



Sunlite 2004 Manual

Sunlite 2004 Manual

© 1989-2005 Nicolaudie - Sunlite

SUNLITE is a trademark of Bruno Nicolaudie.
WINDOWS is a trademark of the MISCROSOFT CORPORATION.

All rights reserved. No parts of this work may be reproduced in any form or by any means - graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems - without the written permission of the publisher.

Products that are referred to in this document may be either trademarks and/or registered trademarks of the respective owners. The publisher and the author make no claim to these trademarks.

While every precaution has been taken in the preparation of this document, the publisher and the author assume no responsibility for errors or omissions, or for damages resulting from the use of information contained in this document or from the use of programs and source code that may accompany it. In no event shall the publisher and the author be liable for any loss of profit or any other commercial damage caused or alleged to have been caused directly or indirectly by this document.

Printed: March 2005

Table of Contents

Part I Other manuals	1
Part II Prefacio	2
Part III Contenido del paquete e instalacion	3
1 Como instalar la interfase DMX 512	4
2 Como instalar el software Sunlite 2004	7
Part IV Manual paso a paso	9
1 Pantalla del software	10
2 Creando nuestro primer show	12
Iniciemos con 6 SPOT 575	12
Usando la primera página	18
Creando una nueva escena	20
Usando los atajos	21
Usando los botones "Take"	22
Botón Arrastrar y Soltar	23
3 Sigamos adelante	24
Cual es la diferencia entre una escena y un switch	24
Como hacer un fade entre dos escenas	26
Programando una "Escena" o un "Switch"	29
Presentación del "Editor"	30
Cómo usar el Editor	31
Cual es la diferencia entre los modos dimmer y On/Off	33
EasyStep	34
EasyTime	36
Cómo usar "EasyTime"	36
Como usar "Easytime" para movimientos	38
Herramientas y opciones	40
Los "Racks"	41
Copiar/Pegar	42
Color Manager	44
Cambiendo el TIEMPO, TAMAÑO o DIMMER de una escena	46
Grupos	49
Como programar grupos	50
Como usar grupos en las pantallas de usuario y editor	51
Como crear un Ciclo (Lista de Cues)?	53
Part V Caracteristicas de software avanzado	55
1 Usando el "parcheo"	55
2 La ventana de Salidas	57
Modos de Display	57
Ajustando manualmente el nivel de los canales	58
3 Disparador Externo	59
Las funciones MIDI	59
Entrada MIDI TIME CODE (input)	59
Salida MIDI TIME CODE (output)	59
Notas MIDI (disparos ON/OFF)	61
Velocidad de Notas MIDI	61
Disparador Avanzado	62
DMX IN features	63
Pantalla de usuario	63
Pantalla de editor	64

Como disparar el show con el reloj y calendario de la PC	65
Como usar contactos externos para disparar el show	66
4 Caracteristicas Multimedia	68
Los archivos Multimedia	68
Easy Show	68
Audio analysis	69
5 Sugerencias y Tips	71
Usando el botón "INIT"	71
Instalando el software varias veces	71
Usando varias Intrefases USB	71

Part VI Apéndice 72

1 Resumen de comandos	72
2 Resolución	74

1 **Other manuals**

Están disponibles otros manuales para los softwares que se listan a continuación:

3D Software
ScanLibrary Editor
Easy Show

Para mas información sobre las interfases DMX y las diferentes conexiones, por favor leer:
Hardware manual.

2 Prefacio

Bienvenido.

Si usted pertenece a aquellas personas que están familiarizados con los sistemas de software y/o controladores de iluminación para computadoras, debe de ser muy parecido a nosotros. Si usted tiene una mente deseosa de investigar y si desea rápidamente crear sus efectos, entonces otra vez, es muy parecido a nosotros. Usted probablemente prefiere descubrir las funciones y potenciales del software, en lugar de leer un grueso manual de instrucciones.

Gracias por seleccionar el paquete Sunlite 2004. Desde que las versiones originales "Daslight" salieron al mercado, hemos estado trabajando constantemente para mejorar nuestros productos en el hardware y en el software. Este producto se vende en más de 40 países y se han vendido varios miles de ellos hasta la fecha.

Hemos estado invirtiendo mucho tiempo y energía para equipar el software con una interfase más accesible y de fácil uso. Pero bajo su cubierta, hay un motor extremadamente poderoso que es capaz de manejar 5120 luminarias o canales DMX. También le permitirá manejar numerosas escenas exclusivas y/o simultáneas, controlar faders, cambiar colores, y/o manejar luces móviles.

Tenemos confianza que se derivará de este producto una gran satisfacción. En caso de que alguno de nuestros productos falle en darle esta satisfacción, por favor háganos saber sus problemas o comentarios. Siendo constantemente atentos con nuestros usuarios, hemos sido capaces de mejorar la calidad de nuestros productos. Cualquier sugerencia o comentario experimental será bienvenido para mejorar el software.

Advertencia

Leer este manual así como programar el software requiere de algún conocimiento general acerca de las computadoras tipo PC.

En particular, es necesario tener nociones como "software", "archivos", "carpetas", "guardar", "navegar en el escritorio". Esta nueva versión de software optimiza los potenciales de una PC actual. Usa ciertas nociones como "ventanas-múltiples", "seleccionar y arrastrar", "cuadros de diálogo", "ayuda instantánea" y demás. Resumiendo, es deseable contar con un buen manejo de Windows para optimizar al máximo los múltiples potenciales ofrecidos.

También, para leer este manual así como para programar el software, se requiere de buen conocimiento de luminarias, faders, luces móviles y equipo de iluminación en general.

You can find more informations and share ideas and experiences with other software users on our forum: www.nicolaudie.com/forum

3 Contenido del paquete e instalacion

Este paquete contiene :

- un manual "paso a paso",
- un CDROM,
- una interfase USB-DMX512.



Para ser totalmente operacional, este paquete debe ser usado con una computadora PC con las siguientes características :

- Computadora laptop o de escritorio con puerto USB.
- Windows 98, ME, 2000, XP, o cualquier versión a la fecha.
- Resolución en pantalla de 800x600 (se recomienda 1280x1024)
- Memoria de 256Mb (se recomienda 512Mb)
- Frecuencia de reloj: 800 Mhz (se recomienda 1.5 GHz)
- Tarjeta de Video de 32Mb en RAM (se recomienda 64Mb o 128Mb) para usar el software "Easy View"

Este software está disponible de acuerdo a los requerimientos del usuario y viene en varias versiones con varios modelos de interfase. Para cumplir con todas las situaciones posibles, y garantizar el trabajar instantáneamente, deben seguirse dos pasos. Paso uno: Instalar la interfase DMX 512. Paso dos: Instalar el software. En ambos casos la instalación se lleva a cabo vía Windows y no debe causar ningún problema.

INTERFASE DMX 512

La interfase USB es una pequeña caja translúcida que se conecta al Puerto USB de su computadora (ver la foto debajo). El software utiliza el protocolo DMX 512 para manejar las luminarias. Este protocolo es universal y ofrece muchas ventajas, específicamente ya que conduce mucha información a través de un simple cable. Las interfases utilizan el conector XLR de 3 pines. Si su equipo usa el XLR de 5 pines, será necesario soldar o comprar un adaptador de 3 a 5 pines. Después asegúrese que la conexión esté bien hecha (pin 1 a pin1, pin 2 a pin 2...) para obtener el estándar USITT.

NOTAS

La interfase USB/DMX está equipada específicamente con una memoria que permite trabajar en modo independiente en caso de falla de la PC o de uso restringido. En el modo independiente el USB/DMX está equipado con un conector que permite ser alimentado externamente (9.0 Vdc). En el modo independiente, la interfase puede guardar hasta 100 escenas que serán ejecutadas en orden numérico oprimiendo los botones "Previous" o "Next". Para programar el modo independiente se necesita el software independiente y este debe ser instalado del CD-ROM. Aunque sea fácil de usar, por favor localice las instrucciones adjuntas.

3.1 Como instalar la interfase DMX 512

PRESENTACION

Los estándares USB definen un nuevo tipo de comunicación serial, así como un nuevo tipo de conector. Fue introducido en 1997 y se ha estado expandiendo desde 2001. Ofrece muchas ventajas en comparación con los estándares anteriores. Por ejemplo, permite alimentar directamente varios periféricos a través de un cable de conexión y varios de ellos en una fila. También es posible tenerlos Plug and Play.



