



# MANUAL DEL USUARIO

## CÓMO MANEJAR EQUIPOS DE ILUMINACIÓN 3D

V 1.0.15

<b>Introducción</b> .....	3
<b>Obtener el parche del controlador de iluminación</b> .....	3
Notificaciones del parche 3d.....	4
<b>Selección de dispositivos y ubicación</b> .....	5
Barra de menú del parche .....	6
Eliminar dispositivos del parche 3d .....	7
Configuración del haz de luz.....	8
<b>Modificar la inclinación de los dispositivos estáticos</b> .....	9
<b>Duplicar dispositivos</b> .....	10

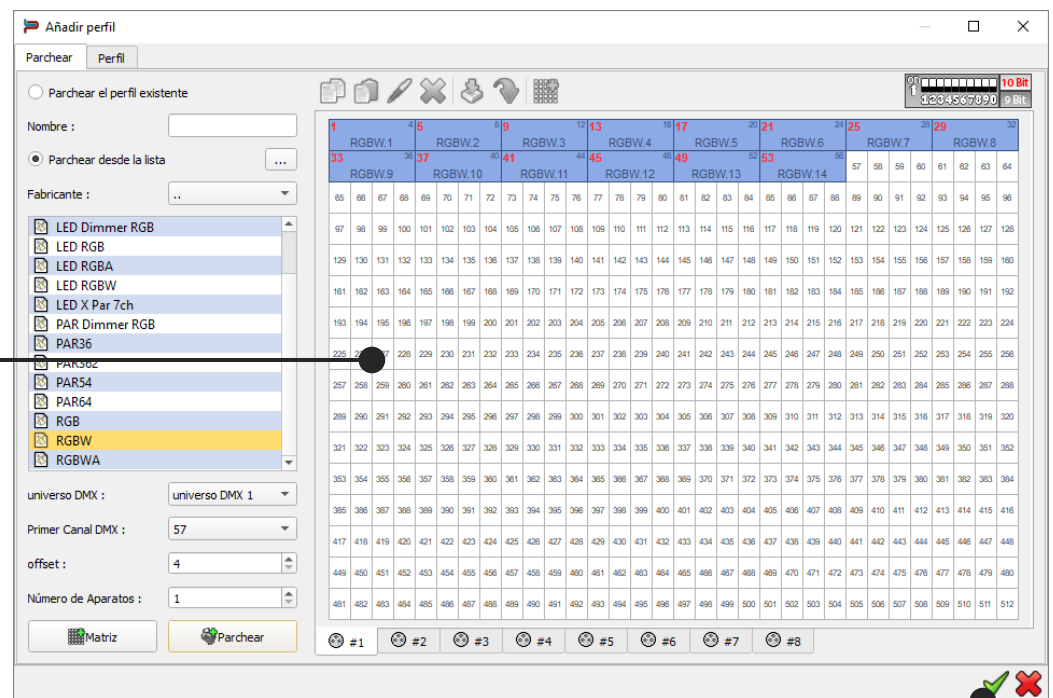
## INTRODUCCIÓN

Este capítulo describe cómo obtener el parche del software de control de iluminación y cómo administrar los equipos de iluminación en la vista 3D.

## OBTENER EL PARCHE DEL CONTROLADOR DE ILUMINACIÓN

Al iniciar la vista 3D desde el software controlador de iluminación, la función 3D le sugerirá automáticamente importar el parche de los dispositivos. Cada vez que se modifique el parche en el software, la función 3D (si está ejecutándose) le preguntará si desea importar el nuevo parche.

