



# MANUAL DEL USUARIO CÓMO UTILIZAR LAS ESCENAS

V.1.5.0

<b>Introducción .....</b>	<b>3</b>
<b>Organizar las escenas en pestañas .....</b>	<b>4</b>
<b>Crear un botón de escena.....</b>	<b>5</b>
Tamaños de los botones de escena.....	6
<b>Editar el contenido de una escena .....</b>	<b>7</b>
Añadir y crear pasos en una escena.....	9
Añadir y crear efectos en una escena.....	10
<b>Utilizar las ventanas de control de canales y preajustes .....</b>	<b>11</b>
<b>Habilitar o silenciar la salida dmx .....</b>	<b>12</b>
<b>Prioridad .....</b>	<b>12</b>
<b>Opciones de publicación de escenas .....</b>	<b>13</b>
<b>Activación de escenas .....</b>	<b>14</b>
Atajo de disparador.....	16
<b>Utilizar máscaras dmx.....</b>	<b>17</b>
Programar canales dmx en una máscara .....	18
Aplicar máscaras en una escena.....	19
<b>Utilizar escenas con la línea de tiempo o la herramienta de cross fade .....</b>	<b>19</b>

## INTRODUCCIÓN

Las escenas le permiten al usuario reproducir niveles DMX estáticos o dinámicos desde pasos o desde la memoria. De esta forma, se puede personalizar fácilmente la programación de sus dispositivos.

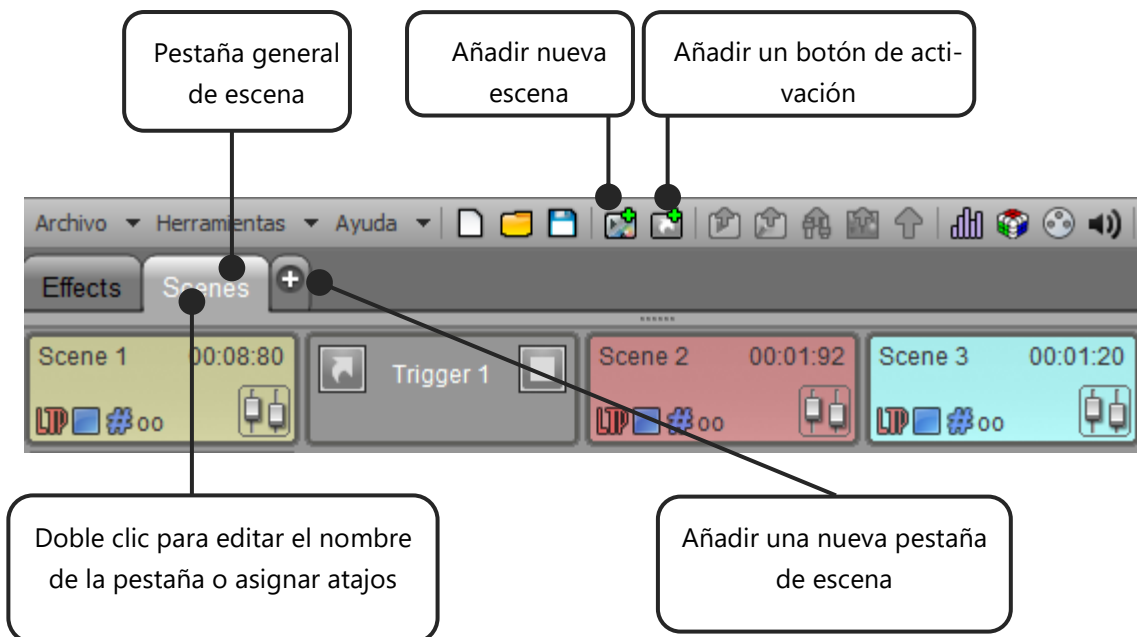
El botón de escenas se encuentra en el lado izquierdo de la pantalla del software y se puede activar o iniciar en cualquier momento. En este manual encontrará toda la información necesaria para crear, utilizar y organizar escenas dentro de las pestañas como en la línea de tiempo.

Los botones de escenas sólo se pueden añadir e insertar en la línea de tiempo del software: mientras presiona la tecla shift, arrastre y suelte escenas desde la pestaña de escena a la línea de tiempo.

Aprenda a utilizar los botones correctamente para poder personalizar sus dispositivos a la perfección.

