



MANUAL DEL USUARIO CÓMO UTILIZAR LOS EFECTOS

V.1.5.0

Introducción.....	3
Crear botones Live Effects (Software pro)	4
Utilizar los botones live effect	5
Editar efectos	6
Efecto degradado.....	8
Efecto secuenciador.....	9
Efecto curva	10
Efectos pan y tilt.....	11
Efecto preajuste.....	12
Efecto de matriz en la selección de dispositivos	14
Efecto de matriz	15
Efectos animados	16
Efectos multimedia	17
Efecto texto.....	18
Efecto video	19
Crear niveles estáticos adicionales en los efectos.....	19
Orden de curso de los dispositivos	20

INTRODUCCIÓN

Este capítulo describe cómo funcionan los botones de Live Effect, Effect Generator y sus opciones.

Las escenas le permiten al usuario reproducir estados DMX estáticos o dinámicos desde "pasos" o desde la "memoria". Personalizar la programación de sus dispositivos es una tarea muy simple.

Además de la pestaña "Escenas", el software cuenta con una pestaña "Efectos". Se crea automáticamente y no puede eliminarse. A diferencia de los efectos que se pueden añadir en las escenas tradicionales, los efectos de esta pestaña están calculados de forma dinámica y pueden modificarse en tiempo real. Los efectos son generales y se reproducen únicamente en una selección de dispositivos. A diferencia de las escenas, los efectos no pueden añadirse en la línea de tiempo.

Su ventaja principal es que es posible aplicar, en un instante, el mismo efecto general en diferentes grupos de dispositivos. Por ejemplo, es posible crear un efecto de pan/tilt "circular" y aplicarlo, en cualquier momento, a una selección común de cabezales móviles o escáneres de diferentes tipos con movimiento.

Por consiguiente, el mismo efecto se puede aplicar simultáneamente de modo indefinido. Tenga en cuenta que el botón "efectos" está limitado al contexto "en vivo". Por lo cual no es posible incluirlos en la línea de tiempo o en los fades manuales.

Ventana de selección de efectos



Al crear un nuevo perfil de dispositivo, el software automáticamente le permitirá añadir botones de efectos según las características de su dispositivo (pan, tilt, RGBW, CMY). De la lista generada, simplemente seleccione o deseleccione el efecto de la lista que desea añadir.

Además de los efectos dinámicos, como secuencias de pan y tilt o color, el software ofrece añadir efectos como "preajuste" (presentación de diferentes efectos) para funciones clave, como dimmer, shutter, entre otras. Se activarán por defecto en los nuevos dispositivos, lo cual le permitirá comenzar a trabajar de inmediato con los haces encendidos.

El usuario puede modificar todos los efectos añadidos al crear un dispositivo en cualquier momento y en tiempo real. A su vez, si el proyecto ya contiene dispositivos con sus efectos correspondientes, el software los detectará y no añadirá efectos redundantes para simplificar la presentación y el uso del programa.

Por ejemplo, si el dispositivo ya cuenta con el efecto de pan/tilt "circular", el software no lo sugerirá como adición, ya que se aplica a cualquier familia de proyectores con pan y tilt.

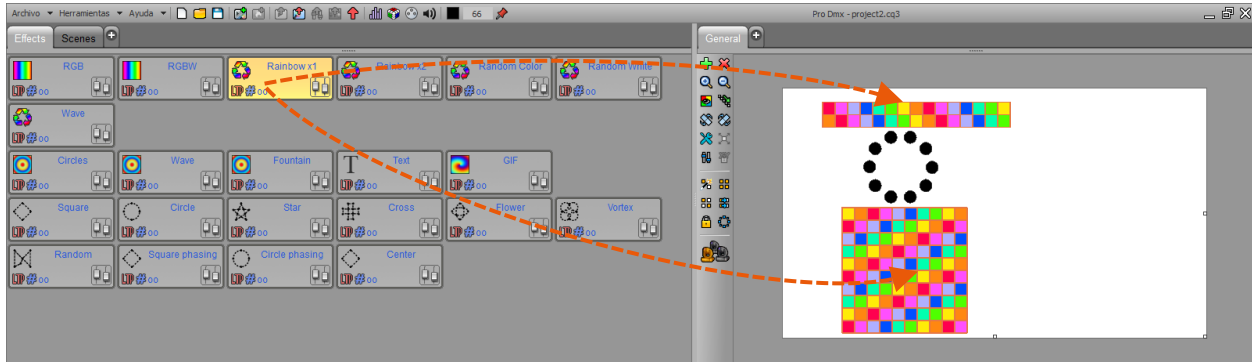
Asimismo, podrá crear un botón de efecto nuevo en cualquier momento a través del botón "Nuevo efecto" de la barra de herramientas principal en la parte superior del software.



Añadir un botón de efecto en la pestaña actual

UTILIZAR LOS BOTONES LIVE EFFECT

Para activar un botón de efecto, se requiere al menos un equipo con los canales necesarios para el tipo de efecto. El botón iniciará la ejecución del efecto en el equipo/s seleccionado. El usuario podrá ejecutar el mismo efecto en múltiples "instancias" en diferentes equipos.



Observación: Puede combinar varios efectos en la misma máquina siempre que se relacionen con diferentes circuitos. Si activa un efecto en un equipo que ya está reproduciendo otro efecto que involucra los mismos circuitos, se liberará el efecto anterior. Por ejemplo, si un grupo de equipos ejecuta un pan/tilt "circular", y el usuario da curso a otro movimiento de pan/tilt, el efecto "circular" se suspenderá de los equipos.

