



MANUAL DEL USUARIO

CÓMO PARCHEAR PERFILES (BIBLIOTECAS)

V1.7.0

Introducción.....	2
Abrir el patch manager.....	4
Asignar perfiles a un parche	5
Aplicar un parche en un perfil desde la lista	5
Aplicar un parche en un perfil desde el editor de perfil	7
Barra de herramientas de comandos	8
Actualizar un perfil en el parche.....	9
Editar y actualizar una matriz en el parche	9
Invertir los canales de pan y tilt.....	10
Modificar la dirección dmx de un perfil	10
Crear una matriz de equipo de iluminación	11
Barra de herramientas de matriz.....	13
Simular y verificar direcciones dmx.....	14
Ordenar las celdas de la matriz	14
Modificar manualmente las direcciones dmx de algunas celdas	15
Eliminar equipos de las celdas	15
Actualizar y modificar el parche	16
Consecuencias del parche en el software.....	16

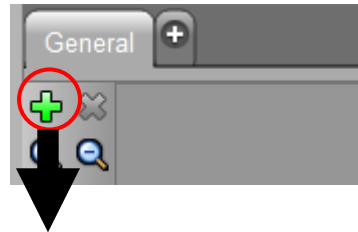
Este capítulo describe cómo aplicar un parche en perfiles de luminarias fácil y rápidamente con la función **Patch Manager** incluida.

La aplicación de parches es básicamente la asignación de una dirección de canal DMX a los perfiles de software correspondientes. De acuerdo con el estándar DMX universal, la dirección DMX puede ser cualquier valor entre 1 y 512. Todos los controladores DMX, incluso los software DMX, envían datos DMX a los sistemas de iluminación utilizando hasta 512 canales DMX. El primer número de canal DMX, asignado a un perfil en el software, debe coincidir con la dirección DMX del equipo de iluminación en sí.

Antes de comenzar la aplicación de parches, debe iniciar el software y verificar que cuente con perfiles disponibles.

ABRIR EL PATCH MANAGER

Haga clic en el botón añadir, se abrirá el Patch Manager, y el usuario podrá actualizar el parche en esta ventana.



Parchear perfil creado en el editor de perfil

Lista de fabricantes

Perfiles de equipos disponibles por el fabricante

Configuración de la dirección DMX

Configuración de parche de matriz

Enviar perfiles a la cuadrícula

Selector de universos DMX

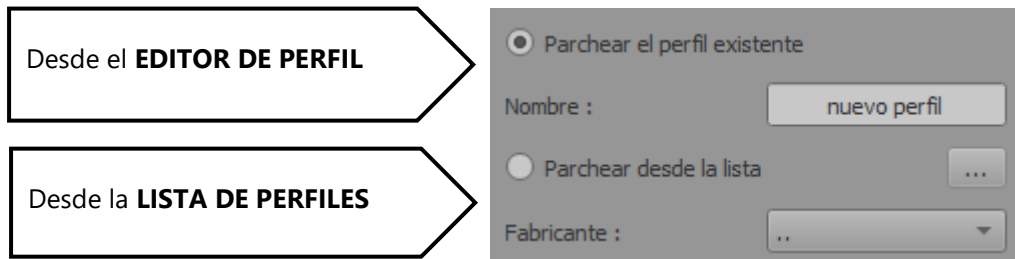
Cuadrícula de direcciones DMX

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192
193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224
225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256
257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288
289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352
353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384
385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416
417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448
449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512

La ventana del Patch Manager se divide en dos secciones. El área izquierda es para información y catálogo de perfiles. El área derecha es la cuadrícula de direcciones DMX, donde colocar la dirección real de los perfiles. El primer número de canal DMX, asignado a un perfil en el software, debe coincidir con la dirección DMX del equipo de iluminación en sí.

ASIGNAR PERFILES A UN PARCHE

Existen dos formas de añadir perfiles al parche de 512 canales y organizar su parche para que coincida con la dirección DMX de su equipo de iluminación actual:



APLICAR UN PARCHE EN UN PERFIL DESDE LA LISTA

Desde la lista, el usuario puede aplicar un parche en archivos de perfiles existentes provistos por el software. Para hacerlo, siga los siguientes pasos:

1. Seleccione la opción de parchear desde la lista (selección predeterminada).
2. Seleccione un fabricante o "... " para perfiles RGB estándar como el LEDPAR + dimmer del ejemplo
3. Seleccione el universo donde aplicará el parche
4. Seleccione el primer canal DMX (dirección DMX del primer equipo)
5. Seleccione el número de equipos para añadir al parche (por ejemplo, 6)
6. Haga clic en **Patch** para añadir los perfiles en la cuadrícula del parche

Abra la carpeta de perfiles

Parchear desde la lista ...

Fabricante : ..

- 3RGBXY
- DIMMER 1ch
- Fixture as matrix
- LED Dimmer RGB
- LED RGB
- LED RGBA
- LED RGBW
- LED X Par 7ch
- PAR Dimmer RGB
- PAR36
- PAR362
- PAR54
- PAR64