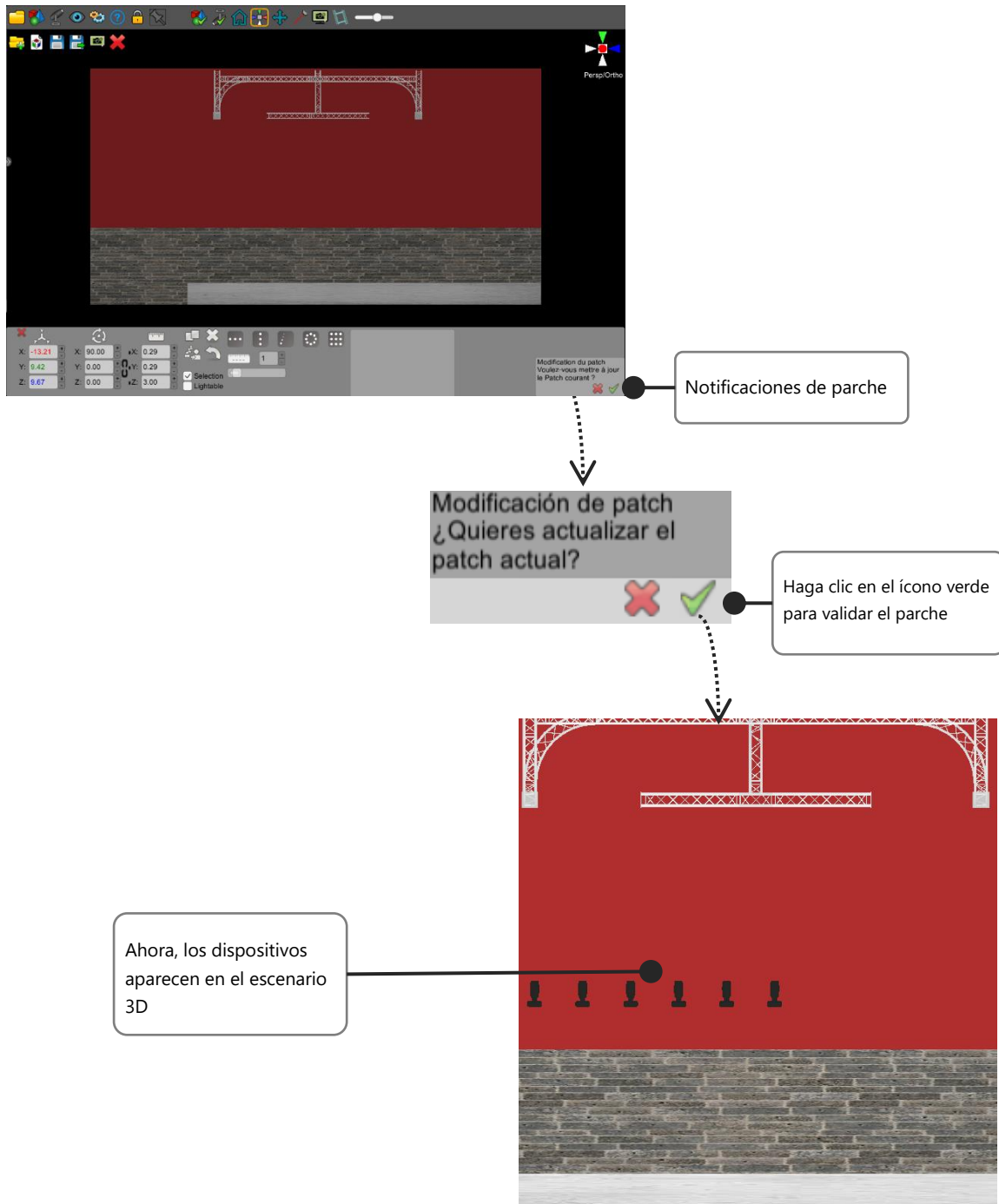
Ventana del parche del software de control de iluminación



Todas las veces que valide, la función 3D lo notificará y sugerirá importar el parche.