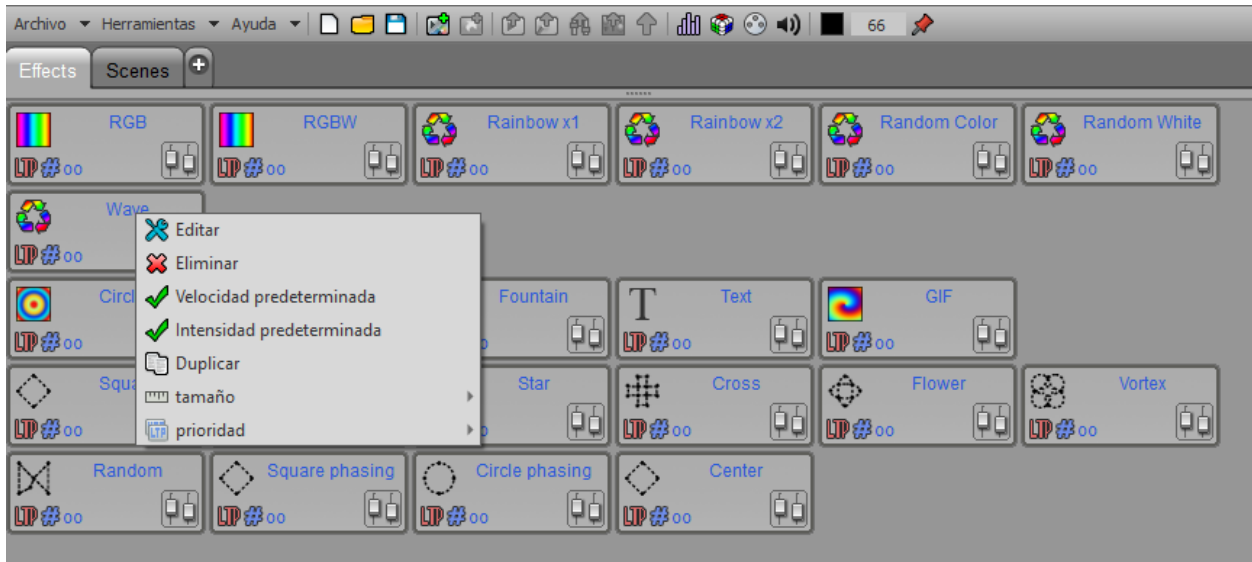
Un efecto se visualizará como activo (de color naranja) en un equipo seleccionado solo si esa selección está reproduciendo ese efecto. Desde allí se puede detener el efecto para esa selección específica de equipos.

El usuario puede liberar todos los efectos de forma simultánea a través del botón "liberar todos los efectos" de la barra de herramientas principal.



Botón para liberar todos los efectos activos

EDITAR EFECTOS

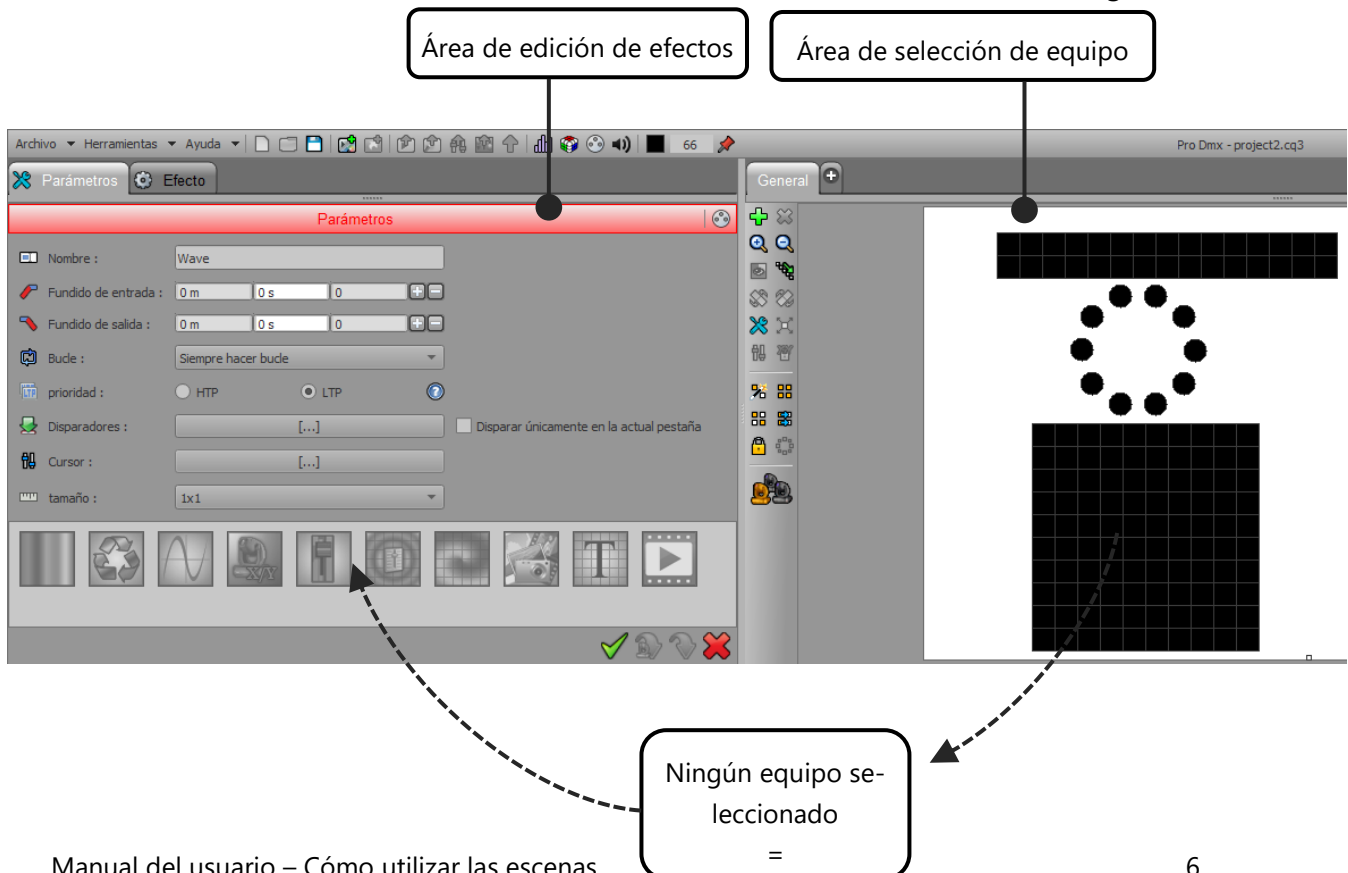


Existen dos formas para editar un efecto:

CTRL + Clic sobre un botón

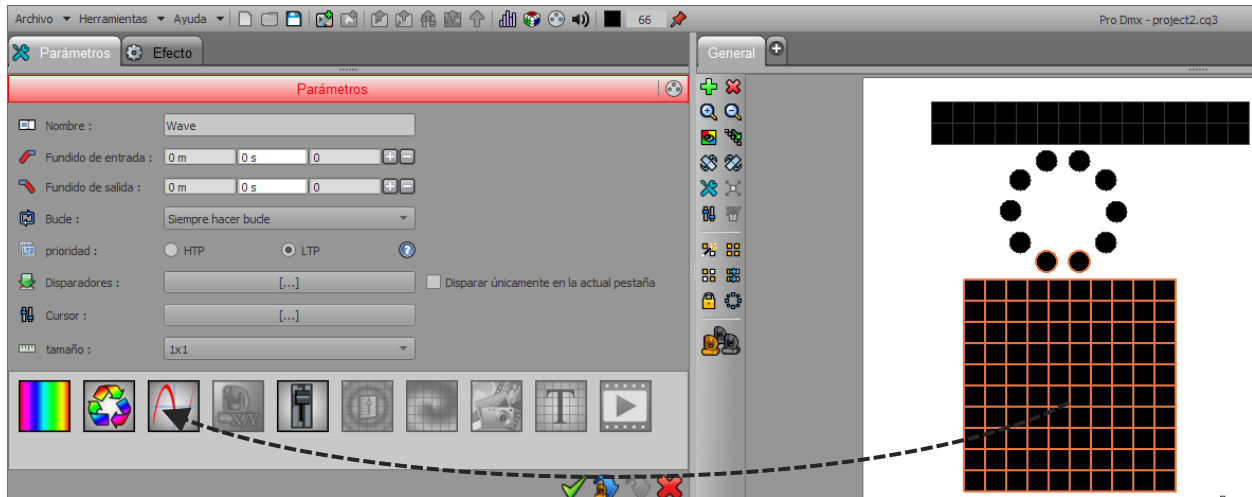
o

Clic derecho sobre un botón de efecto + seleccionar "Editar" en el menú emergente.



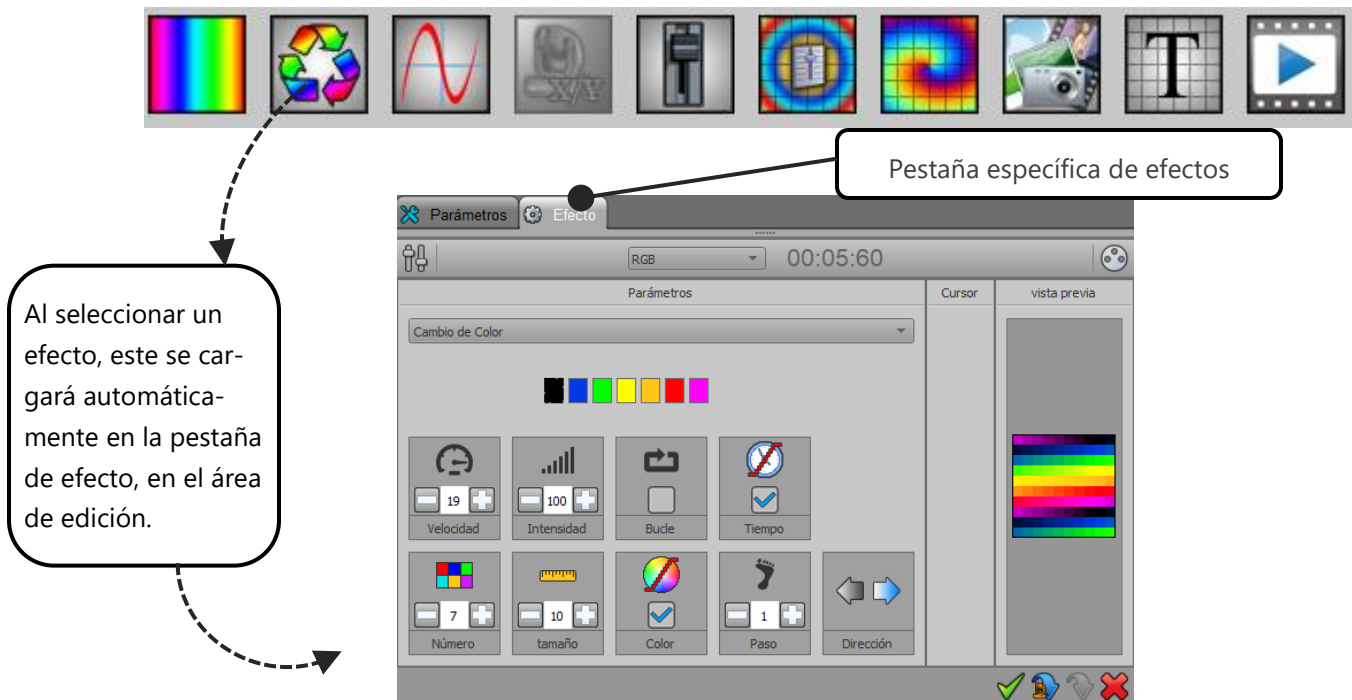
Al editar un efecto nuevo, la lista de efectos aparecerá como inactiva porque primero el software necesita saber con qué equipos trabajará para poder definir hacia dónde dirigir los nuevos efectos.

Una vez seleccionado el equipo, el panel de efectos estará habilitado:

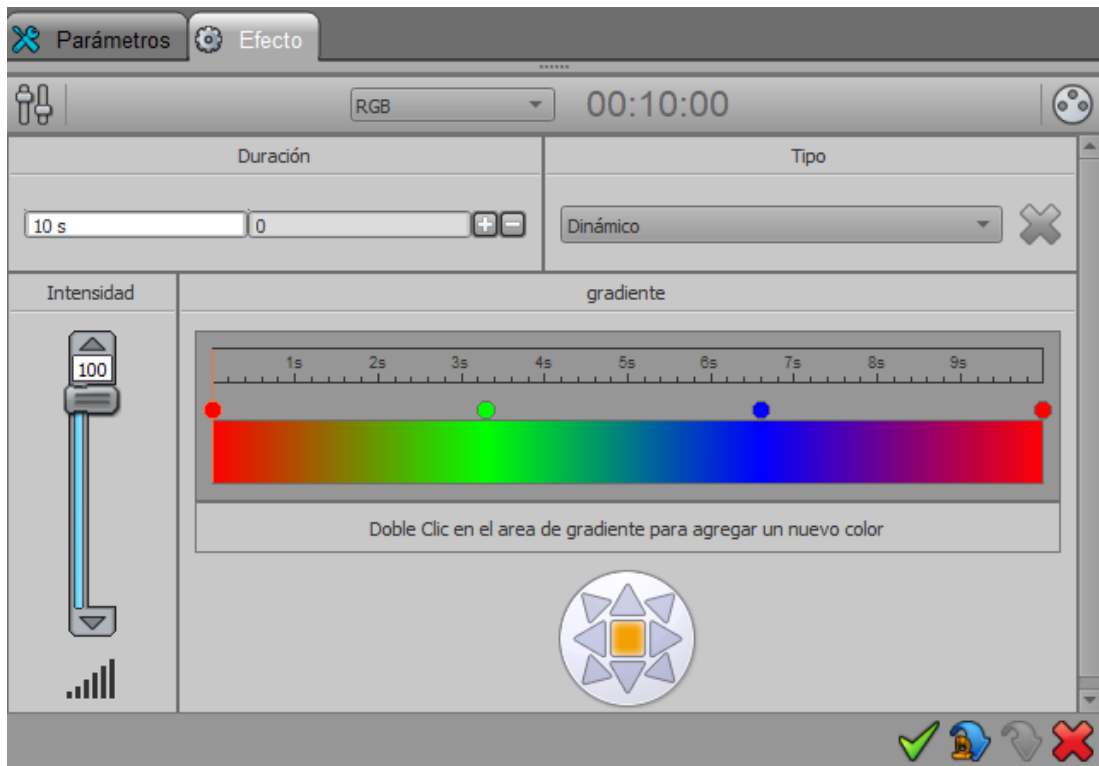


En todos los efectos posteriores, las modificaciones de colores deben realizarse desde la paleta de colores RGB de la ventana de preajustes. Acceda al resto de los parámetros desde la ventana de edición de efectos en el extremo inferior izquierdo.

