

MANUAL DEL USUARIO

CÓMO UTILIZAR EL GENERADOR DE EFECTOS

V. 1.7.0

ÍNDICE

Introducción.....	3
Ver y abrir el generador de efectos.....	3
Presentación de los efectos.....	4
Efecto degradado.....	5
Efecto secuenciador.....	6
Efecto curva.....	7
Efectos pan y tilt.....	8
Efecto de matriz.....	9
Efectos animados.....	10
Efectos multimedia.....	11
Efecto texto.....	12
Crear niveles estáticos adicionales en los efectos.....	12
Orden de curso de los dispositivos.....	13

INTRODUCCIÓN

Este capítulo describe la función del Live Effect y cómo utilizar el generador de efectos y sus opciones para crear un show impresionante de forma rápida y sencilla.

El generador de efectos le permite crear efectos visuales complejos en poco tiempo al crear automáticamente los pasos de una escena. Hay dos familias de posibles efectos: Los efectos estándar que se pueden aplicar a cualquier tipo de dispositivo, y los efectos de matriz que se pueden aplicar únicamente a equipos con una configuración de matriz.

Es fundamental añadir los dispositivos correctamente en los proyectos con la herramienta de parche DMX para obtener todos los beneficios del generador de efectos. El software sugerirá efectos de acuerdo con el tipo de equipos incluidos en el proyecto.



Los tutoriales de video se encuentran disponibles en línea.

VER Y ABRIR EL GENERADOR DE EFECTOS

El software no mostrará los efectos disponibles hasta que el usuario no haya seleccionado uno o más dispositivos.

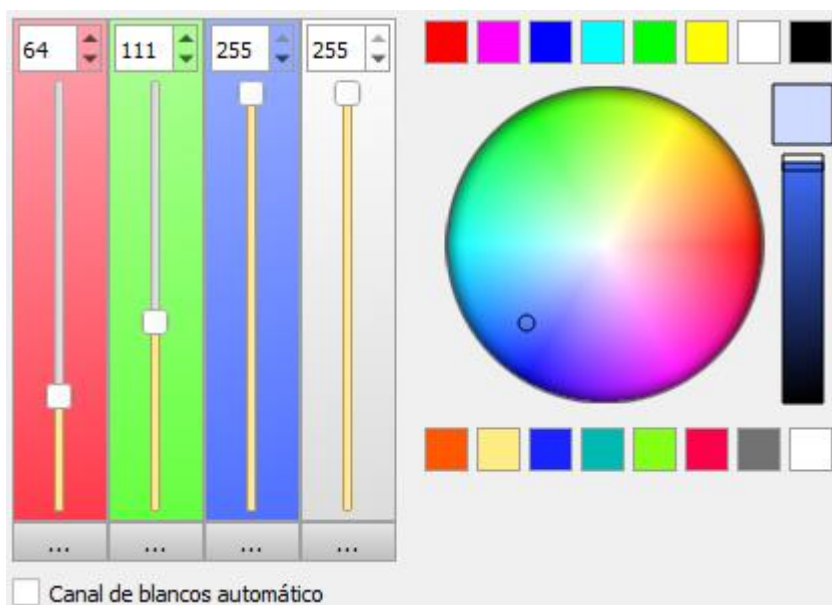
Para ver la lista, seleccione uno o más dispositivos en el área de selección y luego cree un nuevo programa o escena en las pestañas. Una vez realizados estos dos pasos, el software desplegará los efectos disponibles, en la ventana ubicada debajo de la lista de escenas y programas.