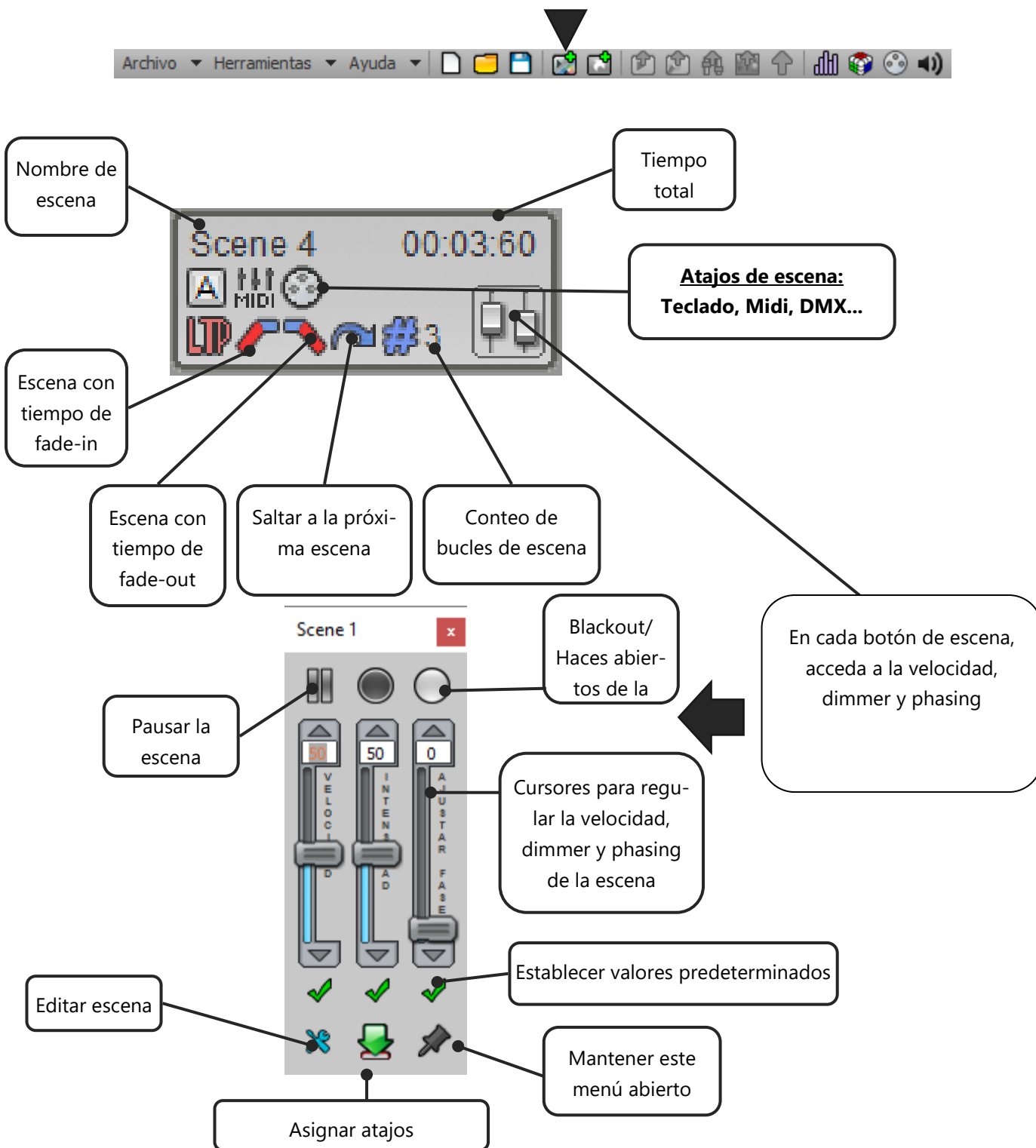
## ORGANIZAR LAS ESCENAS EN PESTAÑAS

Para crear nuevas escenas, utilice la pestaña "Escenas". Asimismo, es posible añadir una cantidad ilimitada de pestañas de escenas para optimizar su espacio de trabajo.



## CREAR UN BOTÓN DE ESCENA

Para crear una nueva escena, presione el botón "Añadir", ubicado en la barra de herramientas principal. La escena se añadirá automáticamente a la pestaña activa. Corrobore que la pestaña activa no sea la de efectos, de lo contrario se creará un efecto en lugar de una escena.

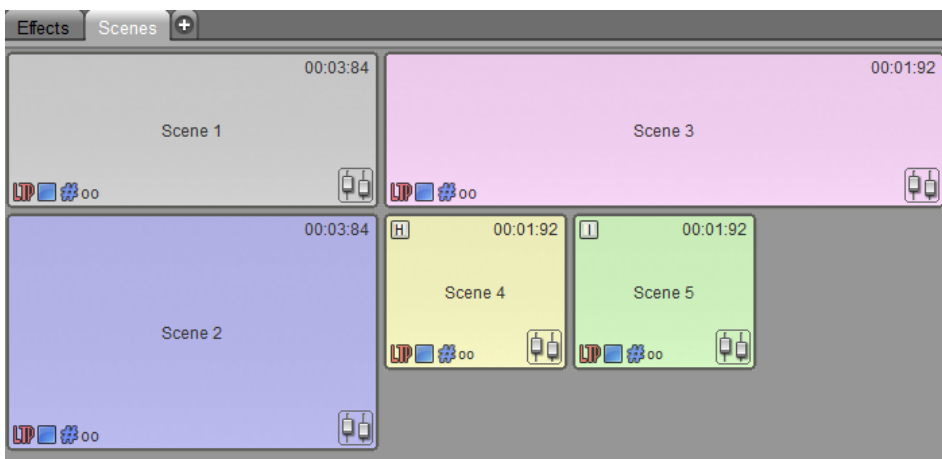


Haga clic derecho sobre el botón de escena para abrir el menú contextual y acceder a las diferentes opciones disponibles.

The image shows a context menu for a scene with the following options and their corresponding callouts:

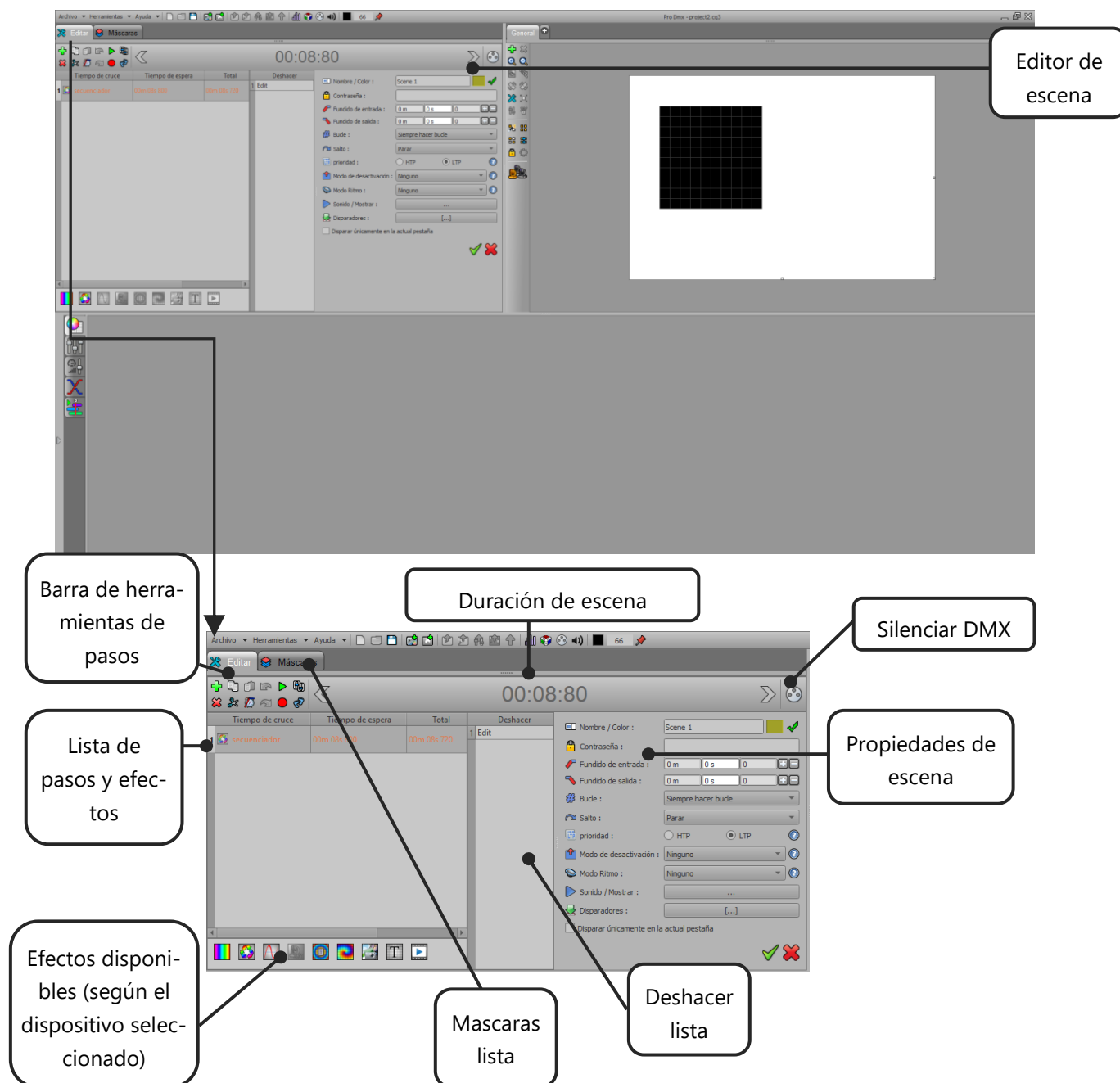
- Editar (Callout: Editar escena)
- Eliminar (Callout: Eliminar escena)
- Velocidad predeterminada (Callout: Restablecer velocidad al valor predeterminado)
- Intensidad predeterminada (Callout: Restablecer dimmer al valor predeterminado)
- Duplicar (Callout: Duplicar la escena en un botón nuevo)
- Duplicar aparatos (Callout: Duplicar una escena en otros dispositivos)
- Mostrar info (Callout: Visualizar información en el botón)
- tamaño (Callout: Definir el tamaño del botón de escena)
- prioridad (Callout: Definir modo de activación: HTP, LTP...)
- Modo de desactivación (Callout: Definir el modo de publicación)
- Modo Ritmo (Callout: Definir un modo de ritmo para activación de audio)
- Duplicar en pestaña (Callout: Añadir la escena a la línea de tiempo)
- Mover a la pestaña (Callout: Añadir la escena en la herramienta de fading manual)
- Pasar escena a la ventana de cruce
- Pasar escena a la línea de tiempo