universo DMX : universo DMX 1

Primer Canal DMX : 1

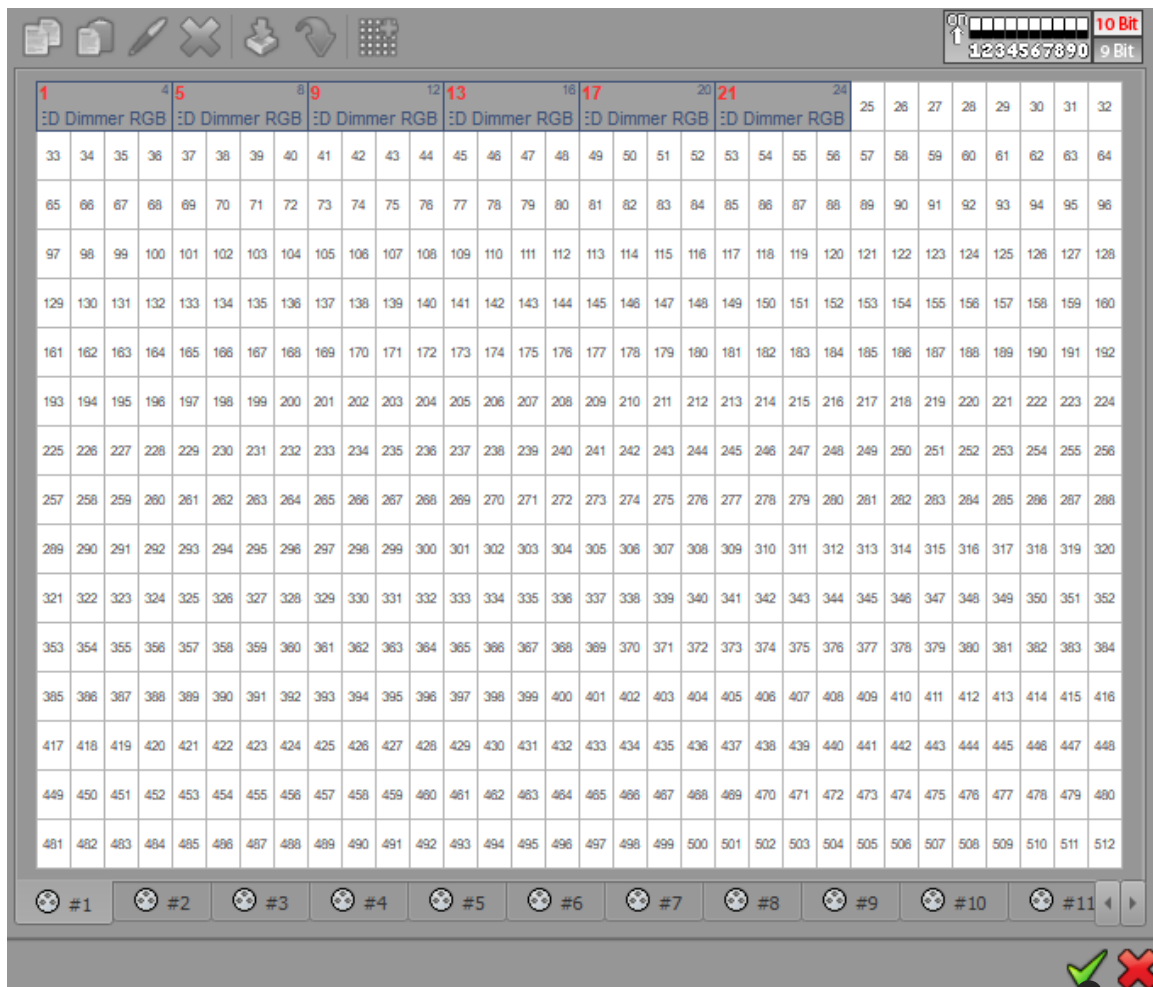
offset : 4

Número de Aparatos : 1

Matriz

Parchear

A continuación se ve el resultado: los perfiles de seis LEDs dimmer RGB parcheados consecutivamente desde la dirección 1 en el universo 1. El primer equipo comienza con la dirección DMX 1 y los siguientes cinco continuarán a partir del próximo canal DMX disponible.



Cuadrícula de parche de dirección DMX - Universo DMX 1

Haga clic en **OK** para validar el

1 equipo = 1 dirección



No se puede parchear varios equipos en un mismo canal. Cuando un canal ya tiene un perfil asignado, no admite más perfiles ni parches. Utilice las teclas CTRL y SHIFT para una selección avanzada.

APLICAR UN PARCHE EN UN PERFIL DESDE EL EDITOR DE PERFIL

Si el usuario utiliza el editor de perfil, puede añadir un perfil recién creado. Para obtener información sobre la creación de perfiles, refiérase al manual "**Cómo crear perfiles**".