PRESENTACIÓN DE LOS EFECTOS

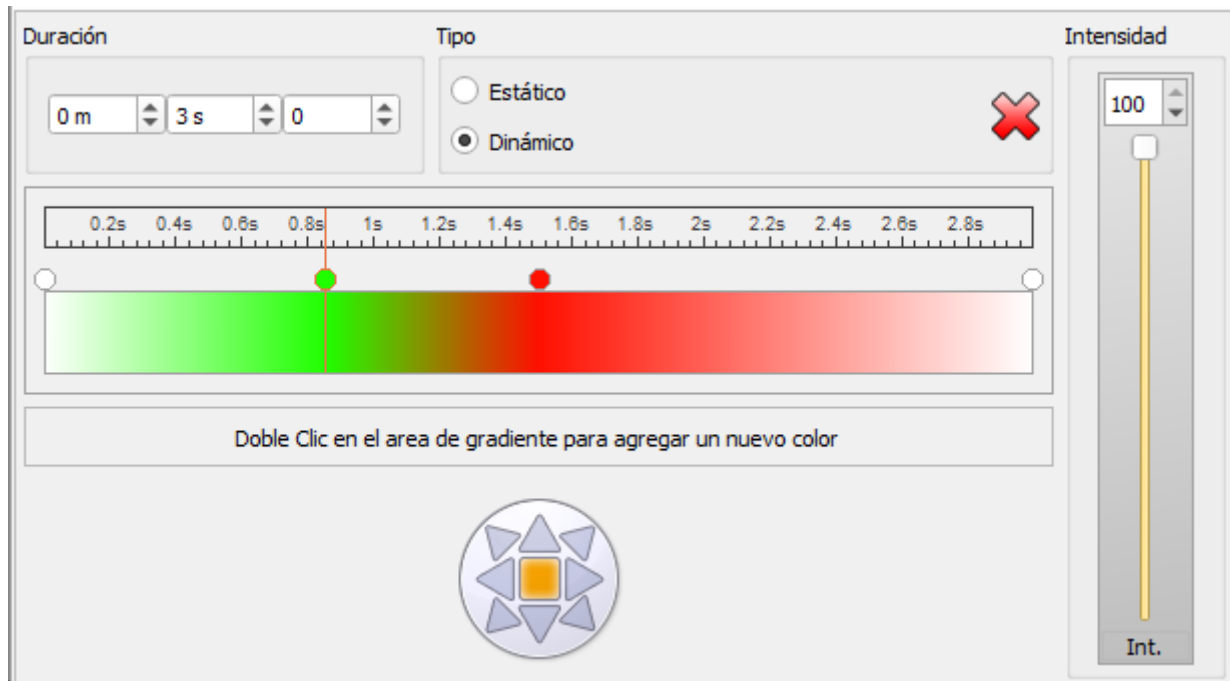


Lista de efectos disponibles

Observación: El usuario puede personalizar y modificar los colores de todos los efectos, a través de la paleta de color y el preajustes de color, ubicados en la pestaña preajuste. Acceda al resto de los parámetros directamente desde la ventana de edición de efectos (en el extremo inferior izquierdo).



EFEECTO DEGRADADO



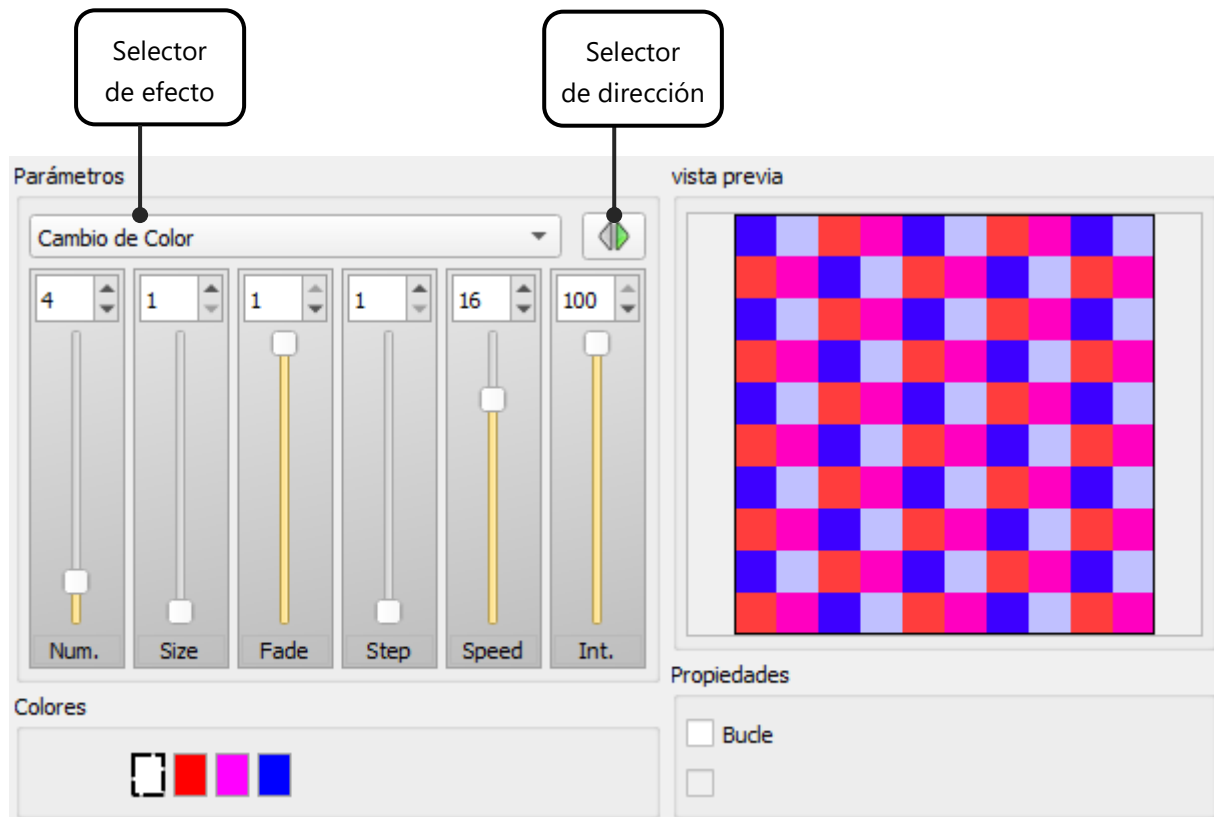
El efecto degradado genera fundidos de color en un grupo de dispositivos.