## TAMAÑOS DE LOS BOTONES DE ESCENA



## EDITAR EL CONTENIDO DE UNA ESCENA

Para editar contenido, se abre una nueva ventana (en lugar de una pestaña de escena) con espacio suficiente para seleccionar dispositivos y ver los preajustes.

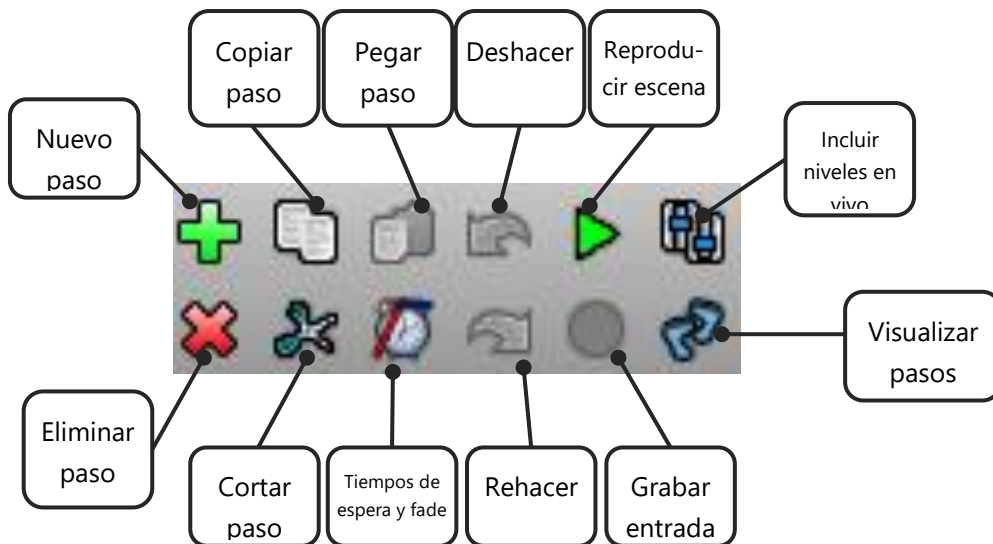


### **Duración de escena:**

La duración de la escena o el conjunto de pasos de la lista junto con el tiempo de espera y de fading.

### **DMX silenciado:**

Envíe o silencie la señal DMX de la escena durante la edición. Al silenciar la señal DMX de la escena, puede programarla sin afectar la reproducción actual del show.



**Barra de herramientas de pasos:**

**Propiedades de escena**

Edite el nombre, añada un color a la escena (Haga clic en  para regresar al color predeterminado)

Salte al final de la escena. La escena se detendrá (Stop), pasará a la siguiente escena o a una escena definida cuando finalice los bucles establecidos.