El interfase USB/DMX es una innovación mundial. Respeta en su totalidad las especificaciones USB para comandos y las de DMX 512 para su salida. Está directamente alimentado por el puerto USB y controla 512 canales potenciales en una línea DMX. Si 512 canales no es suficiente, la interfase USB puede manejar hasta 10 interfases simultáneamente, llegando hasta 5,120 canales. Si se usan varias interfases al mismo tiempo, es necesario tener un USB hub, estos hubs se encuentran con cualquier distribuidor de PCs, pero nosotros podemos proveerlos en caso necesario.

INSTALACIÓN USB

La interfase USB está lista para ser usada. Cuando se usa una por primera vez, es necesario que el software y los drivers USB sean instalados. De hecho, cuando se instala por primera vez, los archivos requeridos para usar la interfase serán instalados dentro de su PC. Esta instalación es la misma, para una laptop que para una computadora de escritorio.

El modo más fácil es conectarla a su PC aún si está encendida. Su PC automáticamente detectará cualquier nuevo equipo y le pedirá cargar un controlador (driver) para ella (vía el asistente de Windows).

Windows XP:



Introduzca el Cdrom en su PC y haga click en Siguiente. Windows encontrará el driver apropiado.



Aun cuando este driver no está numericamente registrado por Microsoft, no hay riesgo de incompatibilidad.

Haga click en Siguiente y prosiga con la instalación del driver.



Eso es todo, su interfase USB-DMX 512 esta funcionando !

Si esta ventana no aparece o si surge cualquier otro problema, lo cual no es probable, contacte a su distribuidor.

El software Sunlite 2004 puede operar hasta 10 interfases simultáneamente, estos son un total de 5120 canales. Sin embargo hay que tener presente que entre más interfases se usen, mas recursos se solicitan a la computadora. Una computadora más potente sera necesaria.



Si está usando varias interfases: **Conecte todas las interfases antes de iniciar la computadora, para proceder a programar. Si no es así, el orden de las interfases se puede invertir, la próxima vez que se inicie la computadora. La programación perderá coherencia.**

Si procede a la reinstalación de la computadora o de las interfases, preferentemente inicie la computadora antes de abrir el software.

Puede encontrar mas información sobre las interfases DMX leyendo: [Hardware manual](#).

3.2 Como instalar el software Sunlite 2004

En este capitulo, le mostraremos una guía paso a paso de como instalar el software.

Primer paso: Inserte el Cdrom. Automáticamente aparecerá el dialogo "CDROM setup" en la pantalla.



Ahora se puede instalar el software Sunlite 2004 :

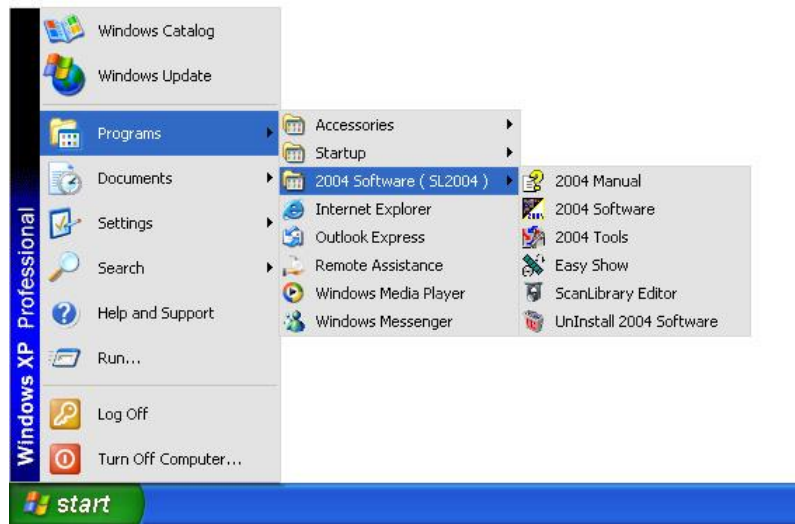


Haga click en el icono 2004 para iniciar la instalación del software. El asistente le preguntará para proceder como sigue:

Selección de lenguaje. Como default se sugiere el "English".

Selección de la carpeta de instalación. Por default se sugiere "C:\SL2004".

Una vez que se termina la instalación, se puede facilmente iniciar el software haciendo click en el botón "Inicio" de Windows.



Usted encontrará la siguiente pantalla al abrir el software. Si la interfase está correctamente instalada, usted debe encontrar el mensaje "1 SL512FC". En caso contrario el software se abrirá en modo demo. Usted puede ver esta pantalla haciendo click en el "Acerca de..." en el menú "?".



Es posible instalar el software varias veces, lo que puede ser muy útil y conveniente , ya que se pueden tener diferentes configuraciones. Para lograr esto, se debe seleccionar diferente archivo cada vez que se instale el software. Cada programa se mostrará en el menú de Inicio de Windows.

4 Manual paso a paso

Este manual ha sido escrito para usted. Describe las principales funciones y presenta las características específicas de nuestro producto y será usado como un manual paso a paso para conocer nuestro sistema por primera vez. Nuestra meta fue escribir un manual claro, eficiente y conciso, tratando de aprender y manteniendo en mente que sea muy útil para el nuevo usuario.

Este manual no es una descripción exhaustiva de todos los potenciales del software. Ha sido diseñado para que usted tenga todos los prerequisites para implementar sus creaciones en control de iluminación. Hemos seleccionado las funciones principales y potenciales, para otorgarle cierta autonomía. (Por ejemplo: No tener que estar con una mano en el teclado y la otra hojeando el manual de instrucciones).

Para entender este programa de iluminación, primero se debe entender el propósito de cada función:

Páginas

La página es lo que define que luminaria se esta usando. Básicamente se puede tener una página por cada clase de luminaria. Una página muestra todas las funciones de su luminaria (colores, gobos...) y contiene los siguientes botones:

Escenas

Una escena puede ser dinámica (movimiento...) o estática. El software crea escenas preprogramadas que permiten controlar las luminarias sin programación. Después veremos como crear nuestras propias escenas. Cuando se activa una escena, la que estaba seleccionada (en la misma página) es liberada automáticamente.

Switches

Los switches pueden ser usados simultáneamente y requieren de un click para activar/desactivar. De hecho, varios de ellos pueden activarse a la vez y solo debe hacerse click para cambiarlos de la posición activa a desactiva o viceversa. Pueden compararse a contactos, cableados en paralelo. Se pueden usar para cambiar color, gobo, resetear las luminarias...