Haga doble clic en el recuadro de color para añadir puntos de control, de los cuales puede modificar el color y la ubicación. Asimismo, puede elegir la dirección del degradado y el movimiento con las flechas de dirección.

Hay dos tipos de degradados disponibles:

- **Degradado estático:** Este efecto contiene solo un paso, y los dispositivos reproducen el desvanecimiento de color de acuerdo con su ID y la selección de dispositivo.
- **Degradado dinámico:** En este caso, todos los dispositivos seleccionados se desvanecen de un color a otro. El tiempo de fade se regula desde el recuadro de tiempo. El tiempo correspondiente a cada punto de control se observa en la línea de tiempo superior.

EFEECTO SECUENCIADOR

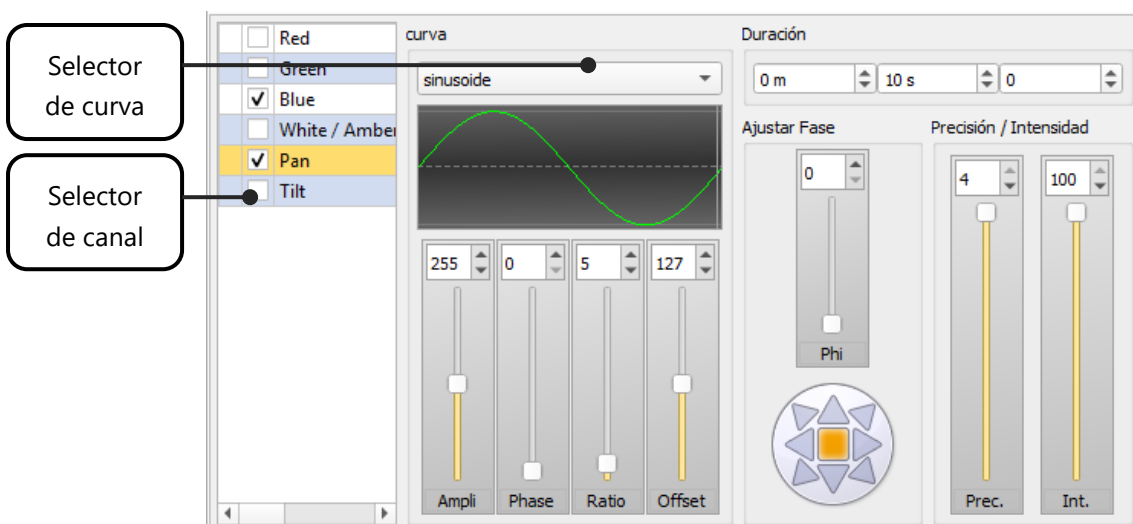


El efecto secuenciador genera secuencias de colores lineales. Cuenta con diversos tipos de efectos que pueden seleccionarse en la lista desplegable de parámetros. Cada efecto admite modificaciones en la dirección (tipo de efecto), el número de colores, el tipo de colores, el tamaño del área de cada color (según la cantidad de equipos), el tamaño de fade, la cantidad de pasos, la velocidad y la intensidad.

En la opción "Propiedades", establezca el tipo de transiciones de color (con fade o directa), el curso (simple o ida y vuelta) y la continuidad del efecto.

El usuario puede alterar los parámetros hasta lograr el resultado deseado. Las posibilidades son infinitas.

EFEECTO CURVA



Este efecto le permite al usuario asignar una curva matemática a cada canal del dispositivo, modificando el nivel DMX (0-255) del canal según la curva seleccionada. Para asignar un canal, selecciónelo de la lista de canales (para dispositivos con haces múltiples, puede elegir cada haz individualmente si hace clic para visualizar los subcanales). Todas las opciones de curva se encuentran disponibles en la lista desplegable.

Cada curva admite modificaciones de los parámetros amplitud, fase, radio y compensación.

