



MANUAL DEL USUARIO

CÓMO INICIAR UN NUEVO PROYECTO

V. 1.7.0

Introducción	3
El software le permite:.....	3
¿Qué es un show de luces de software (proyecto)?	3
DMX 512.....	3
Iniciar el software	4
Crear y actualizar perfiles	5
Aplicar un parche en perfiles DMX.....	6
Confirmar y validar un parche.....	7
Crear pasos, escenas y programas	8
PASO.....	8
Escena.....	9
Programa.....	9
Crear escenas con el motor de efectos.....	10
Modo Live Board.....	10
Opciones avanzadas.....	11
Glosario de términos.....	12

INTRODUCCIÓN

Este manual contiene información detallada sobre todas las características y comandos del software. Incluye procedimientos paso a paso para plataformas Macintosh y Windows; describe cómo crear e iniciar un show con facilidad y en poco tiempo; y hace referencia a manual del usuario más avanzados para obtener información adicional.

En esta guía se da por hecho que el usuario dispone de conocimientos básicos de su sistema operativo que incluyen utilizar de un mouse, abrir y cerrar archivos, y seleccionar ítems en menús y cuadros de diálogo. Para conocer más sobre estas y otras funciones básicas, refiérase al manual de su sistema operativo.



Los tutoriales de video se encuentran disponibles en línea.

EL SOFTWARE LE PERMITE:

Crear originales shows de luces para todas sus luminarias DMX de forma simple y en poco tiempo.

Ejecutar simulaciones de pruebas de sus shows de luces, en la pantalla, en vivo o en una red DMX de luminarias. Descargar shows de luces a un controlador (interfaz USB/DMX) y reproducir escenas sin necesidad de una computadora.

¿QUÉ ES UN SHOW DE LUCES DE SOFTWARE (PROYECTO)?

Un show de luces es un conjunto de comandos que les indican a los equipos de luces lo que deben hacer y cuándo deben hacerlo.

Un show de luces de software puede ser algo tan simple como una luminaria que despliega un solo color o puede incluir decenas de luminarias diferentes, cada una con su propio efecto o con capas de efectos.

Todo show de luces de software cuenta con dos componentes principales: luces y efectos. Si utiliza el parche y el editor de programas, el usuario puede añadir luces al show y asignar efectos a cada luz según sus especificaciones.

DMX 512

Todos los shows de luces diseñados con este software son totalmente compatibles con el protocolo DMX 512, para utilizar con todas las luces DMX profesionales.

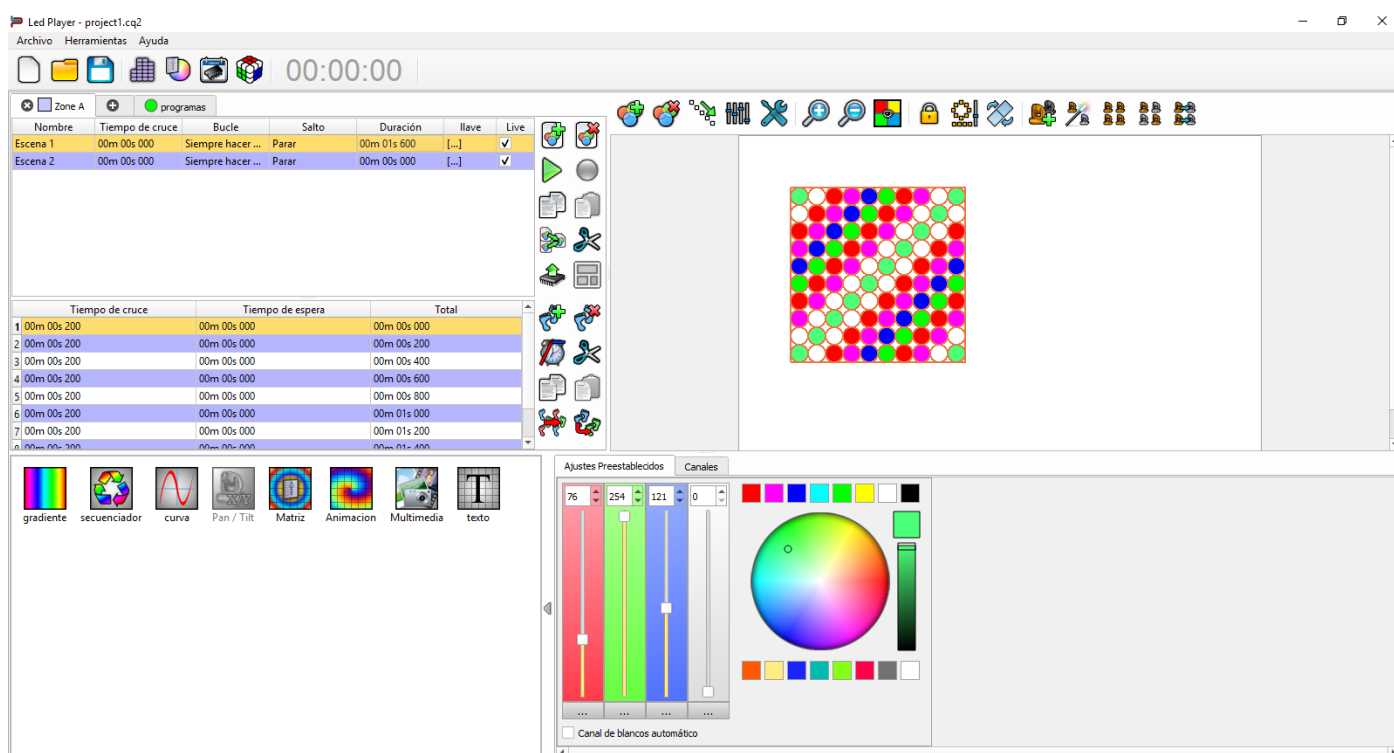
Tradicionalmente, para diseñar un show de luces DMX era necesario contar con una consola de control y con conocimientos especializados sobre el protocolo DMX 512. Sin embargo, ahora el software le permite utilizar la interfaz intuitiva y optimizada de "arrastrar y soltar" para diseñar shows de calidad profesional y compatibles con DMX directamente desde su computadora.