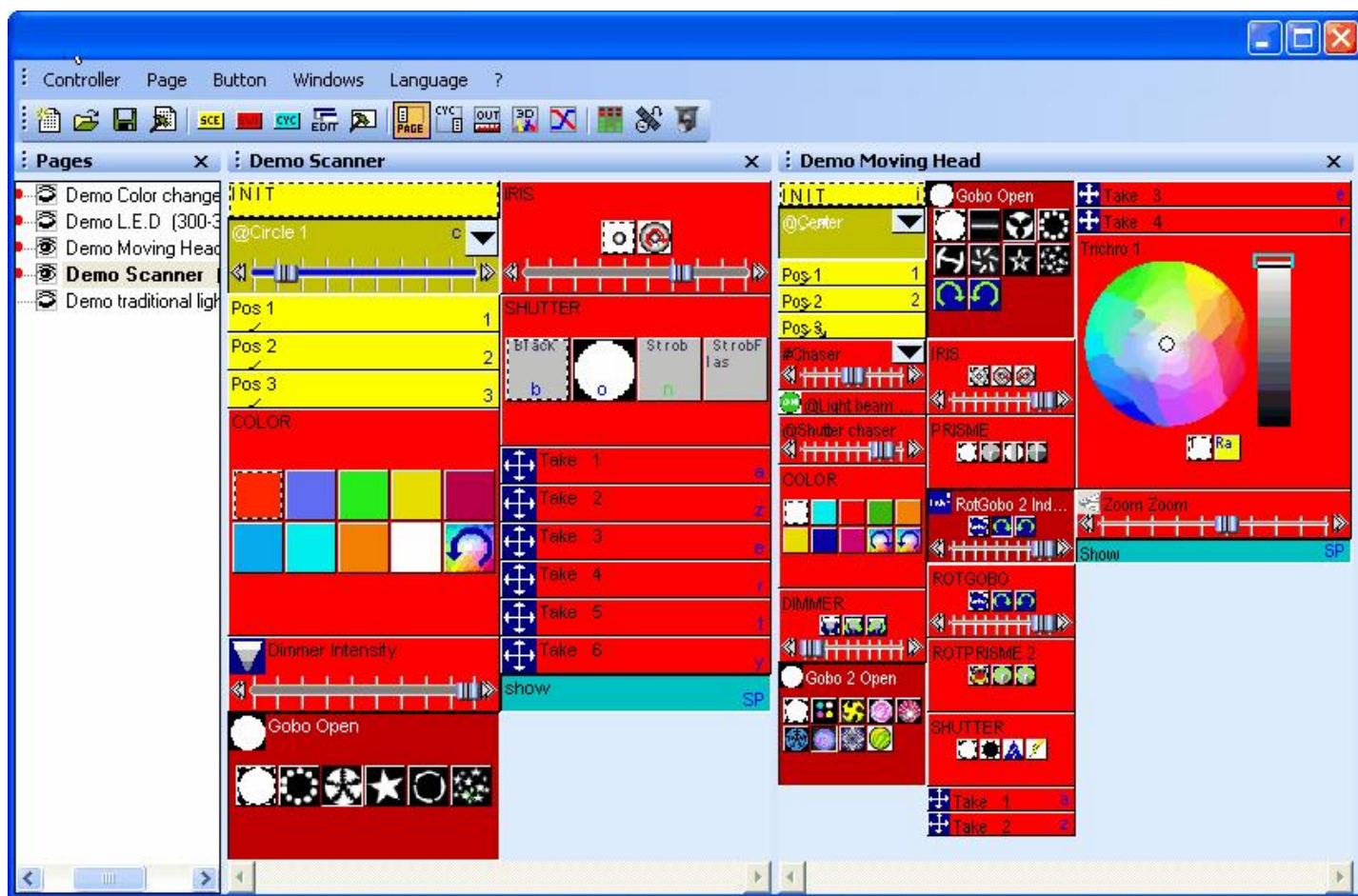
Ciclos

El ciclo es básicamente una lista de secuencias (cue) programada con escenas y switches. Un ciclo puede usarse para sincronizar una pista de audio (WAV, MP3...) con las luminarias.









Gracias a este manual, esperamos que rápidamente se convierta en un usuario eficiente del software. Disfrute su lectura!

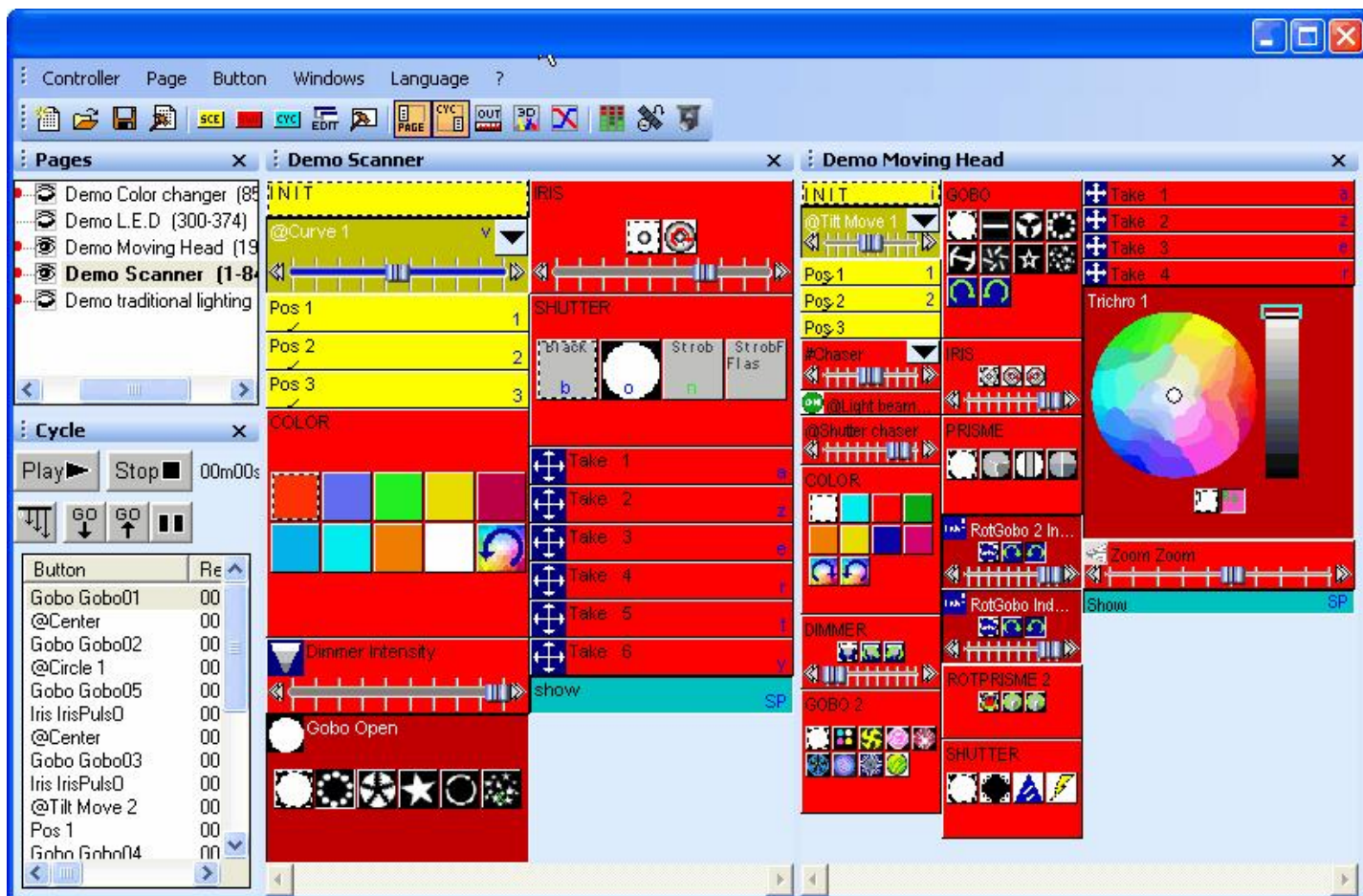
4.1 Pantalla del software

Cuando se abre por primera vez, el software se visualiza como una rejilla de botones...



Gracias a 3 iconos en la barra de herramientas, la pantalla se puede dividir en varias areas:

	Muestra la ventana de visualización de "Páginas"
	Muestra la ventana de visualización de "Ciclos"
	Muestra la ventana de visualización de "Salidas"
	Habilita la visualización de la ventana de "fade" entre dos escenas
	Inicia el módulo "Easy View"
	Inicia el software "Easy Show"
	Inicia el plug-in "Audio Analysis"
	Inicia el editor "ScanLibrary"



Estas ventanas se pueden modificar a ventanas de otros tamaños y/o ocultas.

Tales conceptos como "Páginas" y "Ciclos" se definirán mas tarde, primero veamos el área principal, que es la rejilla de botones. La activación de estos botones le permitirá manejar su control de iluminación. Algunos de ellos en gris, permanecerán desactivados hasta que se les asigne una función específica.

