View 2	10
Editor de la Scanlibrary	11
Administrador de hardware	11
Instalación del Software y Hardware	12
Instalación	12
Perfiles de las luminarias	13
Editor de perfil	13
Inicio rápido	14
Nociones fundamentales de Sunlite Suite 3	14
Cómo crear su primer show	14
Paso 1	14
Paso 2	15
Paso 3	15
Paso 4	15
Paso 5	16
Paso 6	16
Cómo crear su primera escena	18
Cómo editar una escena con EasyStep	20
Paso 1 Encender el haz de luz	20
Paso 2 Seleccionar las luminarias a editar	20
Paso 3 Asignar la función de canal de EasyStep a los canales correspondientes	21
Paso 4 Aiustar las luminarias	21

Paso 5 Crear un nuevo paso y una vista previa	22
Cómo editar una escena con EasyTime	23
Paso 1 Encender el haz de luz	23
Paso 2 Seleccionar las luminarias a editar	23
Paso 3 Asignar la función de EasyTime a los canales	24
Paso 4 Arrastrar un efecto a la línea de tiempo	24
Paso 5 Cómo editar su efecto	25
Cómo utilizar un controlador Midi	25
Controlador Midi	25
La programación	27
La página maestra	27
¿Qué es la página maestra?	27
La programación de la página maestra	27
Los ciclos	28
¿Qué es un Ciclo?	29
Cómo grabar un ciclo	29
Cómo navegar por la vista del ciclo	30
Cómo incorporar audio y vídeo	31
Cómo navegar por un ciclo	31
Automatización del ciclo	31
Ajustes de los elementos del ciclo	32
Desvanecimiento de la escena	33
Editor de botones	33
Canales	33
Pestañas de presets	34
Abaniqueo	34
Cómo usar la ventana de los canales	35
Cómo organizar los botones	37
Diseños personalizados	38
Compresión	39
Velocidad, atenuación, tamaño y phasing del botón	40
Phasing avanzado	41
Sin phasing	42
Phasing lineal	42
Phasing no lineal	42
Retrasar el Phasing	43
Comportamiento del conmutador	43
Prioridad	43
Otras opciones	44
Control en vivo	46
Luminarias en vivo	46
Edición de selección de luminaria	47
Paletas	47
Tipos de Paletas (avanzado)	50

Paletas estándar y genéricas	50
Ejemplo de paleta genérica	51
Ejemplo 2 de paleta genérica	51
Paleta por luminaria y por tipo de luminaria	51
Paletas genéricas	52
Paletas pregrabadas	52
Cañón seguidor	53
¿Qué es un cañón seguidor?	53
Cómo configurar al cañón seguidor	53
¿Cómo calibrar los puntos?	54
Los efectos de EasyTime	57
Estático	57
Degradado	58
Curva	59
Color	60
Paneo e Inclinación (Pan/Tilt)	61
Secuenciador	62
Nivel de DMX	63
Luminarias	63
Grupos de luminarias	64
lmagen de fondo	65
Los Rectángulos o Rects	65
Las capas de Rects	66
Parcheo avanzado	67
Manejo de las interfaces y de los universos DMX	69
Art-Net	69
Cómo imprimir un parche	72
Activación y control externo	73
Teclado	73
Fecha y Hora	73
Consolas (MIDI, DMX, EasyRemote, Joystick, DJ Virtual)	75
¿Cómo mapear los controles MIDI a la consola?	77
Cómo asignar a los comandos	79
DMX	81
Parche directo de DMX	82
Joystick	82
Puertos de la interfaz	84
El código de tiempo MIDI (MTC, por sus siglas en inglés)	86
Audio	88
Selección de sonido a la iluminación	88
Analizador de audio	89
Configuración avanzada - Filtros y Presets	89
Configuración avanzada - Duraciones	90
Detección de la pulsación	91

Detección de los gráficos de barras	91
Otras características	93
Privilegios de acceso	93
¿Olvidó su contraseña?	94
Favoritos	94
Multimedia	95
Editor autónomo	96
Cómo crear una escena autónoma	98
Otras herramientas	100
Easy View 2	100
Editor de la consola	101
Diseño personalizado de los componentes	102
Editor de Scan Library	104
Apéndice	104
Estructura del show	105
Controladores MIDI mapeados previamente	105
Elation MidiCon Pro	105
Sección izquierda	105
Sección del centro	106
Sección Derecha:	106
Sección de la rueda	106
Elation MIDICon 2	107
Sección izquierda (excluyendo los botones S)	107
Sección del centro	107
Sección Derecha:	107
Sección de las ruedas	108
Elation MIDICon	108
Sección izquierda (1)	108
Sección del centro (2)	108
Sección derecha (3)	109
Sección de las ruedas (4)	109
Behringer BCF2000	109
Modo de página	110
Modo de Botón	110
Modo de luminaria	110

# Introducción

¡Bienvenido a Sunlite Suite 3! Probablemente estés ansioso por sumergirte directamente al software, así que hemos hecho los dos primeros capítulos cortos y sencillos. El objetivo del primer capítulo es prepararle para usar el software. El segundo capítulo explica los fundamentos del software. Si es totalmente nuevo al Suite Sunlite o a la programación de iluminación, los dos primeros capítulos deberían ser suficientes para empezar.



# Antes de empezar

# Lista de verificación

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

- Interfaz de USB-DMX
- PC o computadora portátil con Microsoft Windows, 7, 8 y 10
- Cable USB
- Descargue el último software Sunlite Suite 3 de www.sunlitepro.com

# Requisitos del computador

- Una PC moderna con Windows 7, 8 o 10
- Si utiliza las ediciones N o KN de Windows, instale el Microsoft Media Feature Pack
- Un procesador multi-core
- Una resolución de pantalla de al menos 1280x768 (se recomienda una resolución de 1920x1080 o superior)
- 4GB de RAM como mínimo.
- El visualizador de 3D requiere de una tarjeta gráfica potente con al menos 1GB de memoria gráfica o más (se recomiendan 2GB o más)

# ¿Qué hay de nuevo en el Sunlite Suite 3?

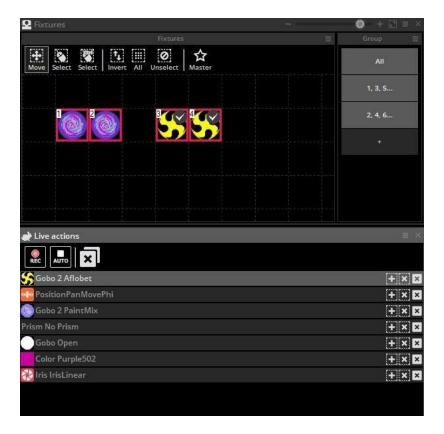
Este capítulo es para los usuarios de Sunlite Suite 2 y describe algunas de las características nuevas de Sunlite Suite 3.

#### Interfaz de usuario

La interfaz de usuario ha sido rediseñada para facilitar la ejecución de las funciones rápidamente y algunas características han sido trasladadas para hacerlas más accesibles.

- Los iconos de todo el software han sido actualizados para que se puedan visualizar con mayor claridad en pantallas de mayor resolución. Los íconos de los presets tienen ahora un nuevo esquema de colores:
  - Anaranjado para los efectos de posición
  - o Azul para los efectos de persiana
  - Verde para los efectos de gobo
  - Rosado para los efectos de prisma
  - Rojo para los efectos de iris
  - o Amarillo para los efectos de atenuación
  - Morado para los efectos de zoom
- Hemos retomado la barra de menú de Sunlite Suite 1 y hemos rediseñado la franja de la barra para ahorrar espacio y permitir que las diversas características del software se puedan localizar fácilmente. Por ejemplo, las características correspondientes a una página están disponibles en el menú de la página.

- Las páginas ancladas ahora se combinan dentro de la misma vista, compartiendo la misma franja de la barra. Esto hace que la interfaz de usuario sea más nítida y que la gestión de ventanas sea más fácil cuando se maneja un gran número de páginas. Las páginas también están codificadas por colores, lo cual proporciona un esquema más nítido de la página que está seleccionada.
- Dentro de cada página, ahora hay disponibles niveles de zoom más altos que facilitan su uso con una pantalla táctil. También hay un botón para pantalla completa en la esquina superior derecha de varias vistas.
- Cada vista tiene un menú en la parte superior derecha con todas las funciones correspondientes a la misma. Por ejemplo, para cambiar la forma en que se visualiza una luminaria en la vista de luminarias en 2D, haga clic en el menú de la parte superior derecha de la vista de luminarias, o para crear una nueva consola, haga clic en el menú de la parte superior derecha de la vista de la consola.
- Varias vistas tienen ahora una barra en la parte superior derecha para ampliar el contenido de la vista correspondiente.
- Ahora es posible ver más de una consola a la vez, una al lado de la otra, y también desmontar las vistas de las consolas.
- Las funciones de control en vivo se han trasladado desde la vista de grupo hacia dos nuevas vistas, Acciones en Vivo (en las que las acciones de la página sólo se aplican a las luminarias seleccionadas, y la selección se guarda temporalmente dentro de la acción en vivo), y la edición de selección de luminarias (en la que se modifica la selección de la luminaria del botón, y la nueva selección se guarda temporalmente dentro del botón).



#### Nuevo editor de ciclo

 El software de Easy Show ha sido eliminado en Sunlite Suite 3, y toda su funcionalidad ha sido integrada en la vista del Ciclo. De esta forma, se pueden integrar fácilmente múltiples líneas de tiempo de audio y vídeo en el proyecto sin necesidad de configurar la activación entre 2 tipos de software diferentes.

- Ahora hay 2 tipos de líneas de tiempo disponible:
  - La línea de tiempo de activaciones (por ejemplo, ESCENA ENCENDIDA, ESCENA APAGADA) tal como estaba en Suite 2
  - La nueva línea de tiempo del bloque que funciona de manera similar a Easy Show y permite la automatización de la velocidad, la atenuación, el tamaño y la Fase
- Arrastrar y soltar bloques de audio directamente en una línea de tiempo del ciclo.
- Ahora el Ciclo puede analizar los BPM de una pista de audio, lo que permite que las escenas y los interruptores se acoplen fácilmente al ritmo.



# Funciones de la programación

- La nueva función de ABANICO permite que un conjunto de valores se extienda a través de una selección de luminarias. Por ejemplo, que el haz de una selección de luces se extienda fácilmente en una formación de abanico. La herramienta de ABANICO se encuentra en la parte superior derecha de cada vista de Preset en el Editor y también se le puede asignar a un bloque de Easy Time haciendo clic en el bloque con el botón derecho.
- Ahora el conmutador tiene una nueva prioridad llamada MTL (Multiplica el nivel actual). La cual multiplicará el % de todos los canales dentro del conmutador por su valor actual. Esto permite que se generen atenuadores Sub-Master para cualquier selección de luminarias en vez de depender únicamente de los atenuadores de la página.
- Ahora se añade un nuevo atenuador virtual a todas las luminarias sin un canal de atenuador. Esto permite que los efectos de atenuación se apliquen fácilmente a las luminarias de mezcla de colores. El atenuador virtual es muy potente cuando se combina con los efectos de persecución y de curva, o cuando se usa con el nuevo modo de conmutador MTL.



# Nuevo procesador de efectos

Sunlite Suite 3 cuenta con un nuevo procesador de efectos, que permite que una amplia variedad de mezcla de colores y de efectos de matrices se puedan asignar a las luminarias.



# El paquete de Sunlite

A continuación, un breve resumen de todo el software del paquete de Sunlite.

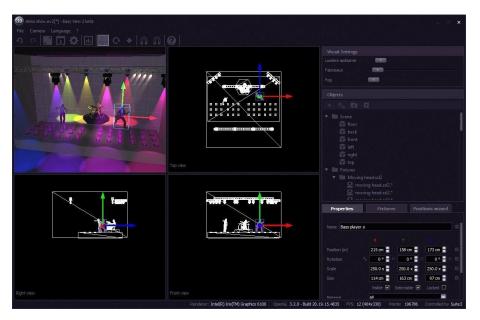
## Sunlite Suite 3

Este es el software para la programación de iluminación DMX principal. Programe rápida y fácilmente efectos complejos con luminarias móviles. Activar con el audio, MIDI, DMX, tiempo y muchos otros métodos. Copie las escenas en una tarjeta de memoria SD para reproducirlas sin un computador.



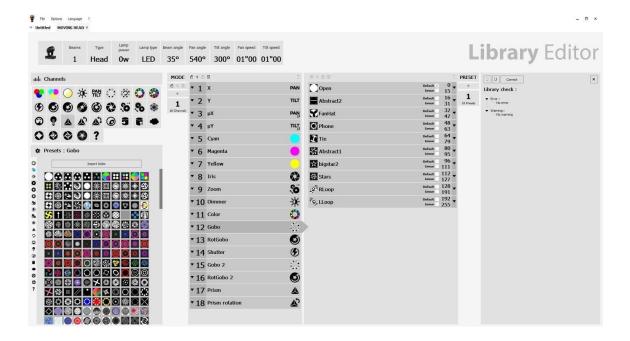
# Easy View 2

Nuestro visualizador 3D le permite programar por adelantado su show sin las luminarias. Este software le mostrará todos sus efectos de iluminación de la misma manera en que se verían si sus luminarias estuvieran conectadas a su computador. Este software no es indispensable para programar su show.



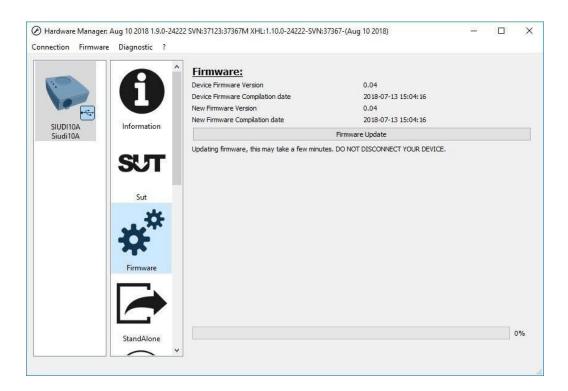
# Editor de la Scanlibrary

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



## Administrador de hardware

Una herramienta fundamental para configurar y probar su interfaz DMX. Realiza muchas funciones, entre ellas, actualizar el firmware, configurar los ajustes y probar el hardware.



# Instalación del Software y Hardware

# Instalación

Descargue el último software de Sunlite Suite 3 en www.sunlitepro.com.

Siga las instrucciones en la pantalla para instalar el software. Los drivers USB de la interfaz DMX quedarán instalados durante la instalación del software. Si le aparece un recuadro de diálogo preguntando: "¿Quiere permitir que esta aplicación de un proveedor desconocido realice cambios en su computador?", responda Sí.



Una vez que se haya completado la instalación del software, conecte su interfaz a la toma USB. Se mostrará una notificación en la barra de tareas una vez que el dispositivo se haya configurado con Windows. No inicie el software hasta que la instalación del driver haya terminado, de lo contrario su dispositivo no será detectado.



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



Establece la identificación de la dirección DMX de cada luminaria en el bus DMX. Consulte la documentación de su luminaria para saber cómo hacerlo.

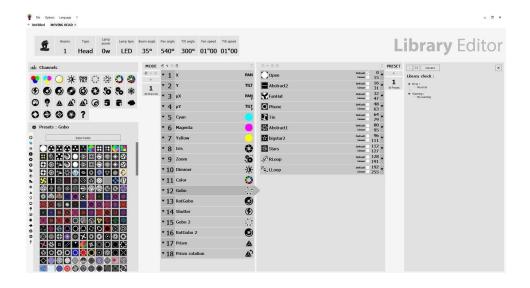
# Perfiles de las luminarias

# Editor de perfil

Todos los atributos de un dispositivo DMX se guardan en un archivo especial llamado "Perfil de la luminaria" o archivo .SSL2.

Cuanto más preciso sea el perfil de la luminaria, más fácil será programar su iluminación con Sunlite Suite 3. Si tiene un perfil de la luminaria incompleto, el Sunlite Suite 3 no entenderá las luces que desea controlar y por lo tanto le será muy difícil programar sus luminarias.

Hay un perfil para casi todas las luminarias en el mercado. Los perfiles de las luminarias pueden ser creados y modificados con el software editor Scan Library.



# Inicio rápido

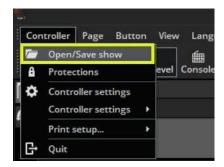
# Nociones fundamentales de Sunlite Suite 3

Los conceptos fundamentales de Sunlite Suite 3 son Páginas, Escenas y Conmutadores.

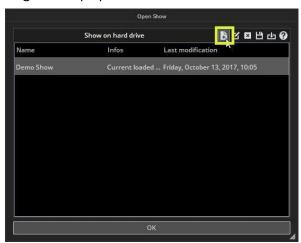
- 1. Cada tipo de luminaria tiene su propia Página.
- 2. Cada página tiene Escenas y Conmutadores.
- 3. Una **Escena** controla múltiples tipos de canales. Ejemplo, Color Y gobo Y XY. Sólo se puede activar una **Escena** a la vez en una **Página**.
- 4. Un **Conmutador** controla un tipo de canal. Ejemplo, Color O gobo O XY. Puede tener activados todos los **Conmutadores** que desee (siempre y cuando no afecten al mismo tipo de canal). Por ejemplo, se puede tener una escena en la que las luces se mueven y se atenúan hacia arriba y hacia abajo. Luego puede crear un conmutador de "luz roja tipo wash" y cuando el **conmutador** sea activado, la **escena** en movimiento continuará, pero las luces cambiarán a rojas. Los **conmutadores** son buenos para cambios temporales rápidos y las **escenas** son donde se suele almacenar la programación de la iluminación principal.

# Cómo crear su primer show

Abrir Sunlite Suite 3. El recuadro de diálogo para abrir el show se encuentra en el menú de Controlador.

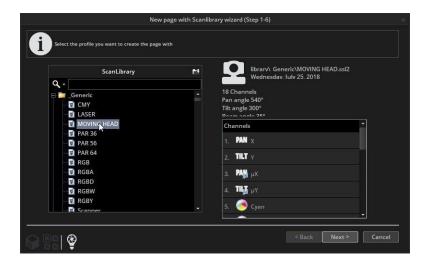


Haga clic aquí para crear un show nuevo.



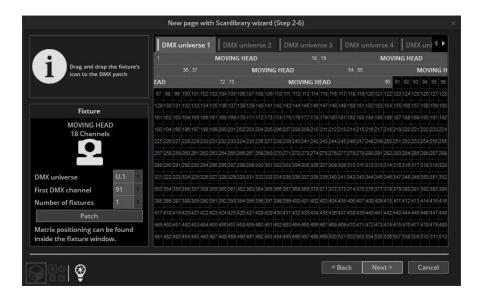
#### Paso 1

Seleccione su luminaria en la parte izquierda. Las luminarias están ordenadas por fabricante. En el siguiente ejemplo estamos creando una página para una cabeza móvil que se encuentra en la carpeta de "Genérico".



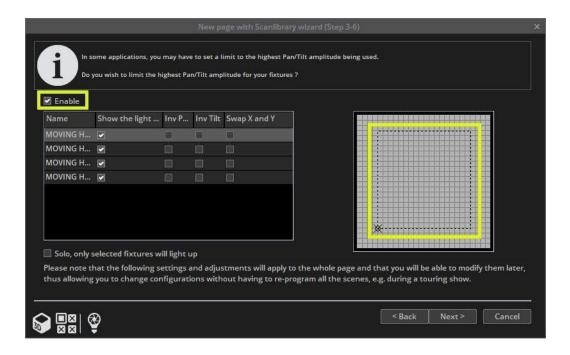
# Paso 2

El software necesita saber cuántas luminarias están usando y la dirección inicial DMX. En el siguiente ejemplo tenemos 8 cabezas móviles iniciando en la dirección 1. También puede acceder al editor de Scanlibrary desde esta ventana de Parche. El botón a la izquierda del botón de la Scanlibrary permite detener temporalmente la salida DMX de todas las demás páginas con el objetivo de hacer pruebas. El último icono a la izquierda abre el software de Easy View 2.



#### Paso 3

Por medio de la cuadrícula a la derecha se pueden limitar los valores de Paneo e Inclinación de una selección de luminarias. Por ejemplo, si está usando una cabeza móvil en la esquina de un salón, puede ajustar el área de manera que el haz no esté apuntando a la pared del fondo.



## Paso 4

El software creará ahora interruptores preprogramados para muchos de los presets de la luminaria.