INICIAR EL SOFTWARE

La primera vez que abra el software, aparecerá de inmediato la vista de editor.

El modo editor es el modo principal del programa. Le permite realizar el 85% de las funciones disponibles. Con este modo puede crear **perfiles** de equipos, **parches** de perfiles, pasos, escenas, programas y configurar diversas opciones avanzadas.

La pantalla cuenta con un diseño fácil de usar que les permite a usuarios profesionales y principiantes manejar el software en cuestión de minutos.



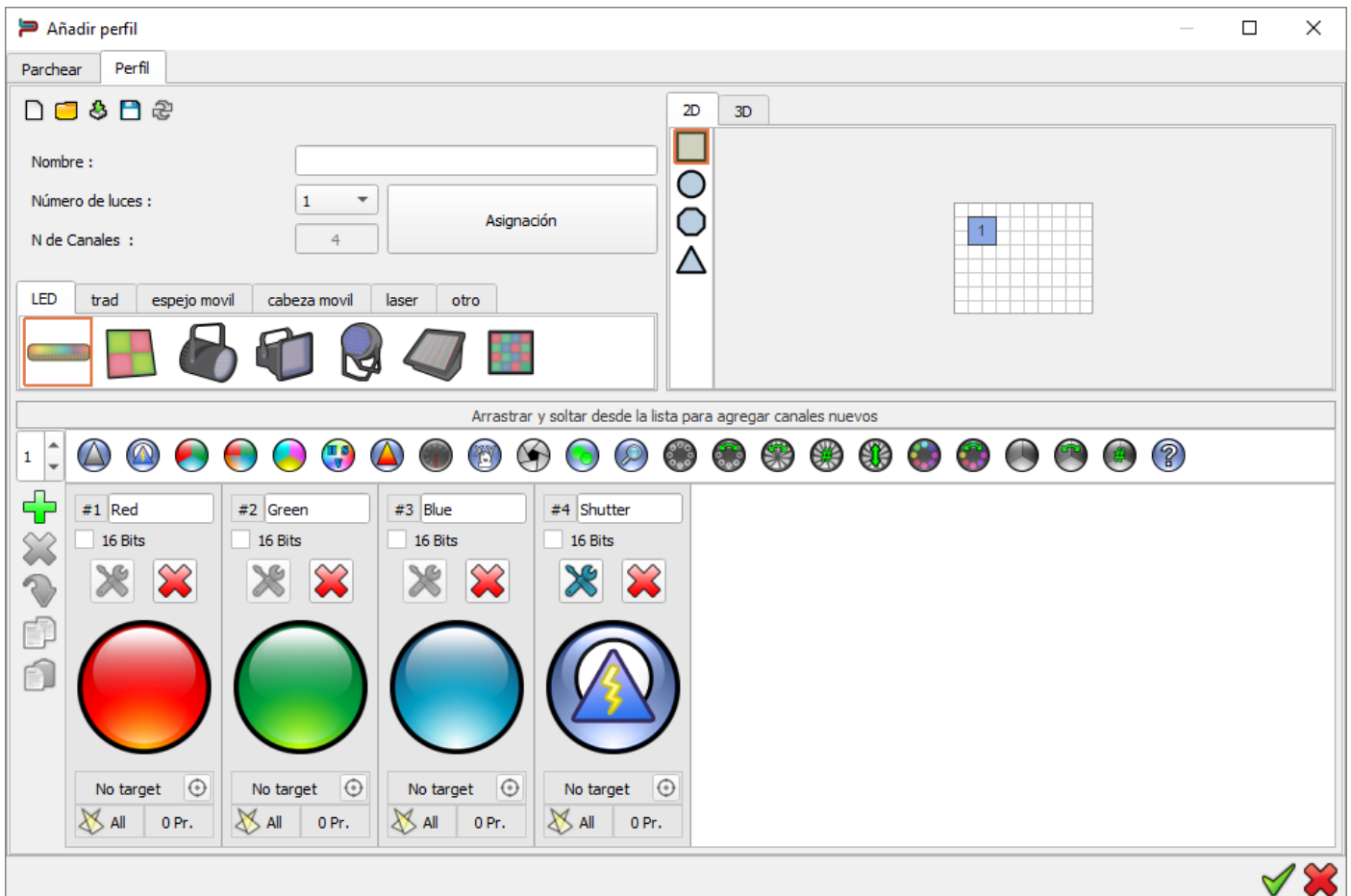
Ventana del modo editor

La primera vez que abra el modo editor, se encontrará con un show vacío, sin equipos ni programas. Lea atentamente la presente guía para familiarizarse con los procedimientos y así poder crear con éxito un show.

El primer paso para crear un show es incluir y parchear algunos perfiles del proyecto. El usuario programará el software para operar con luminarias específicas. La etapa de perfiles permite que el software reconozca y controle todas las funciones de iluminación. Primero, asegúrese de que sus perfiles estén correctamente configurados y que sean totalmente compatibles con sus equipos de iluminación.

CREAR Y ACTUALIZAR PERFILES

Crear perfiles conlleva guardar las especificaciones técnicas de sus equipos de iluminación (número de haces, pan, tilt, etc.) para que el software pueda generar funcionalidades que se correspondan con el perfil de las luces.



Editor de perfil

Para obtener más información, refiérase al manual **Cómo crear perfiles** y siga las instrucciones allí detalladas.

Todos los manuales en PDF están disponibles para descargar y están incluidos en el directorio "Manual" del CD-ROM (Mac y PC).