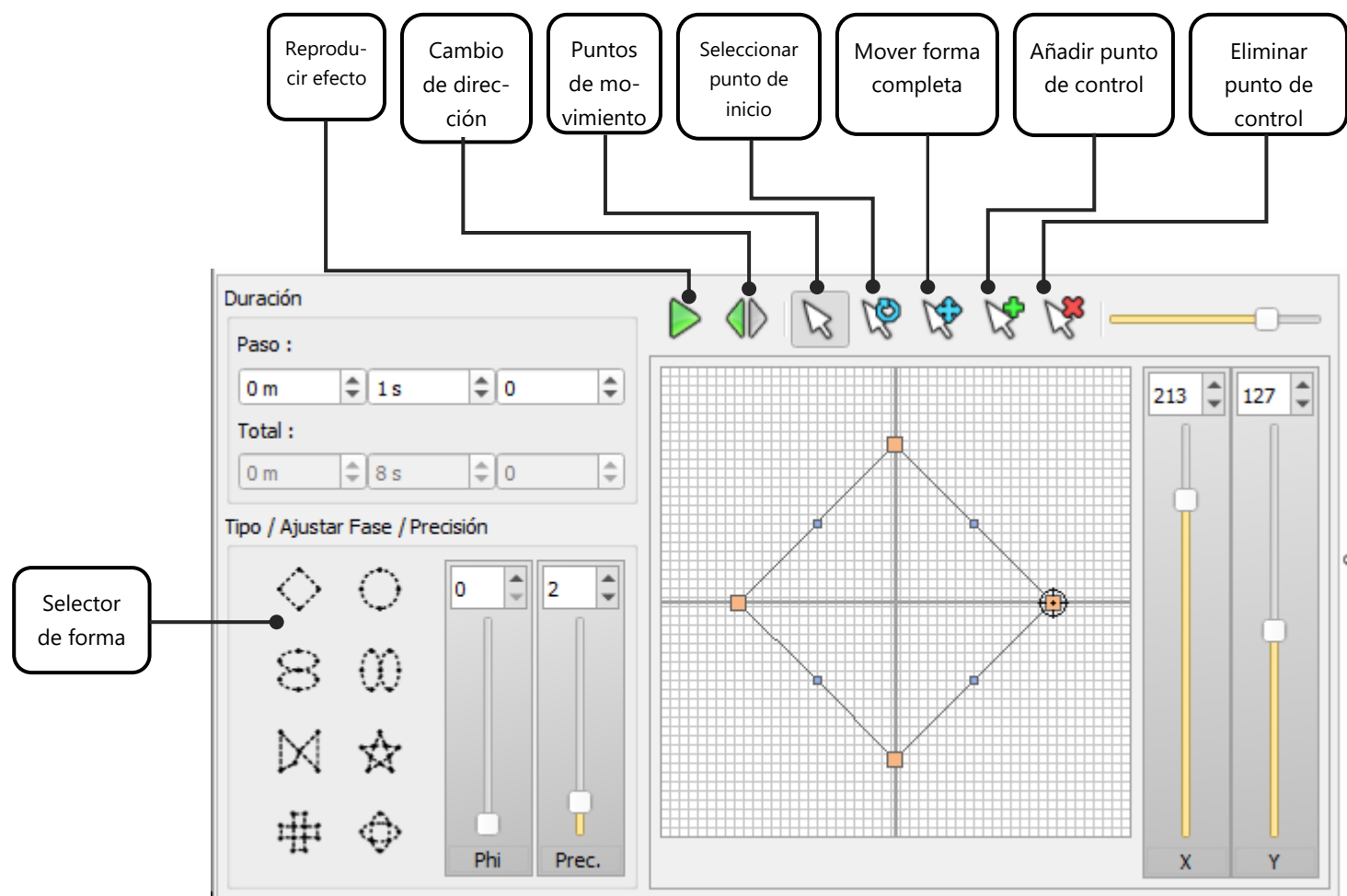
La duración, parámetro común a todos los canales de efectos, puede modificarse desde el recuadro "duración", ubicado en el extremo superior derecho de la ventana.

Por último, existen cuatro parámetros que definen el resultado final:

- **Ampli:** Los dispositivos seleccionados reproducirán el mismo efecto con una amplitud DMX uniforme.
- **Phase PHI:** Los dispositivos seleccionados reproducirán el mismo efecto con un desfase temporal en la curva.
- **Ratio:** Regule el número de muestras y, por lo tanto, el número de pasos generados.
- **Offset:** Los dispositivos seleccionados reproducirán el mismo efecto con una compensación uniforme.
- **Phasing PHI:** Los dispositivos seleccionados reproducirán el mismo efecto con una diferencia de tiempo entre cada dispositivo seleccionado.
- **Precision:** Regule el número de muestras y, por lo tanto, el número de pasos generados.
- **Intensity:** Incremente o disminuya la intensidad del efecto.

Observación: A mayor radio de curva, mayor debe ser la precisión para obtener el resultado deseado.

EFFECTOS PAN Y TILT



Los efectos pan y tilt le permiten al usuario crear rápidamente movimientos y formas para cabezales móviles o escáneres con desplazamiento horizontal y vertical. Existen siete formas básicas disponibles: línea, círculo, ruta aleatoria, estrella, cruz, flor y remolino.