1. Cree un nuevo perfil desde la pestaña **Perfil**

2. Regrese a la pestaña **Parche**

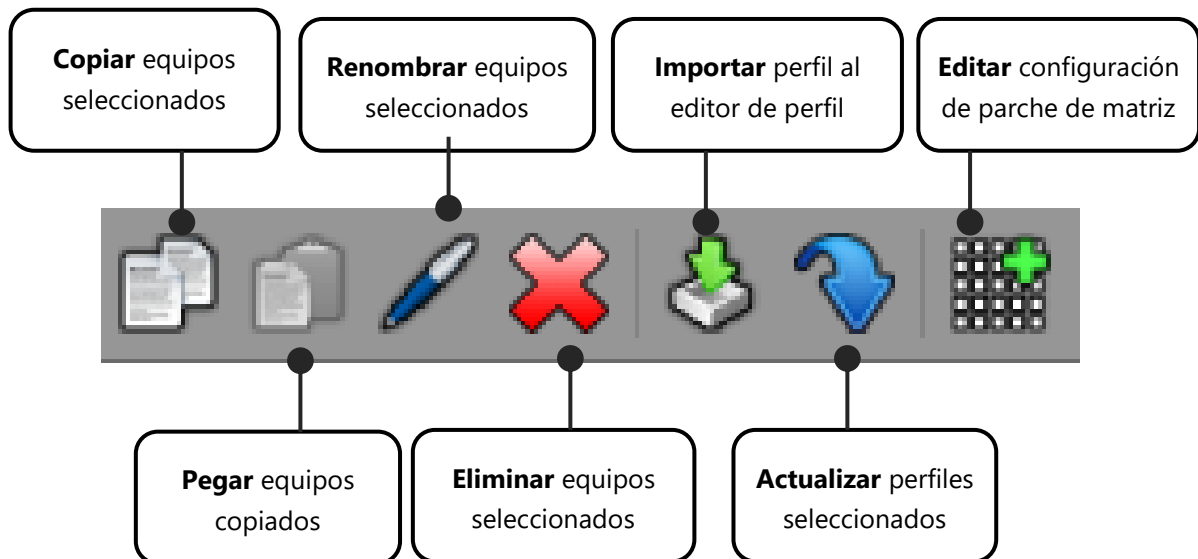
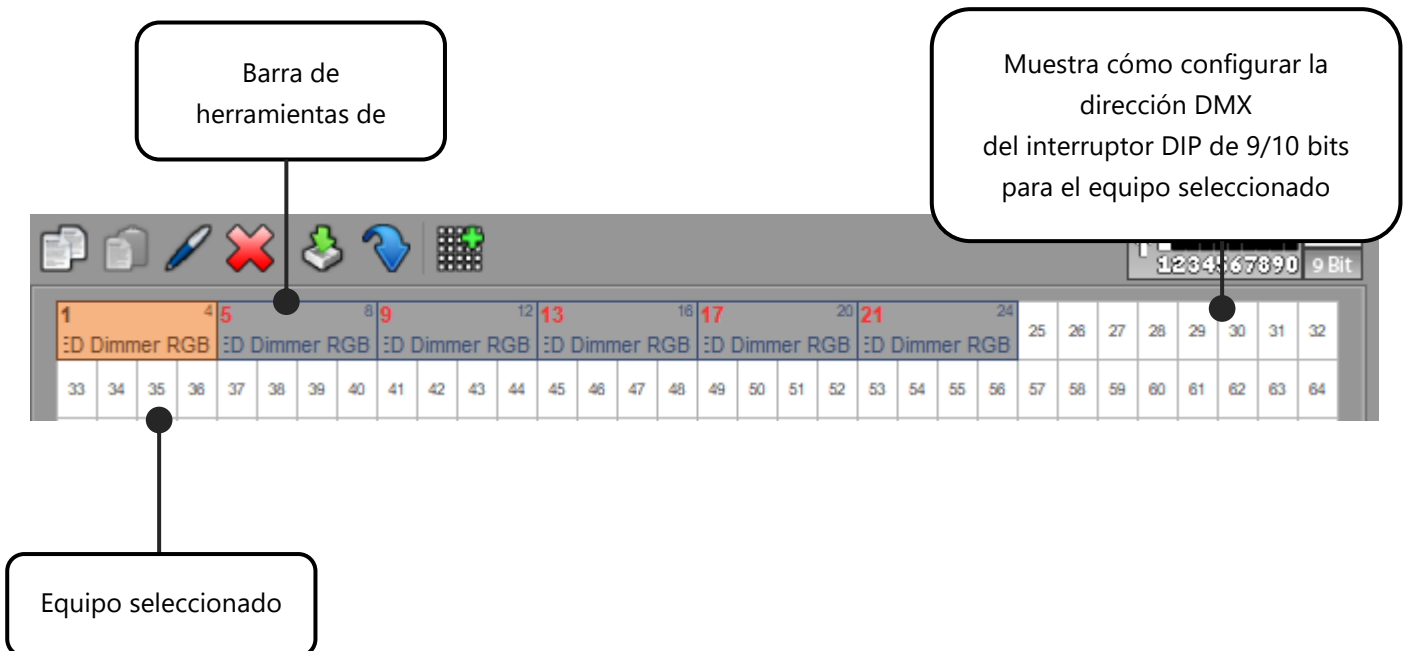
3. Seleccione la opción de parchear el perfil actual

4. Seleccione el universo DMX con el primer canal DMX, donde le gustaría aplicar el parche y luego, el número de equipos a añadir

5. Haga clic en **Patch** para añadir los perfiles en el parche

BARRA DE HERRAMIENTAS DE COMANDOS

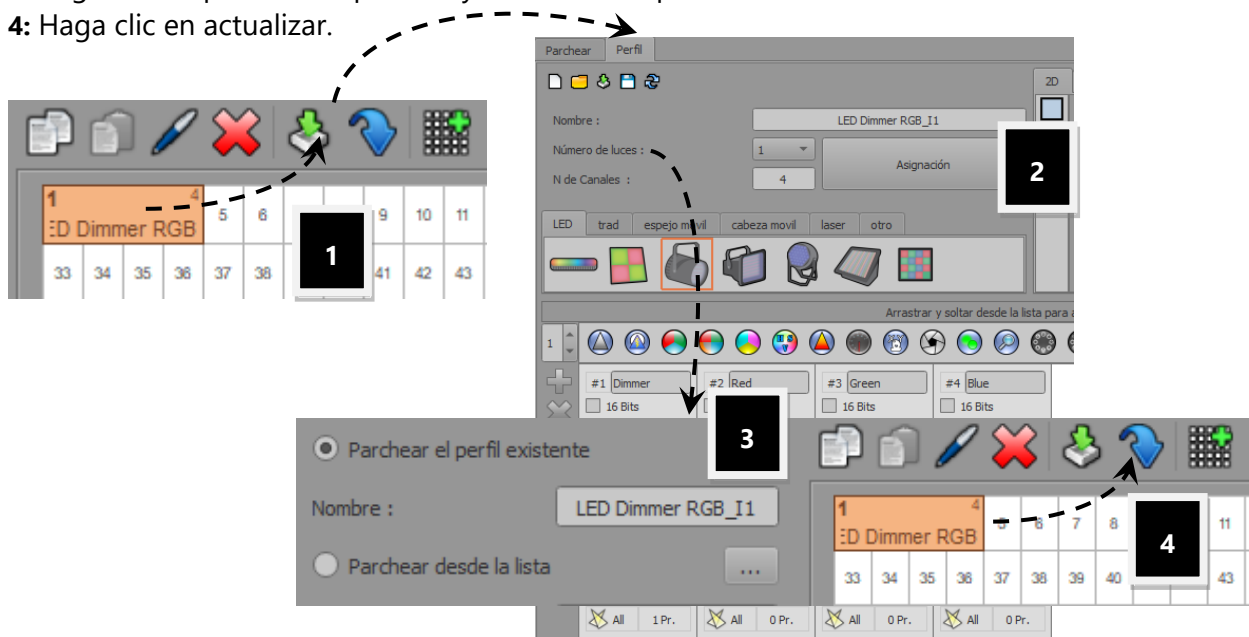
En la parte superior de la cuadrícula DMX, se encuentra la barra de herramientas de comandos. Se accede únicamente si hay uno o más equipos con parches y si, al menos, uno de ellos fue seleccionado.