Seleccione el modo de publicación de la escena

Seleccione disparadores y atajos para iniciar una escena

Seleccione un fondo para el botón y un archivo de audio para reproducir

Contraseña

Mostrar duración de escena

Establecer los tiempos de fade in y fade out

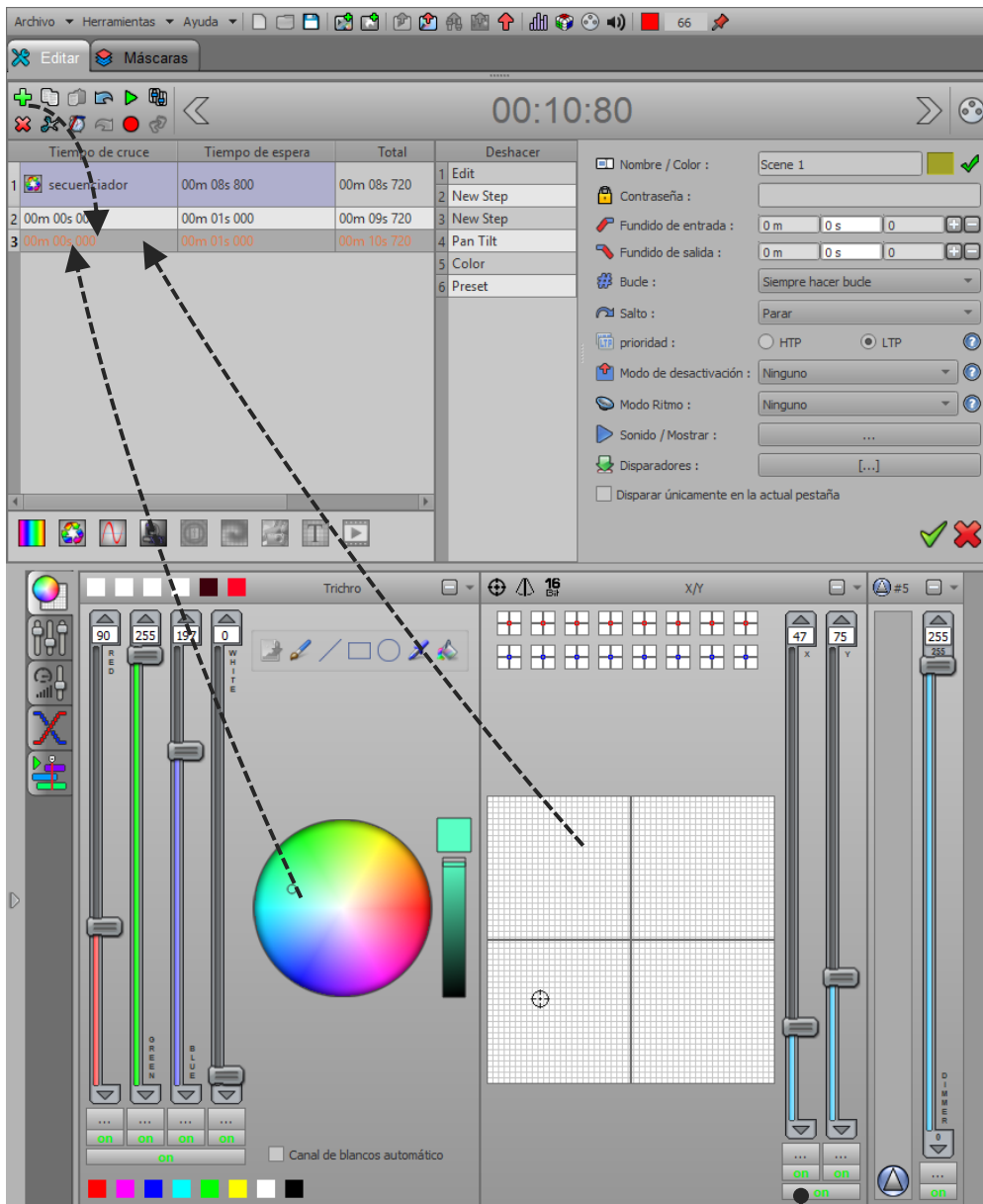
Establecer el número de bucles

Prioridad: HTP o LTP

Seleccione el modo de PPM que se reproducirán en la



## AÑADIR Y CREAR PASOS EN UNA ESCENA



1. Haga clic en el botón "+" para añadir un paso luego del paso actual de la escena.

2. Para configurar los niveles DMX, utilice los deslizadores y seleccione preajustes en sus ventanas de control correspondientes.

**Observación:** Los cambios de los canales DMX se aplicarán únicamente en los dispositivos seleccionados.

Los canales utilizados están encendidos. Haga clic en el botón ON para eliminar el canal del paso actual.

## AÑADIR Y CREAR EFECTOS EN UNA ESCENA

The screenshot shows a scene editor interface with a table of effects and a callout box. The table has three columns: 'Tiempo de cruce', 'Tiempo de espera', and 'Total'. The effects listed are 'secuenciador', 'curva', and 'curva'. A callout box with a dashed arrow pointing to the 'curva' effect in the table contains the text: 'Haga doble clic para editar el efecto'.

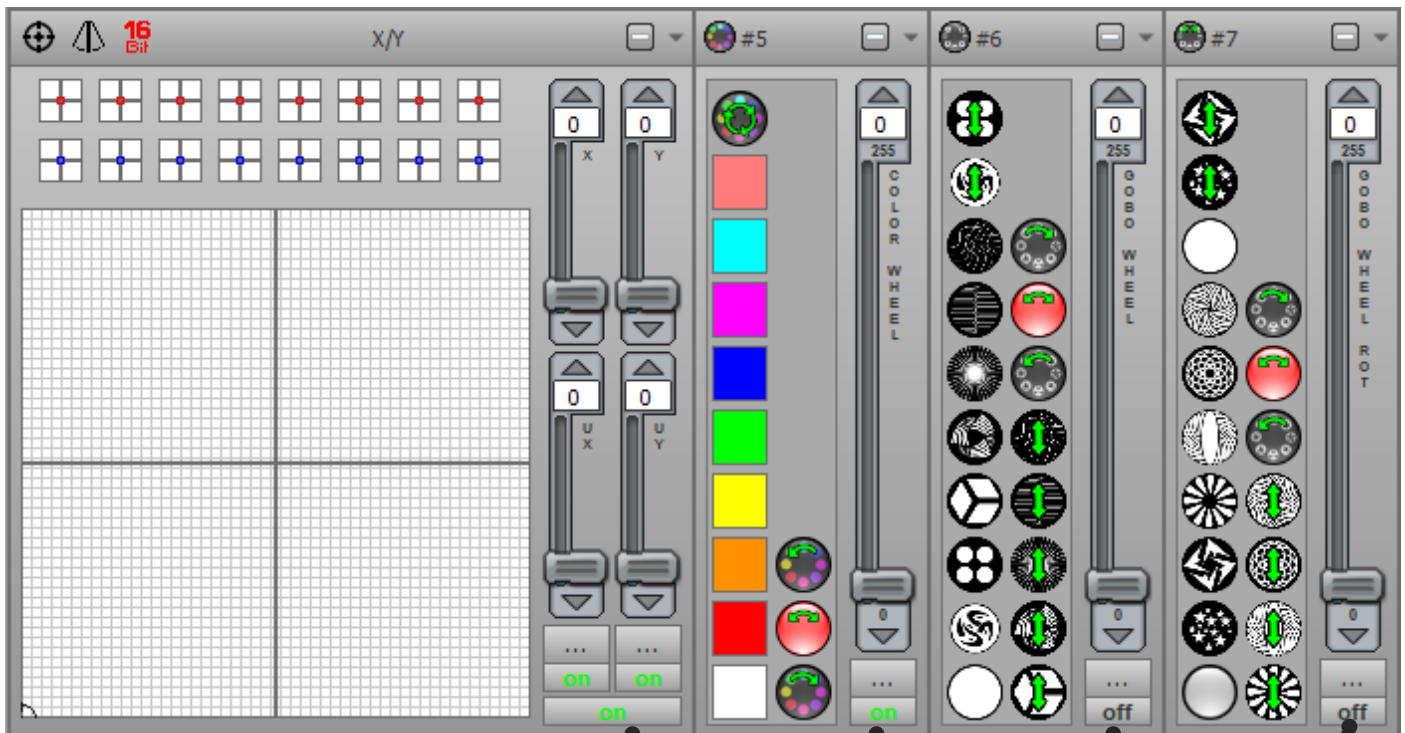
	Tiempo de cruce	Tiempo de espera	Total
1	secuenciador	00m 08s 800	00m 08s 720
2	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 09s 720
3	00m 00s 000	00m 01s 000	00m 10s 720
4	curva	00m 10s 000	00m 20s 720