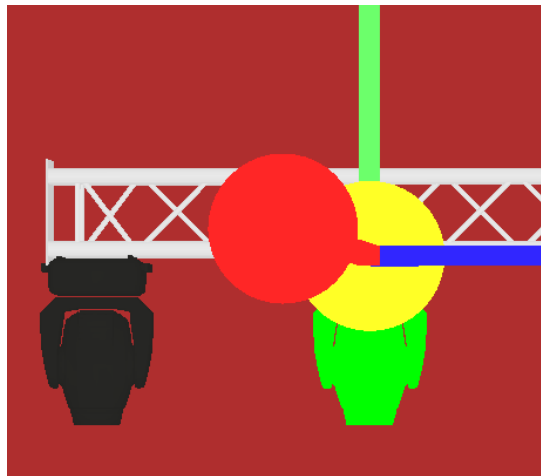
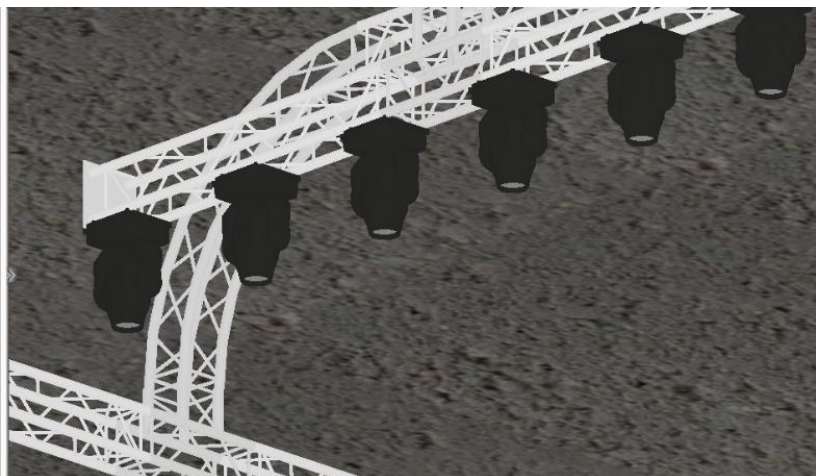
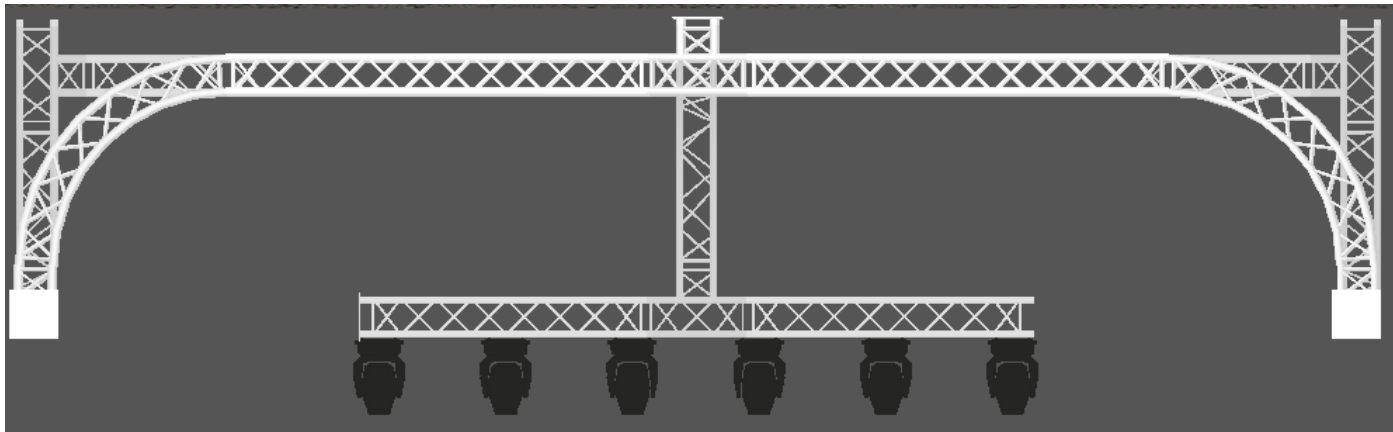
## NOTIFICACIONES DEL PARCHE 3D

Al iniciar la vista 3D y luego, todas las veces que se modifique el parche, el usuario recibirá una notificación en la esquina inferior derecha de la ventana 3D:

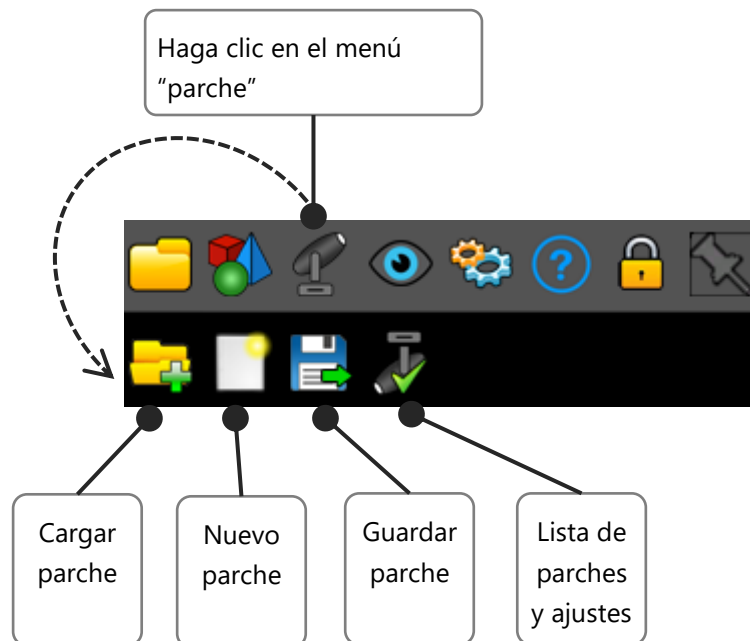


## SELECCIÓN DE DISPOSITIVOS Y UBICACIÓN

El usuario puede seleccionar, mover, rotar y redimensionar los objetos como cualquier otro tipo de objeto en la vista 3D. Para obtener más información sobre el posicionamiento de objetos, refiérase al manual **“Cómo crear un escenario 3D”**.



Es posible seleccionar rápidamente todos los proyectores del mismo modelo, si presiona SHIFT y hace clic en el objeto. Asimismo, puede seleccionar diferentes tipos de dispositivos, si presiona CTRL + 1, 2, 3... Por ejemplo: CTRL + 1 selecciona todos los dispositivos del primer tipo (modelo 1) del parche. CTRL + 2 selecciona todos los dispositivos del segundo tipo (modelo 2).