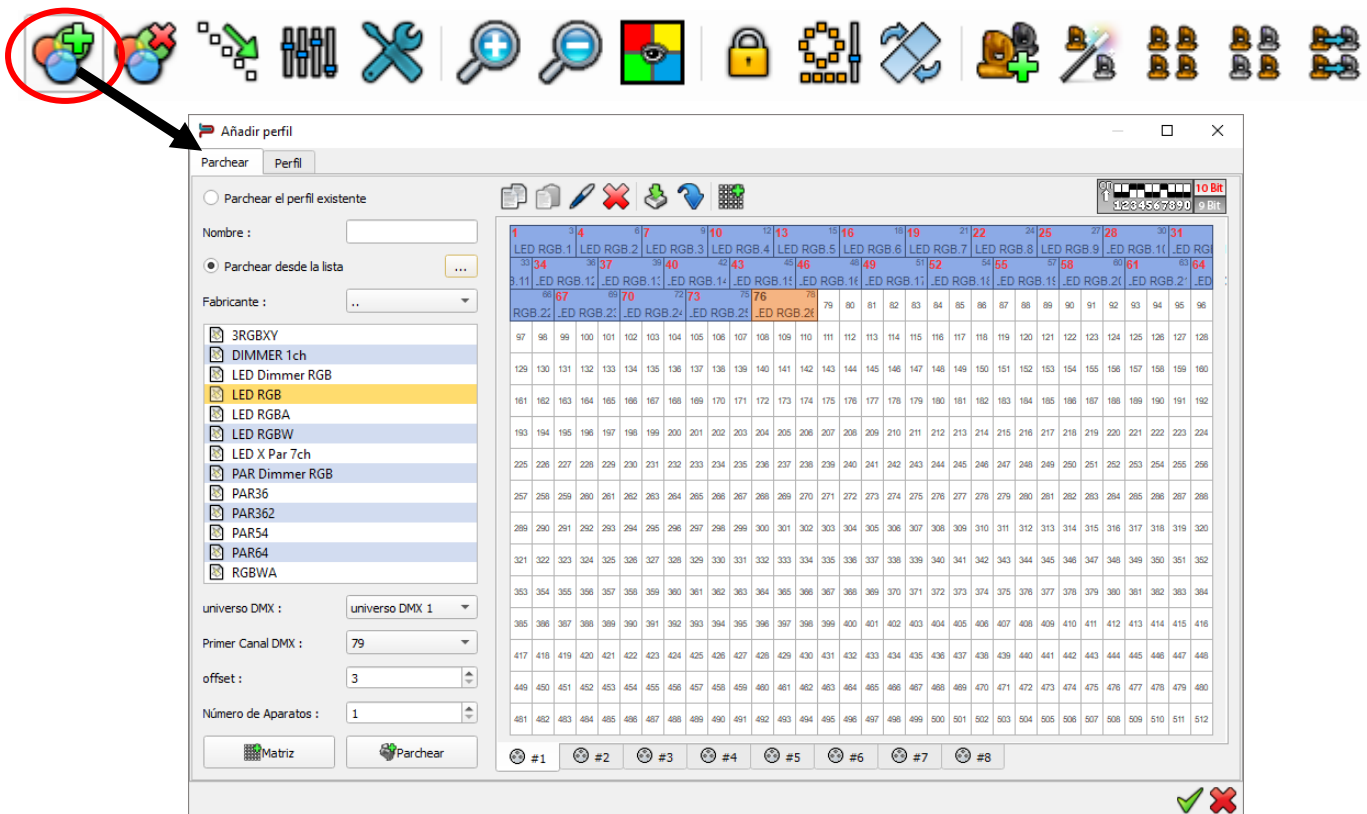
APLICAR UN PARCHER EN PERFILES DMX

Este capítulo describe cómo aplicar un parche en perfiles de luminarias fácil y rápidamente con la función "Patch Manager" incluida.

Parchear un equipo implica asignarlo a un canal DMX específico. Todos los perfiles de equipo de su show deben estar parcheados a su canal DMX específico (también conocido como dirección DMX).

Puede seleccionar una dirección DMX entre los canales 1 y 512, de acuerdo con el protocolo estándar DMX. El software envía datos DMX 512 a los equipos de iluminación. Por lo