ACTUALIZAR UN PERFIL EN EL PARCHÉ

El usuario puede actualizar un perfil desde la lista de perfiles o directamente desde el perfil actual editado. El nuevo perfil debe tener el mismo número de canales. Puede modificar perfiles con el editor de perfil (pestaña perfil) y actualizarlos en el área de parches. Para hacerlo, siga los siguientes pasos:

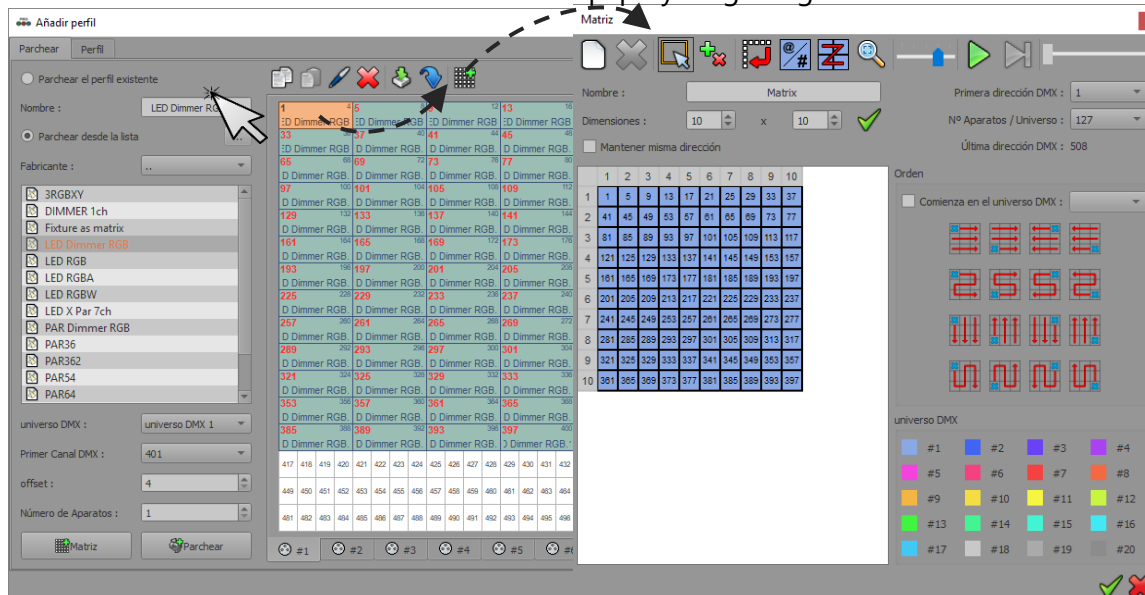
1. Seleccione el perfil que desea actualizar en la cuadrícula de parches.
2. Edítelo y modifíquelo en la pestaña del editor de perfil.
3. Regrese a la pestaña de parches y seleccione el perfil recientemente modificado.
4. Haga clic en actualizar.



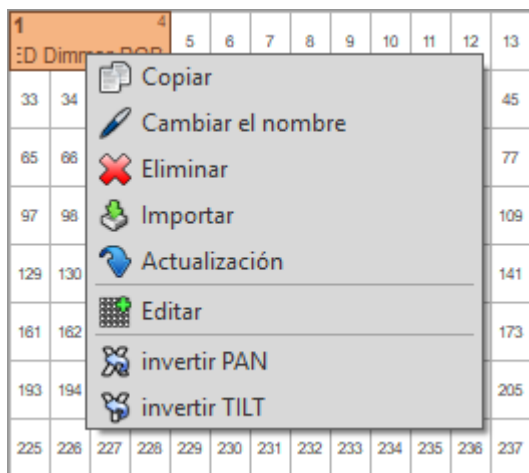
Para poder reemplazar el perfil anterior, el nuevo perfil debe tener el mismo número de canales.

EDITAR Y ACTUALIZAR UNA MATRIZ EN EL PARCHÉ

El usuario puede editar y actualizar la configuración de una matriz, seleccionando solo un ítem de una matriz en la cuadrícula DMX. Seleccione un equipo y luego haga clic en "editar matriz".



INVERTIR LOS CANALES DE PAN Y TILT



Hacer clic derecho sobre el ítem del equipo, le mostrará el menú local donde podrá invertir el pan y el tilt. Esta función es de suma utilidad a la hora de sincronizar los movimientos de haces cuando los equipos de iluminación están colocados de forma colgante en un escenario.