Hay dos familias de posibles efectos: Efectos estándar que se pueden aplicar a cualquier tipo de dispositivo, y efectos de matriz que se pueden aplicar únicamente a equipos **parchados** con una configuración de matriz.



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.

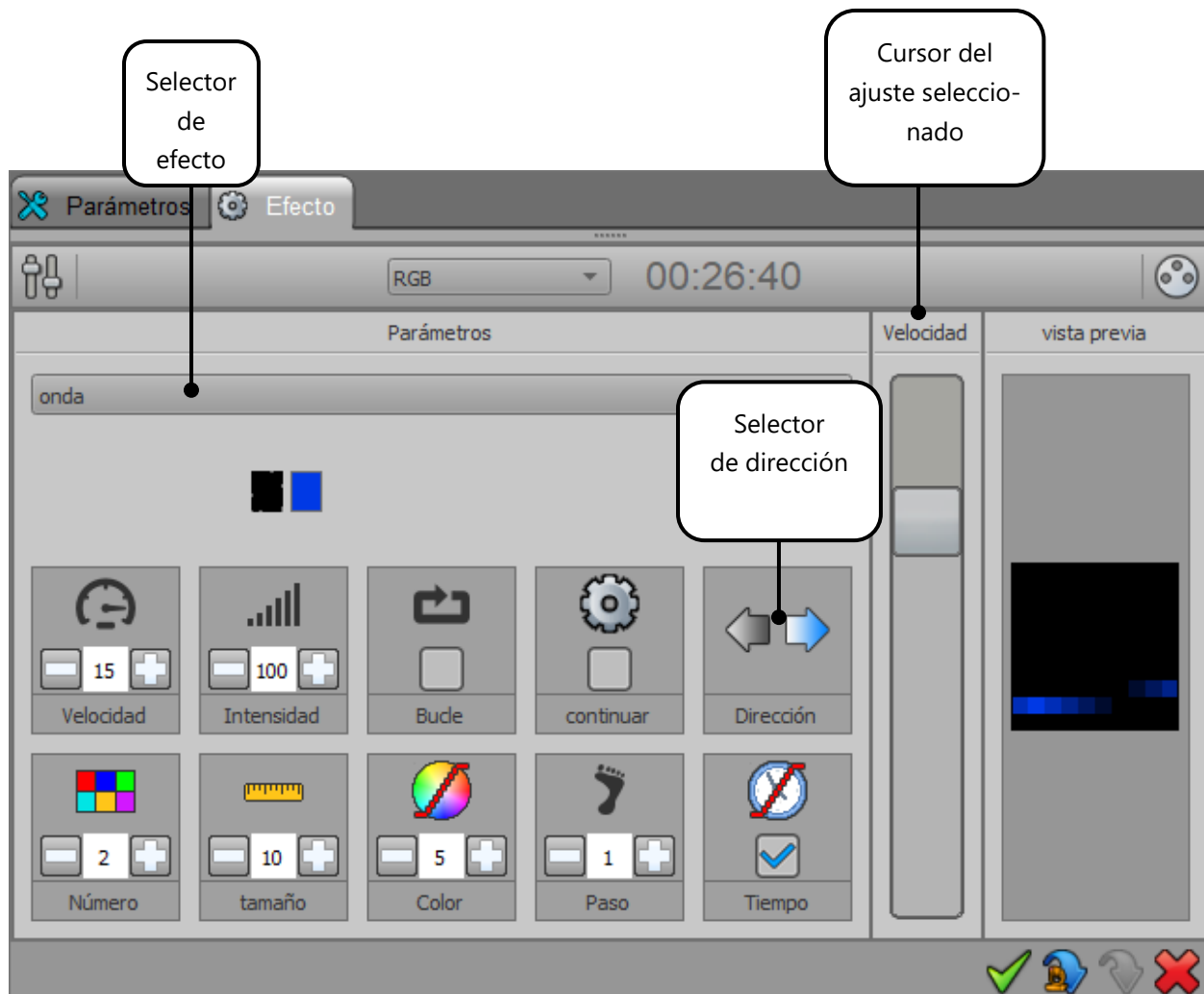
Hay dos tipos de degradados disponibles:

- **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.



Las flechas de dirección permiten seleccionar la dirección del degradado.