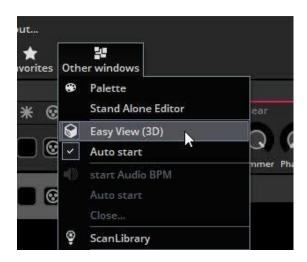
# Paso 5

El software también puede crear una variedad de efectos preprogramados.



# Paso 6

Ya ha creado su primera página. Las ventanillas se pueden reordenar al arrastrarlas y soltarlas. Puede abrir el Easy View 2 al hacer clic en "Otras Ventanas" para ver que se ha generado.



# Cómo crear su primera escena

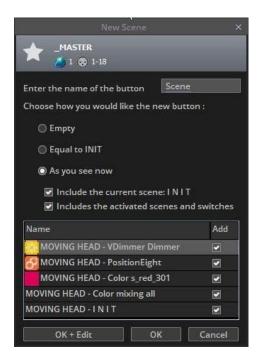
Observe que todos sus botones preprogramados tienen un título en color rojo. Esto significa que el botón es un botón **conmutador**. Un botón **conmutador** suele controlar sólo una propiedad. Por ejemplo, aquí hay 9 conmutadores de gobo. (Los cuales se compactan para ahorrar espacio).



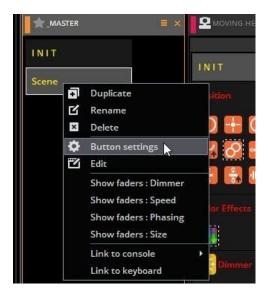
Puede crear una Escena nueva aquí.



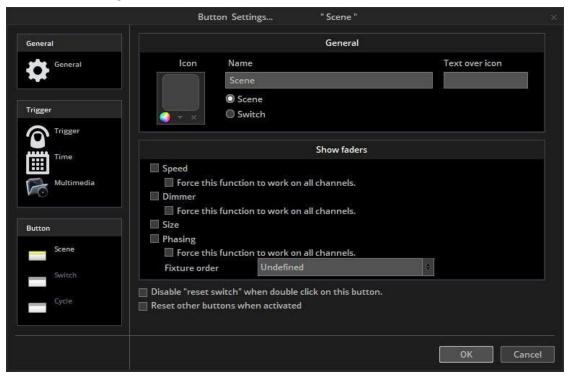
Cuando se selecciona "Como se ve ahora", todo lo que se ve de los conmutadores que están actualmente activados se guardará en la **escena**.



Puede encontrar más opciones para las escenas utilizando el menú de configuración de los botones. Pulse la tecla SHIFT y haga clic con el botón derecho del ratón en un botón y seleccione Configuración de los botones.



Ventana de configuración de los botones.



Al hacer doble clic en una escena o conmutador se desactivarán todos los demás botones.

# Cómo editar una escena con EasyStep

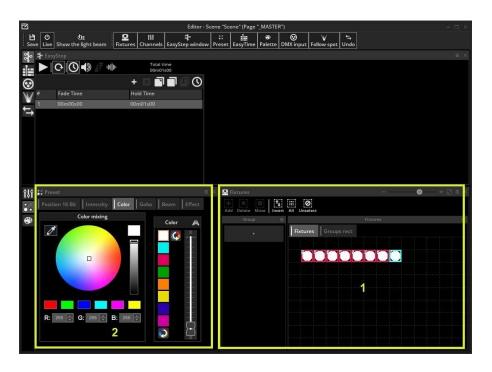
#### Paso 1 Encender el haz de luz

Puede editar a las escenas y a los conmutadores utilizando la herramienta de EasyStep o la herramienta de EasyTime. En este capítulo, vamos a crear un movimiento sencillo utilizando la herramienta de EasyStep. Haga clic en el icono de haz de luz abierto para activar automáticamente los canales del obturador, el iris y el atenuador. Cree una escena nueva, asegúrese de tener seleccionado "como se ve ahora" y seleccione "OK+Editar"



## Paso 2 Seleccionar las luminarias a editar

Seleccione las luminarias que desea controlar aquí (1). Los presets los puede modificar aquí (2).



# Paso 3 Asignar la función de canal de EasyStep a los canales correspondientes

Aquí puede establecer las funciones de los canales. Todos los canales están configurados en Apagado por defecto. Para hacer un patrón de movimiento sencillo, asignar la función al canal de EasyStep a los canales de Paneo e Inclinación. Arrastre el icono de EasyStep aquí y mantenga pulsada la tecla CTRL para seleccionar varios canales.



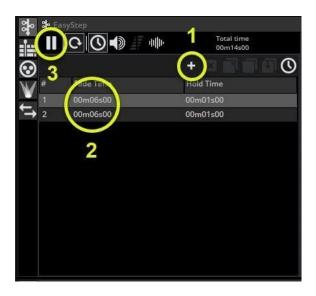
# Paso 4 Ajustar las luminarias

Además de la pestaña de preset, también puede ajustar sus luminarias utilizando la pestaña de los deslizadores. Mueva los deslizadores de X y Y para posicionar las luminarias. Asegúrese de tener la ventana de Easy View 2 3D abierta para visualizar el movimiento.



# Paso 5 Crear un nuevo paso y una vista previa

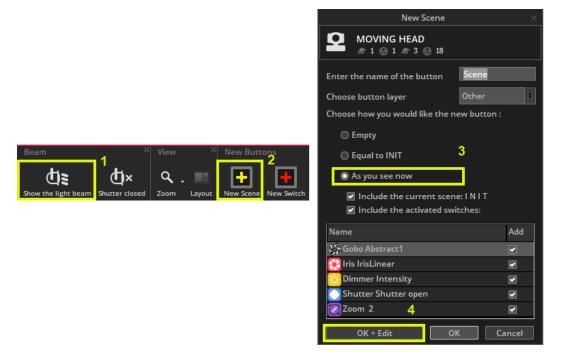
Cuando los valores hayan sido ajustados, haga clic aquí (1) para crear un nuevo paso. Mueva los deslizadores de X y Y a la segunda posición. Establezca un tiempo de desvanecimiento y de espera para cada paso haciendo doble clic en el tiempo del paso (2) o seleccionando el botón del reloj. Las secuencias de EasyStep se pueden ver previamente seleccionando el botón de vista previa (3).



# Cómo editar una escena con EasyTime

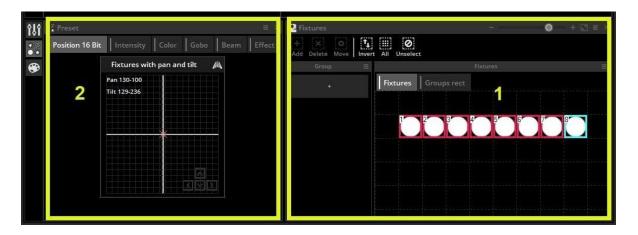
#### Paso 1 Encender el haz de luz

Haga clic en el botón de abrir el haz (1) para abrir automáticamente el atenuador, el iris y el obturador. Cree una escena nueva, asegúrese de tener seleccionado "como se ve ahora" y seleccione "OK + Editar" (4).



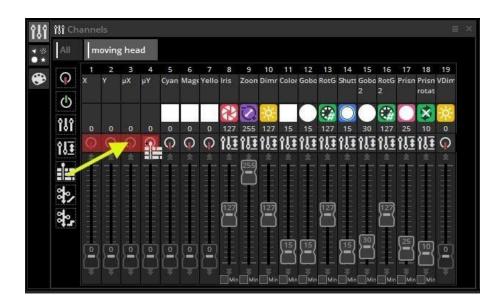
## Paso 2 Seleccionar las luminarias a editar

Seleccione las luminarias que desea controlar en la vista de luminarias (1). Puede modificar a los presets aquí (2) en la vista de presets. Las vistas ocultas pueden ser añadidas desde la barra de herramientas en la parte superior de la página (3).



# Paso 3 Asignar la función de EasyTime a los canales

Asigne la función de canal EasyTime (1) a los canales que desea controlar. Arrastre la función de canal EasyTime aquí y mantenga pulsada la tecla de CTRL para asignar la función a varios canales.

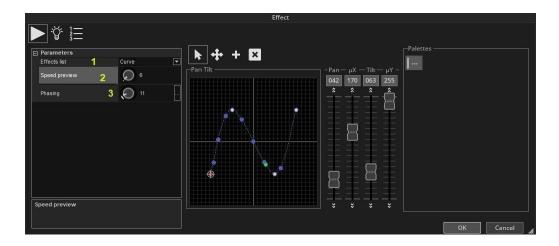


Paso 4 Arrastrar un efecto a la línea de tiempo Arrastre el efecto de paneo e inclinación Pan/tilt



# Paso 5 Cómo editar su efecto

Seleccione "curva" (1) de la lista de efectos. En esta ventana puede cambiar algunos aspectos del efecto. Puede cambiar la velocidad de la vista previa (2) y cambiar el phasing (3). Para obtener más información sobre los efectos utilizados con EasyTime, consulte el capítulo de Los efectos de EasyTime.

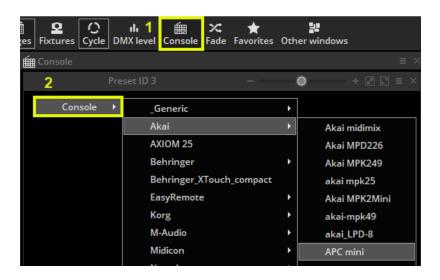


# Cómo utilizar un controlador Midi

#### Controlador Midi

Casi todas las funciones del software pueden ser mapeadas a un controlador MIDI. Por ejemplo, los atenuadores pueden ser controlados por los deslizadores, las escenas pueden ser lanzadas por los botones y los comandos como 'BPM al toque', 'selección de luminaria' y 'grabación en vivo' pueden ser asignadas.

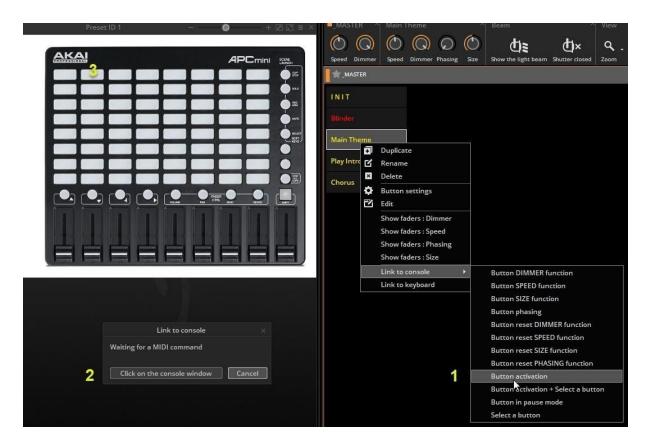
Para mapear una consola MIDI, abra la ventana de consola (1) y haga clic con el botón derecho del ratón (2) en la ventana de consola para seleccionar la que desea agregar. Si su consola no aparece en la lista, la puede crear con la aplicación Creador de Consolas disponible en "Otras Ventanas" dentro del menú de Vistas en la franja de la barra.



Hay una serie de consolas que ya están mapeadas. Estos mapeos están documentados en la sección del apéndice al final de este manual. Si una consola ya mapeada está disponible, un recuadro con un mensaje aparecerá cuando se agregue dicha consola preguntando si desea cargar los mapeos.

Para mapear manualmente la consola debe hacer lo siguiente:

- pulse la tecla de shift y haga clic con el botón derecho del ratón sobre una escena, conmutador o ciclo
- seleccione "Enlazar con la consola"
- seleccione el comando que desea mapear
- mueva el deslizador, dial o botón correspondiente en el controlador MIDI



Para más información sobre el control del software desde un MIDI, DMX, tableta o móvil inteligente, ver el capítulo de "Activación y Control externo".

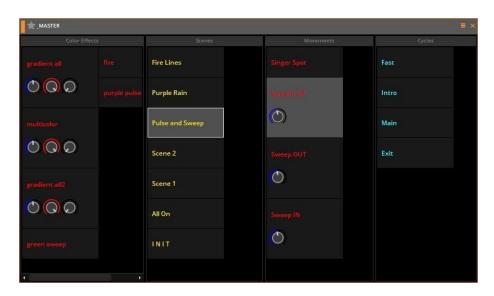
# La programación

# La página maestra

# ¿Qué es la página maestra?

La página maestra es una combinación de todas las otras páginas en su show. Le permite crear escenas, conmutadores y ciclos que contienen programación para más de un tipo de luminaria.

La página maestra suele ser su vista principal en vivo, en donde agregará su programación final.



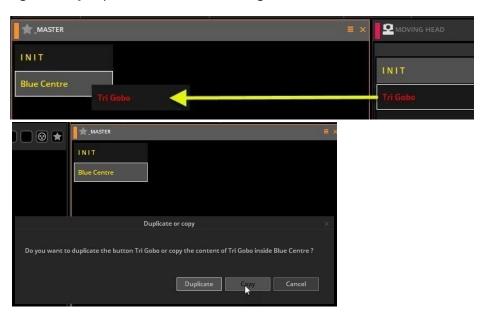
# La programación de la página maestra

En la siguiente imagen tenemos páginas de cabezas móviles, par64, y de luminarias RGB. Las páginas por defecto se crean ya enlazadas a la página maestra. Cuando se habilita, este enlace se visualiza con una estrella junto al nombre de la página (ver resaltado en la siguiente imagen) y le permite controlar las luminarias desde la página maestra.



Los botones en la página maestra se crean de la misma manera que en cualquier página de luminaria. Si crea un botón y selecciona la opción de "Como se ve ahora", se guardarán todos los botones activados en ese momento en todas las páginas (siempre y cuando la página esté adjunta a la página maestra).

Puede modificar rápidamente a las escenas sin necesidad de entrar en el editor de botón. Para modificar un parámetro, presione la tecla de CTRL y al mismo tiempo haga un clic con el botón derecho del ratón sobre un Conmutador en la página de luminarias y arrástrelo hasta el botón en la página maestra que desea modificar y seleccione "copiar". En el siguiente ejemplo vamos a cambiar el gobo de la cabeza móvil.



Si está creando un show para que lo use otra persona, o si tiene un espacio limitado en la pantalla, puede cerrar y acoplar todas las demás ventanas y tener habilitada sólo la página maestra. Para más información, consulte el apartado de privilegios de acceso.



# Los ciclos

# ¿Qué es un Ciclo?

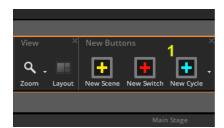
Un Ciclo es una lista ordenada de escenas y conmutadores que puede ser reproducida secuencialmente y sincronizada con archivos de audio y video. Un ciclo puede comprender los siguientes elementos:

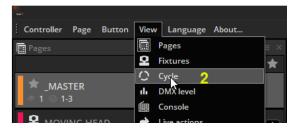
- Una escena
- Un conmutador
- Otro ciclo
- Un archivo de audio
- Un archivo de vídeo

Los elementos de los ciclos se pueden observar cómo:

- Una lista
- Indicadores de disparo en la línea de tiempo
- Bloques en la línea de tiempo.

Haga clic aquí (1) para abrir la vista del ciclo y haga clic (2) aquí para crear un ciclo nuevo.





# Cómo grabar un ciclo

Para grabar un ciclo; pulse grabar (1), seleccione una combinación de Escenas y Conmutadores y pulse otra vez grabar cuando esté listo. Las pulsaciones adicionales de los botones pueden ser grabadas mientras se reproduce un ciclo pulsando el botón de reproducción y grabación (2). También puede agregar escenas y conmutadores al presionar la tecla de CTRL y al mismo tiempo hacer un clic con el botón derecho del ratón y arrastrarlos a la línea de tiempo.



# Cómo navegar por la vista del ciclo

Para editar un botón de ciclo, mantenga pulsada la tecla CTRL y haga clic en un ciclo. Por defecto, la vista del ciclo está separada en dos partes. La parte superior muestra los bloques que representan el tiempo inicial y final de un elemento. La parte inferior muestra los indicadores de disparo. Los indicadores de disparo son útiles si solo desea ordenarle a un elemento que inicie y se detenga. Los indicadores de disparo representan disparos de "un tiro" y no tienen una duración o tiempo final.

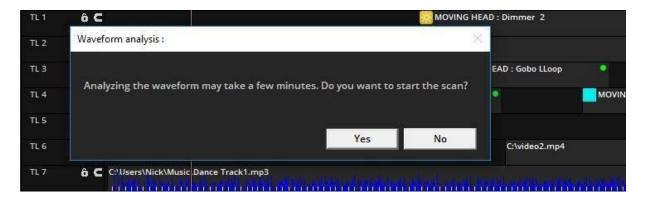
- Al arrastrar la barra horizontal puede aumentar la parte de la vista utilizada para los bloques de ciclos o los disparos (1).
- Para modificar el orden de la línea de tiempo, disparos y áreas de los bloques seleccione aquí (2).
- Para observar una lista de elementos del ciclo haga un clic aquí (3).
- Para obtener una vista previa global de la línea de tiempo del ciclo haga un clic aquí
   (4).
- Para mover los elementos del ciclo por de la línea de tiempo debe seleccionarlos y arrastrarlos
- Para disparar un ciclo con Tiempo de Código MIDI haga un clic aquí (5) (Para obtener más información consulte el capítulo de Tiempo de Código MIDI)
- Un ciclo se reproducirá hasta el indicador final. Para cambiar el tiempo final del ciclo, arrastre el indicador final o para ingresarlo manualmente haga clic aquí (6).
- Los dos botones de aquí (7) permiten bloquear una línea de tiempo, y que los bloques se ajusten a los objetos cercanos
- Haga un clic con el botón derecho del ratón a la izquierda de la línea de tiempo para cambiar el color, cambiar el nombre, eliminar o crear una línea de tiempo nueva. La opción de Sincro configura la línea de tiempo con la maestra para efectos de sincronización (8)
- Para la configuración avanzada de los botones haga clic aquí (9)



# Cómo incorporar audio y vídeo

Puede incorporar archivos de audio y vídeo a un Ciclo simplemente arrastrando y soltando el archivo en la línea de tiempo correspondiente. En cuanto suelte el archivo, se le preguntará si desea analizar la forma de onda... Esto es necesario para ver una imagen de la forma de onda en el bloque.

También se le preguntará si desea detectar los ritmos. El detectar los ritmos permite que otros bloques se ajusten a los ritmos detectados y así poder sincronizar el audio y la iluminación de forma rápida y sencilla.



# Cómo navegar por un ciclo

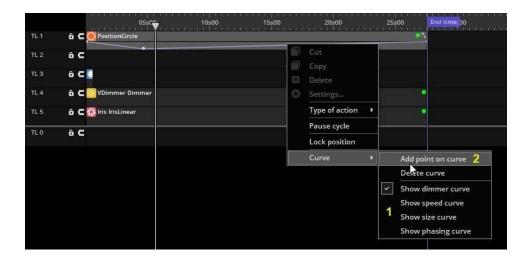
Una vez que se selecciona un Ciclo, se reproduce automáticamente. En la barra de herramientas hay varias opciones de navegación adicionales:

- 1. Anterior/Siguiente: salta el cursor al elemento anterior o siguiente
- 2. Elemento anterior/siguiente en pausa: salta el cursor al elemento anterior o siguiente que esté configurado como elemento en pausa. Utilice el menú del botón derecho del ratón en cualquier elemento o indicador para establecer el estado de pausa. Esto le resulta útil si está controlando un show preprogramado y desea saltar manualmente por una lista de elementos (similar al botón de GO en una consola de iluminación tradicional).
- 3. Mover el siguiente elemento a la hora actual: esto moverá la posición del siguiente elemento a la posición del cursor actual. Esto es útil si ya tiene grabado el orden en el que ocurren los bloques, pero necesita reajustar el tiempo de los bloques en vivo. Cree un espacio desplazando todos los bloques al final de la línea de tiempo, pulse play, luego pulse este botón en cada "punto de referencia" y el siguiente bloque se desplazará a la hora actual.



#### Automatización del ciclo

El atenuador, la velocidad, el tamaño y el phasing de un elemento de escena y conmutador, y el volumen de un elemento de audio y video pueden automatizarse añadiendo puntos dentro del bloque de la línea de tiempo. Haga clic aquí (1) para seleccionar la curva que desea ver, luego haga clic en el botón + aquí (2) para añadir puntos de automatización.



# Ajustes de los elementos del ciclo

Los ajustes del elemento del ciclo le permiten determinar lo que el elemento hará cuando es disparado en el ciclo.