MODIFICAR LA DIRECCIÓN DMX DE UN PERFIL

La dirección DMX designa el primer número de canal DMX que utiliza un equipo. Por lo tanto, el número de canal DMX, asignado a un equipo en el parche del software, debe coincidir con la dirección DMX del equipo de iluminación en sí. Por supuesto que las características de los canales del perfil deben coincidir el cuadro DMX del equipo de iluminación en sí.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
LED RGB.1	LED RGB.2	LED RGB.3	LED RGB.4	LED RGB.5																	
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150

Utilice la función arrastrar y soltar para mover el perfil desde la cuadrícula DMX hacia una nueva dirección DMX. Seleccione uno o varios perfiles (cambiarán de color a anaranjado), luego muévalos hacia una nueva dirección DMX. Si ya dispone de escenas y programas previamente creados, la modificación de la dirección se aplicará directamente a cada escena y programa. De esta forma, el contenido de su show controlará todas las nuevas direcciones de forma rápida y sencilla.

Sugerencia: Tenga en cuenta que también puede arrastrar y soltar un perfil en diferentes universos, a través de las pestañas de universos.

CREAR UNA MATRIZ DE EQUIPO DE ILUMINACIÓN

El posible configurar su equipo de iluminación como una matriz. Esta opción le proporcionará más opciones para crear efectos visuales con el generador de efectos incluido en el modo editor. El modo matriz se utiliza principalmente con sistemas de luces LED/RGB, pero también admite dimmers.

El editor de matriz se creó para que los usuarios puedan generar cualquier matriz posible y, a la vez, controlar la configuración de los píxeles. Si la instalación del sistema de iluminación está fija y no admite modificaciones en la dirección DMX, esta herramienta lo ayudará a reproducir exactamente el mismo parche y cableado DMX con el que cuenta sus equipos de iluminación.

1. Seleccione un perfil
2. Haga clic en la opción de matriz para abrir el administrador de matriz
3. Configure la matriz.

The screenshot displays the 'Añadir perfil' (Add profile) window with the 'Perfil' tab selected. In the profile list, 'LED Dimmer RGB' is highlighted, indicated by a black box with the number '1'. Below the list, the 'Número de Aparatos' field is set to '1', indicated by a black box with the number '2'. The 'Matriz' (Matrix) window is open, showing a 10x10 grid of pixels. A black box with the number '3' is placed over the center of the grid. The matrix editor includes a toolbar with icons for adding, deleting, and editing pixels, as well as a legend for the 20 different colors used in the matrix. The legend shows 20 color swatches labeled #1 through #20. The matrix editor also displays the 'Nombre' (Name) as 'Matrix', 'Dimensiones' (Dimensions) as 10 x 10, and 'Nº Aparatos / Universo' (Number of fixtures / Universe) as 127. The 'Primer dirección DMX' (First DMX direction) is set to 1, and the 'Última dirección DMX' (Last DMX direction) is set to 508. The 'Orden' (Order) section shows a grid of icons representing different lighting patterns. The 'universo DMX' (DMX universe) is set to 'universo DMX 1'. The 'Primer Canal DMX' (First DMX channel) is set to 1, and the 'offset' is set to 4. The 'Número de Aparatos' (Number of fixtures) is set to 1. The 'Matriz' button is highlighted with a black box and the number '2'. The 'Parachear' button is also visible. The 'Matriz' window has a title bar with 'Matriz' and a close button. The 'Añadir perfil' window has a title bar with 'Añadir perfil' and standard window controls. The 'Matriz' window has a toolbar with icons for adding, deleting, and editing pixels, as well as a legend for the 20 different colors used in the matrix. The legend shows 20 color swatches labeled #1 through #20. The matrix editor also displays the 'Nombre' (Name) as 'Matrix', 'Dimensiones' (Dimensions) as 10 x 10, and 'Nº Aparatos / Universo' (Number of fixtures / Universe) as 127. The 'Primer dirección DMX' (First DMX direction) is set to 1, and the 'Última dirección DMX' (Last DMX direction) is set to 508. The 'Orden' (Order) section shows a grid of icons representing different lighting patterns. The 'universo DMX' (DMX universe) is set to 'universo DMX 1'. The 'Primer Canal DMX' (First DMX channel) is set to 1, and the 'offset' is set to 4. The 'Número de Aparatos' (Number of fixtures) is set to 1. The 'Matriz' button is highlighted with a black box and the number '2'. The 'Parachear' button is also visible.

 Asegúrese de tener suficientes canales DMX para crear una matriz grande.

Además puede seleccionar el nombre y las dimensiones de la matriz. En cuanto a las dimensiones, el primer valor es el número de columnas, y el segundo valor corresponde al número de líneas. Si modifica uno de estos valores, el número de celdas se actualizará automáticamente. A continuación podrá ver una configuración de 10 columnas y 10 filas.

The screenshot shows the 'Matriz' software interface. On the left, there are four callout boxes with lines pointing to specific parts of the interface:

- Herramientas de matriz:** Points to the top toolbar containing icons for file operations, zoom, and matrix manipulation.
- Nombre de matriz:** Points to the 'Nombre:' field which contains the text 'Matriz'.
- Dimensiones Columnas * Filas:** Points to the 'Dimensiones:' field showing '10' columns and '10' rows.
- Celdas de matriz (también llamadas píxeles):** Points to the central 10x10 grid of numerical values.