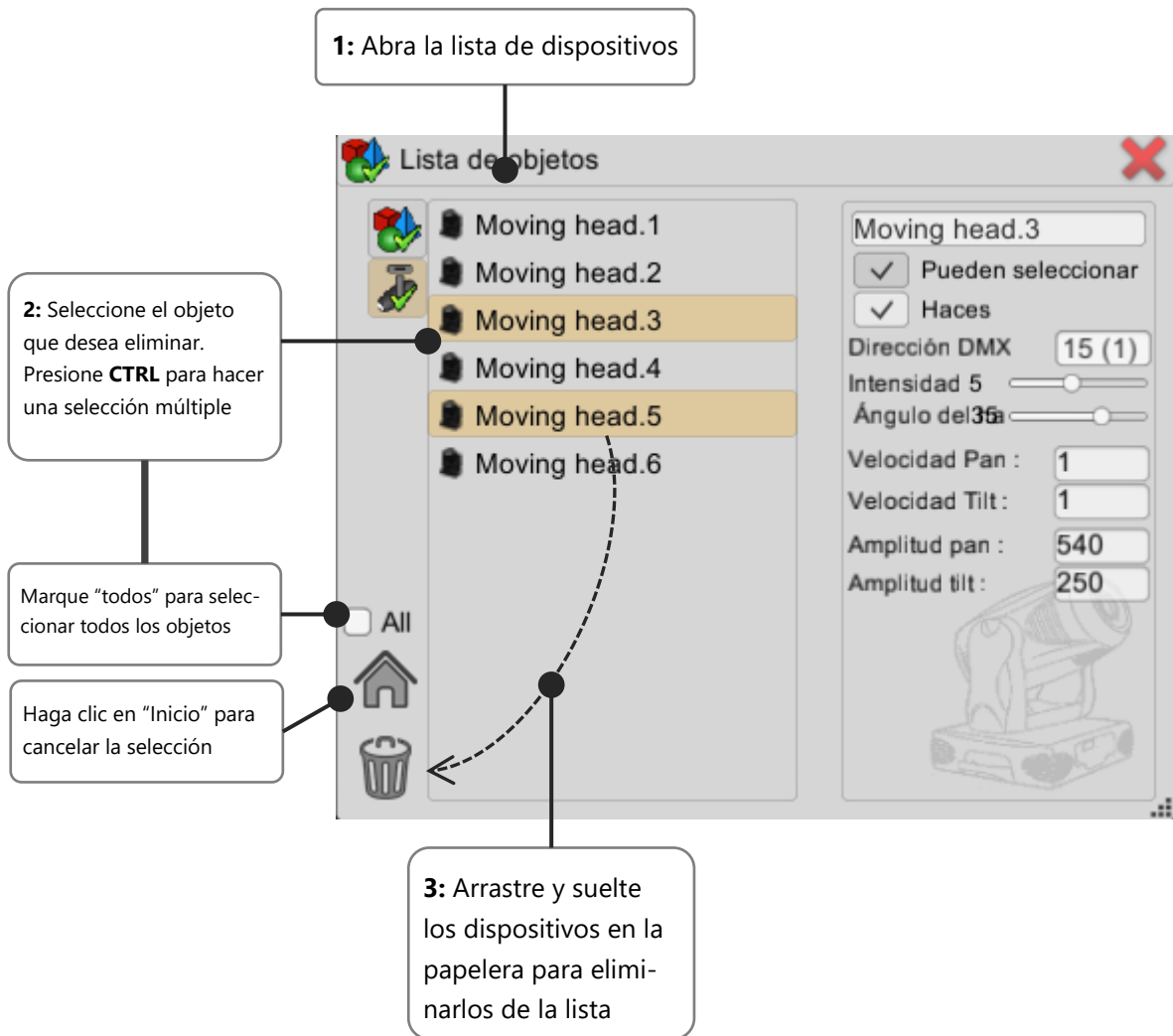


A continuación, se describen los comandos del menú parche:

- **Cargar parche:** Cargue un parche que ha sido previamente guardado en el software 3D.
- **Guardar parche:** Guarde el parche actual en un archivo 3D. El usuario podrá volver a cargarlo y encontrar sus dispositivos en las posiciones correctas.
- **Nuevo parche:** Elimine todos los dispositivos actuales del escenario 3D.
- **Lista de parches y ajustes:** Abra la lista de dispositivos.



## ELIMINAR DISPOSITIVOS DEL PARCHE 3D



## CONFIGURACIÓN DEL HAZ DE LUZ

En la lista 3D de dispositivos, es posible configurar algunas propiedades de los ángulo de haces, brillo y las amplitudes de movimiento del pan y el tilt.