- Tipo de acción: determina si el elemento se enciende, se apaga o si se le aplica una modificación en vivo como velocidad, atenuación, tamaño y fase
- Tiempo: ajuste manualmente el horario en el que se dispara el elemento. Pausar ciclo detendrá el ciclo cuando el cursor llegue al elemento. Esto le resulta útil si está controlando un show preprogramado y desea saltar manualmente por una lista de elementos (similar al botón de GO en una consola de iluminación tradicional).
- Desvanecimiento: modifica los ajustes de desvanecimiento de los elementos
- Curva y datos para el atenuador, velocidad, tamaño, phasing: le permite cambiar las propiedades del atenuador, la velocidad, el tamaño y el phasing del elemento
- En vivo: le permite añadir y quitar luminarias desde el botón



# Desvanecimiento de la escena

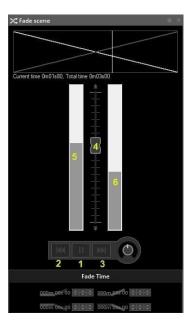
Podemos ajustar el tiempo de transición entre una escena y la otra. Esto es útil si queremos un desvanecimiento entre dos posiciones estáticas, o desvanecer la intensidad de atenuación. Primero debe tener habilitada la función de desvanecimiento en los canales maestros. Esto lo puede hacer desde la pestaña de parche en los ajustes de la página.

Puede agregar el tiempo de transición en la barra de herramientas en la parte superior de la página. Aquí puede ajustar el tiempo antes de la apertura del desvanecimiento (1), el tiempo antes del cierre del desvanecimiento (2), y los tiempos de apertura (3) y de cierre (4) del desvanecimiento.

El nivel actual de DMX del canal de desvanecimiento determina si se utiliza la apertura o el cierre del desvanecimiento. Se utiliza la apertura del desvanecimiento si el valor actual es menor al valor de la escena de desvanecimiento. Se utiliza el cierre del desvanecimiento si el valor de DMX actual es mayor al valor de la escena de desvanecimiento.



También puede añadir tiempos de desvanecimiento en el menú de configuración de los botones debajo de la opción de la escena. También puede elegir si desea controlar manualmente el desvanecimiento en la página de ajustes de la escena.



Para observar el desvanecimiento, abra la vista del desvanecimiento. Puede utilizar el deslizador para pausar un desvanecimiento (1), saltarlo al principio (2), saltarlo al final (3) o controlarlo manualmente (4) (si el desvanecimiento manual está habilitado dentro de los ajustes de la escena). En la vista del desvanecimiento, la barra de la izquierda (5) representa la apertura del desvanecimiento y la barra de la derecha (6) muestra el cierre del desvanecimiento. Las líneas en la parte superior de la vista del desvanecimiento muestran una representación gráfica de los desvanecimientos para la escena correspondiente.

## Editor de botones

#### Canales

Seleccione "Editar" en el menú de "Botón" para acceder al editor de botón. También puede presionar la tecla de CTRL y al mismo tiempo hacerle un clic al botón. Para editar una luminaria, seleccione las luminarias que desea editar en la vista de luminarias. Los canales aparecerán en la ventana de canales.



# Pestañas de presets

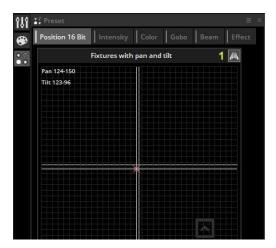
Las pestañas de preset permiten modificar rápidamente a los preajustes. Una rueda de color le permite modificar el color de una luminaria y la cuadrícula de X y Y le permite cambiar la posición de las luminarias seleccionadas. Para utilizar las pestañas de preset debe tener asignada la función de canal Atenuador, EasyStep o Encendido.

Si está editando un botón en la página maestra y está utilizando varias luminarias de diferentes tipos, la ventana de preset puede entender cuáles son los canales comunes entre las luminarias. Por ejemplo, si está usando una cabeza móvil CMY y un panel de LED RGB, podrá modificar el color de ambas luminarias con una sola rueda de color.



# Abaniqueo

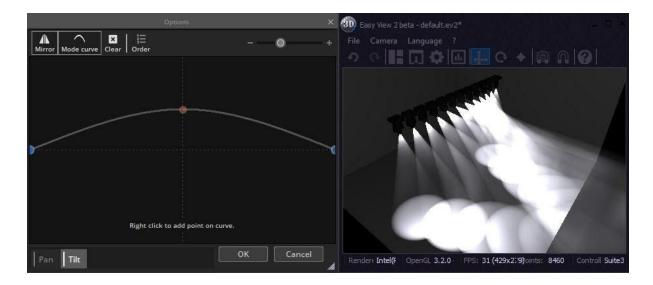
Se le puede aplicar una serie de valores a una selección de luminarias. Por ejemplo, puede aplicarse una serie de valores de posición a una selección de luces de cabeza móvil para crear un efecto de abanico, o una serie de valores de atenuación a una selección de haces para crear un efecto de gradiente de atenuación. Haga clic hacia la parte superior derecha de un control de preset (1) para abrir la ventana de opciones de abaniqueo, o haga un clic con el botón derecho del ratón en un bloque de Easy Time y seleccione "Abaniqueo" (2).





La ventana de opciones de abaniqueo muestra una línea horizontal donde el punto izquierdo representa el valor inicial del preset seleccionado, y el punto derecho representa el valor final del preset. Arrastre los extremos de la barra horizontal hacia arriba y hacia abajo para ajustar estos valores.

Por defecto, el modo de operación está configurado a Espejo permitiendo que el punto final se ajuste al valor opuesto como punto inicial. Al deshabilitar la opción de Espejo podrá ajustar manualmente estos valores. Al hacer clic con el botón derecho del ratón en la curva se añade otro punto, lo que permite añadir valores adicionales. Al hacer un clic en Modo de Curva se dibujará una curva entre los puntos. Al hacer clic en "Ordenar" se abrirá la ventana de orden de las luminarias, lo que permitirá aplicar el efecto de abanico en un orden de las luminarias diferente.



# Cómo usar la ventana de los canales

El editor de botón permite modificar los canales DMX de diferentes maneras. Antes de editar su escena, es importante asegurarse de que cada canal DMX está asignado a la función correcta. Para asignar una función de canal, arrastre uno de los iconos de la izquierda hacia la parte superior del canal. Mantenga pulsada la tecla CTRL para arrastrarlo a varios canales a la vez.

#### Tipos de función:

Apagado: desactiva el canal

- Encendido: permite el ajuste manual del deslizador del canal
- Atenuador: permite el ajuste manual del deslizador del canal. El canal se desvanecerá entre el valor establecido y 0 al mover el dial de atenuación del botón
- Atenuador mín.-máx.: permite ajustar un valor mínimo y máximo. El canal se desvanecerá entre el valor mínimo y el máximo al mover el dial de atenuación del botón. Seleccione la casilla de "Mín." en la parte de abajo del deslizador para ajustar el valor mínimo
- EasyTime: permite editar el canal usando la herramienta de EasyTime
- Desvanecer EasyStep: permite editar el canal usando las herramientas de EasyStep
- Cortar EasyStep: permite editar el canal usando la herramienta de EasyStep, pero ignora cualquier comando de desvanecimiento. Esto es útil en un canal de obturador o gobo.

#### Otras opciones:

- Para saltar a una función en particular, haga un clic con el botón derecho del ratón aquí (1) y seleccione la función.
- Para saltar a un preset en particular (ej. Gobo con agujeros, color rojo, obturador cerrado), haga un clic con el botón derecho del ratón aquí (2) y seleccione el preset.
- Haga doble clic en el número blanco para escribir manualmente el valor de DMX o %

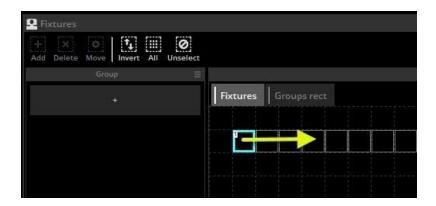


Seleccione la pestaña de "Todos" (1) para ver los canales de todas sus luminarias.

- Puede enumerar sus luminarias por índice, dirección del canal o número de universo al hacer clic en el menú (2) en la parte superior derecha de la vista de canales
- El menú de la parte superior derecha también le permite alternar entre el valor de DMX y valor de porcentaje (2)
- Haga doble clic sobre uno de los números blancos (3) para ingresar manualmente un valor de DMX o de porcentaje
- Consejo: estando en la pestaña de "Todos" en Canales, puede acoplar la ventana en la parte inferior del editor de botón para observar más deslizadores de canales DMX, obteniendo una vista similar a la del editor de botón en Sunlite Suite 1.

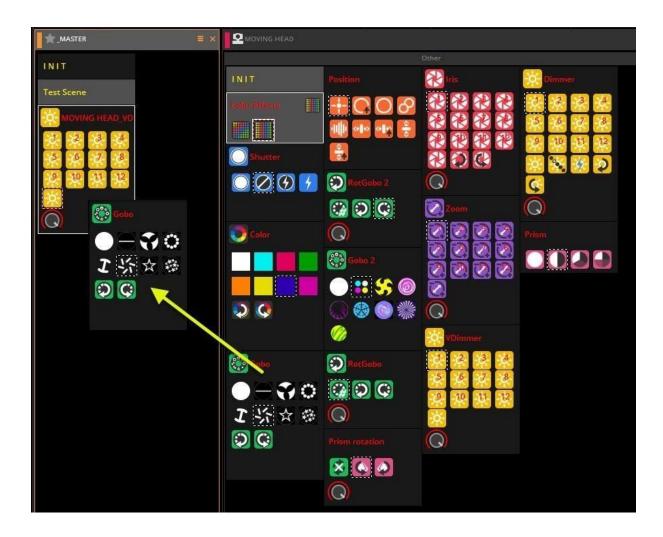


Al arrastrar a una luminaria sobre otra se copian todos los datos del editor, incluyendo el atenuador, EasyTime y EasyStep.



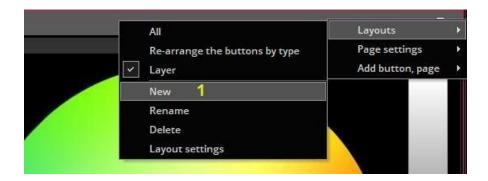
# Cómo organizar los botones

Los botones se pueden organizar de diferentes maneras. Presione la tecla de CTRL y al mismo tiempo haga un clic con el botón derecho del ratón y arrastre un botón para cambiar su posición manualmente.

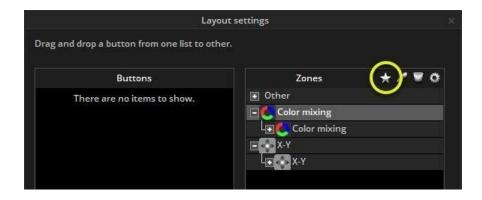


# Diseños personalizados

Puede crear diseños personalizados aquí (1).



Haga clic aquí para crear una zona nueva para su diseño, luego simplemente arrastre sus botones hacia la zona relevante. Haga clic en el botón de ajustes si desea incorporar una rueda de mezcla de colores o una cuadrícula de XY dentro de la zona.

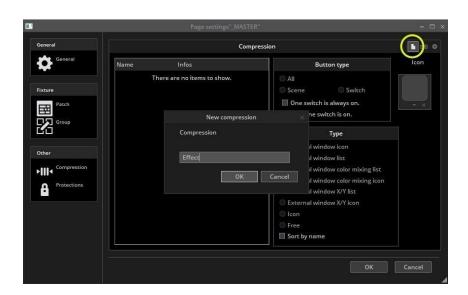


## Compresión

Los conmutadores comunes se pueden comprimir en un botón. Por ejemplo, todos los conmutadores de gobos son agrupados en un botón conmutador como en el siguiente ejemplo.



Para crear una compresión, asegúrese de que las escenas o conmutadores que desea comprimir sean nombrados con un prefijo común. En el siguiente ejemplo tenemos 4 escenas las cuales empiezan con el prefijo "efecto".



Puede crear diferentes tipos de compresiones.

- Icono de la ventana externa: aparece un mensaje con los iconos de los botones
- Lista de la ventana externa: aparece un mensaje con una lista de los botones

- Lista de la mezcla de colores de la ventana externa: un mensaje aparece con una lista de los botones y una rueda de mezcla de colores
- Icono de la mezcla de colores de la ventana externa: un mensaje aparece con los iconos de los botones y una rueda de mezcla de colores
- Lista de X/Y de la ventana externa: aparece un mensaje con una lista de los botones y una cuadrícula de X/Y
- Icono de X/Y de la ventana externa: aparece un mensaje con los iconos de los botones y una cuadrícula de X/Y
- Icono: el tipo de compresión por defecto en el que los iconos están incorporados en una sección en la página

#### Entre otras opciones se incluyen:

- Un conmutador siempre está encendido: por lo menos un conmutador estará siempre activado dentro de la compresión
- Solo un conmutador está encendido: solamente un conmutador puede ser activado a la vez dentro de la compresión
- Ordenar por nombre: los conmutadores dentro de la compresión se ordenarán automáticamente en orden alfabético



## Velocidad, atenuación, tamaño y phasing del botón

La atenuación, la velocidad, el tamaño y el phasing de un botón se puede cambiar pulsando la tecla de SHIFT y haciendo un clic con el botón derecho del ratón sobre un botón y seleccionando "deslizadores del show" en el menú o pulsando la tecla de SHIFT y haciendo un clic sobre el botón y seleccionando uno de los diales.

- Velocidad: cambia la velocidad de una secuencia de EasyTime o de EasyStep
- Atenuador: atenúa cualquier canal con el atenuador o la propiedad de mín./máx. del atenuador asignada. Los canales de atenuador y de mezcla de color también se ajustan a menos de que estén apagados
- Phasing: Toma una secuencia de EasyTime y la inicia en un punto posterior de la secuencia de cada luminaria
- Tamaño: Toma un efecto de pan/tilt y cambia el tamaño





Los diales de la velocidad, el atenuador, el tamaño y el phasing también se pueden acceder en la parte superior de la página de luminarias. La página de los diales del atenuador y la velocidad los puede acceder a la izquierda.



## Phasing avanzado

Pulse la tecla de SHIFT y haga clic con el botón derecho del ratón en el dial del conmutador de phasing para ver el menú de phasing avanzado. Aquí podemos determinar cómo el software aplicará el phasing a un conmutador.



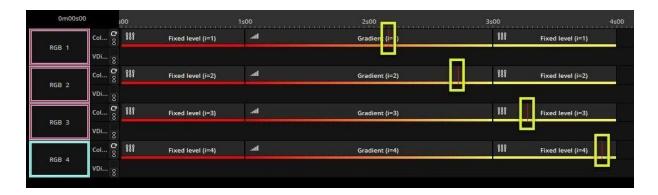
## Sin phasing

Cuando está aplicado "sin phasing", la secuencia de ejemplo aquí se desvanece de rojo a amarillo.



## Phasing lineal

Cuando agregamos un phasing, la secuencia comienza en un punto posterior para cada luminaria. A medida que aumenta el dial del phasing, el tiempo entre cada uno de los puntos de inicio de las luminarias aumentan.



## Phasing no lineal

Cuando se aplica el phasing lineal, la diferencia entre el tiempo de inicio de cada una de las luminarias es el mismo.

Hay 4 tipos diferentes de phasing no lineales. Con el phasing no lineal, la diferencia entre el tiempo de inicio de cada una de las luminarias cambia. La diferencia entre el tiempo de inicio de cada una de las luminarias se acorta. Esto puede ser usado con gran efecto para generar una secuencia que se parezca a un objeto cayendo, por ejemplo.

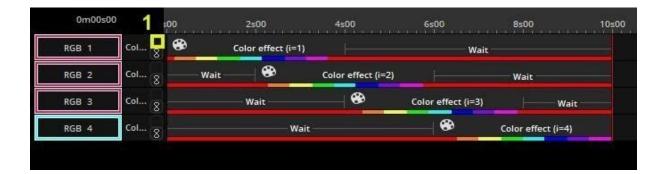
La raíz cúbica x puede utilizarse a menudo para crear efectos de ondas y ondulaciones.



## Retrasar el Phasing

Cuando se selecciona "Retrasar el comienzo de las secuencias", el phasing es lineal, sin embargo, en lugar de cambiar el punto de inicio de la secuencia para cada luminaria, retiene el primer paso de la secuencia y añade un retraso. ¡Esto es de gran utilidad para crear barridos de color!

Nota: Para que este tipo de phasing funcione, la opción de "bucle" debe estar desactivado (1) porque el último tramo de cada línea de tiempo se congela para compensar el retraso del principio.



# Comportamiento del conmutador

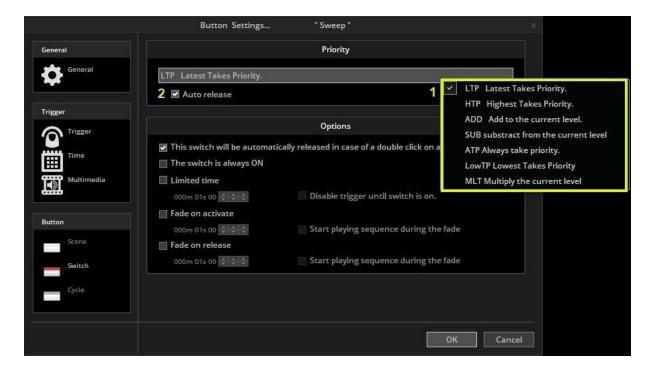
#### Prioridad

Normalmente un conmutador debe controlar un solo tipo de canal, dejando que las escenas controlen una combinación de diferentes canales. Sin embargo, a veces es necesario combinar diferentes canales dentro de un mismo conmutador o activar varios conmutadores que utilizan los mismos canales. Por defecto, el valor establecido de un canal dentro de un conmutador anula el valor existente del canal. Sin embargo, lo puede cambiar en la ventana de configuración de los botones.

Tiene las siguientes opciones:

- La última toma la prioridad (LTP, por sus siglas en inglés): el valor anulará el valor existente. Si todos los canales usados en el conmutador son los mismos que los canales usados en otros conmutadores, los otros conmutadores serán liberados.
- El más alto toma la prioridad (HTP, por sus siglas en inglés): si el valor es más alto que el valor existente, será enviado. De lo contrario, será ignorado.
- Agregar al nivel actual (ADD): el valor se sumará al valor existente.
- Sustraer del nivel actual (SUB): El valor se restará del valor existente.
- Siempre toma la prioridad (ATP, por sus siglas en inglés): el valor siempre anulará el valor existente, incluso si después es cambiado por otro conmutador (a menos que el otro conmutador también esté configurado en ATP)
- El más bajo toma la prioridad (LowTP, por sus siglas en inglés): si el valor es más bajo que el valor existente, será enviado. De lo contrario, será ignorado.
- Multiplica el nivel actual (MLT, por sus siglas en inglés): el porcentaje del valor se multiplicará por el valor existente. Esto es útil para crear atenuadores intermedios o submaster.

La opción de liberación automática liberará el conmutador automáticamente si todos los canales están siendo usados por otros conmutadores y los otros conmutadores están configurados a LTP.



#### Otras opciones

Hay otras opciones disponibles en la ventana de configuración de los botones para establecer las opciones de la prioridad de disparo del conmutador y el desvanecimiento:

• Este interruptor se liberará automáticamente en caso de que se haga doble clic en otro: ¡hace lo que dice!

- El conmutador siempre está encendido: el conmutador siempre permanecerá encendido independientemente de lo que se dispare o se haga doble clic
- Tiempo limitado: el conmutador se apagará después del período especificado
  - Oeshabilitar el disparador hasta que el conmutador esté encendido: Esto evitará que se vuelva a activar un conmutador, si 1) ha sido activado por un Disparador de Puerto y 2) aún no ha sido liberado por la configuración de Tiempo Limitado. Es útil para evitar que un conmutador sea disparado nuevamente por un sensor o botón externo mientras se está reproduciendo. Puede establecer un disparador de Puerto para un botón en la pantalla de configuración de los botones > Disparador. Vea la sección "Puertos de la interfaz" para más información.
  - Desvanecimiento al activarse: Los valores dentro del conmutador se desvanecerán gradualmente de sus valores actuales durante el período especificado
  - Empieza a reproducir la secuencia durante el desvanecimiento: si el conmutador contiene una secuencia dinámica de EasyStep o de EasyTime.
     La secuencia se reproducirá en cuanto el conmutador sea activado. Si no está marcada, la escena se detendrá en el primer tramo hasta que se complete el desvanecimiento.
- Desvanecimiento al liberarse: como arriba pero cuando se libera el conmutador.