tanto, asegúrese de que los canales DMX que ha seleccionado para parchear perfiles coincidan con las direcciones DMX configuradas en sus equipos de iluminación.

El editor de parches está incluido en el software. En la vista de editor, haga clic en el botón "Añadir" para abrirlo.



Patch Manager

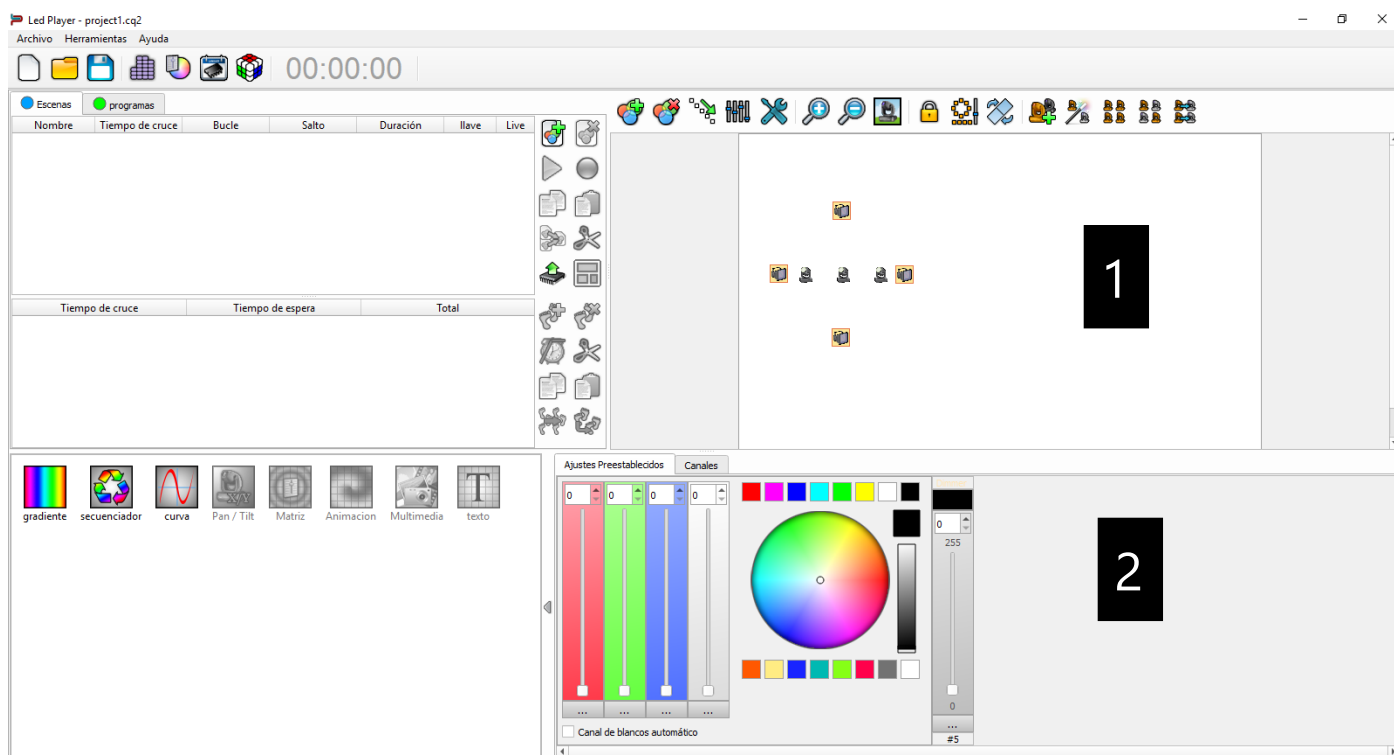
Para obtener más información, refiérase al manual **Cómo parchear perfiles** y siga las instrucciones allí detalladas. Todos los manuales están disponibles para descargar y están incluidos en el directorio "Manual" del CD-ROM (Mac y PC) en formato PDF.