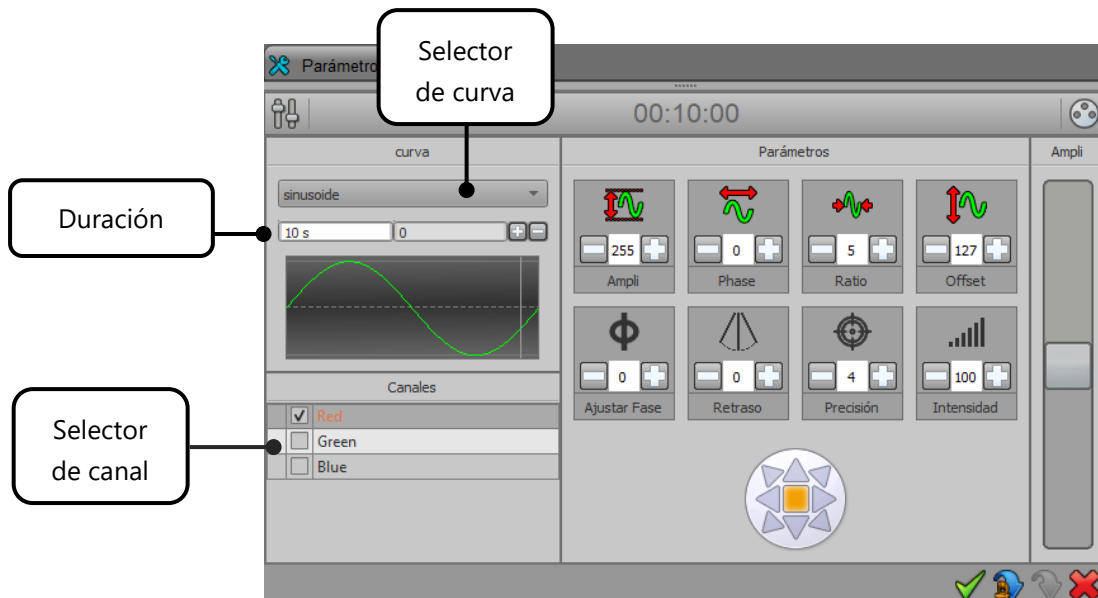
EFEECTO SECUENCIADOR



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 velocidad, la intensidad, el bucle de animación, el tiempo de desvanecimiento, el número de colores, el tamaño del área de cada color (según la cantidad de equipos), el desvanecimiento entre colores, la cantidad de pasos omitidos y la dirección de la animación.

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 (para dispositivos con haces múltiples, puede elegir cada haz individualmente si hace clic para visualizarlos por separado). 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 los canales de efectos, puede modificarse desde el recuadro "duración", ubicado en el extremo superior izquierdo de la ventana.

Por último, existen ocho 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 cambio de fase entre dispositivos.
- **Ratio:** Regule el número de muestras y, por lo tanto, el número de pasos generados.
- **Offset:** Los dispositivos seleccionados reproducirán el mismo efecto curva con un rango uniforme.
- **Phasing PHI:** Los dispositivos seleccionados reproducirán el mismo efecto con una diferencia de tiempo entre cada dispositivo seleccionado.

- **Offset:** Los dispositivos seleccionados reproducirán el mismo efecto curva con un rango de compensación DMX uniforme entre dispositivos.
- **Precision:** Regule el número de muestras y, por lo tanto, el número de pasos generados.
- **Intensity:** Incremente o disminuya la intensidad general del efecto.

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

EFFECTOS PAN Y TILT

The screenshot shows the Pan/Tilt effect control interface. At the top, there is a row of icons for different functions, each with a callout box:

- Reproducir efecto:** A green play button icon.
- Cambio de dirección:** A blue double-headed arrow icon.
- Puntos de movimiento:** A blue circular arrow icon.
- Seleccionar punto de inicio:** A blue arrow pointing to a specific point on the path.
- Mover forma completa:** A blue arrow pointing to the entire path.
- Añadir punto de control:** A blue plus sign icon.
- Eliminar punto de control:** A red minus sign icon.

 Below these icons is a 'Selector de' box pointing to a set of seven path icons (line, circle, random, star, cross, flower, and propeller). The main interface includes:

- Duración del paso:** A slider set to 600.
- Parámetros:** Sliders for 'AJUSTAR FASE' (0), 'PASOS' (4), and 'INTENSIDAD' (8).
- offset:** Sliders for 'DX' (0), 'DY' (0), and 'PER' (0), along with a grid of directional arrows.
- Pan / Tilt:** A grid with a central point and two vertical sliders for 'X' and 'Y' coordinates, both set to 127.
- Bottom right:** A green checkmark, a blue undo icon, a grey redo icon, and a red X icon.

 A callout box at the bottom center says 'Clic derecho para guardar el movimiento personalizado' (Right-click to save the personalized movement).

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 de "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:

- **Phasing:** Los dispositivos seleccionados reproducirán el mismo efecto con una diferencia de tiempo.
- **Step:** Seleccione el número de pasos para hacer un movimiento y reforzar la precisión.
- **Precision:** 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.
- **Offset:** 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 PREAJUSTE



Este efecto le permite al usuario crear botones con uno o varios canales/preajustes. Estos botones especiales pueden contar con un deslizador que regule el rango de valores del preajuste o circuito seleccionado.

Observación: Cuando el botón de preajuste se haya creado y aparezca en la pestaña “Efectos”, hacer clic derecho en la zona del deslizador afectará el valor del cursores e iniciará el efecto simultáneamente. Hacer clic izquierdo le permitirá regular el valor del deslizador antes de activar el efecto.

Cada botón cuenta con los siguientes modos disponibles:

- **Percent:** La variación del nivel DMX se traduce en un porcentaje (mín. y máx.) del rango de circuitos o preajustes seleccionados.
- **DMX:** La variación del nivel DMX se traduce en niveles DMX (mín. y máx.) del rango de circuitos o preajustes seleccionados.

Por ejemplo, puede crear un botón para controlar los circuitos y preajustes (como dimmer, o shutter) de todos sus dispositivos y, a la vez, asignar los niveles de dichos dispositivos en una única operación.

Puede crear botones con un cursor común en uno a más canales específicos y/o en uno o más preajustes específicos. Este efecto es especialmente interesante para controlar funciones comunes.

EFFECTO DE MATRIZ EN LA SELECCIÓN DE DISPOSITIVOS

Este efecto funciona únicamente con los dispositivos parcheados como matriz en la ventana de parche DMX del software.

Observación: Existe una opción disponible solo con los efectos de matriz. Esta opción le permite al usuario aplicar y volver a calcular el efecto de matriz a la selección actual (selección completa o parcial de matriz).

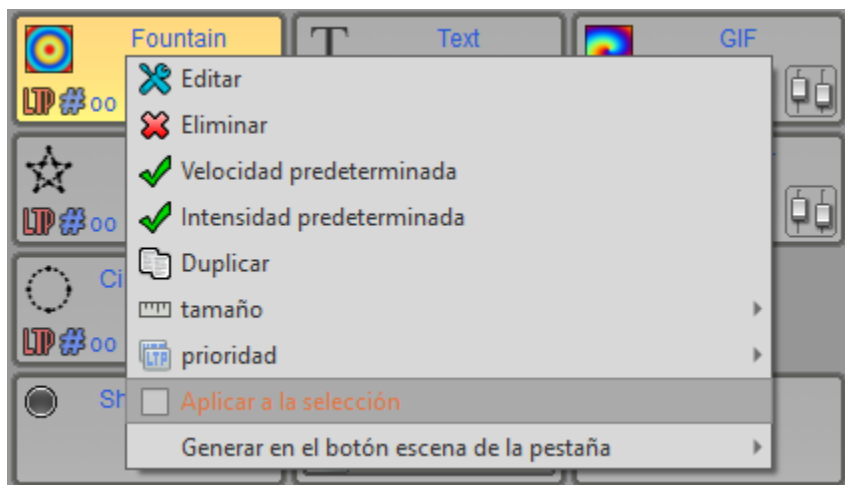
Hay dos maneras de activar esta opción:

- **Durante la escena de efecto o la edición de un programa**



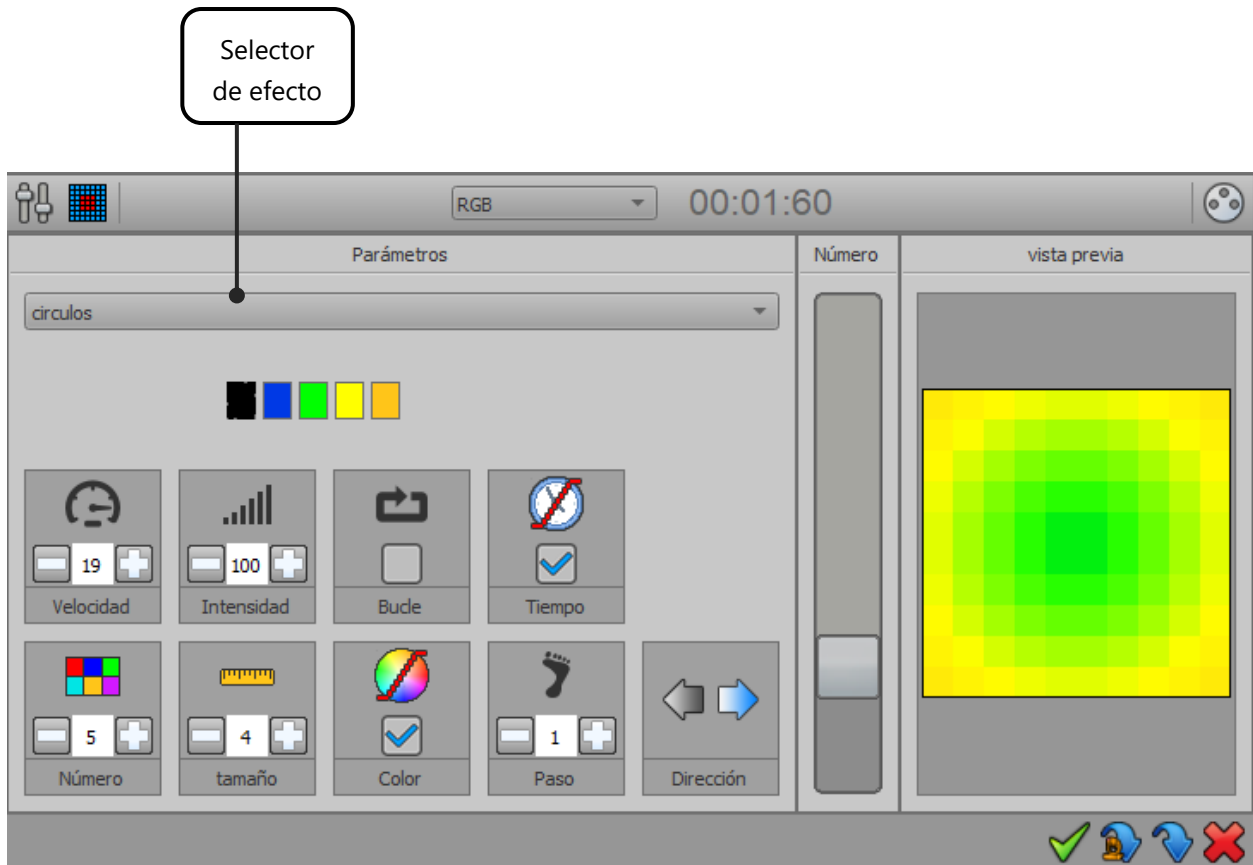
Haga clic en el botón "Apply selected" de la barra de herramientas, en la parte superior del efecto.

- **Utilizar el efecto en vivo**



Haga clic derecho sobre el botón de efecto (en la pestaña "Efectos") y seleccione la opción "Apply selected". La opción "Efecto" estará visible luego de iniciar y reproducir el efecto.

EFECTO DE MATRIZ

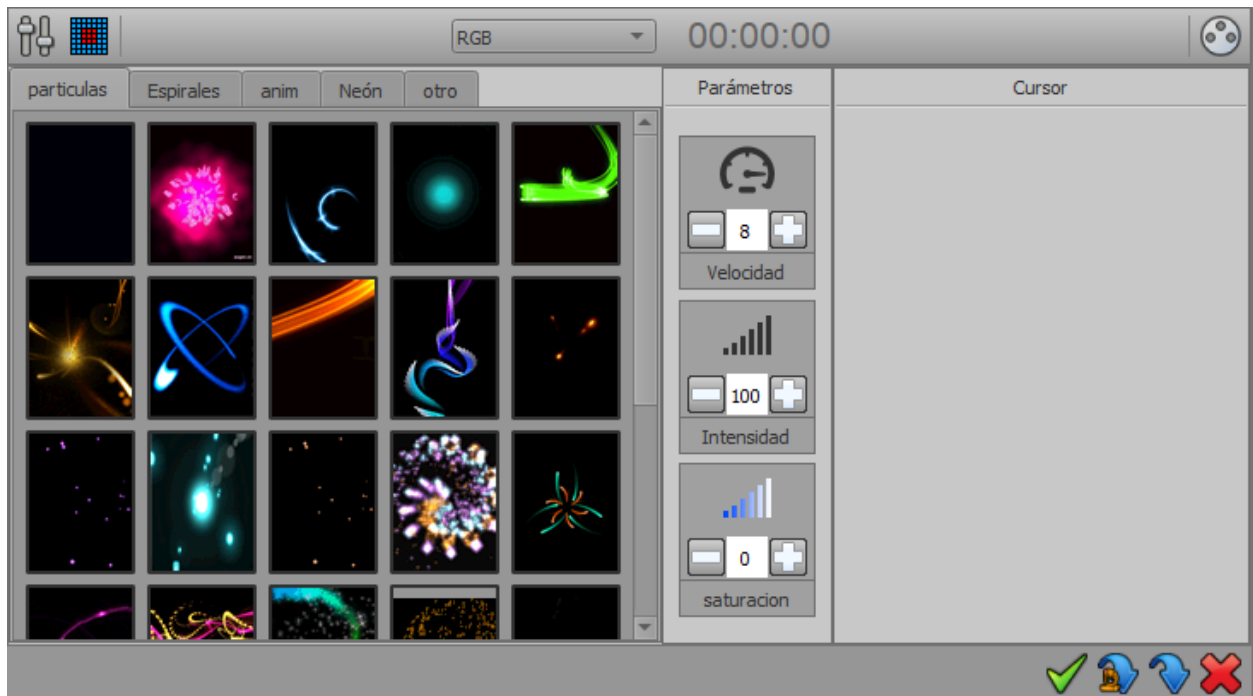


El efecto de matriz genera efectos de color para dispositivos con mezclas RGBW/CMY. El software cuenta con diversos tipos de efectos que pueden seleccionarse en la lista desplegable de parámetros.