The central grid contains the following numerical values:

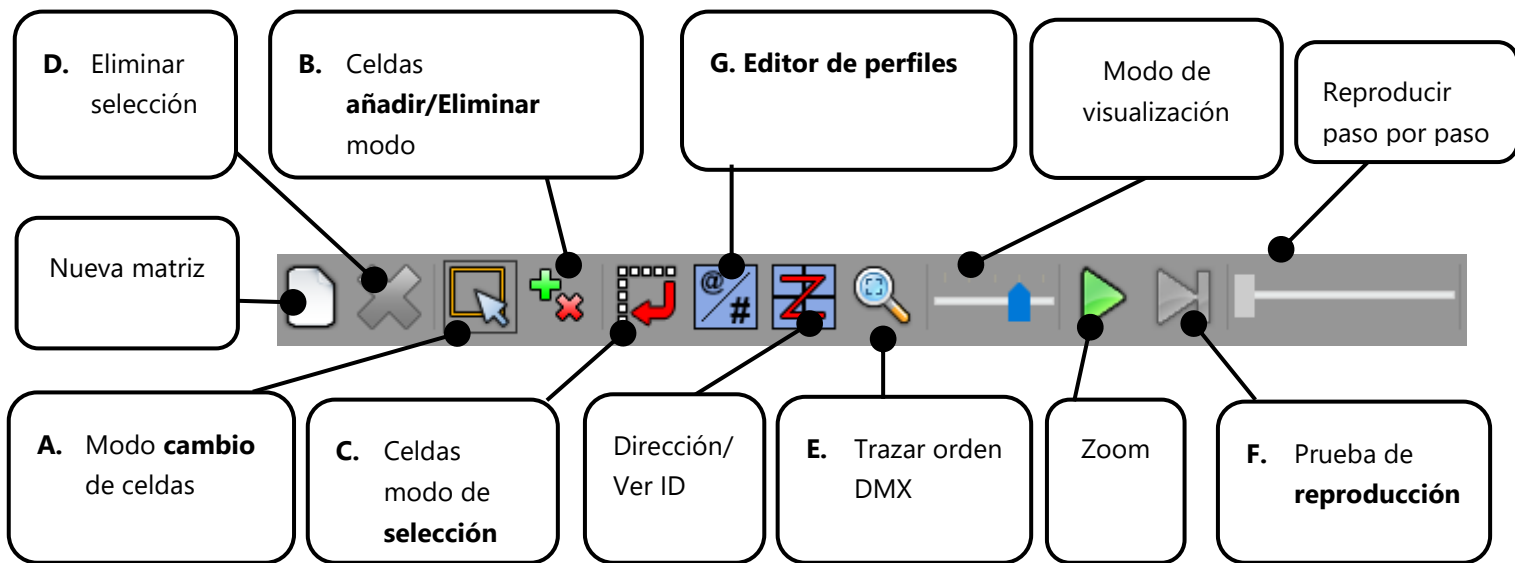
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	5	9	13	17	21	25	29	33	37
2	41	45	49	53	57	61	65	69	73	77
3	81	85	89	93	97	101	105	109	113	117
4	121	125	129	133	137	141	145	149	153	157
5	161	165	169	173	177	181	185	189	193	197
6	201	205	209	213	217	221	225	229	233	237
7	241	245	249	253	257	261	265	269	273	277
8	281	285	289	293	297	301	305	309	313	317
9	321	325	329	333	337	341	345	349	353	357
10	361	365	369	373	377	381	385	389	393	397

On the right side of the interface, there are several control panels:

- Order:** Includes a 'Comienza en el universo DMX:' dropdown and a grid of 20 icons representing different DMX direction patterns.
- DMX Universe:** A color-coded legend for 20 DMX universes, numbered #1 to #20.

A callout box at the bottom right points to the DMX direction icons, labeled 'Disposición automática de direcciones DMX'.

BARRA DE HERRAMIENTAS DE MATRIZ



A: Arrastre y suelte una celda para cambiar las posiciones de dos celdas en la matriz y sus direcciones DMX.

B: Elimine o añada una celda de la matriz, haciendo clic sobre las celdas.

C: Seleccione una parte de la matriz. Mantenga presionado CTRL y haga clic en las celdas o trace un rectángulo de selección sobre las celdas.

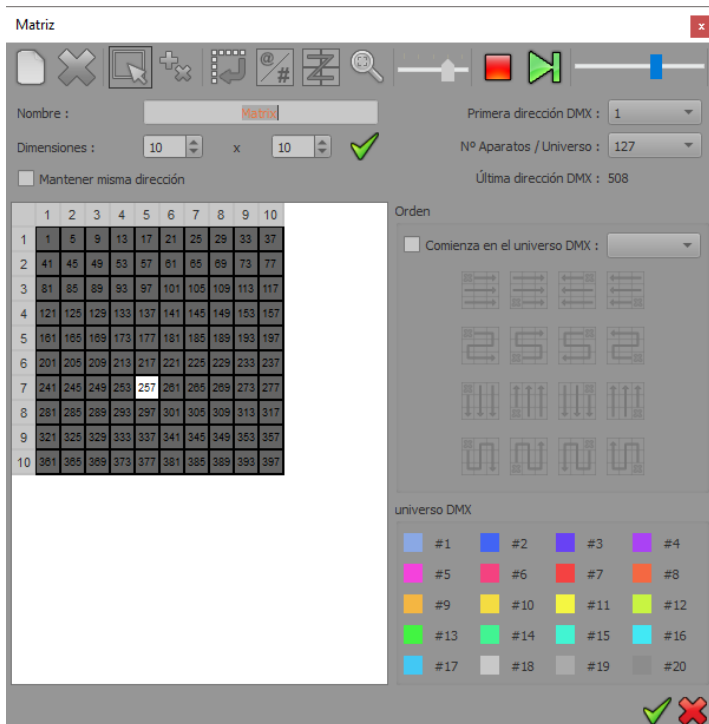
D: Elimine el equipo de la matriz para las celdas seleccionadas.

E: Trace la ruta de orden de las direcciones de los equipos sobre las celdas de la matriz.