CONFIRMAR Y VALIDAR UN PARCHE

Cuando los perfiles coinciden con las direcciones DMX de los equipos se considera que el parche está confirmado. El software ahora puede utilizar la información del parche y perfil para generar paneles de control potentes que ayudarán al usuario a crear shows en poco tiempo.

Todos los perfiles aparecerán en la ventana del editor. Los íconos de los equipos se encuentran en el área 2D. Pude organizar los equipos como si estuvieran ubicados en un escenario y así obtener una vista 2D completa del proyecto.

Si selecciona algunos íconos de equipos del área 2D, debajo aparecerá el panel de control específico de esos equipos.



Modo editor luego del parche

1. Vista del área 2D del editor
2. Panel de control específico de los equipos seleccionados en el área 2D.

Un buen parche con buenos perfiles es la base de una buena programación. Cuando los perfiles coinciden a la perfección con los equipos, se ahorra tiempo en la programación y el resultado visual final mejorará de manera sorprendente.

Una vez parcheados los dispositivos y perfiles correctamente, puede comenzar con la programación del show.

Este capítulo describe cómo crear pasos, escenas y programas de forma sencilla y veloz con el software.

Los pasos, escenas y programas son la base de la programación DMX. Es importante comprender lo que son y lo que pueden hacer antes de comenzar la programación. Ya que harán que su show sea único si utiliza la programación personalizada.

Antes de continuar con la lectura del manual, vale la pena aclarar el uso y significado de la terminología empleada. El software utiliza pasos y escenas, pero también se les podría decir escenas y programas. Debajo encontrará algunas explicaciones.

PASO

Un paso es una memoria que puede grabar solo un nivel DMX para cada canal DMX y para cada universo DMX.

Básicamente, utilizar un solo universo para 512 canales DMX significa que cada paso puede registrar 512 niveles DMX.

Por ejemplo, si conecta 2 interfaces, tendrá 2 universos. Es decir, 2x512 canales DMX disponibles (un total de 1024 canales). En ese caso, cada paso registrará 1024 niveles DMX.

Los pasos también incluyen el tiempo de espera y el tiempo de fade.

Los pasos se reproducen uno tras otro, teniendo en cuenta lo siguiente:

El tiempo de espera es el periodo en el que los pasos mantendrán los niveles DMX.

El tiempo de fade es el periodo que le toma a los pasos para llegar a los niveles DMX.

Por ejemplo, un paso programado con:

Los canales DMX 1, 2 y 3 configurados en el nivel 255.

Tiene tiempo de espera establecido en 2 segundos.

Tiene tiempo de fade establecido en 5 segundos.

Considerando que todos los valores DMX de inicio son 0, el paso se reproducirá de la siguiente manera:

Los niveles DMX harán fade desde 0 hasta alcanzar 255 en 5 segundos. Luego el paso mantendrá los niveles 255 en los 3 canales por 2 segundos.