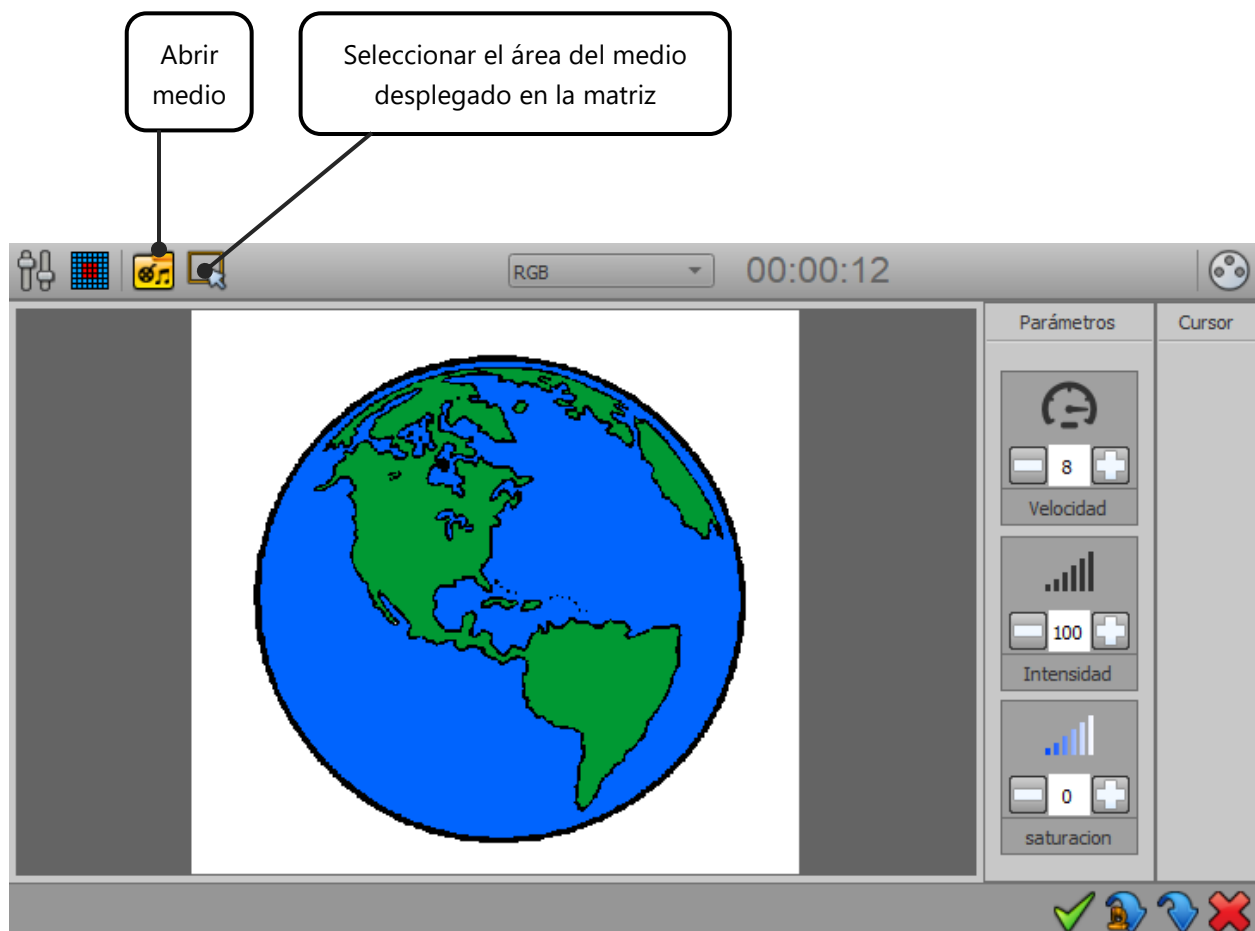
Cada efecto admite modificaciones en la velocidad, la intensidad, el bucle de animación, el tiempo de desvanecimiento, el número de colores, el tamaño del área de cada color (según la cantidad de equipos), el desvanecimiento entre colores, la cantidad de pasos omitidos y la dirección de la animación.

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”**.

EFFECTOS ANIMADOS



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.

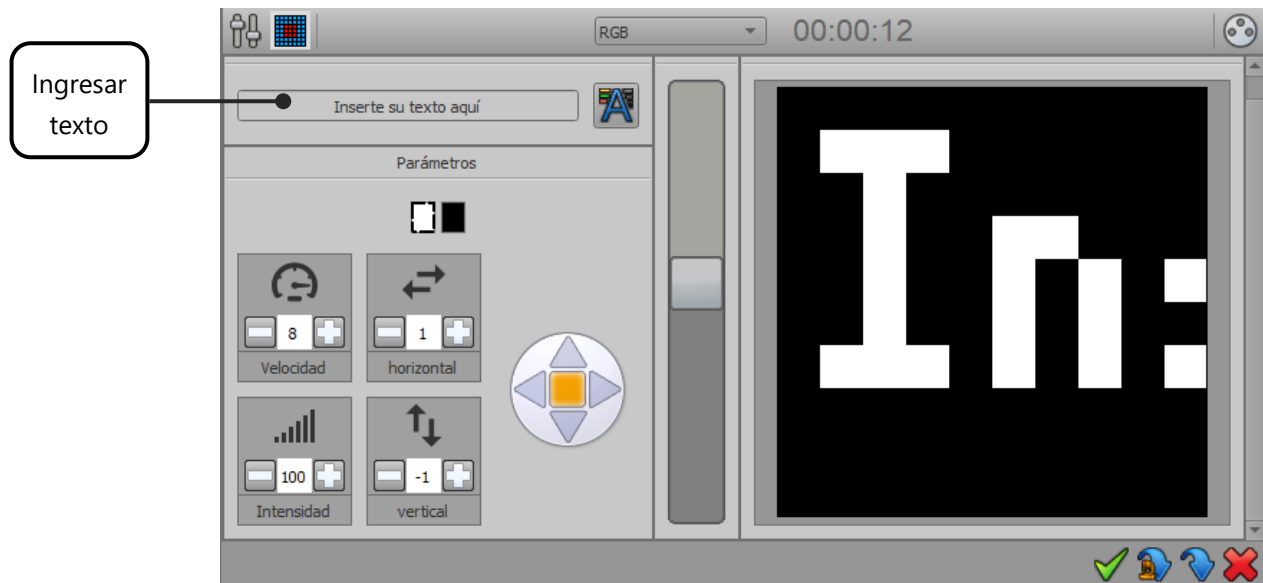
Cada medio admite modificaciones en la velocidad, la intensidad y la saturación de color. El botón "Abrir" permite la selección del archivo que aplicará en la matriz.