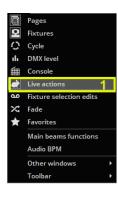
#### Control en vivo

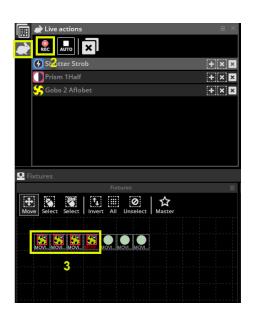
#### Luminarias en vivo

Cuando se seleccionan las Escenas y los conmutadores que han sido generados automáticamente, todas las luminarias de la página responden a las pulsaciones de los botones. Al utilizar la vista de luminarias en vivo (ubicada en el menú de Vistas), puede tener un control independiente de las luminarias sin necesidad de editar las escenas o los conmutadores activos.

- Desde el menú, abrir Vistas > Acciones en Vivo (1)
- Haga clic en REC (2)
- Seleccione la luminaria o luminarias que desea controlar en la ventana de luminarias (3)
- Pulse los botones de las escenas y de los conmutadores. Estas acciones se graban solo en las luminarias seleccionadas las cuales mostrarán una marca (3). Las luminarias seleccionadas continuarán siendo controladas mediante la ventana de vistas en vivo incluso después de que la grabación se haya detenido.

Nota: Si se pulsa el botón AUTO (2), el botón de grabación se liberará después de pulsar una Escena o un Conmutador.





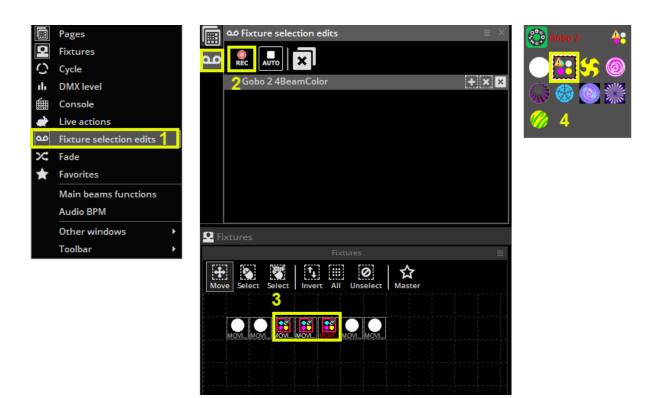
Cuando las luminarias son controladas en vivo, verá una lista de posibles ediciones. Puede agregar (4) o quitar (5) luminarias en "Editar" en la lista. Para eliminar una edición use la "X" al final de la fila. Para eliminar todas las ediciones, haga clic la "X" más grande en la parte superior de la vista (6).

Puede pensar que las luminarias en vivo son como una capa encima de las escenas y de los conmutadores normales que solo afectan a las luminarias seleccionadas. Con el botón de REC sin seleccionar, puede seguir controlando sus otras luminarias sin afectar a las ediciones de las luminarias en vivo que se encuentran en la capa superior.

#### Edición de selección de luminaria

Al utilizar la edición de selección de luminaria, puede tener un control independiente de las luminarias sin necesidad de editar la escena o el conmutador activo. La diferencia clave con las Luminarias en vivo es que las ediciones se guardan dentro de un botón de Escena o Conmutador. Cada vez que seleccione el botón conmutador o de escena, solo se verán afectadas las luminarias seleccionadas.

- En el menú, abra Vista > Edición de selección de luminaria (1)
- Haga clic en REC (2)
- Seleccione la luminaria o luminarias que desea controlar en la ventana de luminarias (3)
- Pulse los botones de escena y conmutadores (ej. Gobo) (4). Estas acciones se le graban solo a las luminarias seleccionadas y se guardan dentro del botón. Verá que aparece un triángulo de advertencia para mostrar que las ediciones de selección de luminarias están activas en el botón.



Nota: Si se abre un botón conmutador o de escena en la ventana del editor de botón no se verá ningún cambio en los canales de los editores de selección de luminaria.

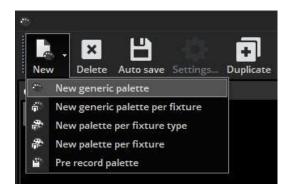
#### **Paletas**

Las paletas son muy eficaces a la hora de programar la iluminación. Imagine que está en una gira y llega a un lugar diferente y se da cuenta de que tiene que mover sus baterías 2 metros hacia atrás, ahora tiene que cambiar cada una de sus escenas. ¡Esto puede llevar mucho tiempo! Con el Sunlite Suite 3, podemos configurar las paletas. Esto puede ser útil si necesita actualizar un conjunto de escenas a la vez.

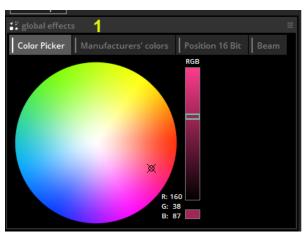
La ventana de Paletas se encuentra en el menú de Otras Ventanas.

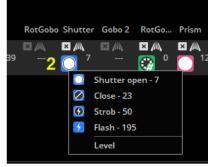


Puede crear paletas nuevas aquí. Si desea crear un preset de una paleta como un gobo o un color de la rueda de colores seleccione "Nueva paleta por luminaria". Si desea crear una paleta con un preset variable como pan/tilt, un color de mezcla de colores, un atenuador, un iris o un preset de zoom, deberá seleccionar "Nueva paleta genérica por luminaria". Para más información consulte el siguiente apartado de Tipos de Paletas (avanzado).



Utilice el panel de efectos generales (1) para ajustar sus luminarias o haga un clic con el botón derecho del ratón y seleccione un preset, una pestaña de preset debajo (2) (no está disponible cuando se utilizan paletas genéricas). Mantenga pulsada la tecla de SHIFT para asignar el mismo preset a todas las luminarias seleccionadas.

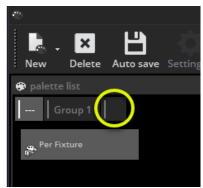




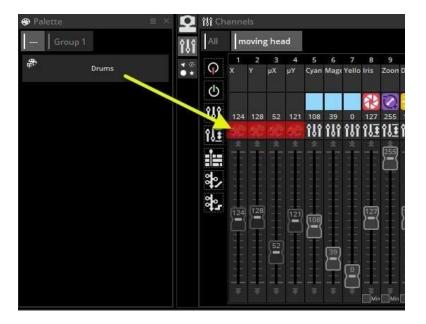
Para eliminar un preset de una paleta, haga clic en la "X"



Puede crear nuevos grupos de paletas aquí.

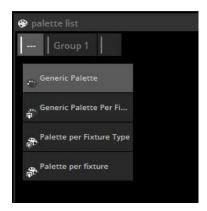


Las paletas pueden ser aplicadas a las escenas en el editor de botón. Arrastre la paleta hacia el canal deseado y mantenga pulsada la tecla CTRL para seleccionar varios canales. Las paletas también se pueden arrastrar directamente a una luminaria, un paso de EasyStep o un bloque de nivel constante de EasyTime. Para información acerca de cómo usar una paleta dentro de un efecto dinámico, consulte el apartado de las paletas avanzado.



## Tipos de Paletas (avanzado)

El apartado anterior describió cómo crear una paleta y asignarla a una escena. Este apartado explicará los diferentes tipos de Paletas.



## Paletas estándar y genéricas

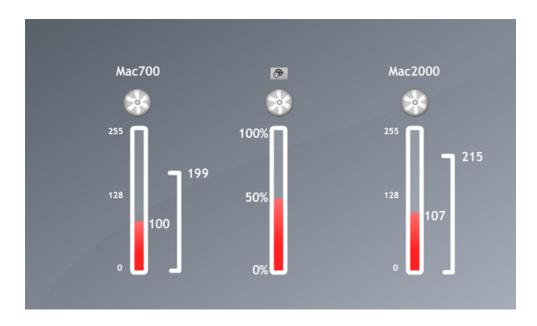
Hay dos tipos de paletas, las paletas estándar y unas paletas genérica.

La paleta estándar guarda un valor de DMX, por ejemplo, valor de DMX 251 en el canal de gobo. Una paleta genérica guarda la propiedad de un preset, por ejemplo, atenuador a 50% o Zoom a 20 grados. Las paletas estándar son útiles si se quiere enviar el mismo valor de DMX a todas las luminarias seleccionadas, o para llamar a un preset en particular como "Gobo de agujeros". Las paletas genéricas son útiles si necesita guardar un preset de longitud variable como un atenuador, iris, foco o zoom entre diferentes tipos de luminarias. Si el perfil de la luminaria está bien configurado, resulta muy útil para igualar las propiedades entre las luminarias. Por ejemplo, imagine que tiene 2 cabezas móviles con un rango de zoom diferente. Puede ajustar el zoom rápidamente a 20 grados y el software lo traducirá al valor de DMX apropiado de manera que ambos haces se vean iguales.

### Ejemplo de paleta genérica

Imagine que queremos utilizar unos Martin Mac 700's y Mac 2000's. El rango del tamaño de sus iris es diferente.

En este caso, creamos una paleta genérica con un valor del 50% y el software producirá cualquier valor DMX que sea el 50% del tamaño del iris. El valor de DMX de 100 será enviado a la Mac 700 y el valor de 107 será enviado a la Mac 2000.



## Ejemplo 2 de paleta genérica

Imagine que quiere crear unas paletas de atenuación. Las paletas de atenuación pueden ser útiles ya que la salida de la luz puede ser diferente dependiendo del tamaño del local y de las otras luces que se utilicen.

Digamos que quiere ajustar la intensidad a 75%, sin embargo, algunas de sus luminarias tienen los atenuadores invertidos. En este caso solo necesita crear una paleta genérica para el atenuador y ajustar la intensidad a 75%. No importa qué marca de luminaria inserte, qué canal o rango es el atenuador, si está invertido o no. El software enviará el valor de DMX correspondiente para asegurarse de que el brillo de la luz es del 75%.

## Paleta por luminaria y por tipo de luminaria

Las paletas estándar se pueden crear por luminaria o por tipo de luminaria. Las paletas por tipo de luminaria se pueden incluir dentro de los efectos de EasyTime, pero las paletas por luminaria no pueden. Esto se debe a que, cuando se crea un efecto de EasyTime, no pide información sobre cada luminaria individual, sino que simplemente pide la cantidad de luminarias y las propiedades individuales del tipo de luminaria.

A partir de esto, se genera el efecto.

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

Las paletas por tipo de luminaria también pueden ser útiles en circunstancias donde la cantidad de luminarias cambia. Digamos que tenemos 2 tipos de luminarias diferentes con los mismos gobos, pero en un orden diferente. Podríamos crear un conjunto de paletas de gobos por lo que solo tenemos que pulsar un botón para acceder al mismo gobo desde ambas luminarias. Si tuviésemos una paleta por luminaria, tendríamos que crear la paleta para cada luminaria individual. Si agregamos más luminarias en una fecha posterior, estas tendrían que ser actualizadas. ¡Si creamos la paleta por tipo de luminaria, entonces podemos añadir tantas luminarias como queramos sin necesidad de pensar en la paleta!

### Paletas genéricas

Las paletas genéricas se usan principalmente para los colores. Pueden ser aplicadas a cualquier luminaria y también a cualquier tipo de luminaria. Por ejemplo, si crea una paleta genérica con el color "rojo fuego" (seleccionado de la rueda de color), puede usar esta paleta en cualquier luminaria CMY o RGB para convertir el color "rojo fuego". Si está creando un efecto de matriz en un Rect, debe usar una paleta genérica. Esto se debe a que los Rects pueden cruzar varios tipos de luminarias, sólo saben cómo crear colores, no saben nada sobre las propiedades o el tipo de luminaria al que se aplica. Si tiene una paleta por tipo de luminaria con 2 colores guardados en 2 tipos de luminarias diferentes, el Rect no sabría qué color tomar para generar el efecto.

#### Paletas pregrabadas

Las paletas pregrabadas son armadas por el software dependiendo de las luminarias que se usen.



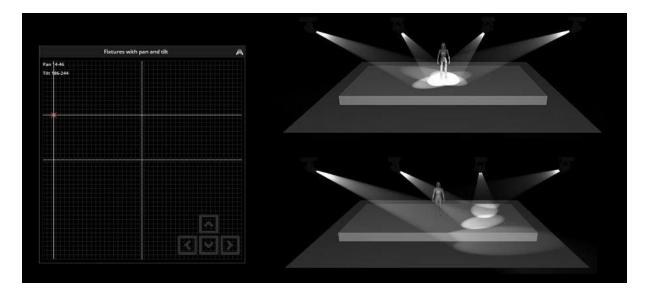
# Cañón seguidor

## ¿Qué es un cañón seguidor?

Un cañón seguidor es un proyector de luz spot potente que ilumina a un artista en un escenario. A medida que el artista se mueve por el escenario, la luz lo seguirá asegurando que siempre haya una buena cobertura de luz sobre el artista para que se destaque de todo lo demás que está sucediendo en el escenario.

El problema con el cañón seguidor es que se crean sombras alrededor del artista y la luz no siempre se dispersa uniformemente alrededor del artista. Por ejemplo, cuando el artista está en un lado del escenario, la luz puede cubrir sólo la mitad de su cuerpo. La solución es usar 2 o más cañones seguidores. Usar varias luces spot en el artista puede resultar maravilloso, sin embargo, esto requiere de varios operadores.

Mediante la cuadrícula de XY, puede posicionar una selección de luminarias para que los haces de luz apunten al mismo lugar, pulsando la tecla de CTRL y moviendo uno de los puntos, los otros le seguirán relativamente. Esto funciona bien en un área pequeña, sin embargo, los haces se desincronizan rápidamente.

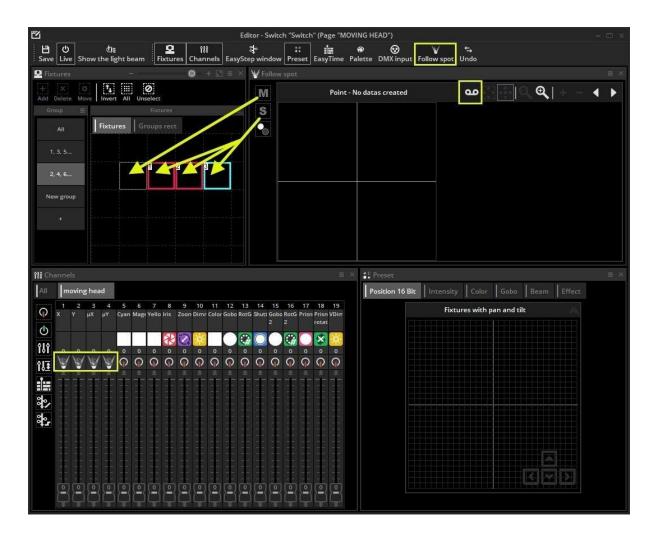


## Cómo configurar al cañón seguidor

La herramienta del cañón seguidor le permite calibrar un conjunto de puntos en el escenario. Una vez calibrados los puntos, todas las luminarias esclavas seguirán perfectamente la función maestra.

Para configurar al cañón seguidor:

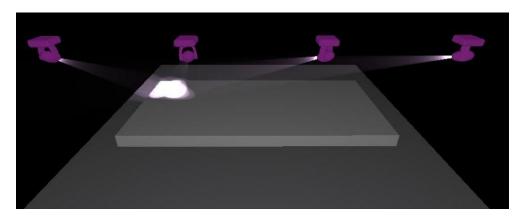
- Crear un conmutador (el cañón seguidor solo funciona con conmutadores) y nombrarlo "cañón seguidor"
- Pulsar "OK y Editar" y abrir la herramienta de cañón seguidor
- Arrastrar la "M" hacia la luminaria maestra y la "S" hacia las luminarias esclavas.
- Pulsar grabar para empezar a calibrar los puntos



## ¿Cómo calibrar los puntos?

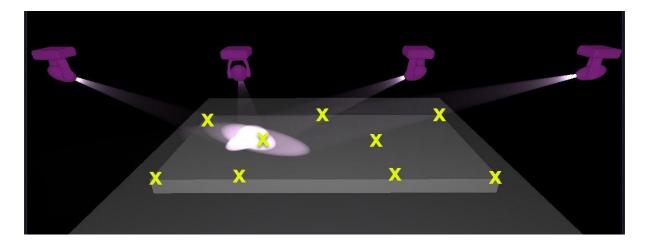
Mueva el haz maestro a la esquina del área que desea calibrar. Lo puede hacer usando los deslizadores o la cuadrícula de XY. Use las flechas en el teclado para ajustar el punto con precisión. Puede cambiar la precisión del ratón y del teclado al hacer clic con el botón derecho del ratón en la cuadrícula. Es mejor utilizar un iris pequeño como en el ejemplo para tener una calibración exacta.

Una vez configurado el haz maestro, mueva los haces esclavos al mismo punto asegurándose de que todos se encuentren en el mismo cuadrante de la cuadrícula de X/Y ya que es posible configurar la misma posición con 2 valores de X/Y diferentes.



Pulse el botón + para agregar un punto de calibración nuevo, y mueva la luminaria maestra y las esclavas hacia la parte superior central del escenario. Para hacer esto rápidamente seleccione todas las luminarias y mantenga pulsada la tecla de CTRL mientras mueve el punto en la cuadrícula de X/Y, de esta manera todas las luminarias se mantienen juntas y así puede perfeccionar la calibración usando las teclas de flecha.

El número de puntos de calibración necesario depende de la posición de las luminarias y del tamaño del área que desea abarcar. En el siguiente ejemplo, hay 9 puntos calibrados. Generalmente, cuanto más cerca del eje X se encuentre, más puntos tendrá que calibrar.



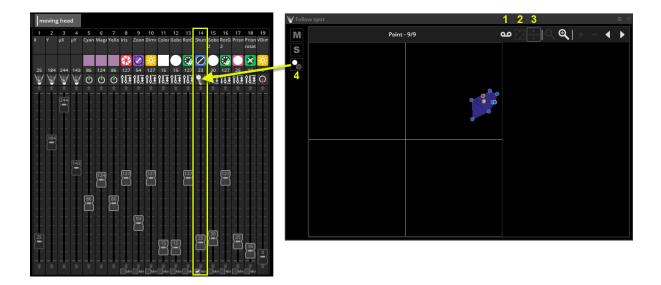
A medida que construye su cañón seguidor, observará que se ha creado un área del cañón seguidor. Esta área resaltada muestra dónde se sincronizarán las luminarias.

Las funciones de la barra de herramientas del cañón seguidor contienen:

- Grabar (1): cuando presiona este botón, todos los movimientos de paneo e inclinación se graban. Si quiere probar su cañón seguidor, libere este botón y mueva la luminaria maestra
- Mover área (2): con el zoom ampliado y arrastrando la ventana del cañón seguidor se moverá el área visible
- Mover punto (3): arrastrando en la ventana del cañón seguidor se moverá el punto
- Zoom de ampliación y reducción
- Añadir punto: añade un punto de calibración nuevo
- Eliminar punto: elimina un punto de calibración
- Flechas: permite moverse entre cada punto calibrado

El tercer botón de la izquierda (4) permite cerrar el obturador de una luminaria cuando está posicionada fuera del área calibrada. Para configurar esto:

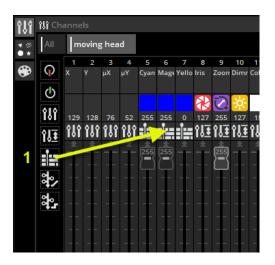
- Arrastre y suelte este icono en el canal de obturador
- Ajuste el deslizador de modo que el obturador esté abierto
- Seleccione la casilla de "mín." en la parte inferior del deslizador
- Ajuste el deslizador de modo que el obturador esté apagado

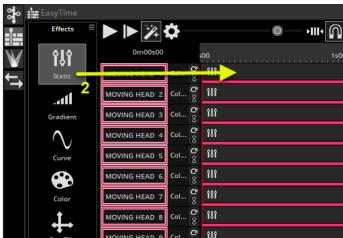


Una vez que el editor se haya cerrado y guardado, todas las luminarias esclavas seguirán a la luminaria maestra mientras el conmutador esté activado. El conmutador funciona en el modo de "Siempre toma la prioridad" para anular cualquier valor de pan/tilt en las luminarias esclavas.