Se puede combinar varios pasos y colocarlos uno tras otro en una lista de pasos.

Algunos tableros DMX convencionales utilizan la palabra escena en lugar de paso. Pero el significado es el mismo.

ESCENA

Una escena es una lista de pasos. Contiene un conjunto de pasos que se reproduce de forma consecutiva. Las escenas no desarrollan las mismas funciones que los pasos, ya que no pueden registrar niveles DMX. Necesitan utilizar los pasos para eso. En consecuencia, las escenas deben contener, al menos, un paso para funcionar. De hecho, al reproducir escenas, se reproducen los pasos que se encuentren dentro de la escena.

El usuario puede repetir una escena (en bucle) o saltar a otra escena. Cada escena cuenta con un tiempo de crossfade (tiempo de ascenso) para preparar la siguiente escena y llevar a cabo una transición de escena DMX prolija. Se puede reproducir solo una escena a la vez.

Algunos tableros DMX convencionales utilizan la palabra programa en lugar de escena. Pero el significado es el mismo.

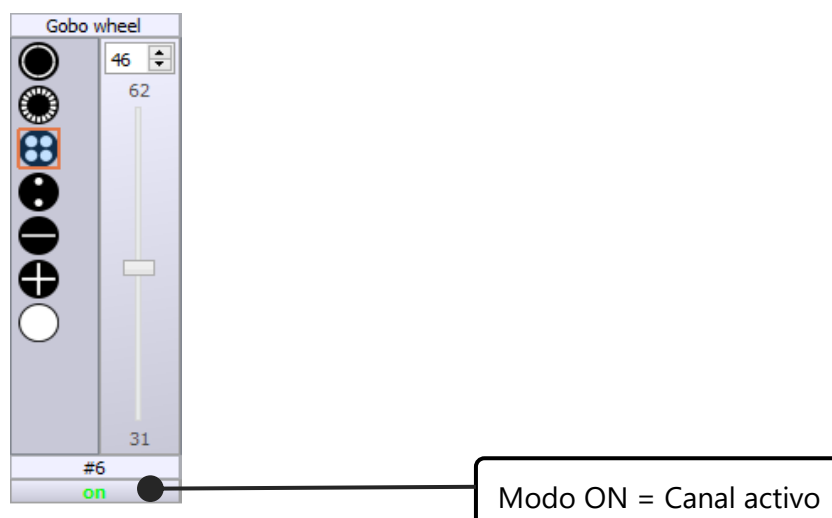
PROGRAMA

Un programa es lo mismo que una escena, salvo que se pueden reproducir muchos programas al mismo tiempo, pero no se puede saltar de un programa a otro automáticamente. Los programas siempre tienen prioridad sobre las escenas.

Los canales se activan o encienden automáticamente cuando se modifica un nivel DMX. El usuario puede definirlos manualmente con la ventana de canales o con los preajustes que tienen botones de encendido y apagado.

Un show de luces completo se crea con un conjunto de escenas, por lo tanto un conjunto de pasos que contiene niveles DMX fijos por el preajuste de los equipos seleccionados.

Para obtener más información, refiérase al manual **Cómo crear escenas y programas** y siga las instrucciones allí detalladas. Todos los manuales están disponibles para descargar y están incluidos en el directorio "Manual" del CD-ROM (Mac y PC) en formato PDF.



CREAR ESCENAS CON EL MOTOR DE EFECTOS

El software viene con un motor generador de efectos incluido que cuenta con diversos tipos de efectos. Cada efecto produce un resultado visual diferente.

La lista de efectos aparece al seleccionar equipos del área de perfil 2D. El software mostrará automáticamente los efectos disponibles en función de los canales y las funciones de los equipos. Por ejemplo, hay más efectos disponibles para una matriz y una luminaria con pan y tilt o canales RGB.



Lista de efectos

Para obtener más información, refiérase al manual **Cómo utilizar el generador de efectos** y siga las instrucciones allí detalladas. Todos los manuales están disponibles para descargar y están incluidos en el directorio "Manual" del CD-ROM (Mac y PC) en formato PDF.