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.

EFFECTO TEXTO

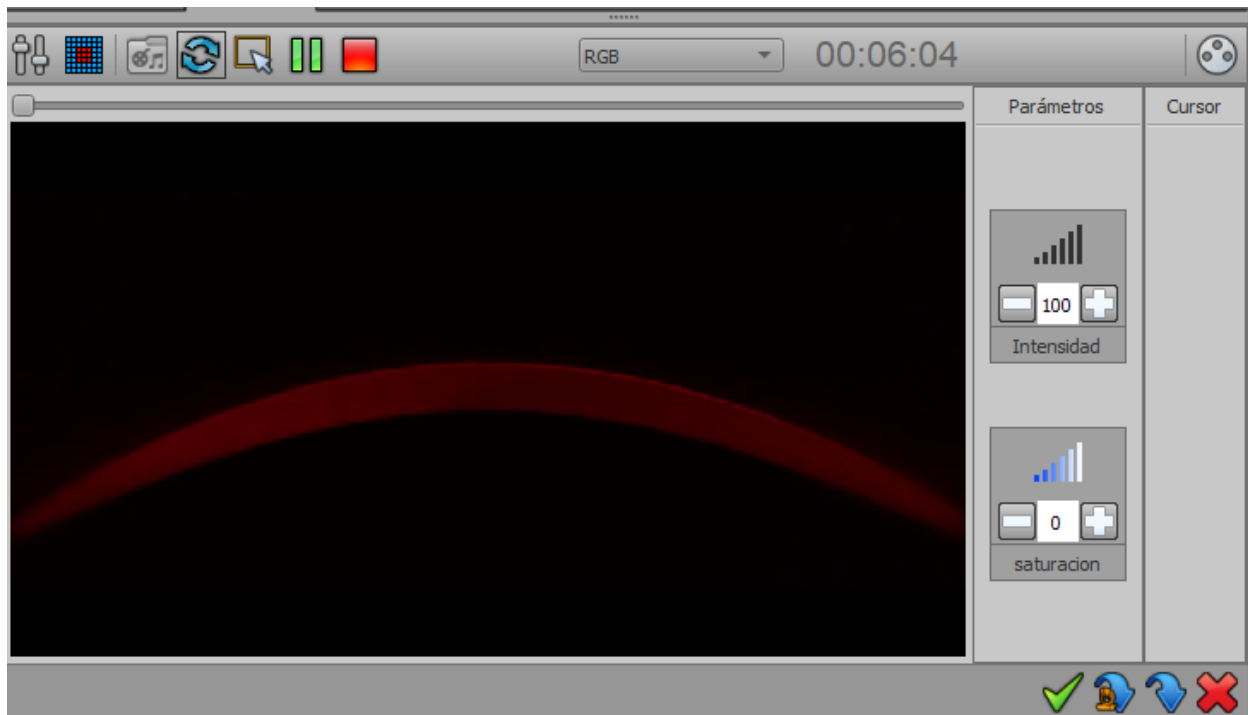


Este efecto le permite al usuario desplazar texto en una matriz RGB/CMY. Seleccione la fuente e ingrese el texto que desea mostrar en el campo de entrada.

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.

EFECTO VIDEO



Este efecto le permite al usuario reproducir un video en vivo, en una matriz RGB/CMY. Los pasos no se generan, y el efecto consume menos memoria y tiempo de CPU. Por lo cual, es posible reproducir archivos de videos por un tiempo mayor. El usuario puede seleccionar una zona del video, elegir reproducir en bucle y los parámetros para regular la intensidad y la saturación.

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 se agrega. Si desea crear niveles estáticos para varias familias de dispositivos, mientras edita el efecto, seleccione cada familia y asígnele los niveles deseados.

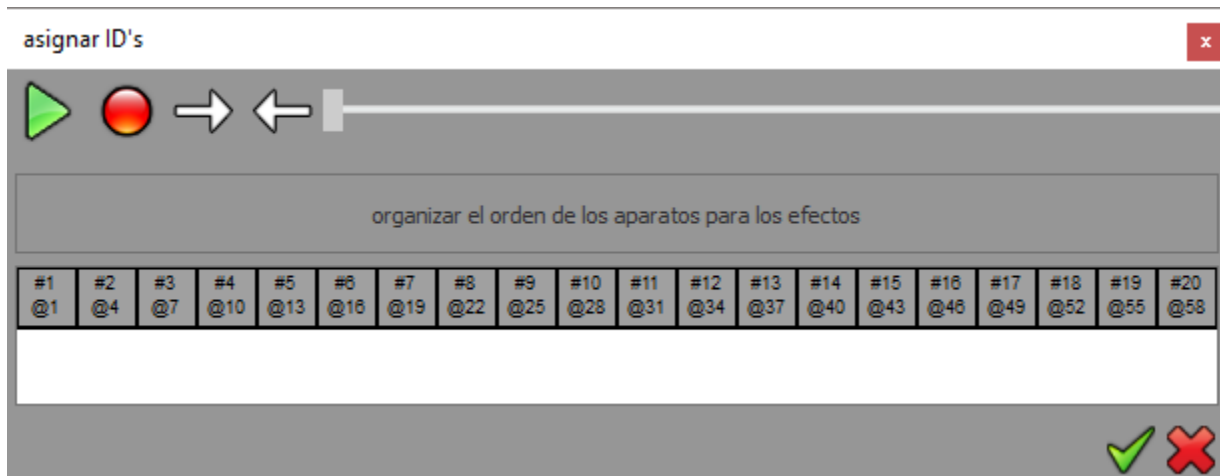
El botón de efecto restablecerá estos niveles al mismo tiempo que el efecto según la selección que realice cuando lo active.

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:



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 botón de grabación  le permite definir el orden al seleccionar directamente los dispositivos en el área 2D.

Ahora que puede crear escenas y efectos, consulte el manual "Cómo **usar la línea de tiempo**" para optimizar el control de los shows y sincronizar la activación de escenas con contenido de audio y video.