Se puede tener una "página" visible o no, pero esto no significa que la página este activa o no. Solo significa que se puede hacer una página visible como ventana o esconderla pero mantenerla activa. En la ventana de "Páginas", las páginas visibles se muestran en negritas. Hay varios modos para hacer una página visible o no:

- Puede ir al menú "Página" y dar click en "Mostrar la página"
- En la ventana "Páginas", click derecho en el nombre de la página y seleccione "Mostrar la página"
- En la ventana "Páginas", click en el ojo pequeño (a la izquierda del nombre de la página, ver abajo)

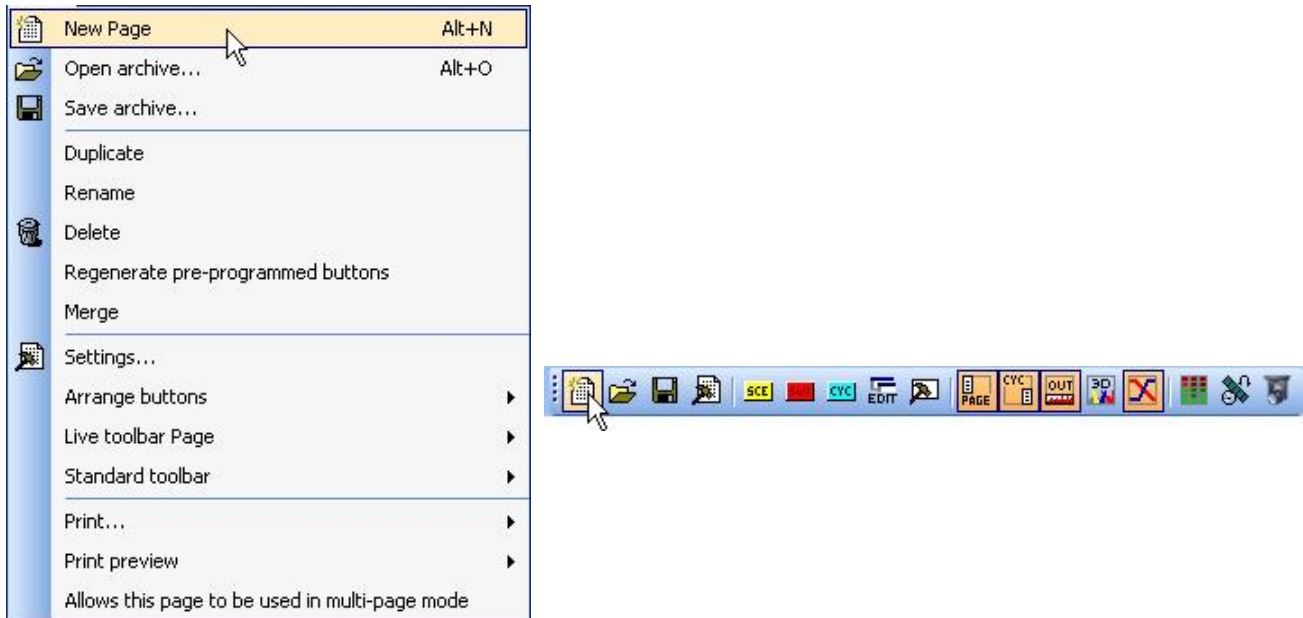


Se pueden restablecer las posiciones default seleccionando la opción "Reset a posiciones default" del menú "Posiciones reset de Ventanas".

4.2 Creando nuestro primer show

4.2.1 Iniciemos con 6 SPOT 575

Vamos a crear nuestro primer show con 6 SPOT 575. Solo necesitamos saber la dirección DMX de nuestra primer luminaria, y el software insertará automáticamente las direcciones correctas de nuestras 6 cabezas móviles. En unos cuantos minutos, podremos controlar las luminarias eficientemente. Iniciemos creando nuestra primera página, y veamos que fácil es usar las luminarias con el Sunlite 2004.

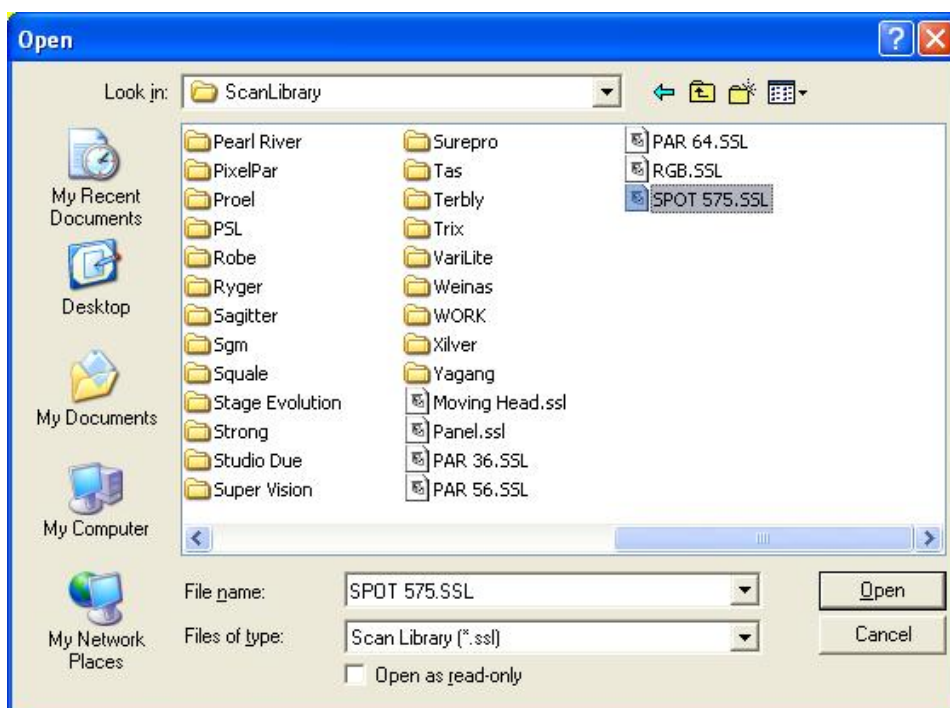


Luego, la siguiente ventana aparece con dos posibles opciones. Podemos crear una página con el asistente (1a opción) o crear una página manualmente (2da opción) para iluminación convencional. Debemos seleccionar la primera opción para crear las 6 luminarias.





Luego debemos seleccionar la librería de nuestras luminarias del "ScanLibrary". Así que damos click en examinar, para buscar en el directorio "ScanLibrary". Busquemos en ScanLibrary para encontrar la librería SPOT 575.



Debemos abrir la carpeta y seleccionar la librería correcta.



Una vez que la librería ha sido seleccionada, podemos dar click en "Siguiete".

New page with Scanlibrary wizard (Step 2/9)

Enter the DMX starting address, the number of fixtures and the moving shortcut keys. Then click on NEXT to continue.

Starting DMX address: Interface 1

Number of fixtures: End DMX address:

Matrix ☐ Keyboard mode:

Shortcuts:

Type : Head
Number of channels : 16
Resolution : 16 bits (4 DMX channels)

Note: The shortcut keys allow you to move each fixture using the mouse.

< Back Next > Cancel

Ingresamos la dirección DMX de la primera librería. Especificamos 1 para el primer SPOT 575.

New page with Scanlibrary wizard (Step 2/9)

Enter the DMX starting address, the number of fixtures and the moving shortcut keys. Then click on NEXT to continue.

Starting DMX address: Interface 1

Number of fixtures: End DMX address:

Matrix ☐ Keyboard mode:

Shortcuts:

Type : Head
Number of channels : 16
Resolution : 16 bits (4 DMX channels)

Note: The shortcut keys allow you to move each fixture using the mouse.

< Back Next > Cancel


Luego especificamos el número de luminarias (6 en este caso) y damos click en "Siguiente".

New page with Scanlibrary wizard (Step 3/9)

You have just selected the type of fixture, the starting-address and decided on the number of fixtures you wish to use.
By initialising the channels with the presets as defined in the library, we are now able to actually test your fixtures for the first time !

Do you see ?

- The lamps lit.
- The light-beam shutters open.
- The Pan/Tilt channels at half level (50%).