# Los efectos de EasyTime

Para usar los efectos de EasyTime, primero asegúrese de que ha seleccionado las luminarias correspondientes y ha asignado el modo de EasyTime a los canales que desea controlar (1). Para asignar un efecto a sus canales, arrástrelo desde el panel de efectos a un espacio vacío en la línea de tiempo (2).





## Estático

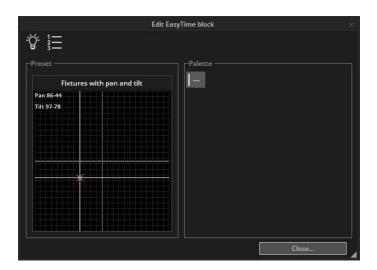
#### Efecto estático

El estático es el efecto más básico. Dependiendo del tipo de canal al que arrastre el efecto, estarán disponibles diferentes opciones.

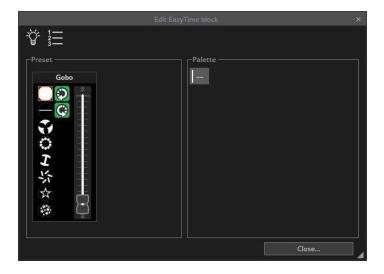
Si arrastra el efecto estático hacia un canal de mezcla de colores (ej. RGB, RGBW, CMY) las herramientas de la rueda de color se mostrarán a la izquierda. Si ha creado una paleta de color usando la ventana de Paletas, éstas se mostrarán a la derecha.



Arrastre un efecto estático a un canal de pan/tilt de una luminaria móvil, y puede modificar la posición arrastrando en la cuadrícula de X/Y o eligiendo una paleta si se ha creado una.



Si arrastra un efecto a un canal de gobo, rueda de color, iris o atenuador, puede elegir de uno de los presets del canal.



# Degradado

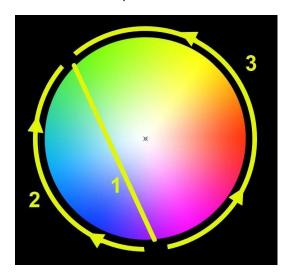
#### Efecto de degradado

El efecto de degradado funciona de la misma manera que el efecto estático, sin embargo, le permite desplazarse entre los valores de DMX (colores, posiciones...)
Para cambiar los colores de inicio y final seleccione aquí (1). Para agregar los colores haga doble clic dentro del degradado.



Se puede cambiar el tipo de degradado:

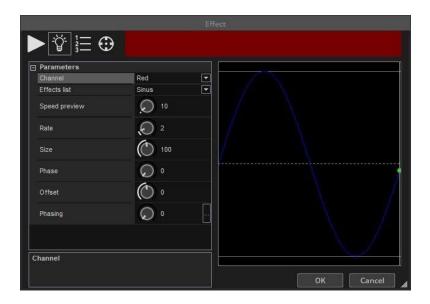
- -Degradado automático: se desvanece automáticamente entre los bloques antes y después del efecto
- -Lineal (1): se desvanece entre 2 puntos en la rueda de color (habrá un descenso en el brillo cuando el marcador pase por el centro de la rueda)
- -Más corto (2): Se desvanece alrededor de la rueda de color en la dirección más corta
- -Más largo (3): Se desvanece alrededor de la rueda de color en la dirección más larga. Esto es útil para crear efectos de arco iris alrededor de la rueda de colores, estableciendo los colores de inicio y final como el mismo.



### Curva

#### Efecto de curva

Con el efecto de curva, se pueden utilizar fórmulas matemáticas básicas para ajustar un canal. En este ejemplo, el nivel del color rojo se está ajustando con una onda senoidal.



#### Parámetros:

- Canal: seleccione el canal rojo, azul o verde para su efecto de curva. Con la activación de efectos de curva en varios canales puede mezclar cualquier color.
- Lista de efectos: aquí puede seleccionar diferentes tipos de curvas.
- Velocidad de la vista previa: Ajusta la velocidad de la vista previa que se muestra en el área de la parte superior.
- Tasa: Cambia la frecuencia de la onda ajustando la proporción. Esto acelerará su patrón.
- Tamaño: se utiliza para estirar la onda, cambiando la amplitud.
- Fase: Mueve la onda hacia atrás y hacia adelante.
- Desplazar: Mueve la onda hacia arriba o hacia abajo
- Phasing: este parámetro mueve a cada luminaria a un punto diferente a lo largo de la curva dándole a cada una fase diferente. Recuerde que para que el phasing funcione, debe tener varias luminarias y al software se le debe indicar en qué orden están posicionadas sus luminarias. Para obtener más información sobre phasing, consulte el apartado de Phasing en EasyTime.

#### Color

#### Efecto de color

La herramienta de la mezcla de colores hace justamente esto. Mezcla los colores para crear efectos que se vean fantásticos rápidamente.

- Seleccione un tipo de efecto de color (1)
- Cambie los parámetros del efecto. (2) Los parámetros cambian dependiendo del efecto seleccionado.
- Para cambiar el color, simplemente seleccione el color y arrastre alrededor de la rueda de color (3)
- Para cambiar el número de colores, use los botones de + y (4)

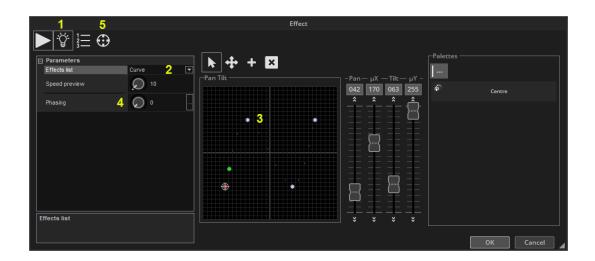


# Paneo e Inclinación (Pan/Tilt)

Efecto de Paneo e inclinación

Este efecto se utiliza en cualquier canal de paneo o inclinación de una luminaria. Le permite crear patrones de movimiento rápida y fácilmente.

- -Pulse aquí (1) para encender el haz de luz. Esto no se guardará como parte del efecto, pero le permitirá ver a sus luminarias mientras ajusta la posición
- -Seleccione la forma que desea crear aquí (2)
- -Altere la forma del círculo arrastrando los puntos (3)
- -Puede agregar el phasing aquí (4)
- -Establezca el punto central usando una paleta (5)



## Secuenciador

Es fácil crear secuenciadores con este efecto, dando la ilusión de que las luces se mueven a lo largo de una línea.



- Presione la bombilla (1) para encender el haz. Esto no se guardará como parte del efecto, pero le permitirá ver a sus luminarias mientras ajusta la posición.
- Seleccione el tipo de efecto secuenciador (2) y los parámetros
- Seleccione y cambie los colores utilizados por el efecto (3)

# Administración de las luminarias

### Nivel de DMX

La vista del nivel de DMX muestra la salida DMX final de todos los canales en su show actual. Está dividido por universo en la parte superior izquierda (1). Además de la salida DMX, se puede ver la entrada DMX. La pestaña de Show (2) muestra el estado del haz de todas las luminarias en el show. Las pestañas se encuentran en la parte superior para filtrar la vista de la salida DMX de una página seleccionada. La vista se puede personalizar haciendo clic en Configuración, disponible en la parte superior izquierda del menú. Desde aquí puede cambiar el color, las fuentes, y las imágenes que se muestran.

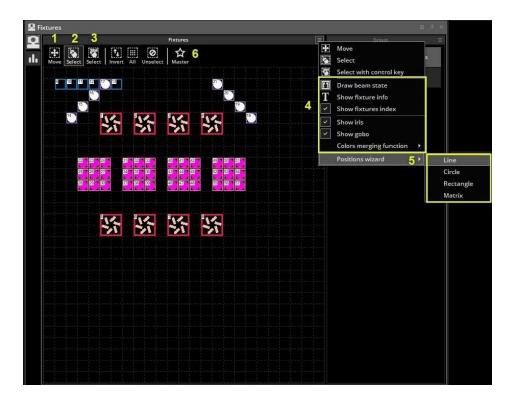


### Luminarias

La vista de Luminarias permite ordenar y agrupar a las luminarias para una selección rápida. También muestra el estado en tiempo real del color y del gobo.

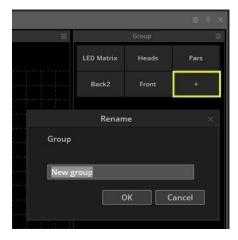
- 1. Las luminarias se pueden mover seleccionando la herramienta de mover (1) y luego arrastrándolas.
- 2. Hay 2 modos de selección.
  - a. Seleccionar (2): cada nueva luminaria pulsada se agregará a su selección existente. Útil si utiliza una tableta sin tecla de CTRL.

- b. Seleccionar con la tecla de control (3): Para seleccionar varias luminarias debe mantener pulsada la tecla de CTRL mientras selecciona. Sin la tecla de CTRL, su selección previa quedará sin seleccionar.
- 3. Las opciones de visualización de las luminarias se pueden cambiar haciendo un clic aquí (4).
- 4. Mover a cada luminaria puede llevar mucho tiempo cuando se utilizan grandes cantidades de luminarias. Haga clic aquí (5) para posicionar a sus luminarias en una forma
- 5. Le aparecerá una vista de luminarias diferente dependiendo de la página seleccionada. Para mostrar siempre las luminarias incluidas en la página maestra, independientemente de la página de selección, haga un clic aquí (6).



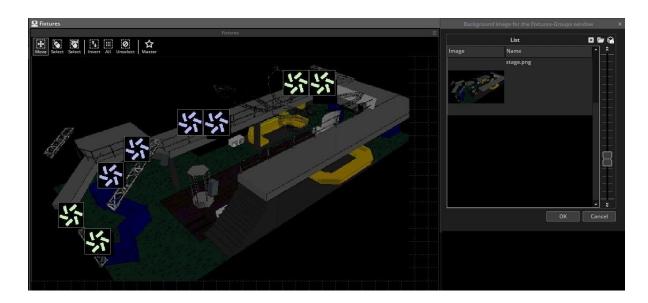
#### Grupos de luminarias

Seleccione las luminarias que desea utilizar en un grupo y luego cree un grupo nuevo aquí. Haciendo un clic con el botón derecho del ratón puede editar, eliminar o cambiar el nombre.



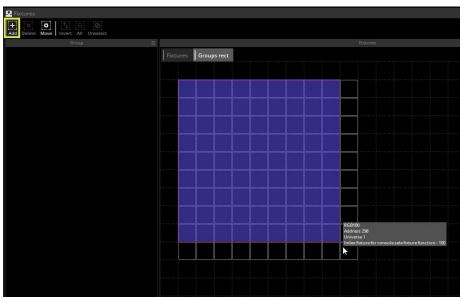
### Imagen de fondo

Para seleccionar un fondo para la vista de Luminarias, haga un clic con el botón derecho del ratón y seleccione Imagen de fondo. Las imágenes pueden ser importadas o copiadas desde el visualizador 3D. Utilice el deslizador para cambiar el tamaño de la imagen de fondo.

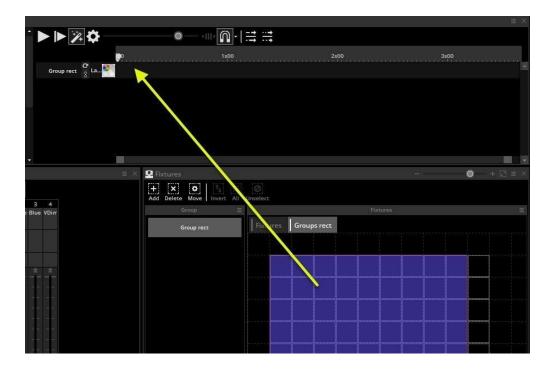


# Los Rectángulos o Rects

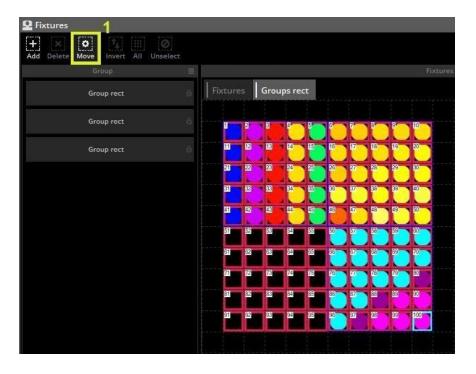
Cuando utiliza EasyTime, puede aplicar un efecto a una selección de luminarias, o a un Rect. Un Rect es una zona virtual donde se puede reproducir una secuencia. Puede, por ejemplo, reproducir varias secuencias en la misma matriz de LED en diferentes posiciones usando varios Rects. Los Rects se pueden crear en la pestaña de "Grupos de Rect" en la ventana de luminarias del editor de botón.



Para aplicar un efecto a un Rect, arrastre el Rect a la vista de la línea de tiempo para crear una nueva línea de tiempo. Ahora puede arrastrar sus efectos a la línea de tiempo de la manera habitual.



Puede crear tantos Rects como desee. Les puede cambiar el tamaño y moverlos al seleccionar Mover (1, en la siguiente imagen).



### Las capas de Rects

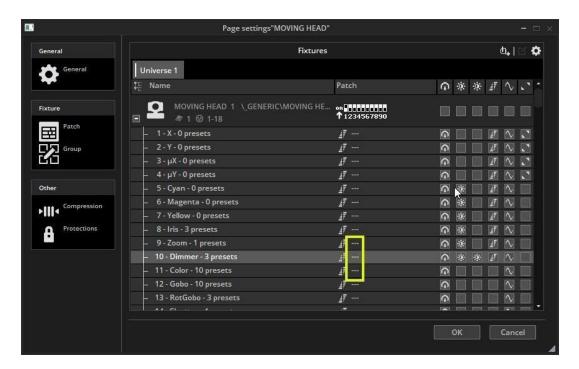
A una línea de tiempo de rect se le pueden adicionar capas al hacer clic con el botón derecho del ratón y seleccionar "Añadir una línea de tiempo nueva". La opacidad de una capa puede modificarse haciendo clic con el botón derecho del ratón en la capa y seleccionando la opacidad. Además de cambiar la opacidad, se puede añadir una máscara al área, por ejemplo, tal vez le gustaría que todas las áreas negras de una capa fueran transparentes. Utilice el deslizador de la derecha para ajustar la sensibilidad de la transparencia.

Nota: El inicio de una línea de tiempo no puede estar vacía. Es por eso que, si se intenta arrastrar un efecto a lo largo de la línea de tiempo, este se quedará en el inicio. Para crear el efecto de un área en blanco al principio de su línea de tiempo, podría utilizar un bloque estático con valores establecidos en negro o apagado.

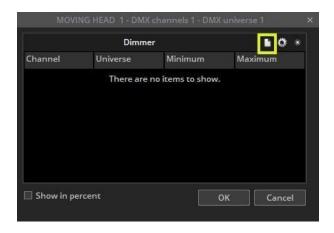


### Parcheo avanzado

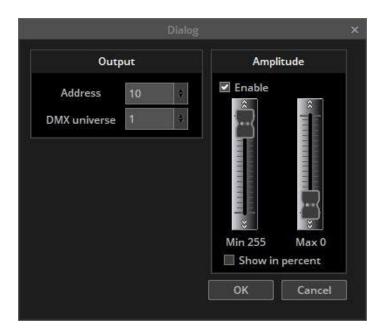
El software cuenta con varias funciones avanzadas de parcheo. Estas las puede encontrar en la pestaña de parche en la ventana de ajustes de la página. El parche de un canal se puede modificar haciendo clic en el área de parche.



Haga clic aquí para configurar un parche nuevo.

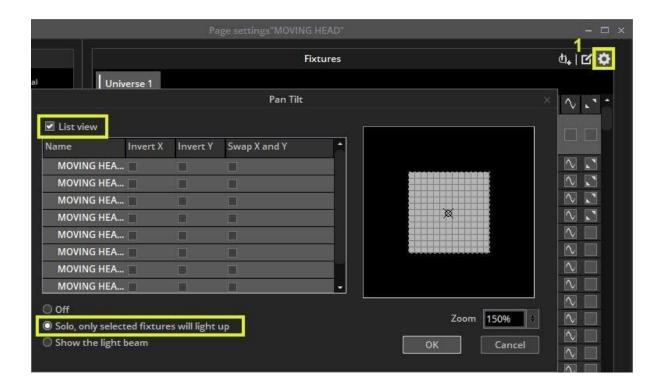


El canal y el universo de salida se pueden ajustar a la izquierda y la amplitud mínima y máxima se pueden ajustar para reducir la escala de los valores del canal. Estableciendo el mínimo a 255 y el máximo a 0 invertirá el canal. Esto puede ser útil cuando se usan luminarias inusuales en las que el atenuador está al 100% cuando el valor del canal es 0.



Es posible limitar el valor más alto de paneo e inclinación de una luminaria. Esto es útil si tiene una luminaria en la esquina de un salón y no quiere que la luminaria le apunte a la pared. También se puede utilizar para calibrar una secuencia de movimiento de las luminarias si no está programada con las paletas.

- El recuadro de diálogo de paneo e inclinación se puede abrir haciendo un clic aquí (1)
- Seleccione sus luminarias, luego ajuste el tamaño del cuadrado de la derecha
- Use el puntero para mover las luminarias alrededor del salón, observe que se dibuja una línea roja para ayudarle a cambiar el tamaño del cuadrado
- Puede observar a sus luminarias gráficamente al desactivar la opción de "Vista de la lista"
- Este recuadro de diálogo también puede ser una forma eficaz de comprobar si las luces están colocadas correctamente dentro de la ventana de luminarias marcando el botón de radio "Solo".

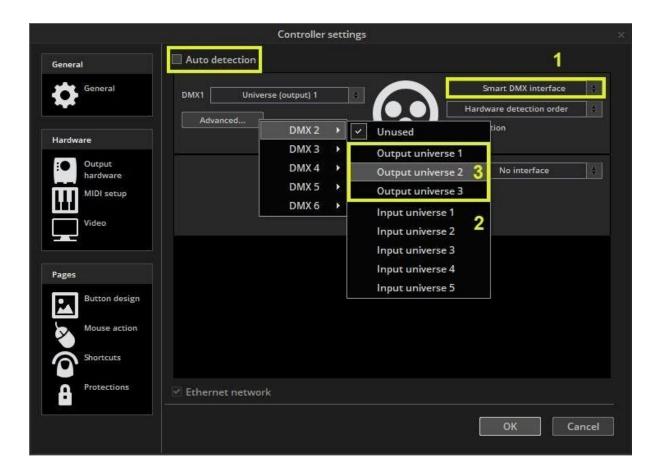


## Manejo de las interfaces y de los universos DMX

El software respalda varios universos e interfaces. Los universos e interfaces pueden ser modificados dentro de la pestaña de salida de la Configuración del Controlador. El software está configurado para seleccionar automáticamente sus interfaces por defecto. Desactive la detección automática para configurarlo manualmente. Seleccione los productos aquí (1).

Algunas interfaces tienen más de un universo. Cada universo en el software puede ser parcheado a una de las salidas de la interfaz, o el universo de salida DMX puede ser intercambiado con un universo de entrada DMX (2) para que el show pueda ser disparado desde una mesa de control de luces DMX. Puede cambiar el orden de sus interfaces al arrastrarlas. Puede eliminar una interfaz al arrastrarla a fuera de la pantalla.

Tenga en cuenta que los universos de salida adicionales no se mostrarán en la lista del menú Avanzado (3) a menos que tenga luminarias parcheadas en cada uno de estos universos primero. En el siguiente ejemplo, hay luminarias parcheadas en el universo 1, 2 y 3 en una de las páginas.



#### Art-Net

Si tiene una interfaz económica o de primera clase conectada, puede emitir universos adicionales desde la toma de Ethernet de su computadora utilizando un protocolo que envía DMX a través de una red. Este protocolo se llama Art-Net.

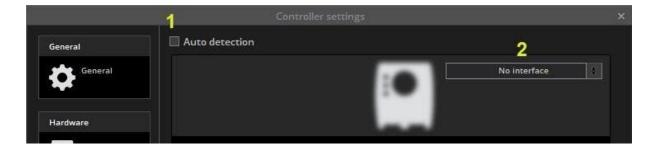
En la mayoría de los casos, sus luminarias no podrán leer el protocolo Art-Net y usted deberá convertirlo a DMX usando un convertidor de Art-Net a DMX. Estos generalmente pueden convertir a varios universos.