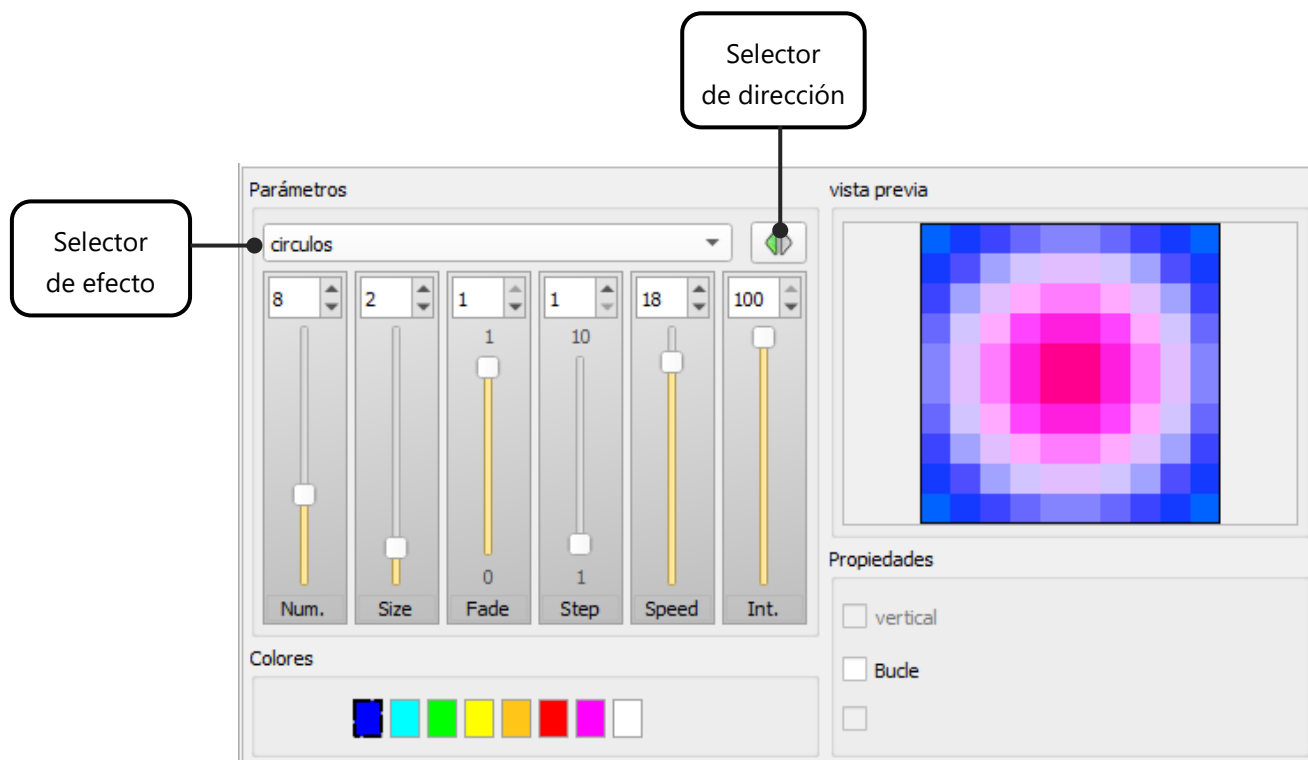
Al seleccionar una forma, el software le solicitará que ingrese el número de puntos de control de la forma (en color naranja). Estos puntos se utilizan para modificar las líneas generales de la figura.

El recuadro "duración" modifica el tiempo entre cada punto de control e influye en la velocidad general del efecto.

Por último, se encuentran disponibles los siguientes parámetros:

- **Phase PHI:** Los dispositivos seleccionados reproducirán el mismo efecto con un desfase temporal.
- **Precision PREC:** Regule el número de muestras y, por lo tanto, el número de pasos generados. Los puntos azules entre los puntos de control representan los pasos que se crearán para realizar el movimiento. A su vez, se modificará la velocidad del efecto.
- **Shift/Dx Dy:** Los dispositivos seleccionados reproducirán el mismo efecto con una compensación uniforme del rango DMX (normalmente este parámetro aporta un posicionamiento extendido de los dispositivos).