**1: Abra la lista de dispositivos**

**2: Seleccione el objeto cuyo haz desea configurar. Presione **CTRL** para hacer una selección múltiple**

Marque "todos" para seleccionar todos los objetos

Haga clic en "Inicio" para cancelar la selección

Evite la selección de objetos inesperada

Mostrar/ocultar el haz 3D

Regule la inercia del objeto con los movimientos de pan y tilt

Regule la intensidad de haz del objeto

Regule el ángulo de haz del objeto

Regule la amplitud de pan y tilt del objeto

**Lista de objetos**

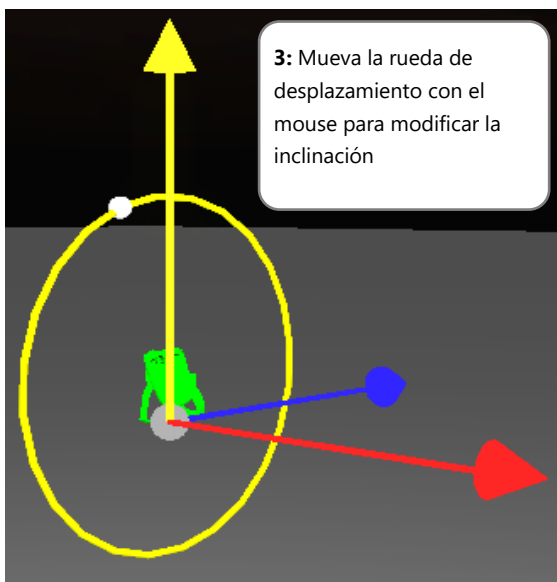
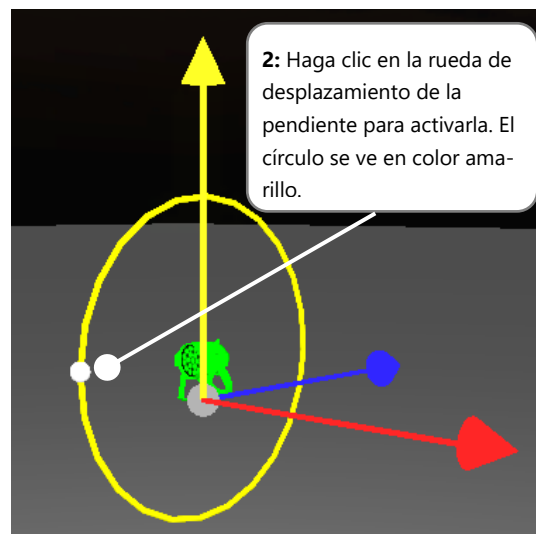
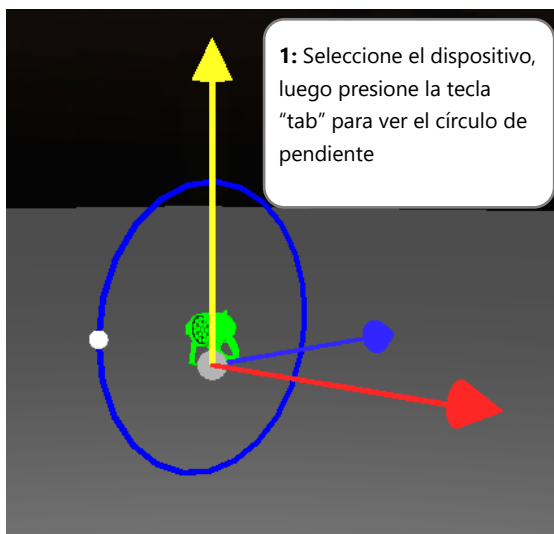
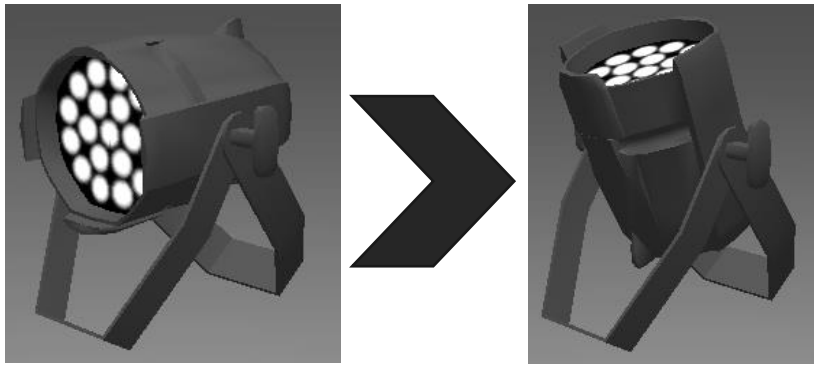
- Moving head.1
- Moving head.2
- Moving head.3
- Moving head.4
- Moving head.5
- Moving head.6

**Moving head.3**

- Pueden seleccionar
- Haces
- Dirección DMX: 15 (1)
- Intensidad 5: [Slider]
- Ángulo del haz: [Slider]
- Velocidad Pan: 1
- Velocidad Tilt: 1
- Amplitud pan: 540
- Amplitud tilt: 250