Si desea añadir efectos al resto del paso actual, haga clic en uno de los efectos disponibles (ver manual de efectos para obtener más información sobre los tipos de efectos). El efecto se reproduce una sola vez en la lista. Se debe configurar un tiempo de repetición para el efecto cuando existen otros pasos en la lista, como se ve en el ejemplo.

The screenshot shows the 'curva' effect editor interface. The top bar displays the time '00:10:00' and a 'Tiempo de repetición' (Repetition time) field set to '10 s'. The main area is divided into 'Parámetros' (Parameters) and 'Canales' (Channels). The 'Parámetros' section includes controls for 'Ampli' (Amplitude), 'Phase', 'Ratio', 'Offset', 'Ajustar Fase' (Adjust Phase), 'Retraso' (Delay), 'Precisión' (Precision), and 'Intensidad' (Intensity). The 'Canales' section includes checkboxes for 'Red', 'Green', 'Blue', 'White / Amber', 'Pan', 'Tilt', and 'Dimmer'. A callout box with a dashed arrow points to the '10 s' field in the 'Tiempo de repetición' section, with the text: 'Tiempo de repetición'.

## UTILIZAR LAS VENTANAS DE CONTROL DE CANALES Y PREAJUSTES

Tomar acción sobre un canal o preajuste implica un cambio en el estado del canal. Si el canal se enciende, significa que el canal se activa para todos los dispositivos seleccionados. Es importante entender las prioridades y saber cuáles son los canales activos en una escena. Los canales que no se utilicen deben apagarse para evitar posibles conflictos entre las escenas, especialmente cuando se reproducen en simultáneo.



Los canales utilizados están encendidos. Por lo tanto, están activados para toda la escena (no solo en el paso actual)

Los canales sin utilizar deben apagarse

## HABILITAR O SILENCIAR LA SALIDA DMX

El usuario puede editar una escena en cualquier momento, incluso durante su reproducción. Al abrir el editor de escena, la salida DMX puede activarse (DMX encendido) o silenciarse (DMX apagado) en función de las siguientes condiciones:

### La salida DMX de la escena se activará cuando:

- La escena editada no se esté reproduciendo y no haya nada más en reproducción.
- La escena editada se esté reproduciendo y no haya otra escena en reproducción.
- La escena editada se esté reproduciendo mientras otras escenas se estén reproduciendo, pero siempre que no tengan canales en común.

### En otros casos, la salida DMX de la escena se silenciará:

- Las modificaciones de la escena no se enviarán a la salida DMX para no interrumpir el progreso del show DMX.
- Cuando se corte la señal DMX, la duración de la escena se visualizará en rojo.



Para reactivar la señal DMX, utilice la opción DMX ON/OFF



Si se activa la salida DMX de la escena cuando hay otras escenas en reproducción y compartiendo señal DMX, la escena editada tiene prioridad.

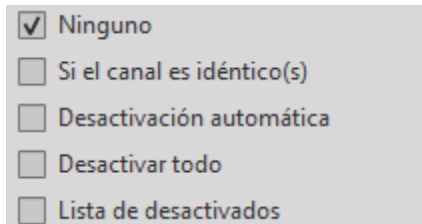
**Por ejemplo:** La escena A está utilizando el canal de shutter y el modo estrobo. Si el usuario crea una nueva escena B, modificar el canal de shutter se sobrescribirá sobre lo que la escena A esté desarrollando.

## PRIORIDAD

- **Última acción (LTP):** La última escena activada tiene prioridad sobre los canales DMX activos (canales encendidos al crear pasos DMX y seleccionar preajustes).
- **Valor más alto (HTP):** De la escena actual y otras escenas reproducidas, los canales activos de la escena actual con el nivel DMX más alto tienen prioridad.

## OPCIONES DE PUBLICACIÓN DE ESCENAS

Hay diversos modos de activación:



A screenshot of a settings menu with a light gray background. It contains five options, each with a checkbox to its left. The first option, 'Ninguno', has a checked checkbox. The other four options, 'Si el canal es idéntico(s)', 'Desactivación automática', 'Desactivar todo', and 'Lista de desactivados', have unchecked checkboxes.

- Ninguno
- Si el canal es idéntico(s)
- Desactivación automática
- Desactivar todo
- Lista de desactivados

**Si el canal es idéntico** : La escena detiene automáticamente todas las escenas que compartan un canal idéntico.

Ejemplo: Escena A reproduce pan, tilt y canales de dimmer. Escena B reproduce pan y tilt o dimmer o ambos. Reproducir la escena B hará que la escena A se detenga automáticamente.

**Desactivación automática** : Cuando se activa la escena, automáticamente detiene todas las escenas con el mismo modo de publicación.

**Desactivar todos** : Cuando se activa la escena, automáticamente detiene todas las escenas que se estén reproduciendo en la pestaña escena. Las escenas que se estén reproduciendo en otras pestañas no se detendrán.

**Lista de desactivados** : Cuando se activa la escena, automáticamente detiene todas las escenas que estén en la lista (si están en reproducción).

## ACTIVACIÓN DE ESCENAS

El usuario puede asignar uno o varios tipos de disparadores a una escena para activarla rápida y fácilmente. Haga clic derecho sobre el botón de escena para editar las opciones de activación. Hay diversas maneras de activar y reproducir la escena. El principio es siempre el mismo, sin importar el tipo de activación. Simplemente toque el disparador que desee (teclado, consola midi, potenciómetro, consola DMX, etc.) para asignarlo automáticamente a la escena o modifique los valores manualmente desde los campos.