EFEECTO DE MATRIZ



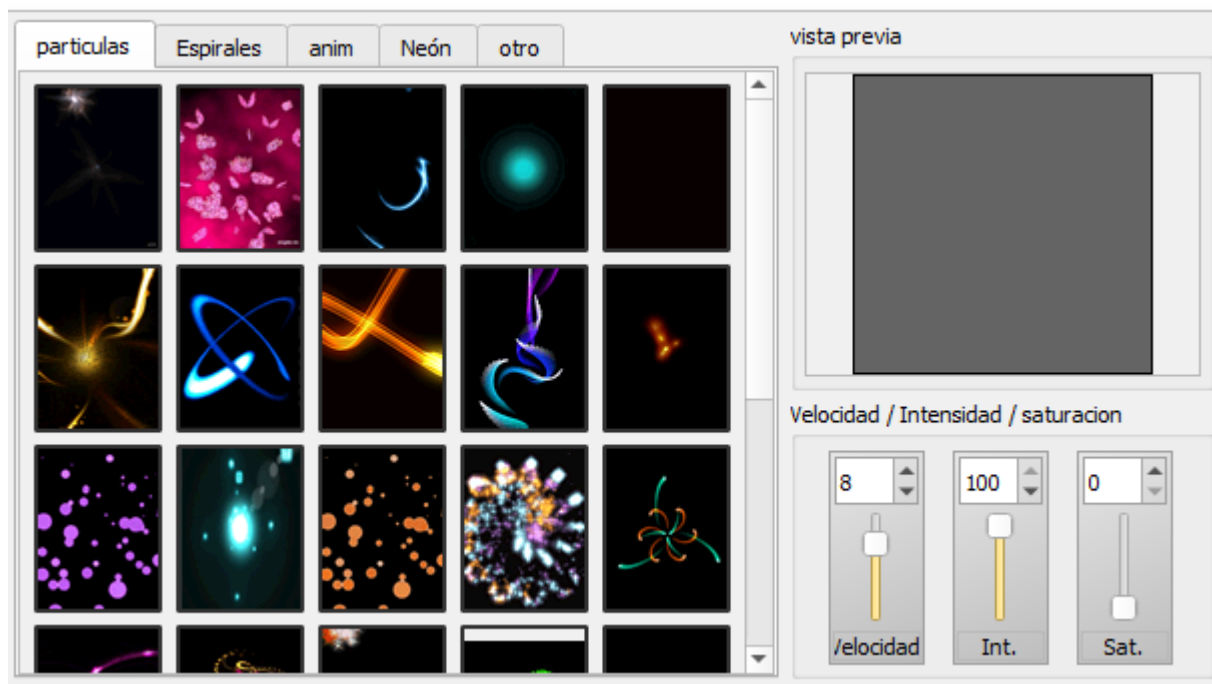
El efecto de matriz genera efectos de color para dispositivos con mezclas RGBW/CMY. El software cuenta con diversos tipos de efectos que pueden seleccionarse en la lista desplegable de parámetros.

Cada efecto admite modificaciones en la dirección (tipo de efecto), el número de colores, el tipo de colores, el tamaño del área de cada color (según la cantidad de equipos), el tamaño de fade, la cantidad de pasos, la velocidad y la intensidad.

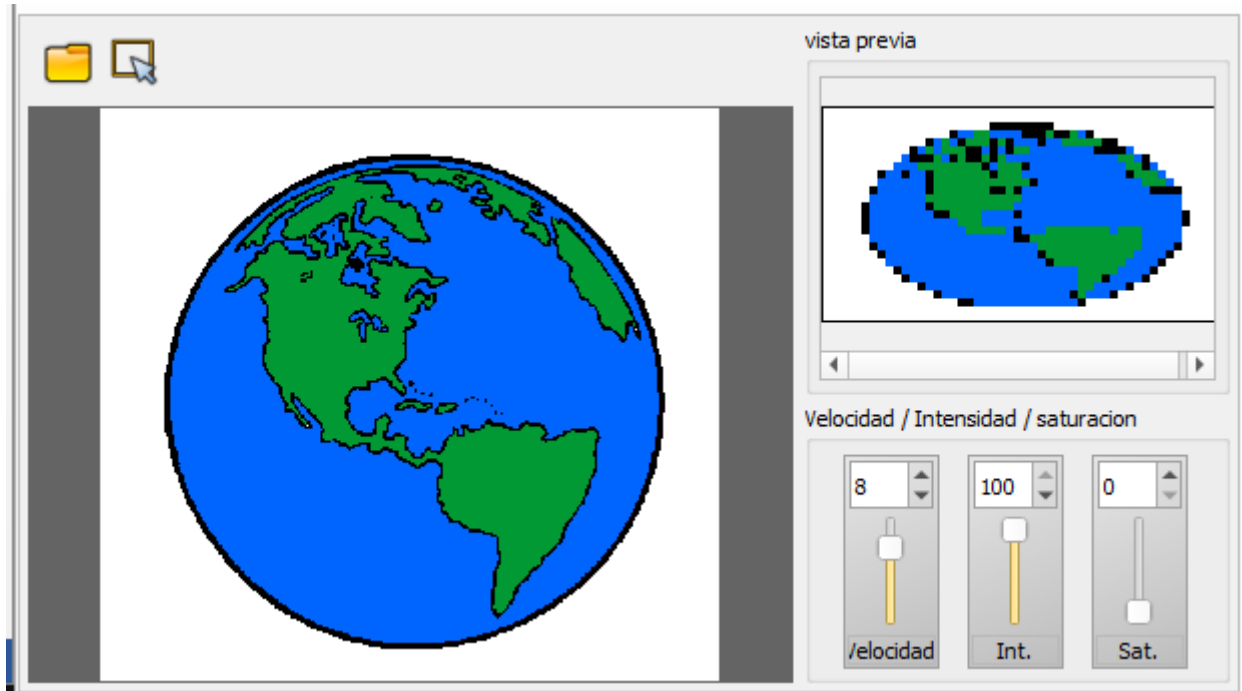
Las propiedades permiten seleccionar (según el efecto) el tipo de transiciones entre colores (fade o corte), el curso (simple o ida y vuelta) y la dirección (vertical u horizontal) del efecto.