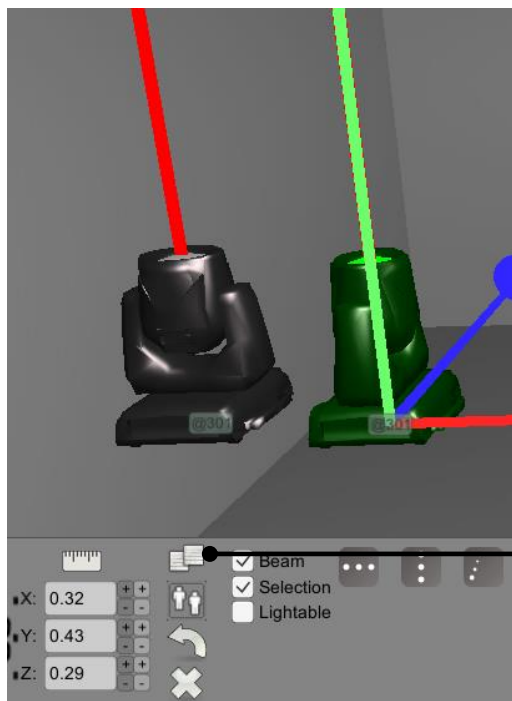


## MODIFICAR LA INCLINACIÓN DE LOS DISPOSITIVOS ESTÁTICOS

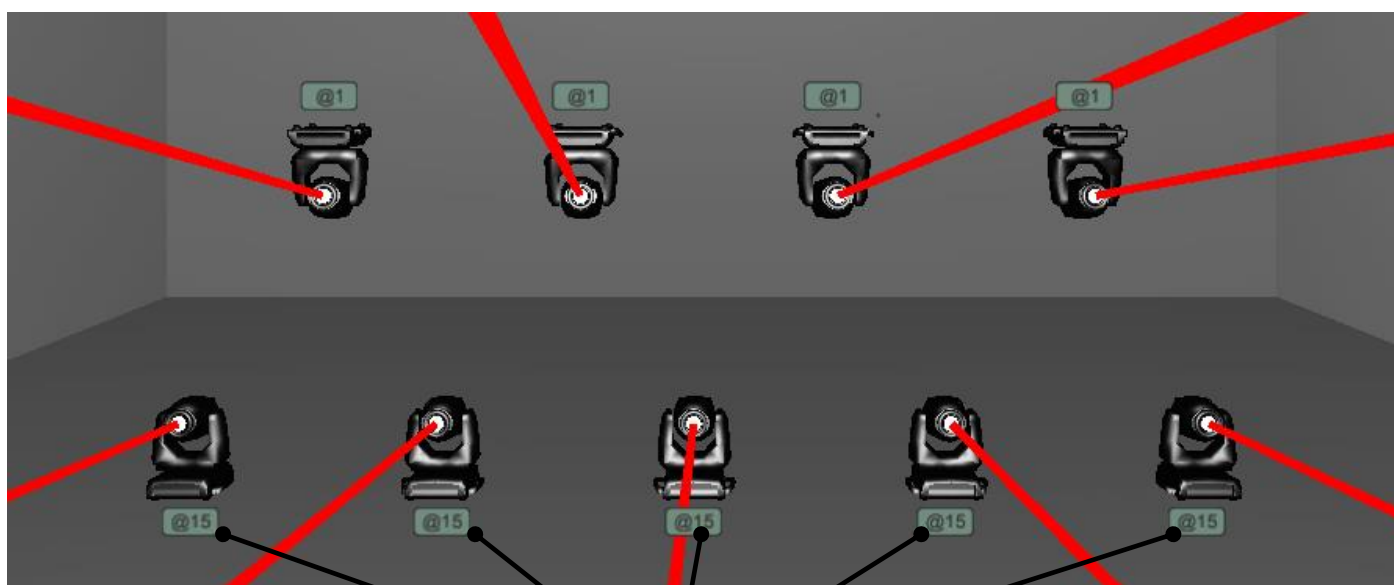


## DUPLICAR DISPOSITIVOS

Utilice esta función para duplicar dispositivos, es decir, añadir un dispositivo idéntico con la misma dirección DMX.



Seleccione un equipo y luego haga clic en "duplicar"



Dirección DMX idéntica