MODO LIVE BOARD

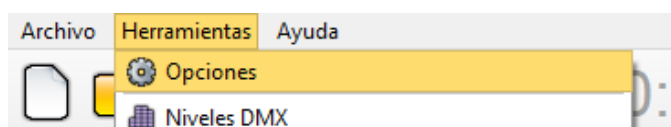
Este capítulo describe cómo utilizar el Live Board rápidamente para activar escenas, programas y secuencias y cómo tomar control de los comandos del Live Board. Una vez creados todos los pasos y configuradas todas las escenas con el modo editor, el usuario puede reproducirlas y activarlas directamente con el modo Live Board. Este modo brinda algunas funciones básicas adicionales, como la paleta con selector de color, black out, blanco completo, pausa, siguiente escena, dimmer general y controles de velocidad. Los botones azules representan las escenas, y los botones verdes, los programas.

En modo Live Board, cada escena se muestra como un botón que se puede encender o apagar. El software puede reproducir solo una escena a la vez como en el modo stand alone. Para obtener más información, refiérase al manual **Cómo utilizar el Live Board** y siga las instrucciones allí detalladas. Todos los manuales están disponibles para descargar y están incluidos en el directorio "Manual" del CD-ROM (Mac y PC) en formato PDF.



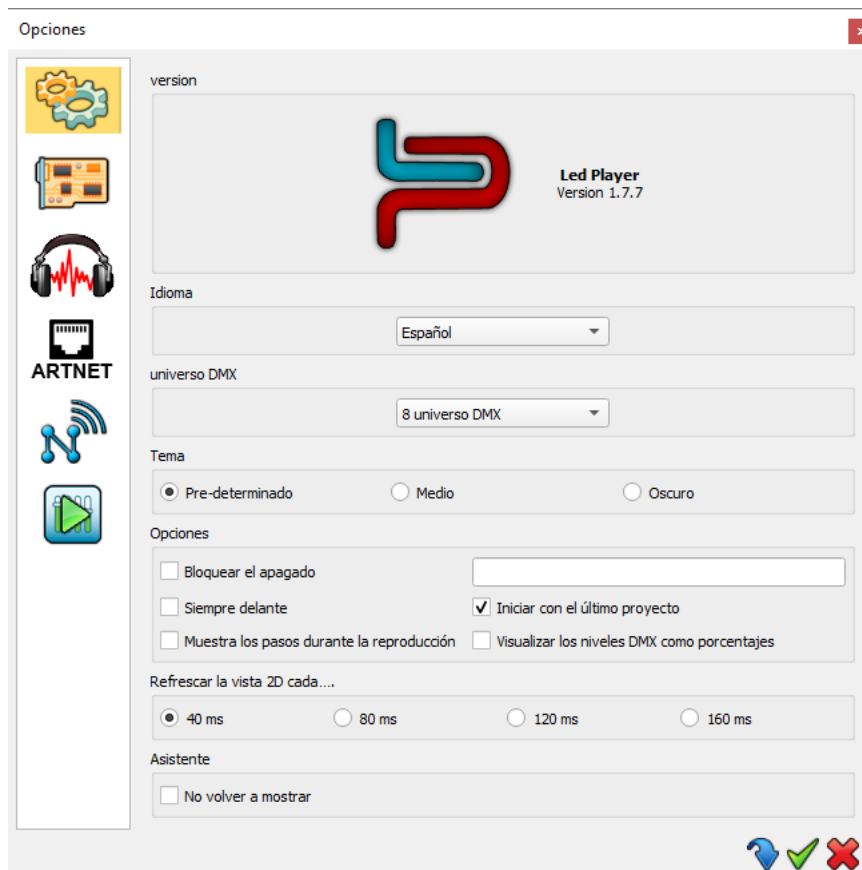
OPCIONES AVANZADAS

En este capítulo se describe cómo utilizar las opciones avanzadas de forma rápida y sencilla. Las opciones avanzadas tienen múltiples beneficios y le permiten al usuario configurar el software como desee. El menú de opciones se encuentra en el menú Herramientas del modo editor. Haga clic en "Opciones" para abrir la ventana.



Abra la ventana de opciones avanzadas.

Si hace clic sobre una de las imágenes de la ventana opciones, podrá configurar el Live Board, el modo editor y los dispositivos de hardware. La ventana opciones es de suma importancia porque ofrece funciones profesionales y avanzadas para el software.



Opciones avanzadas del software

Para obtener más información, refiérase al manual **Cómo utilizar las opciones avanzadas** y siga las instrucciones allí detalladas. Todos los manuales están disponibles para descargar y están incluidos en el directorio "Manual" del CD-ROM (Mac y PC) en formato PDF.