La intensidad regulará el dimmer general del efecto.

Este efecto funciona únicamente en los perfiles parcheados como matriz. Es imperativo crear un parche DMX con una matriz para sus dispositivos. Para obtener más información, vea los apartados "**Cómo crear perfiles**" y "**Cómo parchear perfiles**".



Este efecto se aplica únicamente en matrices con mezclas RGBW/CMY y le permite al usuario seleccionar una animación dividida dentro de cinco pestañas. Cada animación, admite modificaciones en la velocidad, la intensidad y la saturación de color.



El efecto multimedia le permite al usuario asignar todos los tipos de medios (imágenes, GIFs, videos) a una matriz RGB/CMY.

Cada medio admite modificaciones en la velocidad, la intensidad y la saturación de color.

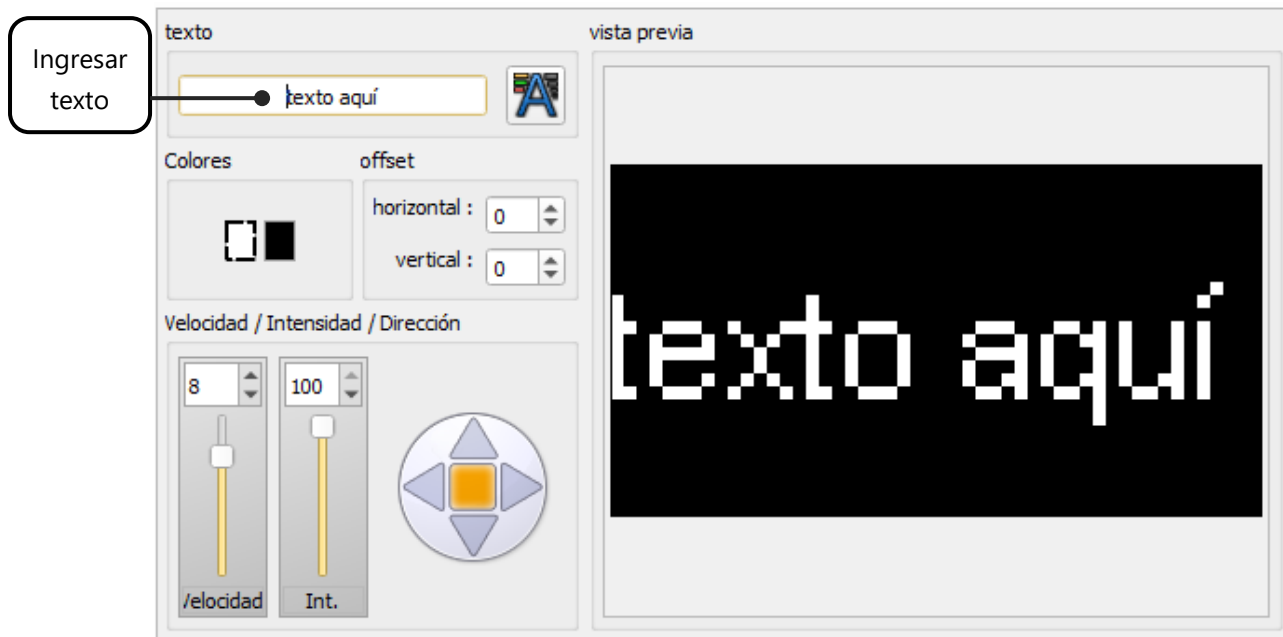
El botón "Abrir" permite la selección del archivo que aplicará en la matriz.

Si selecciona un video, aparecerán los botones "Reproducir/Pausar", "Grabar" y "Detener".

Solo tiene que situarse en el video y presionar el botón "Grabar" para comenzar la grabación. Presione "Detener" para frenar la grabación y tener una vista previa del render final. De ser necesario, repita estos pasos y luego confirme el efecto.

Observación: El software vuelve a calcular la resolución de los archivos multimedia en función de la resolución de la matriz seleccionada. Por consiguiente, los archivos de resolución muy alta no se verán adecuadamente y el rendering no será fiel. Es preferible seleccionar videos e imágenes de resolución baja y, de ser posible, que respeten la resolución (ancho y alto) de la matriz RGBW.

EFEECTO TEXTO



Este efecto le permite al usuario desplazar texto en una matriz RGB/CMY. Seleccione la fuente e ingrese el texto que desea mostrar en el campo de entrada.

Utilice los botones de desplazamiento horizontal y vertical para modificar la posición, como también el color del fondo y del texto en la matriz.

Los parámetros disponibles regulan la velocidad, intensidad y la dirección del texto.