Si está seleccionado, el disparador iniciará la escena con la primera acción del disparador y la detendrá con la segunda acción.

**Por ejemplo:** Se conecta una consola midi a una computadora. Al presionar un botón o girar un potenciómetro de la consola, el software detecta los valores automáticamente y los autoasignará. Luego el usuario podrá modificarlos manualmente.

The screenshot shows the 'Disparadores' window with the following elements and callouts:

- Atajos (Shortcuts):** A keyboard icon and a 'seleccionar atajo:' field with a dropdown arrow. Callout: **Asignar atajo de teclado** (Assign keyboard shortcut) - Seleccione una tecla de la lista (Select a key from the list).
- SA Triggers:** A keypad icon and fields for 'botones:', 'remoto:', and 'Contactos externos:'. Callout: **Asignar un disparador de interfaz** (Assign an interface trigger) - Utilice los botones de interfaz DMX, contactos externos o control remoto como disparador de software (Use DMX interface buttons, external contacts, or remote control as software trigger).
- Obtener disparadores en modo stand alone:** A checkbox. Callout: **Asignar un disparador de interfaz** (Assign an interface trigger) - Utilice los botones de interfaz DMX, contactos externos o control remoto como disparador de software (Use DMX interface buttons, external contacts, or remote control as software trigger).
- Desactivación Automática:** A checkbox with 'On / Off' and a checkmark. Callout: **Asignar un disparador de interfaz** (Assign an interface trigger) - Utilice los botones de interfaz DMX, contactos externos o control remoto como disparador de software (Use DMX interface buttons, external contacts, or remote control as software trigger).
- Cerrar la ventana automáticamente cuando un disparador es detectado:** A checkbox. Callout: **Asignar un disparador de interfaz** (Assign an interface trigger) - Utilice los botones de interfaz DMX, contactos externos o control remoto como disparador de software (Use DMX interface buttons, external contacts, or remote control as software trigger).
- Bottom callout:** Libere la escena en cuanto se libera el disparador. La escena permanece activa mientras el disparador esté activado. (Release the scene as soon as the trigger is released. The scene remains active while the trigger is active).
- Bottom callout:** Cierre automáticamente las ventanas cuando haya recepción del disparador. No es necesario validar la selección. (Automatically close the windows when there is reception of the trigger. It is not necessary to validate the selection).



### Asignar un disparador midi

Cualquier controlador midi se puede conectar a la computadora

### Asignar un disparador RS232

Utilice las clavijas RS232 de la interfaz para recibir las líneas de comandos ASCII que precisa para el disparador

### Asignar un disparador de entrada DMX

Utilice la entrada DMX de la interfaz para asignar cualquier canal DMX de entrada como disparador.



### Enviar una señal midi

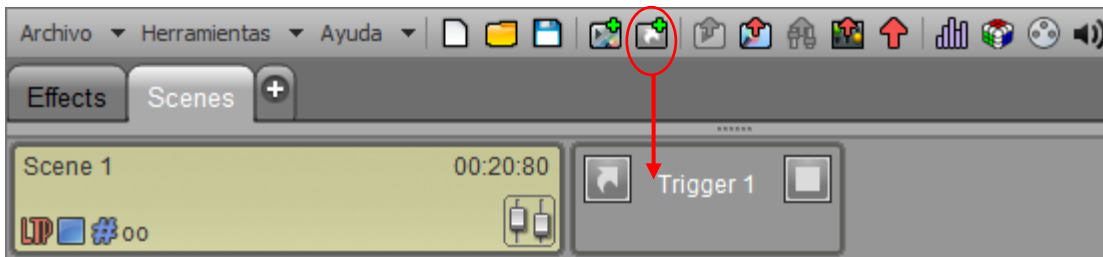
Envíe una señal midi cuando se inicie la escena

### Enviar un comando RS232

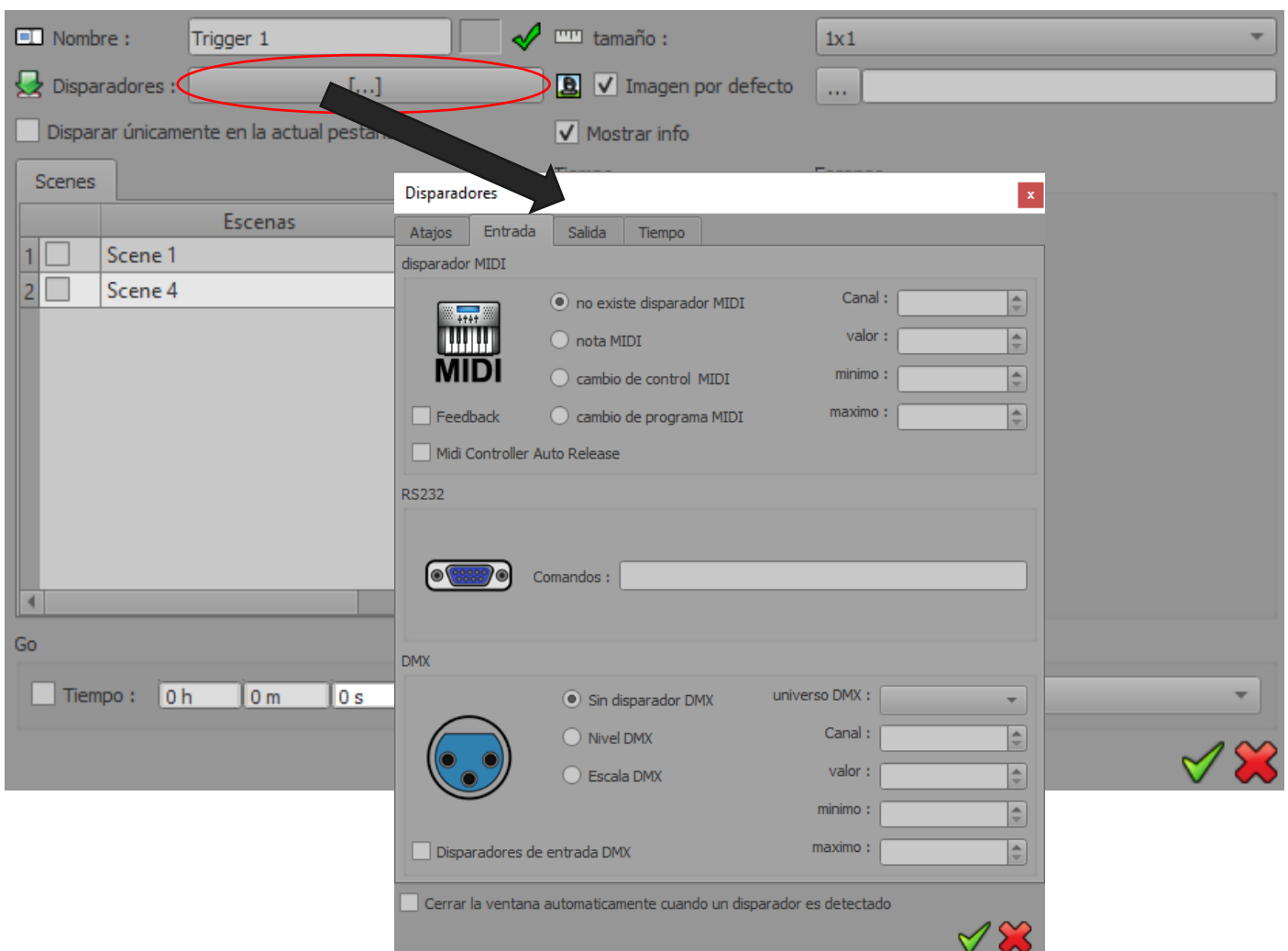
Envíe una señal RS232 cuando se inicie la escena