F: Reproducción de una prueba general para verificar el parche de la matriz.

G: El editor de perfiles le permite al usuario configurar los haces de sus equipos (siempre que tengan múltiples haces). Los cambios se efectuarán en la matriz únicamente. Para configurar una modificación por defecto, debe regresar al editor de perfil.

SIMULAR Y VERIFICAR DIRECCIONES DMX

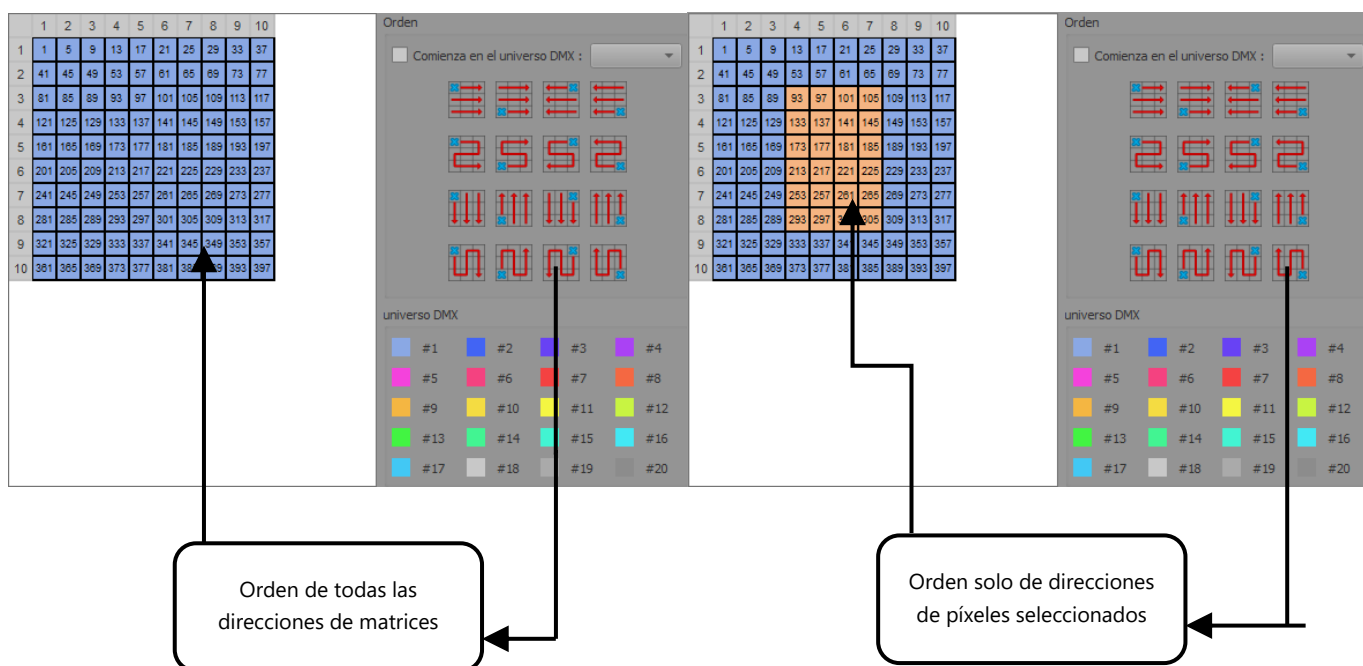


Cuando utilice la herramienta de reproducción, sus equipos de iluminación se encenderán automáticamente de a uno, según el orden que les haya dado. Utilice esta opción para verificar si el parche DMX coincide con los equipos de iluminación. La opción de haz de apertura depende del preajuste DMX predeterminado de cada canal del perfil. Los canales de dimmer, shutter e iris deben contar con un preajuste predeterminado correcto. En el caso de los equipos RGB, cada canal se configurará a máxima intensidad.

Puede desplazarse por lo pasos, haciendo clic en el botón Siguiente:

ORDENAR LAS CELDAS DE LA MATRIZ

Es posible definir las direcciones DMX de los equipos en un orden lógico o seleccionar parte de los píxeles de la matriz. Existen 16 configuraciones posibles (de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba a abajo, etc.). Seleccione la que coincida con el orden de su sistema de iluminación, a través de la selección global o de píxel. Una vez seleccionada la configuración, todas las direcciones DMX se organizarán para coincidir con la configuración elegida.

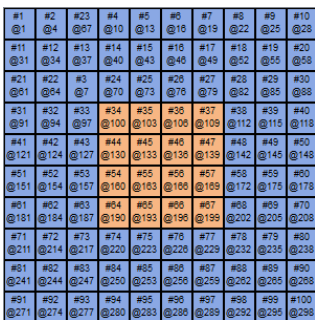


MODIFICAR MANUALMENTE LAS DIRECCIONES DMX DE ALGUNAS CELDAS



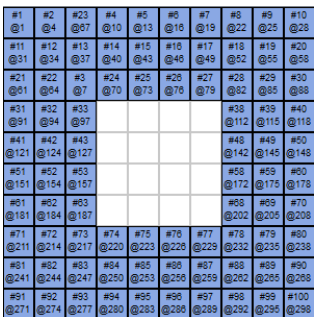
El usuario puede reorganizar la matriz solo con un simple arrastrar y soltar desde una posición de luz hacia otra. El orden de la posición de luz en la matriz y el canal DMX de la luz se modificarán. Esta función es de suma utilidad en caso de que aparezcan errores en la instalación y necesite cambiar la ubicación de varios equipos.