#### Para configurar el Art-Net:

Primero, revise nuestro sitio web para asegurarse de que la interfaz DMX conectada tiene una licencia de Art-Net. Si no es así, puede adquirir una licencia a través de la tienda en línea http://store.dmxsoft.com siempre y cuando su interfaz sea compatible con el SUT.

#### Configuración inicial

- 1. Conecte su interfaz DMX a su computador utilizando un cable USB
- 2. Conecte su computador a la misma red que su nodo o nodos Art-Net. Consulte la documentación de "Nodo Art-Net" para saber cómo hacerlo.
- 3. Conecte un probador de DMX o una luminaria a un puerto DMX de su nodo Art-Net.



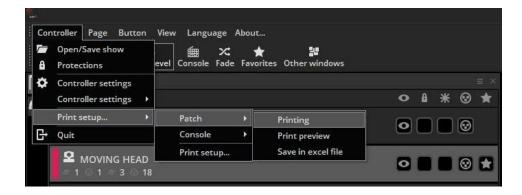
#### Configuración de Sunlite Suite 3

- 1. Abra el Sunlite Suite 3 y vaya a Controlador > Configuración del Controlador en el menú
- 2. Desactive la opción de "Detección automática" (1 arriba)
- 3. Donde dice "No hay interfaz" (2 arriba), use el cuadro desplegable para seleccionar su interfaz DMX. Para las interfaces compatibles con el SUT como la Sunlite-BC, Sunlite-EC, etc. seleccione "Interfaz DMX inteligente" en la lista.
- 4. Debajo aparecerá un segundo cuadro con la opción de "No hay interfaz" seleccionado. Cambie esto a "Art-Net".
- 5. En el cuadro de Art-Net, seleccione el número de universo de Sunlite al que desea dar salida utilizando el cuadro desplegable de la izquierda (3 abajo).
- 6. Seleccione a qué nodo desea enviar el universo a la derecha (4 abajo).
- 7. Repita los pasos 5 y 6 para todos los universos y nodos Art-net adicionales a los que desee dar salida.



# Cómo imprimir un parche

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



# Activación y control externo

## Teclado

Los botones pueden ser activados con el teclado del computador. Para asignar un disparo con el teclado, pulse la tecla de SHIFT y haga clic con el botón derecho del ratón a un botón y seleccione Enlazar al teclado.



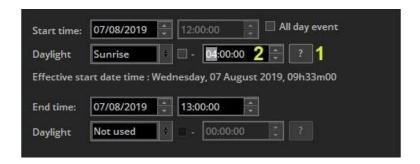
Presione la tecla que desea usar como disparador. Haga clic aquí (1) para establecer el disparo como un Disparo Veloz. Cuando presione la tecla, el botón se activará y cuando la suelte, el botón se desactivará.



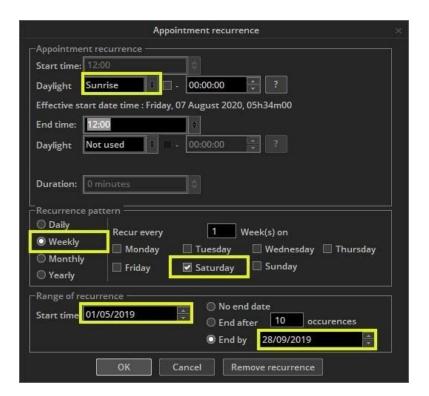
# Fecha y Hora

Puede activar a un botón con la fecha y la hora. Seleccione un botón y abra la configuración de los botones. Seleccione la pestaña de Horario (1). Hay 3 presentaciones de calendario para escoger (2). Haga doble clic en el calendario para establecer un disparador por horario.

Las escenas pueden ser activadas al amanecer y al atardecer. Puede asignar una ubicación personalizada seleccionando aquí (1) y se calculará automáticamente la hora del amanecer y del atardecer. Aquí se puede asignar un tiempo de activación relativo a la hora del amanecer o del atardecer (2). Por ejemplo, una escena podría ser desactivada 4 horas después del amanecer.



Los eventos recurrentes pueden ser activados diariamente, semanalmente, mensualmente o anualmente. Podemos establecer un margen de recurrencia entre dos fechas. Por ejemplo, tal vez desee activar un botón al atardecer todos los sábados durante el verano.



Se puede configurar un disparador para activar el botón, desactivar el botón o conmutar el botón de encendido y apagado cada vez que se llame el disparador.

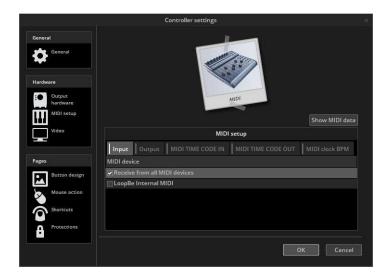


## Consolas (MIDI, DMX, EasyRemote, Joystick, DJ Virtual)

La consola es una pantalla virtual compuesta por deslizadores, botones, diales, ruedas de color, cuadrículas de X/Y, entre otros. La consola es una puerta de enlace virtual que permite controlar al Suite 3 desde una variedad de dispositivos como un controlador MIDI, un controlador DMX, un Joystick o un teléfono inteligente o tableta con EasyRemote. Puede cargar una consola prediseñada o utilizar el Editor de la consola para crear una imagen de su propio controlador. También puede crear un diseño personalizado para utilizarlo con una pantalla táctil o con la aplicación de EasyRemote para iPhone, iPad o Android. Consulte el apartado de Editor de la consola para obtener más información en cómo diseñar su propia consola.



Si se utiliza MIDI, primero hay que decirle al software de qué puerto MIDI leer. Esto lo puede establecer en la configuración del Controlador.



Para usar la consola con un controlador DMX, asegúrese de haber asignado un universo de entrada DMX dentro de la configuración de la interfaz.



Si se quiere controlar la consola desde un dispositivo iPhone, iPad o Android:

- Descargue la aplicación de EasyRemote desde la tienda de aplicaciones de Apple o de Google Play
- Asegúrese de que el teléfono inteligente o la tableta está conectado a la misma red de wifi que el computador que ejecuta el Suite 3
- Inicie la aplicación
- Si la conexión es exitosa y tiene una consola cargada en el software, verá que el Suite 3 aparece en el menú
- Easy Remote utiliza el puerto UDP 4003. Si tiene un servidor de seguridad, asegúrese de que este puerto no esté bloqueado.



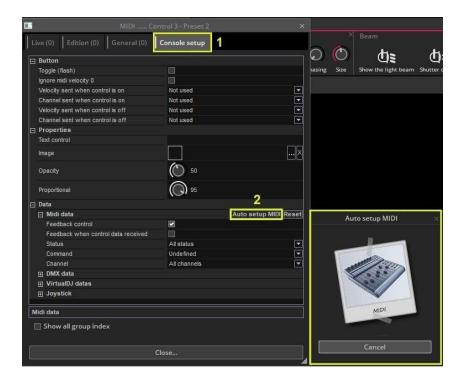
## ¿Cómo mapear los controles MIDI a la consola?

Haga un clic con el botón derecho del ratón aquí (1) para crear un preset nuevo de la consola, y seleccione su controlador. Si su controlador no aparece en la lista, deberá crear su propia consola con el editor de la consola, o mapear sus controles a una consola similar.



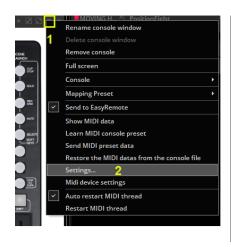
Las consolas de EasyRemote se mapean automáticamente, sin embargo, con una consola MIDI o DMX deberá configurar el mapeo. Muchas de las consolas prediseñadas están mapeadas, sin embargo, en algunos casos deberá mapear cada botón, dial, y deslizador de su controlador a la consola en el software:

- 1. Haga un clic con el botón derecho del ratón en el botón que desea enlazar a su controlador
- 2. Seleccione la pestaña de Configuración de la consola (1)
- 3. Ingrese los parámetros usted mismo o si está usando un controlador MIDI, seleccione "Configuración automática de MIDI" (2) y mueva el deslizador, dial o botón correspondiente en su controlador MIDI



Puede ver a cada comando y a su deslizador correspondiente haciendo clic en el botón de menú (1) y luego en configuraciones (2). Cuando todos los enlaces están a la vista, la consola puede parecer confusa.

Seleccione solo (3) para ver únicamente el controlador seleccionado.





## Cómo asignar a los comandos

Para asignar un comando de Suite 3 a un botón en la consola:

- 1. Pulse la tecla de SHIFT y haga clic con el botón derecho del ratón en la escena deseada
- 2. Seleccione "Enlazar con la consola"
- 3. Seleccione la acción que desea (activar el botón, cambiar el atenuador del botón, etc...)
- 4. Seleccione "Hacer un clic en la ventana de la consola" y seleccione el botón correspondiente dentro de la ventana de la consola. Si tiene conectado un controlador MIDI, mueva el botón o el deslizador correspondiente en su controlador.



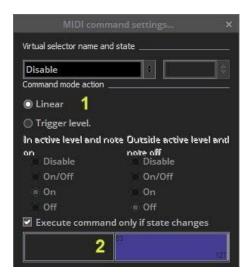


Un comando en el controlador puede usarse para activar una variedad de comandos dentro del software. Por ejemplo, puede asignar que un dial controle automáticamente la velocidad de varios botones de movimiento. Al hacer clic con el botón derecho del ratón en cualquier botón de la consola, aparecerá la ventana de configuración de la consola, en la que hay tres pestañas que le permiten asignar una variedad de comandos a la consola. Desde cualquiera de las 3 pestañas puede pulsar el botón de estrella para acceder a la lista de los comandos disponibles para esa pestaña.

- En vivo: la pestaña "en vivo" le permite controlar y asignar varias de las funciones para controlar el software en un escenario en vivo. Desde la selección de una página, la activación de un botón e incluso la creación de luminarias en vivo e incorporadas.
- Edición: la pestaña de "Edición" le da la opción de controlar los efectos y el editor desde su consola.
- General: la pestaña "General" le da el control de las funciones de pan/tilt, así como el control de RGB y CMY. En la pestaña general también puede crear Selectores Virtuales que le permiten controlar varias acciones diferentes desde un solo botón dependiendo del Selector Virtual activo en ese momento.



Al hacer doble clic en un comando se abre la ventana de configuración del comando. Desde aquí puede ajustar los valores mínimo y máximo de un deslizador o dial. Seleccione lineal (1) para controlar el nivel del botón de la consola correspondiente. En el siguiente ejemplo cuando el valor de la consola llegue a 53 (2) el canal correspondiente estará al 100%.

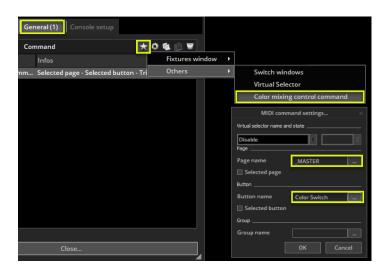


La opción de nivel de disparo cambia el valor en el que los botones serán disparados por un deslizador. Las próximas 2 columnas controlan lo que sucede cuando el valor de la consola está dentro del rango de disparo (3) y fuera del rango de disparo (4). También se puede mover al área de disparo morada (5) a lo largo de la barra para cambiar las acciones del deslizador de la consola.



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

- Haga un clic con el botón derecho del ratón en la rueda de color o en la cuadrícula de la consola
- Pulse la pestaña "General"
- Pulse la estrella en la parte superior derecha
- Vaya a Otros -> "comando de control de mezcla de colores" o "comando de control de pan/tilt"
- La rueda de color o la cuadrícula se pueden asignar a un botón seleccionando el nombre de la página y del botón.
- Asegúrese de que la propiedad del atenuador ha sido asignada a los canales adecuados dentro del editor de botones.

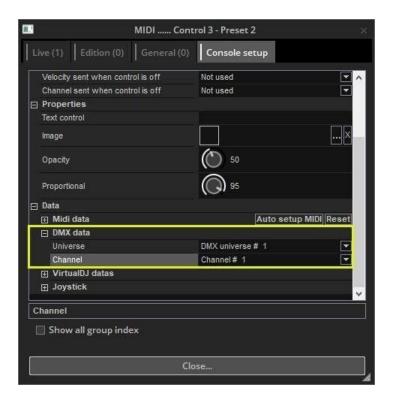




## **DMX**

Los controles dentro del software se pueden mapear a un controlador DMX. Puede usar el editor de la consola para crear una imagen de su propio controlador DMX. Para más información, consulte el apartado de Editor de la consola. Así, el controlador puede ser visto dentro de la ventana de la consola.

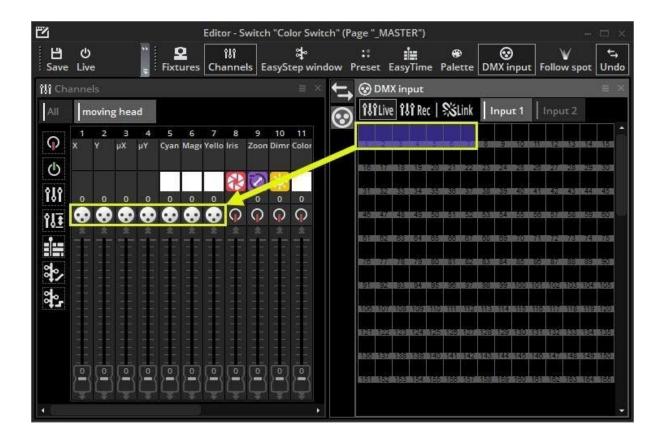
Asegúrese de que tiene la entrada DMX configurada en las configuraciones del Controlador, consulte el apartado de Manejo de las interfaces y de los universos DMX para obtener más información. Una vez creada la consola, cada control debe ser mapeado a un control de la consola. Para hacer esto, haga un clic con el botón derecho del ratón en un control de la consola y seleccione el universo y el canal de entrada DMX.



Una vez que el controlador DMX se mapea a la consola, puede mapear los deslizadores, diales y botones de los controladores a prácticamente cualquier función del software. Para más información, consulte el apartado de Consola.

#### Parche directo de DMX

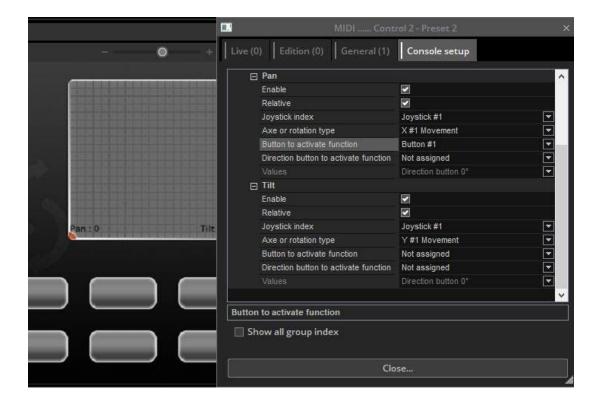
Un canal de entrada DMX también se puede asignar directamente a un canal de luminaria dentro del editor de botón. Pulse aquí (1) para abrir el panel de la entrada DMX, luego arrastre el canal de entrada DMX deseado hacia el canal de la luminaria.



# **Joystick**

Puede controlar una cuadrícula de paneo e inclinación con un joystick. Esto se configura usando la consola.

- Crear una consola con una cuadrícula de X/Y o cargar una consola existente como "10 botones, color, Pan/tilt" o "EasyRemote 2".
- Vincular la consola con una zona X/Y o con un grupo de luminarias (consulte el apartado de la consola para más información)
- Haga un clic con el botón derecho del ratón en la cuadrícula y pulse la pestaña de "configuración de la consola" Las siguientes opciones están disponibles:
- Paneo: configure las opciones del Joystick para la propiedad de paneo de la cuadrícula de X/Y
- Inclinación: configure las opciones del Joystick para la propiedad de inclinación de la cuadrícula de X/Y
- Habilitar: le permite al joystick controlar a la cuadrícula
- Índice del Joystick: si tiene creado varios Joysticks, puede seleccionar cuál joystick va a utilizar con la cuadrícula seleccionada
- Eje o tipo de rotación: elija qué propiedad del joystick quiere usar para controlar el paneo o la inclinación de la cuadrícula. Las opciones mencionadas aquí dependen del joystick que está conectado. Normalmente es mejor utilizar el movimiento de X para el paneo y el movimiento de Y para la inclinación
- Botón para activar la función: Se puede seleccionar un botón del joystick que debe mantenerse pulsado para activar el control
- Botón de dirección para activar la función: si el joystick tiene un botón de dirección, este se puede elegir para activar el control
- Valores: si se elige un botón de dirección para activar el control, elija la dirección en la que debe ajustarse el botón

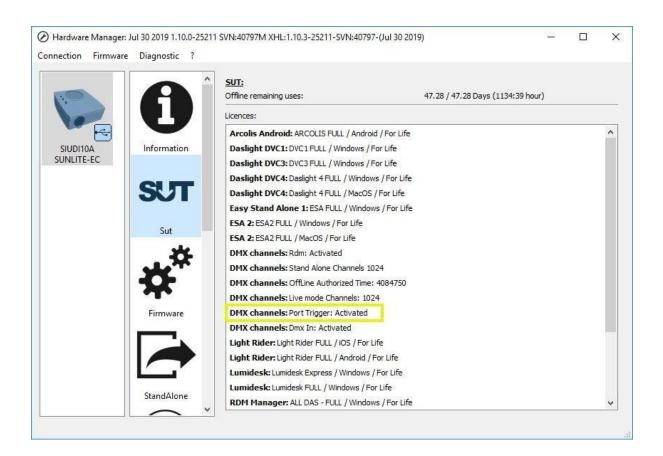


### Puertos de la interfaz

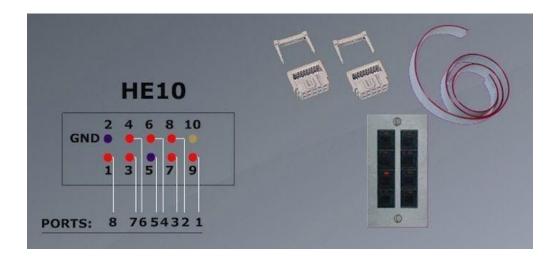
Algunas interfaces DMX vienen con 8 puertos de contacto seco en la parte trasera.



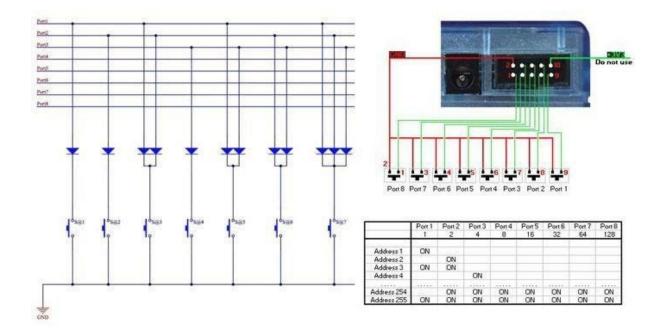
Nota: Los puertos de hardware requieren de una licencia de SUT para funcionar en varias interfaces DMX. Para comprobar su licencia, abra la herramienta del administrador del Hardware, conecte su interfaz y compruebe la pantalla del SUT. Si ve la línea que dice "Canales DMX: Disparador de Puerto: Activado" su interfaz ya tiene una licencia. Si no, puede comprar una licencia a un precio bajo en la tienda en línea store.dmxsoft.com Las licencias de SUT no son necesarias para los controladores DMX de montaje en la pared.



Esta toma es una toma HE10 de un puerto de la interfaz Puede conectar un panel táctil de 8 botones a esta toma. Esto funciona al puentear cada uno de los 8 pines del disparador con el pin a tierra.

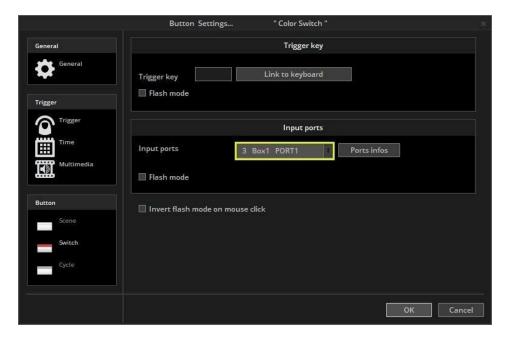


Puede conectar hasta 255 botones combinando los 8 puertos en código binario. Por ejemplo, si los puertos 1, 2 y 3 están conectados al pin a tierra, esto activará la dirección 7. Una forma de combinar los puertos de un conmutador de contacto seco sería insertar un diodo entre el conmutador y los puertos. Puede utilizarse un diodo de uso general para señales pequeñas como el 1n4148.