 ☐ Yes ☐ No

< Back Next > Cancel

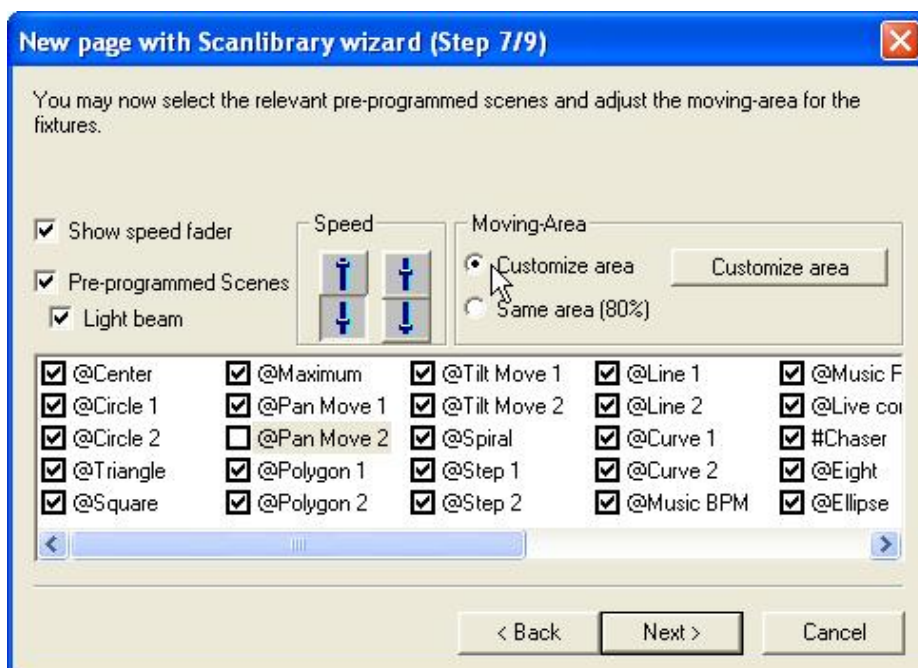
Aquí debemos ver los haces de luz de los SPOT 575 y seleccionar "Si" antes de hacer click en "Siguiente". Si no se ven, debemos seleccionar "No" para revisar los valores de las luminarias.



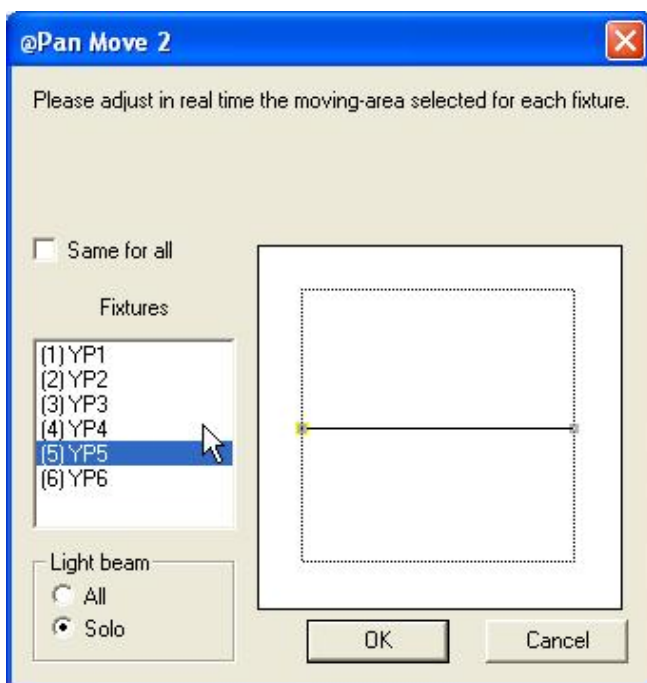
Decidimos no cambiar la amplitud máxima de X&Y para la página. Esto significa que estaremos usando las amplitudes máximas para los SPOT 575. Luego damos click en "Siguiente" para ir al siguiente paso.



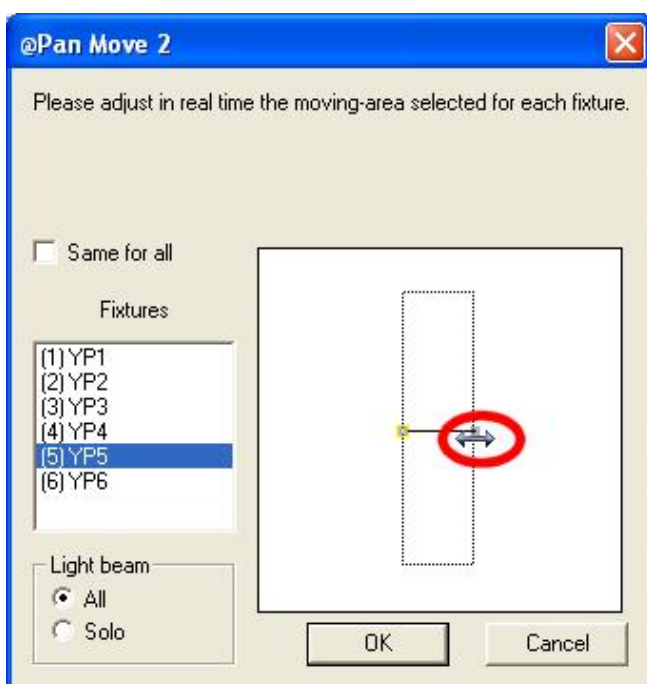
Aquí esta lo mas importante. Sunlite 2004 creará botones preprogramados (escenas, switches) que nos permitirán controlar las cabezas móviles para programarlas. Seleccionamos "Si" para que se generen estos botones. Luego damos click en "Siguiente" para ir al siguiente paso.



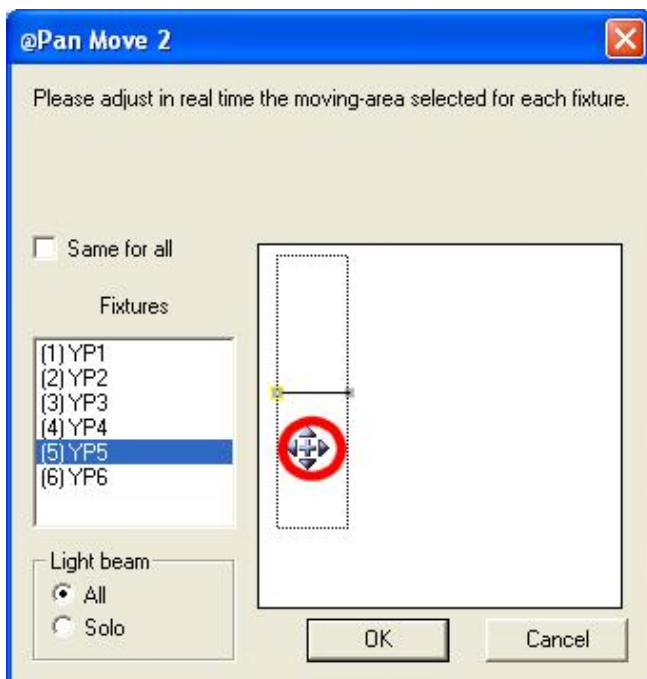
Aquí podemos probar cada escena preprogramada para nuestras luminarias y decidir si la incluimos o no en la nueva página. Por default, todas las escenas preprogramadas usan la misma área, 80% de su máxima amplitud. Sin embargo puede ser importante modificar este valor para que los 6 SPOT 575 siempre se muevan dentro del área deseada (ej. pista de baile...). Así que seleccionamos "Area a la medida" y damos click en el botón para obtener la siguiente ventana.



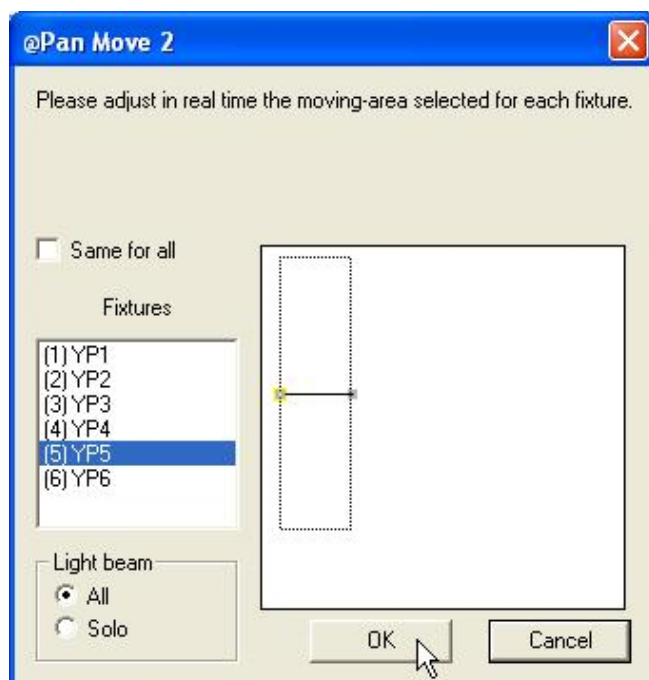
Estamos con las cabezas móviles la escena "@Pan Move 2". Podemos iniciar la escena independientemente en cada luminaria o en todas, seleccionando "Lo mismo en todas". En este caso estamos modificando el área de movimiento solo de un SPOT 575.