ELIMINAR EQUIPOS DE LAS CELDAS

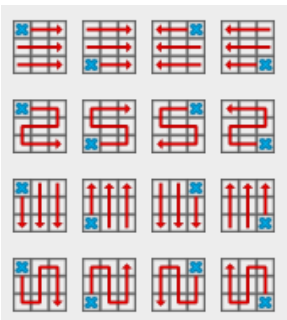


Esta función le permite eliminar equipos de la configuración de la matriz.

Primero, seleccione el equipo que desea eliminar con la herramienta de selección.



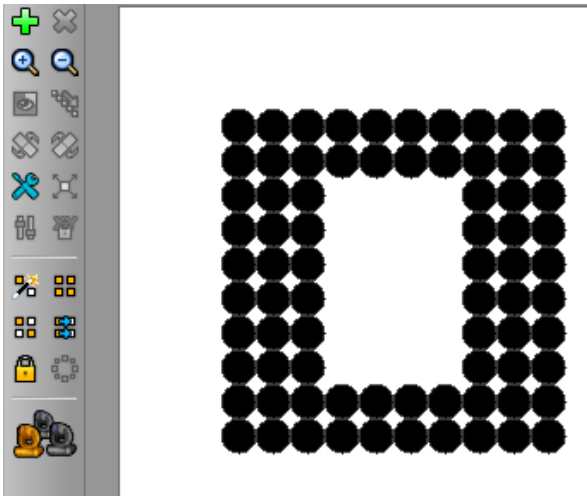
Habrá generado un espacio libre en el campo de la matriz, liberando algunos canales.



Para reutilizar los canales ahora libres, haga clic en una de las 16 configuraciones de orden para modificar la dirección DMX de los equipos. Una vez modificada la dirección DMX, las nuevas direcciones disponibles se reasignarán automáticamente a los equipos en orden secuencial. Así tendrá más canales disponibles y si lo desea, puede incrementar las dimensiones de la matriz y añadir más equipos. El software puede controlar hasta 32 universos DMX en una matriz.

Los principales beneficios aquí son que puede incrementar el tamaño de su matriz al utilizar los canales libres y que no necesita modificar las direcciones DMX una por una.

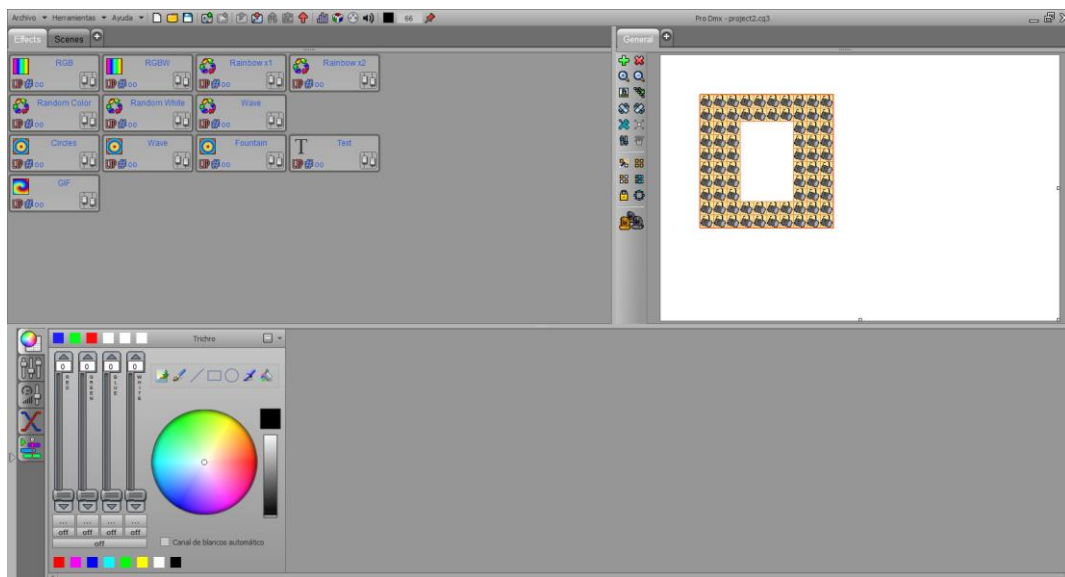
ACTUALIZAR Y MODIFICAR EL PARCHE



El usuario puede modificar y actualizar el parche en cualquier momento que desee eliminar/añadir equipos o modificar su dirección DMX. Haga clic en el botón añadir de la cinta de herramientas 2D para abrir el Patch Manager nuevamente y realizar modificaciones. Luego de confirmado el nuevo parche, los cambios aparecerán en el área 2D del software.

Si ha creado varias escenas y decide modificar algunas direcciones DMX, el contenido de las escenas y programas se trasladará automáticamente a las nuevas direcciones DMX.

CONSECUENCIAS DEL PARCHE EN EL SOFTWARE



Podrá confirmar el parche y hacer clic en OK cuando los perfiles y las direcciones DMX se correspondan con las luces. El software utiliza la información del parche para generar funciones impactantes que ayudaran al usuario a crear efectos de avanzada en poco tiempo.

Todos los perfiles aparecen en la ventana del editor, y las formas de los haces de luz se muestran en el área 2D, por lo cual es posible tener una visión completa del proyecto desde el área 2D del software.

Ahora sí, el software está listo para operar y programar su show. Al seleccionar equipos del área 2D, los canales dedicados de los equipos aparecen debajo.

Luego de haber parcheado perfiles satisfactoriamente y haberse familiarizado con los comandos y controles del software, puede comenzar a programar un show. El software emplea un método muy simple y funciones formidables para crear un show. Para obtener más información, refiérase al manual **“Cómo utilizar los controles en directo”** y comience a programar a la perfección.

Ahora ya puede crear y actualizar parches DMX y utilizar el modo de control. Recuerde que 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. Llego el momento de aprender cómo crear escenas, programas y secuencias.