Una vez que las conexiones del puerto se hayan establecido. Pueden ser asignadas para activar una escena dentro de los ajustes de la escena en la pestaña de Disparador. Si hace el direccionamiento de los puertos en código binario, asegúrese de seleccionar la Dirección 8 por ejemplo, en vez del Puerto 8.

También puede configurar un disparador de puerto desde los botones anterior y siguiente situados en la interfaz.

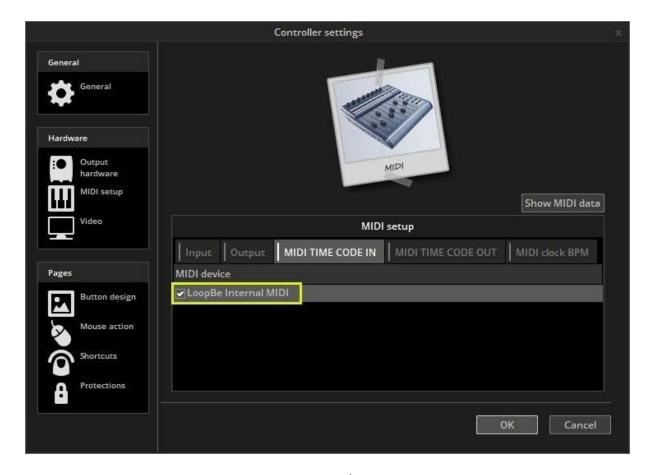


# El código de tiempo MIDI (MTC, por sus siglas en inglés)

El código de tiempo MIDI (MTC, por sus siglas en inglés) es un tipo de mensaje de MIDI creado para fines de sincronización. Puede utilizar el código de tiempo Midi para sincronizar un ciclo con un dispositivo externo como un reproductor de CD, un software de video y sonido de terceros o un generador de SMPTE.

Para utilizar el código de tiempo MIDI, primero debe asegurarse de tener conectada una interfaz MIDI a su computador.

Diríjase a la configuración general y seleccione la pestaña de configuración de MIDI. Seleccione el dispositivo del que desee recibir el código de tiempo o al que desee enviarlo. En el siguiente ejemplo, hemos seleccionado un puerto MIDI virtual (proporcionado por un software de terceros) como la entrada. Los puertos midi virtuales proporcionan una forma fácil de transferir datos midi entre los softwares que se ejecutan en el mismo ordenador.



Una vez que tenga conectado su dispositivo de Código de tiempo MIDI, seleccione el botón de ENTRADA para empezar a recibir la señal de código de tiempo. Para enviar código de tiempo a otro dispositivo mientras se reproduce el ciclo, seleccione el botón de SALIDA.



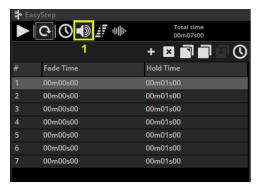
Nota: cuando el botón de ENTRADA de MIDI está habilitado en la ventana del ciclo, al pulsar el botón de play no se iniciará la reproducción. La ventana del ciclo está escuchando los datos del MTC y solo comenzará la reproducción cuando estos sean recibidos por el dispositivo MIDI seleccionado.

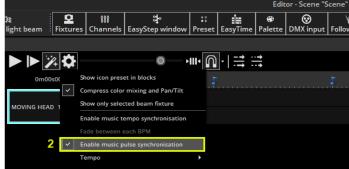
## **Audio**

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

- 1. Pulse aquí para habilitar la función de audio en una secuencia de EasyStep
- 2. Pulse aquí para habilitar la función de audio en una secuencia de EasyTime

Observe que los valores de la línea de tiempo cambian a notas musicales. Estas pueden ser arrastradas para cambiar el lugar donde la cabeza lectora saltará en cada ritmo.





#### Selección de sonido a la iluminación

Para poder activar una escena con audio, primero debe seleccionar el modo de detección de sonido a la iluminación. Pulse en otras Ventanas en la pestaña de "Controlador" de la franja de la barra y seleccione "Sonido a la iluminación".

La ventana presenta 5 opciones:

- Manual: elige las pulsaciones por minuto (BPM, por sus siglas en inglés) manualmente en el recuadro.
- Toque: toque al BPM presionando el botón de toque
- Análisis de audio: calcula el BPM de una señal de audio entrante
- BPM por medio del reloj de Midi: detecta una señal por medio del reloj de midi enviada desde un software y de mezcladores de DJ de alta gama. Tenga en cuenta que primero tendrá que seleccionar un dispositivo midi en la configuración del controlador.

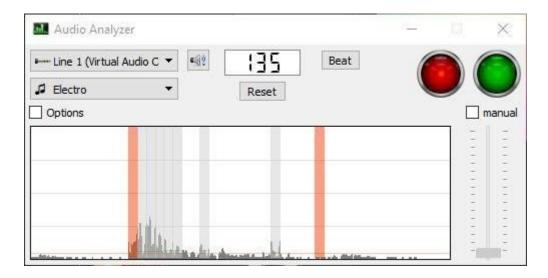
• DJ virtual: como sistema de sincronización personalizado utilizado por el software de DJ virtual

El BPM por medio del reloj de Midi suele ser la manera más precisa de detección de BPM porque el software de DJ analizará el BPM del archivo de audio antes de que se reproduzca.



#### Analizador de audio

El analizador de audio es una herramienta que detecta las pulsaciones por minuto (BPM, por sus siglas en inglés) de una pieza musical. El dispositivo de entrada se puede seleccionar en el cuadro de selección de la parte superior izquierda, y el analizador se encargará del resto.



## Configuración avanzada - Filtros y Presets

Para acceder a la configuración avanzada, seleccione la casilla de "Opciones". Los siguientes ajustes están disponibles:

- Presets: todos los ajustes se pueden guardar en un preset. Para guardar un preset, seleccione "Añadir"
- Nombre: Ingresar un nombre para el preset seleccionado (a los presets por defecto no se les puede cambiar el nombre)
- BPM: establecer el BPM mínimo y máximo a ser detectado

- Filtro: indicar al analizador de audio que sólo analice ciertas frecuencias. Por ejemplo, que solo escuche las frecuencias del bajo, añada un filtro de paso bajo de 150Hz o menos
- Enviar pulsaciones siempre: el analizador de audio continuará enviando las BPM, incluso cuando se detenga la música.

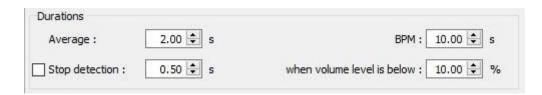
El analizador de audio calcula las BPM al detectar los picos en el audio. El pico se calcula tomando una muestra de la señal de audio entrante (unos cuantos milisegundos), calculando el nivel de volumen promedio y comparándolo con el nivel de volumen promedio de una muestra mayor (unos cuantos segundos). La sensibilidad determina las veces que el nivel de la muestra pequeña debe ser superior al nivel de la muestra grande para ser marcado como un pico. Por ejemplo, si la sensibilidad está establecida a 2 y el volumen promedio es de 20%, entonces la señal entrante debe alcanzar al 40% para ser marcado como un pico. El disminuir la sensibilidad le permitirá detectar más picos y aumentarla detectará menos picos, pero por lo general será más fiable. La música muy comprimida necesita una sensibilidad menor.



## Configuración avanzada - Duraciones

- Promedio: establece la longitud de la ventana de muestra más grande para calcular el nivel de volumen promedio.
- BPM: cuánto tiempo hay que esperar antes de emitir un BPM diferente.
- Normalización: si la entrada de audio es muy silenciosa, el analizador de audio subirá el nivel del volumen después del tiempo establecido. Por ejemplo, el valor establecido por defecto es de 5 segundos, por lo que el nivel de volumen se analizará durante un período de 5 segundos. Si el nivel más alto durante este período es del 50%, entonces el nivel de entrada se multiplicará por 2
- % de normalización: establece el límite de cuándo normalizar. Por defecto, este valor se establece en el 50%, de manera que si el volumen promedio es superior al 50% no se normalizará.
- Detener la detección y el %: si no se marca la casilla de "enviar pulsaciones siempre", el analizador de audio dejará de enviar pulsaciones al software de control después del tiempo indicado cuando el nivel del volumen sea inferior al % especificado. Por defecto, si el volumen cae por debajo del 4% durante más de 0,5 segundos, el analizador de audio dejará de enviar las pulsaciones.

Si hay mucho ruido en el audio de entrada, se recomienda aumentar este nivel.



## Detección de la pulsación

Además de activar a una escena por medio de las BPM de la música, también puede activarla con el pulso de la música. A diferencia de las BPM que proporcionan un ritmo consistente, la detección de pulso le permite saltar entre pasos cada vez que el pico de una señal de audio alcanza su límite (establecido automáticamente en el analizador de audio). Pulse aquí para activar la detección de pulso en una secuencia de EasyStep.



## Detección de los gráficos de barras

Los gráficos de barras le permiten filtrar una banda de audio y enlazarla a una línea de tiempo de EasyTime. Esto le permite crear muchos efectos interesantes basados en el nivel de audio dentro de una banda de frecuencia designada. Para configurar esto:

- Pulse en la pestaña de los gráficos de barras
- Ajuste la Ganancia (nivel de la señal), el Tiempo de ataque (tiempo que tarda en responder a un nivel de audio en aumento) y el Tiempo de liberación (tiempo que tarda en responder a un nivel de audio en disminución), la frecuencia y el ancho

• Haciendo clic en la flechita blanca en la parte superior de la banda puede añadir, eliminar y cambiar el nombre de las bandas de frecuencia.



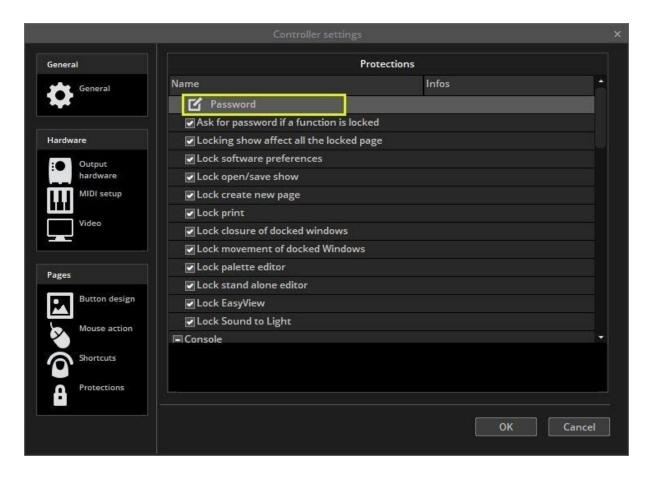
Para asignar una banda de gráficos de barras a una línea de tiempo de EasyTime, haga clic en la casilla del temporizador de huevo para alternar entre el modo de tiempo y de gráficos de barras y haga un clic con el botón derecho del ratón en la casilla para elegir la banda de frecuencia a la que desea que responda la línea de tiempo.



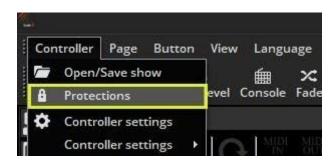
# Otras características

# Privilegios de acceso

Varias partes del software se pueden bloquear y proteger con una contraseña. Los privilegios de acceso se pueden configurar dentro de la pestaña de Protecciones de la configuración del Controlador. Pulse aquí (1) para establecer una contraseña nueva.



Haga clic sobre la tecla de bloqueo para bloquear las funciones seleccionadas. Observe que aparece un icono de candado al lado de cada función bloqueada. Para bloquear o desbloquear un show, seleccione Controlador > Protecciones en el menú, luego ingresar la contraseña, si se le pide.

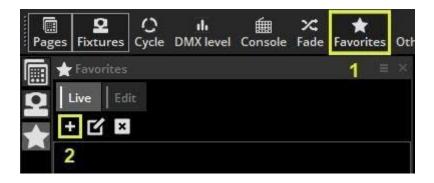


## ¿Olvidó su contraseña?

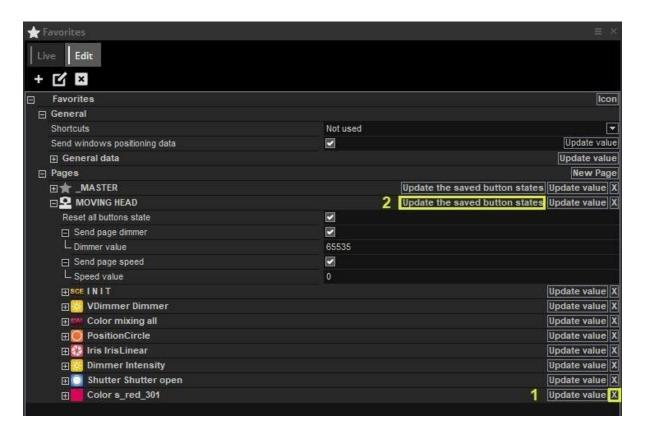
La contraseña se guarda en el archivo XML global del show. Esto lo puede encontrar navegando a la carpeta de Datalight en el directorio raíz del software, seleccionando su carpeta del show y abriendo el archivo XML global.

## **Favoritos**

Un favorito es como un macro. Le permite guardar y recuperar un estado del software. La vista de favoritos se puede abrir aquí (1) y puede crear un favorito nuevo aquí (2).



Los favoritos se pueden modificar seleccionando la pestaña de Editar. Los favoritos están organizados por página. En el siguiente ejemplo, el preset de color rojo (1) puede ser eliminado de los favoritos seleccionando el botón de X. Para actualizar el estado de una página en particular, seleccione los botones que desea incluir dentro de los favoritos, luego seleccione "Actualizar el estado de los botones guardados" (2).



Los favoritos también pueden guardar las posiciones de las ventanas, esto se puede hacer seleccionando "Actualizar valor" en el parámetro de "Enviar Posicionamiento de ventanas".



## Multimedia

El software tiene la capacidad de reproducir archivos de audio y vídeo (si se codifica correctamente). Para incluir un archivo de audio o video, seleccione un botón, abra la configuración de los botones y seleccione la pestaña de video.

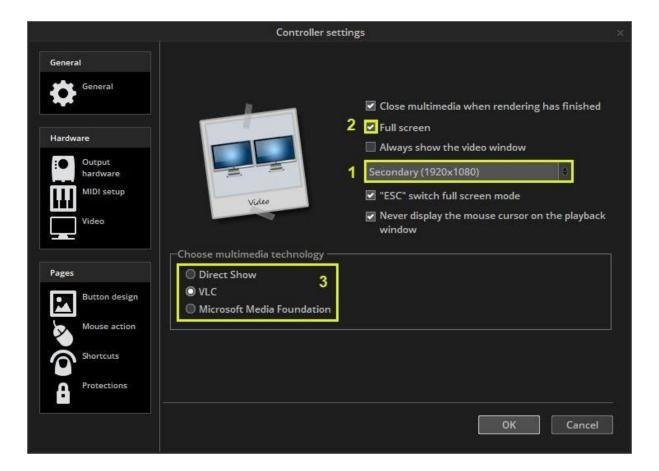
- Coloque el archivo audiovisual aquí (1)
- Aquí (2) puede probar su video y ajustar los indicadores inicial y final
- Cambie entre el video y el sonido aquí (3), y haga un bucle de su video aquí
- Arrastre aquí (4) para ampliar y reducir la línea de tiempo



Si desea que la salida del video se realice desde un monitor secundario (1), esto se puede configurar en la "configuración del Controlador" en la pantalla de Video.

También puede configurar el video para que se reproduzca en la pantalla completa y cambiar el procesador del video (3).

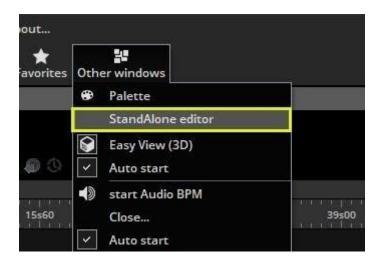
(2) Puede ser necesario reiniciar el software antes de que se apliquen algunos de estos ajustes.



## Editor autónomo

Puede guardar escenas y conmutadores en la memoria autónoma de su interfaz para que puedan ser reproducidos sin un computador. Es recomendable que haga una copia de seguridad de algunas de sus escenas en la interfaz en caso de un fallo del computador. Puede acceder al editor autónomo aquí.

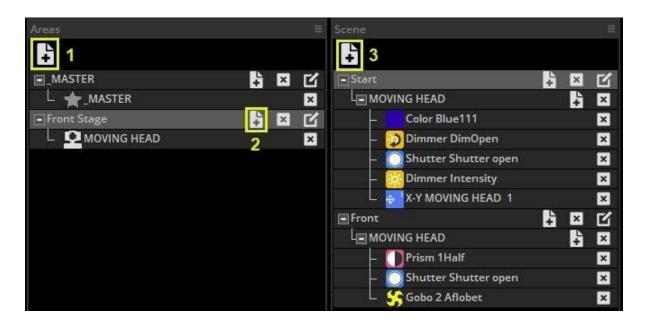
Importante: esta característica solo funcionará con las interfaces que tengan una tarjeta de memoria SD extraíble para el almacenamiento. Para las interfaces con memoria flash interna necesitará utilizar el software de Easy Stand Alone.



Puede escribir la memoria de varias interfaces simultáneamente, pulse aquí (1) para añadir una interfaz.

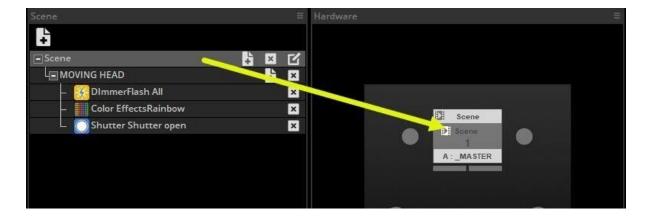


Algunas interfaces tienen áreas en las que se pueden cargar las escenas. Puede crear áreas nuevas aquí (1). Puede asignar páginas a un área haciendo un clic aquí (2). Puede crear escenas autónomas nuevas aquí (3).

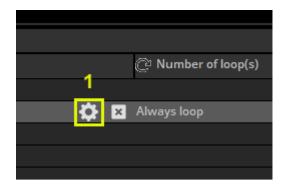


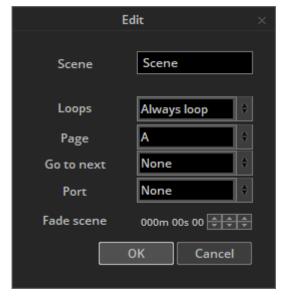
## Cómo crear una escena autónoma

Una escena autónoma puede incluir una combinación de botones de ESCENA y de CONMUTADOR. Pulse aquí (1) para insertar un botón nuevo. Arrastre la escena desde el panel de escena hasta uno de los 99 espacios de escenas. Asegúrese de que está seleccionada el área correcta.

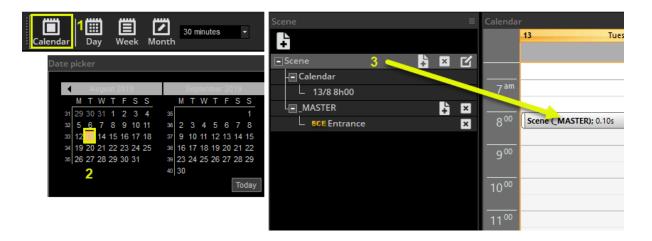


Una vez arrastrada su escena autónoma a la interfaz, puede editar otras configuraciones de escena como bucle y activación de puerto seleccionando aquí (1).





Algunas interfaces tienen un reloj y calendario interno para que las escenas puedan ser activadas por fecha y hora. Las activaciones por fecha y hora pueden ser asignadas en la pestaña de calendario (1). Seleccione la fecha (2) y la escena de la izquierda (3) y arrastre hacia el calendario. El tiempo se puede modificar al hacer doble clic en una escena en el calendario.



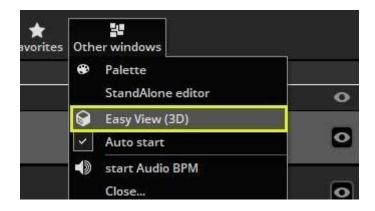
Nota: las activaciones por horario creadas dentro de la configuración de los botones no se aplican en el modo autónomo. Una vez que las escenas autónomas han sido creadas y asignadas, la memoria puede ser escrita aquí (1).