## ATAJO DE DISPARADOR

Este botón optimiza el rendimiento de sus presentaciones en vivo al crear un botón de activación que abra de inmediato una o varias escenas, reproduzca un punto específico de la línea de tiempo o active una escena con el reloj y calendario de la PC.



Haga clic derecho sobre el botón de disparador para editar y configurar las opciones de activación. Podrá seleccionar escenas y añadir diferentes acciones, tales como información de fecha y hora o valores de disparador. Tenga en cuenta que solo algunas interfaces USB admiten opciones de activación por calendario.





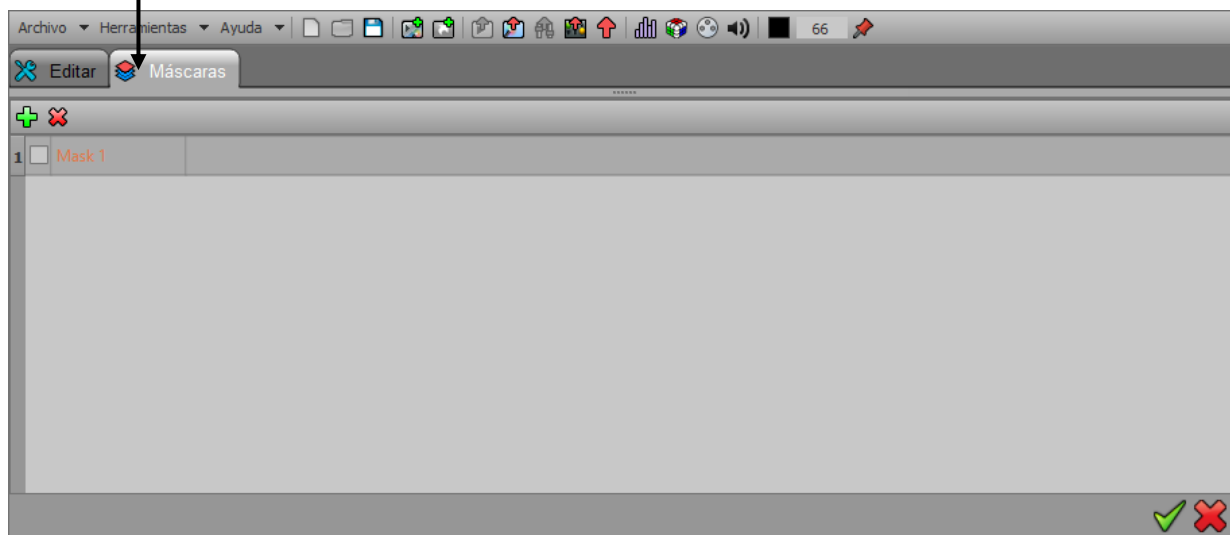
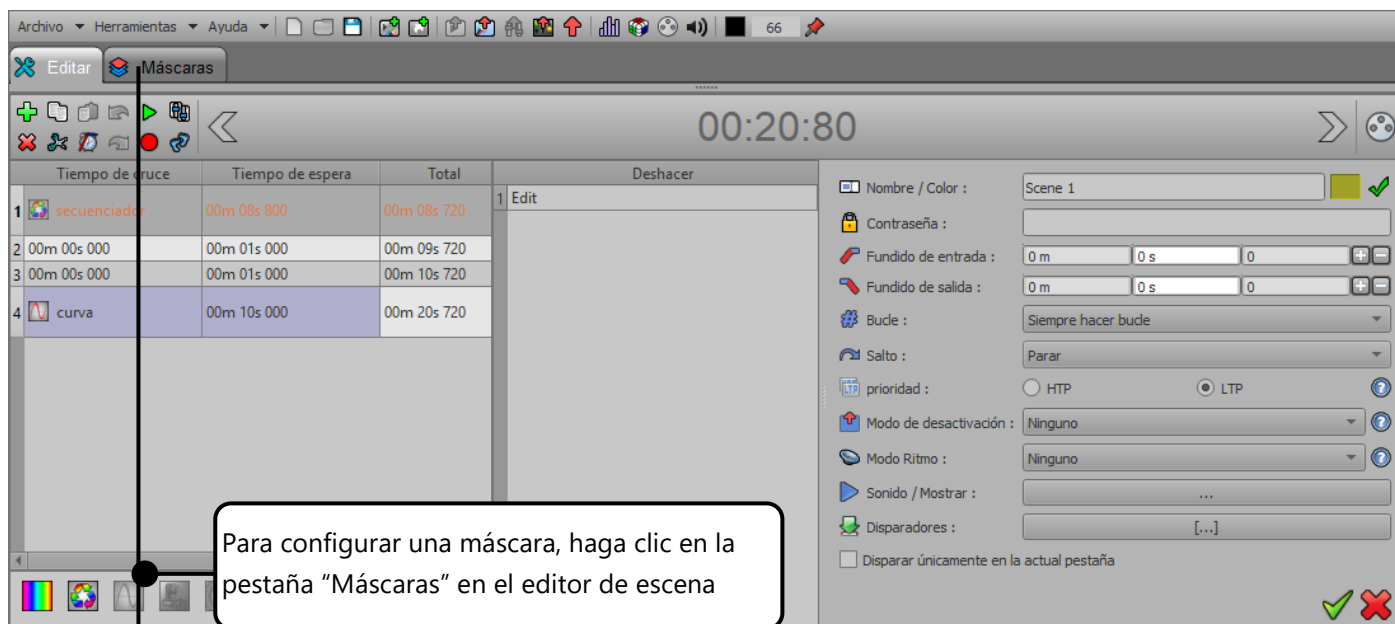
## UTILIZAR MÁSCARAS DMX

Una vez creadas en el editor de máscara, las máscaras pueden utilizarse en el editor de escena.