Primero queremos modificar el tamaño del área de movimiento. Debemos hacerlo como se muestra abajo.



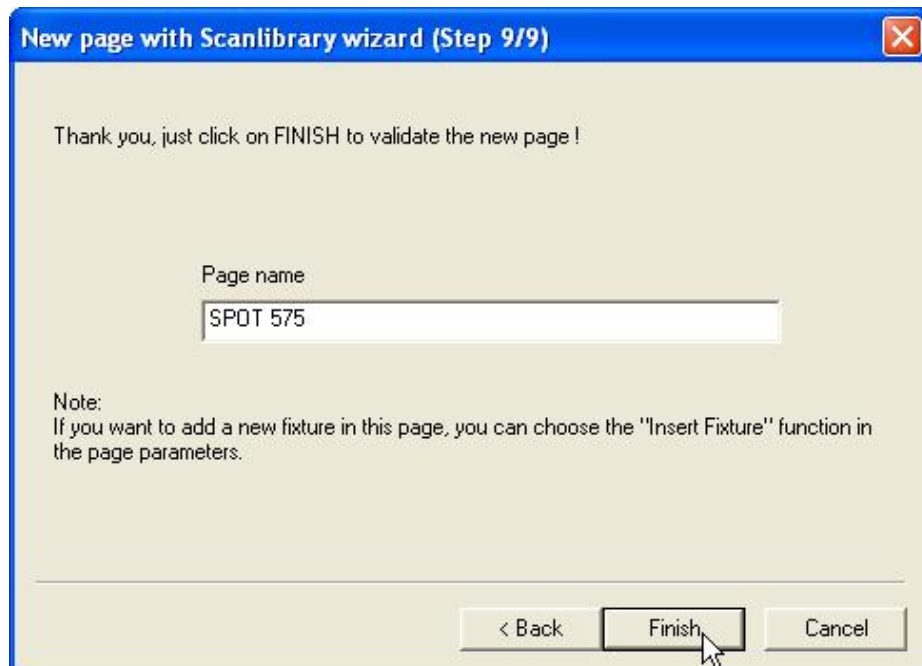
Luego podemos modificar la posición del área, como se muestra abajo. Note que estos cambios afectan a todas las escenas preprogramadas.



Luego damos click en "OK" para guardar los cambios. Se puede dar click en "Cancel" para usar los valores default.



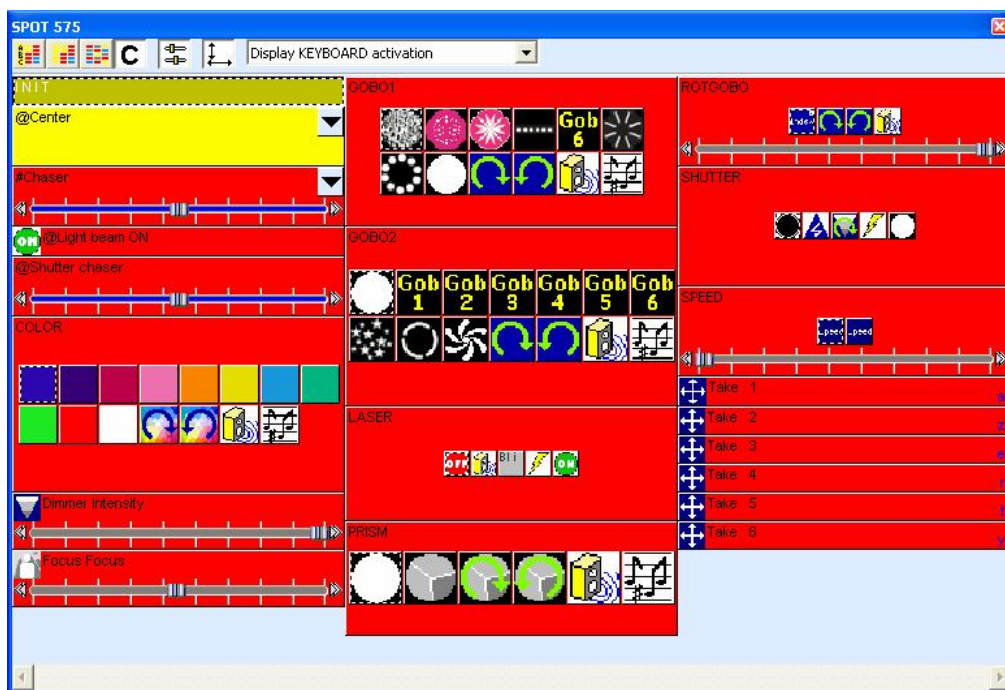
Aquí podemos seleccionar los switches preprogramados que queremos agregar en la página. Para cada canal del SPOT 575 (lista de la izquierda) podemos checar o des-chechar los presets disponibles (lista de la derecha). Luego click en "Siguiente" para ir al ultimo paso.



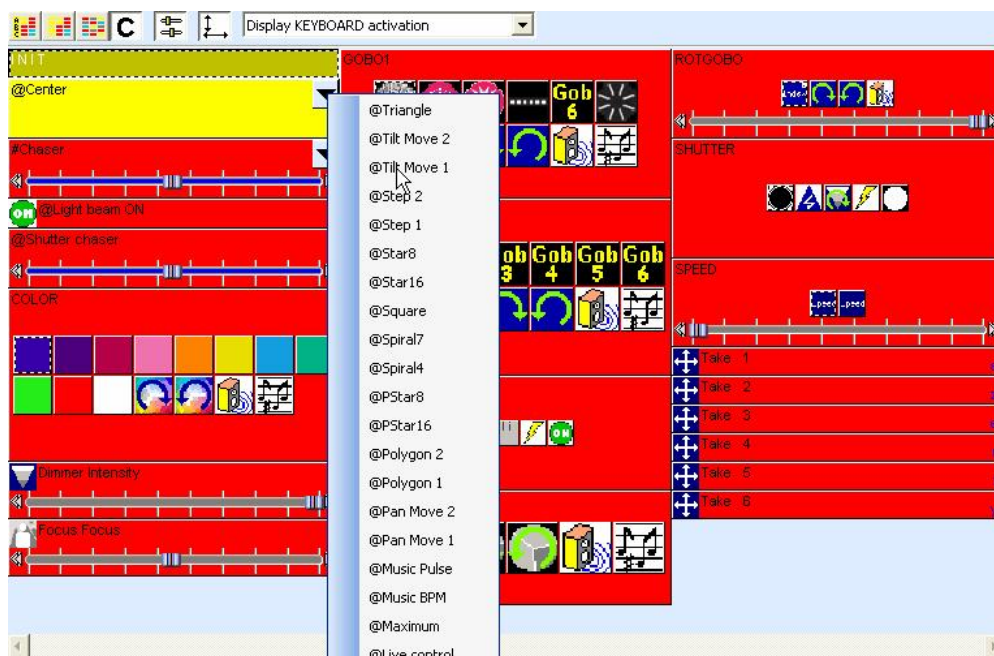
Podemos cambiar el nombre de la página en este paso. Dando click en "Finalizar", la página de los SPOT 575 está creada y disponible en el software Sunlite 2004.

4.2.2 Usando la primera página

Una vez creada la página se ve así. Todas las escenas preprogramadas y switches han sido creados y nuestras luminarias están listas para usarse.