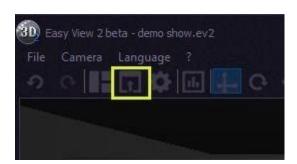
# Otras herramientas

## Easy View 2

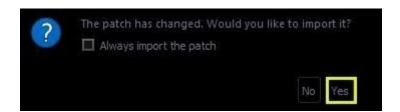
Para iniciar el visualizador 3D, seleccione "Easy View (3D)".



La ventana puede aparecer encima de todas las otras Ventanas, para deshabilitar esta función, seleccione ver y pulse aquí.

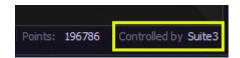


Al abrir Easy View 2 desde el software se le preguntará si desea importar sus luminarias parcheadas. Responder "sí" los importará al entorno 3D.



Para organizar sus luminarias e importar otros objetos, seleccione Crear vista. Para evitar perder su trabajo, asegúrese de guardar su escena de Easy View 2 usando Archivo > Guardar como.

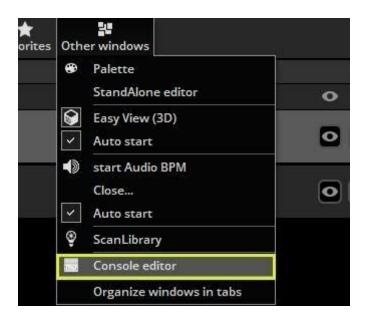
Las luminarias en el visualizador 3D se comunicarán automáticamente con sus luminarias en el software.



## Editor de la consola

Con el editor de la consola, puede crear una pantalla virtual para controlarla por medio de una pantalla táctil o por un dispositivo iPhone, iPad o Android utilizando la aplicación de EasyRemote. También puede utilizar el editor de la consola para crear una representación gráfica de su controlador MIDI o DMX con deslizadores, diales y botones movibles. Estos pueden ser vinculados a casi todas las funcionalidades del software. Consulte el apartado de Consola para obtener más información sobre cómo cargar y mapear una consola prediseñada.

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



Para añadir un componente, seleccione el componente en la barra y haga clic en el lugar deseado de la consola.

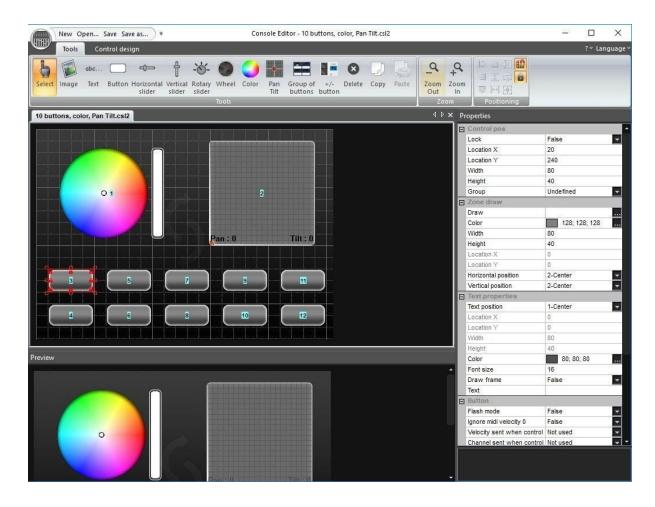
Aparecerá una lista de componentes disponibles. Haga clic en "Por defecto" para añadir un componente sin revestimiento. Los componentes por defecto son mejores para las consolas de EasyRemote porque el revestimiento del componente se almacena dentro de la aplicación del teléfono inteligente o tableta, por lo tanto, los tiempos de carga son mucho más rápidos.

Los componentes se pueden mover al arrastrarlos, asegúrese de que la opción de bloqueo está desactivada en la parte superior derecha de la barra. Para cambiar el tamaño de un objeto, arrastre uno de los 8 cuadrados. Si se mantiene pulsada la tecla Alt y se arrastra, se cambiará el tamaño de la zona del componente, manteniendo el tamaño de la imagen del componente. Cada zona del componente puede incluir una imagen y un poco de texto.

Las propiedades de los componentes seleccionados aparecen a la derecha. Estas incluyen:

- Posición
- Tamaño

- Grupo: Los componentes pueden ser agregados a un "Grupo" (o a un "Banco").
   Un objeto de "Grupo de botones" puede entonces ser asignado al grupo. Esto permite que se asignen diferentes controles al componente dependiendo del botón de grupo seleccionado.
- Zona de dibujo: aquí puede ajustar el tamaño de la imagen, el diseño del control usado (archivo .ccd), y la posición y la alineación de la imagen dentro de la zona.
- Propiedades del texto: Cada zona puede contener una imagen y algo de texto, aquí puede establecer el texto, el color, la fuente y la alineación por defecto dentro de la zona
- Botón: el comportamiento del botón por defecto se puede establecer aquí, como el "modo flash" (el botón se suelta cuando lo suelta con el ratón) y la información de la velocidad MIDI.
- Datos: aquí es donde se hacen los mapeos de MIDI y de DMX. Para los usuarios de iPhone, iPad y Android, las asignaciones de EasyRemote se hacen automáticamente.



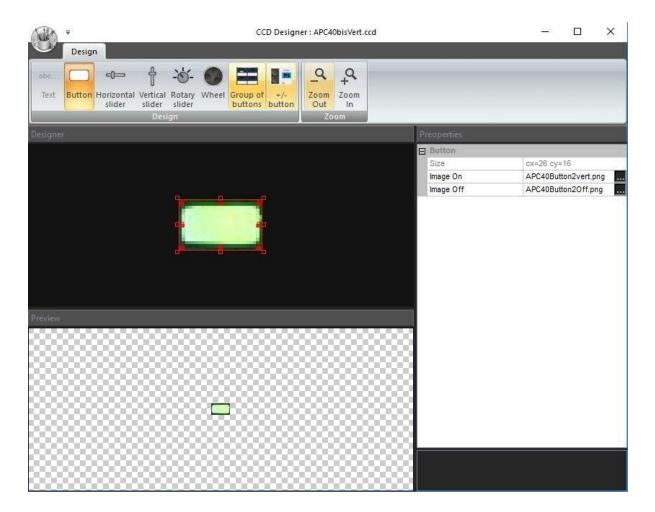
## Diseño personalizado de los componentes

Le recomendamos que se usen diseños de componentes "por defecto" cuando sea posible, ya que estos pueden ser fácilmente redimensionados, coloreados y pueden ser enviados a través de la red a un teléfono inteligente o a una tableta. Sin embargo, en algunas circunstancias es necesario diseñar un revestimiento personalizado para un botón, deslizador o dial. El diseñador CCD puede ser usado para crear componentes personalizados.

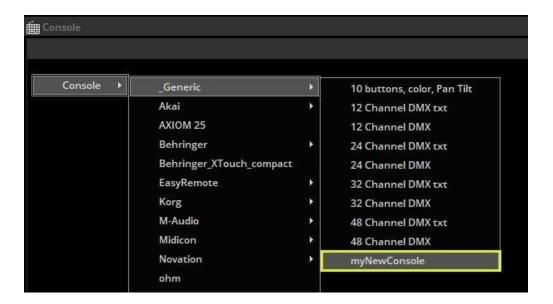
Para crear un componente personalizado:

1. Pulse en la pestaña de "diseño de control"

- 2. Pulse en el botón de "Nuevo" en la franja de la barra, o en el botón de "Editar" para editar un archivo CCD existente
- 3. Cada archivo de CCD puede tener 1 de cada componente. El tipo de componente puede ser seleccionado en la franja de la barra
- 4. El diseño del componente aparece en la parte superior y una vista previa del componente aparece en la parte inferior
- 5. Las propiedades las puede ajustar a la derecha como imagen, posición del cursor, imagen del cursor, ángulo del dial...



Una vez que tenga su consola guardada, aparecerá en la lista de selección de consolas. Consulte el apartado de "La Consola (MIDI, DMX, EasyRemote)" para obtener más información sobre cómo mapear una consola y asignar los comandos del software.

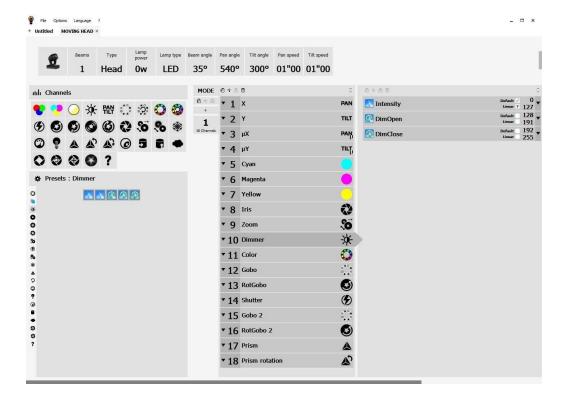


# Editor de Scan Library

El editor de Scan Library le permite crear su propio perfil de la luminaria para usarlo con el software. Antes de crear su propio perfil de la luminaria, compruebe que no haya sido creado por otro usuario, consulte los foros de SSL accediendo a su cuenta en www.nicolaudie.com

Si está editando una luminaria que el software ya utiliza, deberá reiniciar el software antes de que los cambios tengan efecto.

Si se quiere regenerar a los botones previamente programados luego de modificar un perfil, deberá parchear nuevamente las luminarias. Puede acceder a la ventana de parcheo desde el recuadro de diálogo de los ajustes de la página.

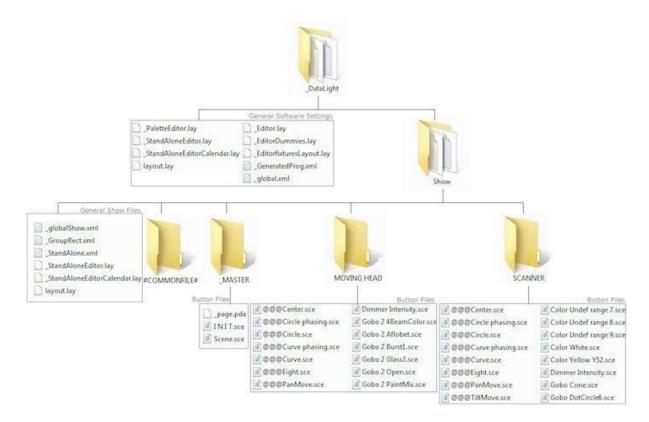


# **Apéndice**

## Estructura del show

Aquí tiene un diagrama de la estructura de un show. Observe que cada botón se guarda como un archivo separado. Por lo tanto, solo debe guardar manualmente lo que realiza dentro del editor de botón, todo lo demás se guarda automáticamente. Esto también hace que sea muy fácil copiar las carpetas de páginas y los archivos de botones entre los diferentes programas.

Al hacer clic en el botón de guardar en el recuadro de diálogo de abrir y guardar el show, se van a comprimir todos estos archivos en un solo archivo del show, lo que le permitirá crear fácilmente una copia de seguridad o utilizar el show en un computador diferente.



# Controladores MIDI mapeados previamente

#### Elation MidiCon Pro

#### Sección izquierda

Los deslizadores y los botones a la izquierda se utilizan para controlar las páginas (1). Cada una de las 8 columnas representan una página. Se pueden seleccionar 8 bancos de páginas usando las flechas de arriba y abajo lo que permite controlar hasta 64 páginas. Esto se puede ampliar a 128 si es necesario mediante el mapeo de las 8 páginas restantes.

Cada columna está mapeada a lo siguiente:

-Flecha derecha: selecciona el siguiente botón de la página (2)

-Flecha izquierda: selecciona el botón anterior en la página (3)

-Número: selecciona la página (4)-Deslizador: atenúa a la página (5)

#### Sección del centro

- -Deslizador maestro: controla el atenuador maestro de todo el show (1)
- -BO: abre y cierra los haces de luz de todas las luminarias en todo el show (2)
- -Botón de matriz 4x4: selecciona un tipo de compresión y de efecto. Use las flechas para circular por las compresiones de la página seleccionada. El botón 'Otro', abajo a la derecha, permite seleccionar los botones que no están incluidos en ningún tipo de compresión o efecto
- -Botón de matriz 5x4: actualmente no se usa, a excepción de la tecla 'Enter' que se usa para reproducir el botón seleccionado. Estos pueden ser mapeados a escenas y conmutadores favoritos. (3)
- -Botón de matriz 5x2: estos están mapeados a las funciones del software. Editar un botón, cerrar el editor de botón, crear una escena, crear un conmutador, crear un ciclo, grabar un ciclo, grabar una edición en vivo, borrar una edición en vivo, tocar el BPM, sincronizar el BPM (4)

#### Sección Derecha:

Esta área se usa para elegir a las luminarias, las escenas, los conmutadores y a los ciclos en la página seleccionada. Tiene disponible 4 bancos de 32 botones. El banco se puede cambiar usando las flechas de arriba y abajo dándole acceso a 128 botones, luminarias o grupos. Esto se puede ampliar a 512 mediante el mapeo de las 12 páginas restantes. Las funciones de los 32 botones dependen del botón de modo seleccionado a la izquierda:

Fixt: Selecciona las luminarias

Grp: Selecciona los grupos Sel: Selecciona los botones

Btn: Reproduce a los botones

#### Sección de la rueda

Las ruedas cambian la velocidad, la fase, el tamaño y la atenuación del botón seleccionado. Al presionar las ruedas se restablecerá el valor por defecto. Si se selecciona un tipo de efecto de mezcla de colores, las ruedas controlarán los colores rojos/cian, verde/magenta, azul/amarillo, y atenuador. Si se selecciona un efecto de pan/tilt, las ruedas controlarán el paneo, la inclinación, el paneo de 16 bit, y la inclinación de 16 bit. Las 2 flechas se pueden utilizar para saltar entre las escenas seleccionadas dentro del tipo de compresión o efecto seleccionado.



#### Elation MIDICon 2

## Sección izquierda (excluyendo los botones S)

- -Deslizador maestro: controla el atenuador maestro de todo el show (1)
- -BO: abre y cierra los haces de luz de todas las luminarias en todo el show (2)
- -Botón de matriz 4x4: selecciona un tipo de compresión o efecto. Use las flechas para circular por las compresiones de la página seleccionada. El botón derecho de "?" permite seleccionar los botones que no están incluidos en ningún tipo de compresión o efecto (3)
- -Botón de matriz 5x4: actualmente no se usa, a excepción de la tecla 'Enter' que se usa para reproducir el botón seleccionado. Estos pueden ser mapeados a escenas y conmutadores favoritos.
- -Botón de matriz 5x2: estos están mapeados a las funciones del software. Editar un botón, cerrar el editor de botón, crear una escena, crear un conmutador, crear un ciclo, grabar un ciclo, grabar una edición en vivo, borrar una edición en vivo, tocar el BPM, sincronizar el BPM

#### Sección del centro

- -Deslizador maestro: controla el atenuador maestro de todo el show
- -BO: abre y cierra los haces de luz de todas las luminarias en todo el show

#### Sección Derecha:

Esta área se usa para elegir a las luminarias, las escenas, los conmutadores y a los ciclos en la página seleccionada. Está disponible 1 banco de 32 botones dándole acceso a 32 botones, luminarias o grupos, esto se puede ampliar a 512 al mapear a las 15 páginas restantes. Las funciones de los 32 botones dependen del modo seleccionado. Se puede cambiar el modo usando los botones S del 1-6.

- -S1 Fixt: selecciona a las luminarias
- -S2 Grp: selecciona a los grupos
- -S3 Sel: selecciona a los botones
- -S4 Btn: reproduce a los botones
- -S5 Rec: graba una edición en vivo
- -S6 Borrar: borra una edición en vivo
- -Los 8 botones de las letras (A-H) se utilizan para seleccionar un tipo de efecto o compresión.

#### Sección de las ruedas

Las ruedas cambian la velocidad, la fase, el tamaño y la atenuación del botón seleccionado. Al presionar las ruedas se restablecerá el valor por defecto. Si se selecciona un tipo de efecto de mezcla de colores, las ruedas controlarán los colores rojos/cian, verde/magenta, y azul/amarillo. Si se selecciona un efecto de pan/tilt, las ruedas controlarán el paneo, la inclinación, y el paneo de 16 bit.



#### Elation MIDICon

#### Sección izquierda (1)

Los deslizadores y los botones a la izquierda se utilizan para controlar las páginas. Cada una de las 8 columnas representan una página. Se pueden seleccionar 8 bancos de páginas usando las flechas de arriba y abajo lo que permite controlar hasta 64 páginas. Esto se puede ampliar a 128 si es necesario mediante el mapeo de las 8 páginas restantes.

Cada columna está mapeada a lo siguiente:

- -Flecha derecha: selecciona el siguiente botón de la página
- -Flecha izquierda: selecciona el botón anterior en la página
- -Número: selecciona la página
- -Deslizador: atenúa a la página

#### Sección del centro (2)

- -Deslizador maestro: controla el atenuador maestro de todo el show
- -BO: abre y cierra los haces de luz de todas las luminarias en todo el show

#### Sección derecha (3)

Esta área se usa para elegir a las luminarias, las escenas, los conmutadores y a los ciclos en la página seleccionada. Tiene disponible 4 bancos de 32 botones. El banco se puede cambiar usando las flechas de arriba y abajo dándole acceso a 128 botones, luminarias o grupos. Esto se puede ampliar a 512 mediante el mapeo de las 12 páginas restantes. Las funciones de los 32 botones dependen del modo seleccionado. Se puede cambiar el modo usando los botones S del 1-4.

- -S1 Fixt: selecciona a las luminarias
- -S2 Grp: selecciona a los grupos
- -S3 Sel: selecciona a los botones
- -S4 Btn: reproduce a los botones
- -S5 Rec: graba una edición en vivo
- -S6 Borrar: borra una edición en vivo
- -Los 10 botones táctiles se utilizan para seleccionar un tipo de efecto o compresión.

#### Sección de las ruedas (4)

Las ruedas cambian la atenuación, la velocidad y la fase del botón seleccionado. Al presionar las ruedas se restablecerá el valor por defecto. Si se selecciona un tipo de efecto de mezcla de colores, las ruedas controlarán a los colores rojo/cian, verde/magenta, y azul/amarillo. Si se selecciona un efecto de pan/tilt, las ruedas controlarán el paneo, la inclinación, y el paneo de 16 bit.



## Behringer BCF2000

El mapeo por defecto del Behringer BCF2000 cuenta con 3 modos que pueden ser seleccionados usando los botones en la parte inferior derecha de la consola. (1)

Página: se usa para seleccionar y controlar a las páginas

Botón: se usa para seleccionar y controlar a los botones

Luminaria: se usa para realizar ediciones en vivo. Una edición en vivo le permite reproducir a una escena o a un conmutador en una selección de luminarias en lugar de todas las luminarias de una página

#### Modo de página

En el modo de página, cada una de las 8 columnas controla a una página en el show.

- -El dial codificador se usa para seleccionar un botón dentro de una página. Presione el codificador para reproducir lo seleccionado
- -La fila superior de los botones, marcada como "Play" se usan para seleccionar una página
- -La fila inferior de los botones las puede asignar el usuario, y pueden ser mapeadas a la mayoría de las funciones de los softwares

#### Modo de Botón

En el modo de botón, cada una de las 8 columnas es asignado a un tipo de efecto. Los tipos de efectos están escritos en la parte superior de la consola.

- -El dial codificador se usa para seleccionar un botón dentro de un tipo de efecto. Presione el codificador para reproducir el botón seleccionado
- -La fila superior de los botones, marcada como "Play" se usan para reproducir el botón seleccionado
- -La fila inferior de botones son asignables por el usuario como en el modo de página

#### Modo de Iuminaria

El modo de luminaria se usa para crear ediciones en vivo. Esto le permite reproducir a una escena o a un conmutador en una selección de luminarias. Para crear una edición en vivo:

- -Pulse el botón de modo de luminaria
- -Use las 2 filas de 8 botones para seleccionar un máximo de 16 luminarias
- -Vaya al modo de botón y seleccione y reproduzca a una escena o a un conmutador
- -Una nueva edición en vivo aparecerá en la parte inferior derecha de la ventana de la luminaria. Para borrar todas las ediciones en vivo, pulse el botón de "borrar" en la parte inferior derecha de la consola

Grupos codificadores

Por defecto, los 8 diales codificadores se usan para seleccionar a los botones. Los codificadores también se pueden utilizar para controlar la velocidad, la fase y el tamaño de una escena o un conmutador presionando los 4 botones de grupos de codificadores en la parte superior derecha de la consola.