Las máscaras son de uso general y pueden aplicarse en cada escena.

Una máscara contiene niveles DMX, es similar a un paso que reproducirá todos los pasos de las escenas.

Al modificar una máscara, los valores nuevos se aplicarán directamente, con unos clics, a todas las escenas que utilicen dicha máscara.



**Añadir nueva máscara:** Este comando crea una nueva máscara. Si hay canales en vivo activos, se añadirán en la máscara nueva.

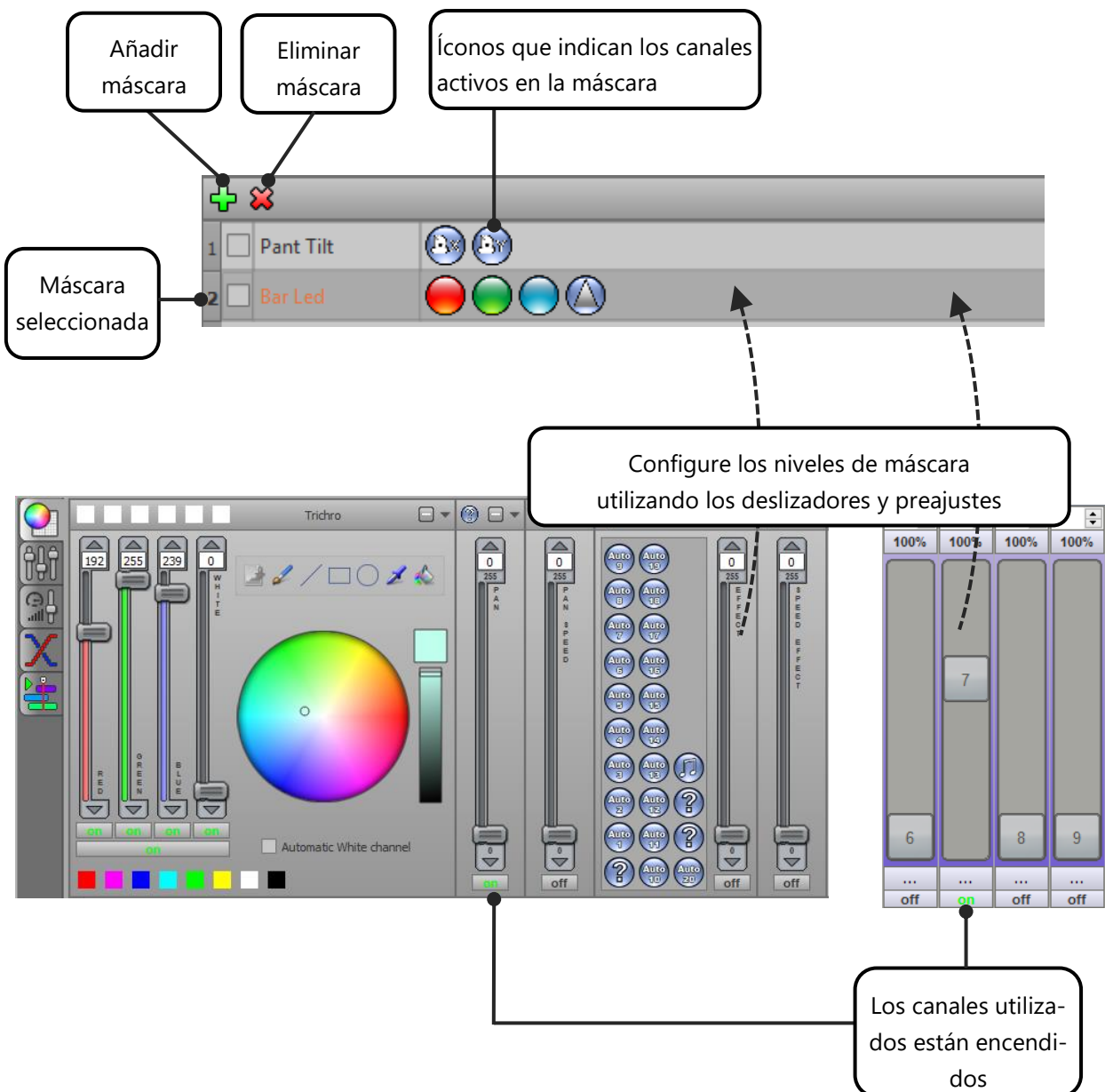
**Eliminar máscara:** Este comando elimina una máscara seleccionada.

Añadir nueva máscara

Eliminar máscara

## PROGRAMAR CANALES DMX EN UNA MÁSCARA

Al seleccionar una máscara, puede configurar los niveles DMX utilizando los deslizadores o los preajustes, de la misma manera en la que se programa un paso. Como en el editor de escena, los canales utilizados en la máscara se encienden para que el usuario sepa qué canales se encuentran activos. Si desea prescindir de un canal en una máscara, haga clic en el botón ON para apagarlo.



## APLICAR MÁSCARAS EN UNA ESCENA

Una vez creada las máscaras, el usuario puede aplicarlas en cualquier escena del proyecto. Edite una escena y verifique las máscaras que desea aplicar en la escena.



La máscara se reproducirá en todos los pasos de todas las escenas. Si una escena se reproduce en el mismo canal que la máscara, la máscara tendrá prioridad.

## UTILIZAR ESCENAS CON LA LÍNEA DE TIEMPO O LA HERRAMIENTA DE CROSS FADE

Todas las escenas, a diferencia de los efectos, pueden integrarse en la línea de tiempo o en fades. Para obtener más información, diríjase al manual de la línea de tiempo y cross-fade.