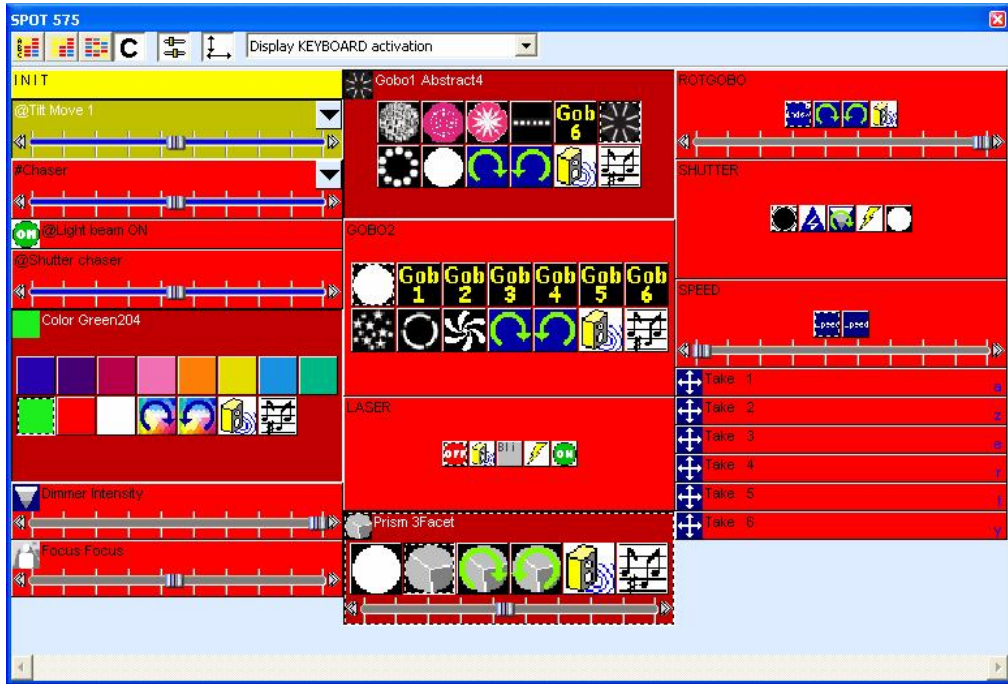


Es importante hacer una pequeña descripción de la página. La página es una ventana independiente que puede moverse, darle tamaño y agregarse a la ventana del software. Usar las luminarias es muy fácil con todos estos botones. Todas las funciones de las luminarias están ahí disponibles y son fáciles de encontrar en la página. En el ejemplo, podemos encontrar todos los colores de la rueda de color (un color = un botón), todos los gobos, prismas, dimmer... Empecemos a jugar con los SPOT 575, primero podemos seleccionar una escena (amarillo). Esto abrirá los shutters y seleccionará el color blanco. Para seleccionar una escena debemos hacer click en la pequeña flecha localizada en la esquina superior derecha del botón de escena (ver abajo).

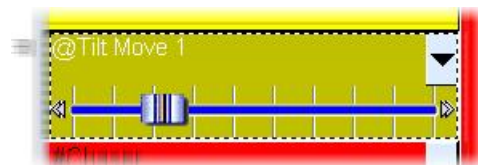


Todas las escenas preprogramadas están en la lista y solo debemos seleccionar una de ellas. Decidimos seleccionar la escena "@Tilt Move 1" ...y aquí vamos. Las luminarias está efectuando un movimiento de tilt. También podemos seleccionar el color "Green204", y luego el gobo "Abstract4", finalmente el prisma de 3 facetas y nuestro primer efecto se esta ejecutando.

La página estará como se muestra abajo, con unos pocos botones seleccionados.

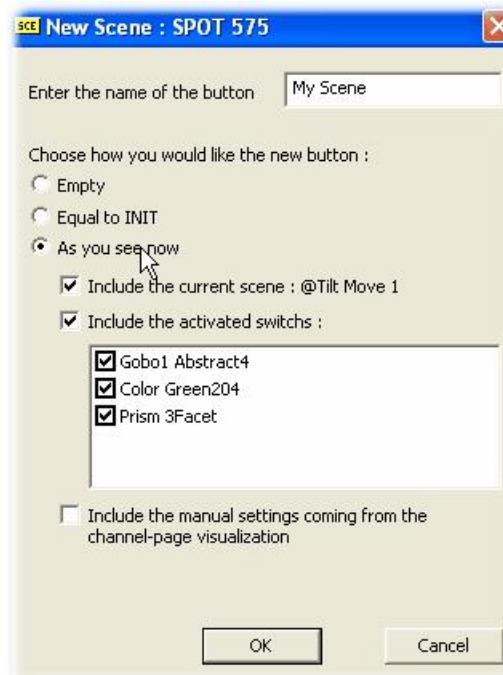


Si creemos que el movimiento es muy rápido, podemos disminuir la velocidad moviendo el fader TIEMPO en el botón (también podemos aumentarla). Puede verse el fader aquí abajo. Hay un fader por escena, así que puede especificar una velocidad diferente para cada una de ellas.



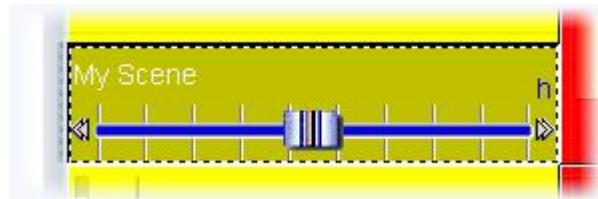
4.2.3 Creando una nueva escena

Ahora queremos guardar este efecto en una escena. Para hacerlo, debemos ir al menu de "Botón" y seleccionar "Escena Nueva". La siguiente ventana aparece. Seleccionamos la opción "Como se ve ahora" que significa que queremos crear una nueva escena incluyendo todos los botones activados.

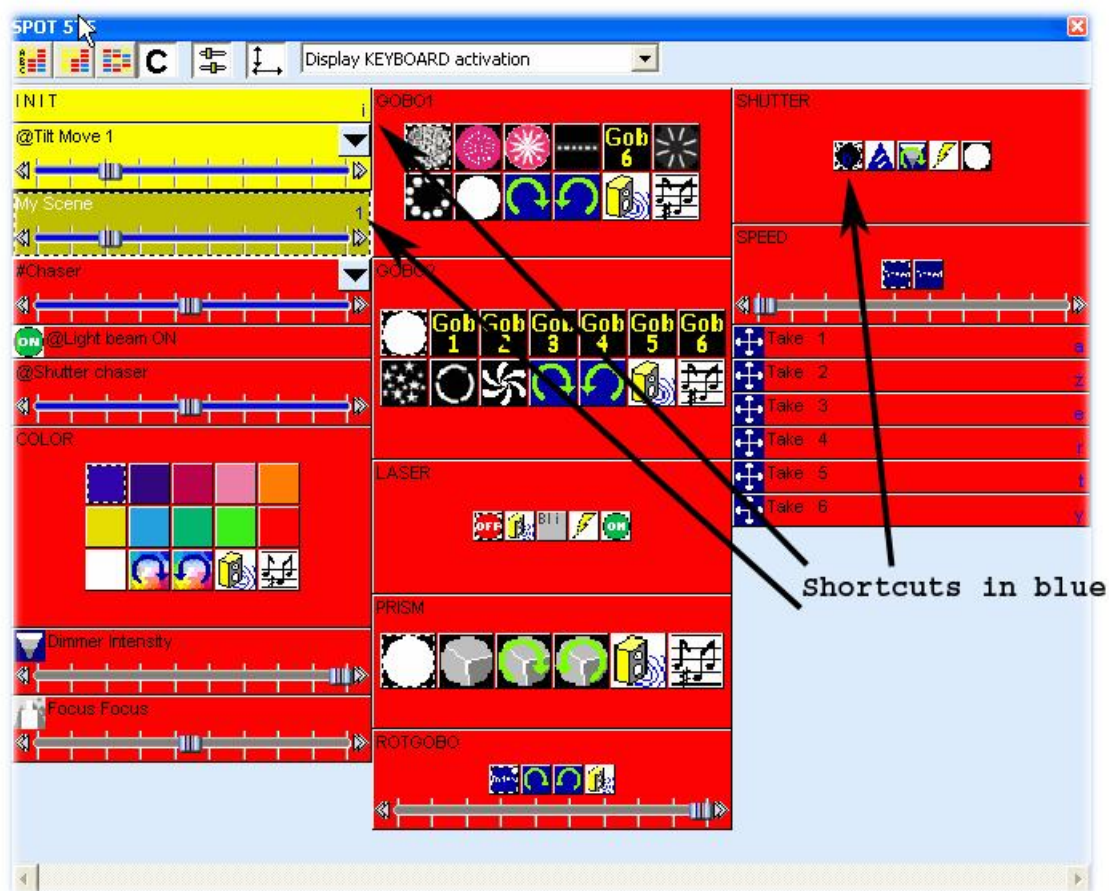


4.2.4 Usando los atajos

Ahora sabemos como agregar un atajo a un botón (escena, switch o ciclo) presionando "Ctrl" mas la tecla : "i" en el ejemplo. Si queremos agregar el atajo "b" al botón de "Shutter Close", debemos seleccionar el botón y presionar "Ctrl+b". Tambien podemos agregar un atajo a nuestra escena, seleccionamos la escena y presionamos "Ctrl+1". Ahora activamos la escena con la tecla "1" del teclado. Veamos la página ahora.