Sugerencias: Cuando utiliza el modo HTP, puede combinar varios efectos de matriz, como un texto con una animación en el fondo, por ejemplo.

CREAR NIVELES ESTÁTICOS ADICIONALES EN LOS EFECTOS

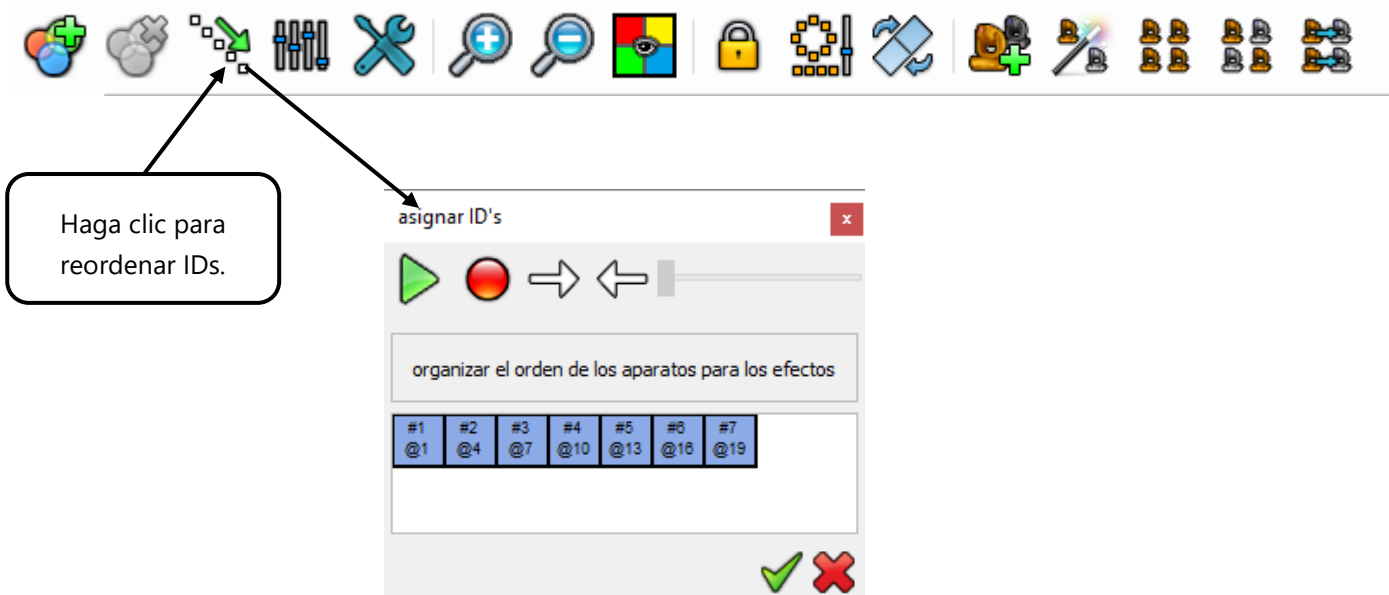
Para cada efecto, asigne niveles estáticos a circuitos que no estén alcanzados por el efecto (a través de preajustes o la ventana de canales).

Estos niveles se ven alcanzados por la familia de dispositivos y son específicos del efecto. Si desea crear niveles estáticos para varias familias de dispositivos, mientras edita el efecto, seleccione cada familia y asígnele los niveles deseados.

Al hacer clic en un botón de efecto, los niveles correspondientes a la selección, se activarán automáticamente.

ORDEN DE CURSO DE LOS DISPOSITIVOS

Al añadir nuevos dispositivos, se les asigna un índice (según su dirección DMX predeterminada). El curso de efectos de los dispositivos se realiza en función de este índice. Sin embargo, si no está conforme con el orden, puede reasignar los índices de los dispositivos con el botón "Asignar IDs" en la barra de herramientas 2D. Simplemente seleccione los dispositivos que desea reorganizar, presione este botón para visualizar la ventana "Asignar IDs" y luego defina el nuevo orden de índice:



Orden de los dispositivos

Utilice las flechas de la barra de herramientas o arrastre y suelte para reordenar los dispositivos. El curso va de izquierda a derecha. El botón de reproducción le permite ver el nuevo orden antes de validarlo, forzando los niveles DMX del dispositivo actual a 255 (ver ventana de salida y vista 2D).

Puede abrir la ventana de índice en cualquier momento durante la edición de efectos.

El generador de efectos es una de las características más importantes del software. Al generar automáticamente los niveles DMX relevantes para los canales seleccionados (y en función de los efectos requeridos), ahorra mucho tiempo y esfuerzo. Gracias a esto, todos pueden realizar efectos visuales complejos: profesionales y principiantes.

El software incluye opciones adicionales para personalizar la interfaz según las necesidades del usuario. Obtenga más información sobre esas opciones en el manual "**Cómo utilizar las opciones avanzadas**".