DMX512: DMX es la abreviatura de Digital Multiplex. Describe un método estándar de transmisión de datos que permite la interconexión de equipos de control de iluminación de diferentes fabricantes. El protocolo DMX 512 se desarrolló en 1986 por la comisión de USIT (*United States Institute for Theater Technology*) para proveer una interfaz estándar con la cual se pueda controlar los dimmers de las consolas de iluminación. Admite un máximo de 512 canales por línea DMX y cada canal alcanza 255 niveles. Los canales tienen una función de dimming con 255 valores.

Canal: Salida analógica o DMX, que puede utilizar hasta 255 valores digitales. También conocido como canal DMX que, para los propósitos del presente manual, funciona como sinónimo de dirección DMX. Cualquier show de luces DMX, incluso los shows diseñados con el software, envía datos a las luces utilizando hasta 512 canales por separado. El número de canal DMX asignado a una luz en el software debe coincidir con la dirección DMX de la misma luz. Puesto que cada luz utiliza tres canales (rojo, verde y azul), el número de canal DMX señala el primero de tres canales DMX consecutivos que recibe la luz.

Dirección: Número digital del 1 al 512 para un canal o un equipo. Los números de dirección definen qué canal está involucrado.

Universo: Grupo de 512 canales DMX o un grupo de tres canales analógicos en la parte trasera del producto.

Equipo: Dispositivo DMX predefinido que contiene canales. Se emplea para todo tipo de dispositivos de iluminación, como luces spot, cabezales móviles, escáneres, láseres, seguidores o dispositivos de efectos visuales como máquinas de humo.

Perfil: Resumen los canales de un equipo, las funciones y sus descripciones. El perfil muestra todos los ajustes de canales, los números de canales y define el tipo de equipo.

Editor de perfil: Herramienta para crear nuevos perfiles que le da al usuario más opciones de control.

Preajuste: Rango DMX o parte de los 255 valores disponibles en los canales. Por ejemplo, un preajuste puede dedicar los valores del 20 al 51 para una función específica.

Preajuste predeterminado: Este preajuste se utiliza para configurar un nivel predeterminado en los canales. El software permite un preajuste predeterminado por canal. En caso de no definir uno con el editor de perfil, el software considerará el preajuste predeterminado como valor cero.

Editor de parche: Herramienta que asigna diferentes canales a los equipos y crea configuraciones de matriz. Se compone de varios universos con 512 canales cada uno.

RGB: Sigla de Rojo, verde azul (en inglés: red, green, blue). En el modelo de color RGB, todos los colores se producen de la combinación de varios niveles de rojo, verde y azul. El software incluye un selector de color RGB. Una función de iluminación para los colores rojo, verde y azul.

Paso: Un estado deseado para uno o más canales que se desvanecerá (fade) en nuevos valores durante un tiempo predeterminado. Se puede activar más de una escena de forma simultánea.

Escena o programa: Una serie de pasos, recuperados automáticamente a lo largo del tiempo. Se puede ejecutar más de una secuencia de forma simultánea.

Fade: El efecto fade es una transición suave, de un lado para otro, entre dos colores. El efecto incrementa lentamente la intensidad del color de una luz, mientras simultáneamente reduce la intensidad del otro color.

Disparadores: Entrada en el sistema que recupera una escena o secuencia. Entre los disparadores se incluyen los botones de modo de usuario, el reloj en tiempo real y las tres entradas configurables de la parte trasera del producto.

Brillo/Dimmer: También conocido como intensidad o luminosidad. Una medida del rango de energía de la luz (flujo lumínico) por unidad de área, que deja una superficie en una dirección en particular. Una función de iluminación para modificar la intensidad de la lámpara.

Color: El impacto de los colores de fuente de luz se determina por la combinación de tres factores: tono, saturación y luminosidad. El tono indica si el color se ve rojo, naranja, amarillo, verde, azul, etc. La saturación representa cuán puro es un color, y la luminosidad (brillo) identifica qué tan fuerte es un color. El software incluye un selector de color que lo ayudará a elegir entre más de 16,7 millones de colores posibles.

Estrobo: El efecto estrobo produce una serie de destellos de luz. Los destellos breves y brillantes pueden producir un efecto "stop motion", en el que las acciones se ven de forma intermitente. El ritmo de estrobo se refiere al número de destellos emitidos por segundo o cuántas veces por segundo se ilumina la luz.

Shutter: Función de iluminación que abre y cierra rápidamente el haz de luz.

Arrastrar y soltar: Acción que le permite al usuario mover objetos a diferentes áreas del software. Haga clic sobre un objeto, luego, manteniendo presionado el botón del mouse, mueva el objeto a un área diferente y suelte el botón del mouse para liberar el objeto.