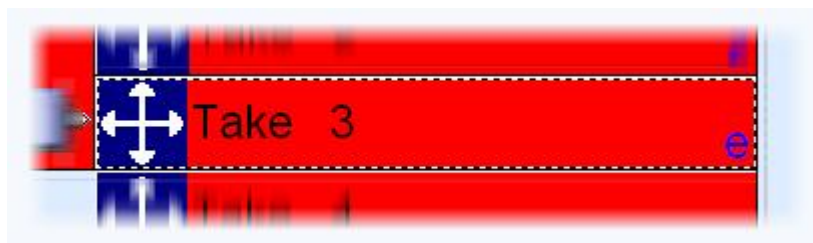


La nueva escena está disponible en la página. Podemos probarla para ver si todo fue guardado. Para liberar todos los botones, podemos hacer doble click en la escena "INIT". Sin embargo, esto debe ser fácil si tenemos una tecla de atajo para hacerlo. Imagine que queremos usar el botón "i" para liberar todo. Nada es mas fácil, solo necesitamos seleccionar la escena "INIT" y presionar "Ctrl+i" en el teclado..."Ctrl+h" significará que queremos seleccionar la tecla "h"...



4.2.5 Usando los botones "Take"

Veamos como usar los botones "Take" y que podemos hacer con ellos. Son muy fáciles de usar y muy útiles para aplicaciones en "Vivo" o para crear una nueva escena sin movimiento. Son creados con el rack "Control Directo" localizado en la pantalla Editor. Hay un botón Take para cada luminaria de la página.



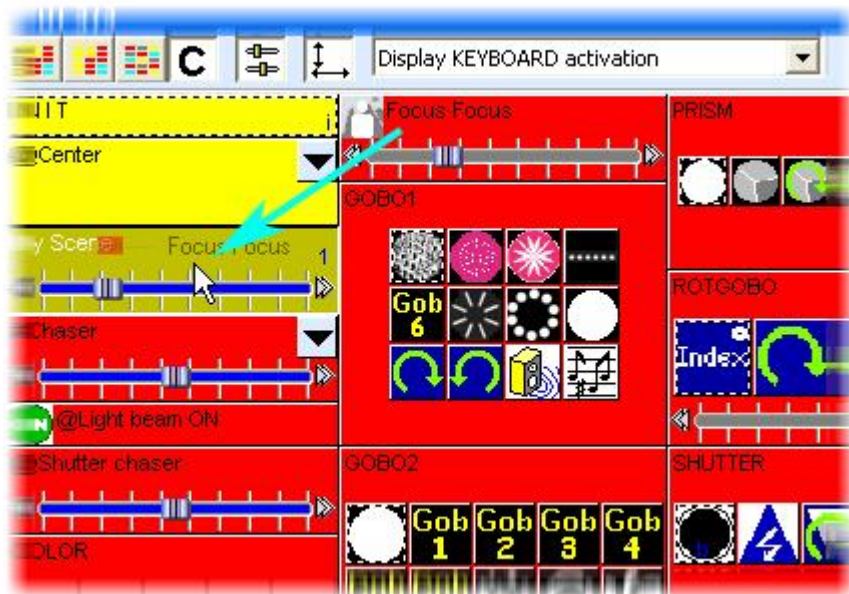
Permiten controlar los canales de Pan/Tilt en tiempo real mientras una escena esta ejecutándose. Imagina una escena que se esta ejecutando con 6 luminarias y que se quiere usar una de ellas como seguidor. Como se ve, cada luminaria tiene su propio atajo ("q" para la primera, "w" para la segunda, "e" para la tercera....). Así que si queremos tomar la tercer luminaria, debemos presionar y mantener la tecla "e", y mover el mouse. La luminaria ahora esta siguiendo el mouse...GRANDIOSO!!! Se verá un icono como se ve abajo que muestra la posición del mouse mientras se mueve.



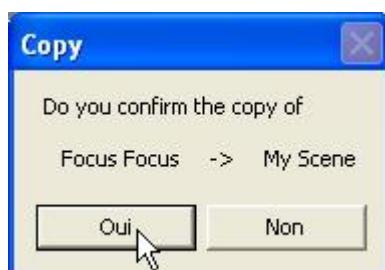
La luminaria se mueve mientras se mantiene oprimida la tecla "e". Cuando se libera la tecla, la luminaria se detiene y se mantiene en su última posición. Si se presiona la tecla de nuevo, el botón Take es liberado y la luminaria regresa a la escena del programa.

4.2.6 Botón Arrastrar y Soltar

Imagina que queremos ajustar el enfoque de las luminarias. Hacemos click en el botón "Focus" y movemos el fader hasta la posición deseada. Esto significa que mantenemos el mismo valor para las 6 luminarias, después veremos como establecer un valor diferente para cada luminaria. Para guardar los cambios en la escena, no necesitamos abrir y editar la escena, solo tenemos que arrastrar y soltar el switch. Veamos como hacerlo...



Primero debemos hacer click derecho en el switch "Focus", y mantener el botón del mouse oprimido, mientras lo movemos hacia la escena. Luego liberamos el botón del mouse cuando estamos encima de la escena, el siguiente mensaje aparece. Si hacemos click en "Si", se guardan los cambios.



4.3 Sigamos adelante

4.3.1 Cual es la diferencia entre una escena y un switch

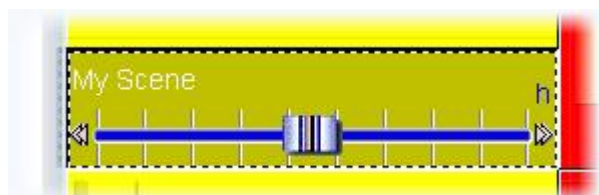
Es muy importante entender la diferencia entre escenas y switches para poder usar bien el software. Veamos la diferencia.

Escenas

Los botones "Escena" son de un tipo exclusivo (un solo botón a la vez). Al activar un botón de "Escena", automáticamente libera el botón anterior del mismo tipo. Use los botones "Escena" para lograr ambientes de iluminación o controla un grupo de luminarias.

Ya que un grupo de luminarias no pueden estar apagadas y encendidas al mismo tiempo, el ultimo comando tiene prioridad, y cancela al anterior.

Una vez programado como "Escena", el botón se vuelve amarillo.

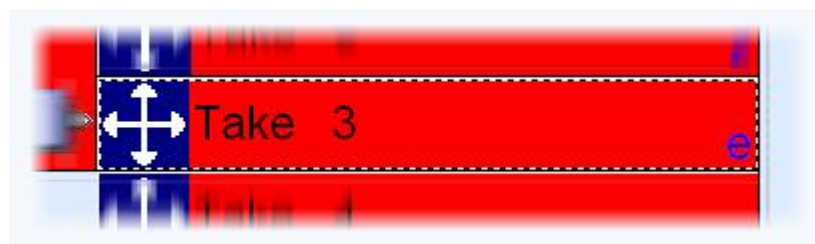


Tomemos un chaser como ejemplo: Varios chasers no pueden por lógica, iniciarse al mismo tiempo en un grupo de luminarias. Por el contrario, es lógico que cada chaser siga después del otro. En general, los botones "Escena" permiten controlar grupos de efectos tradicionales o mas sofisticados como son luminarias inteligentes.

Una vez mas, tenga en cuenta que tiene a su disposición un número ilimitado de "Escenas", de "Switches" o de "Ciclos". Su trabajo es por lo tanto optimizar, sin poner mucha atención a la cantidad de botones disponibles en la "consola de iluminación".

Switches

Los botones "Switch" pueden ser activados simultaneamente y a traves de un click tener la función de "activar/desactivar". De hecho, varios de ellos pueden ser activados al mismo tiempo y solo se tendrá que darles click para cambiar de la posición de activo a inactivo y viceversa. Los botones del tipo "Switch" se comportan como interruptores cableados en paralelo.



Si varios botones "Switch" son activados al mismo tiempo y controlan el mismo canal DMX (o varios canales DMX), el ultimo en ser disparado toma prioridad y libera a los otros.

Prioridad en los switches

Se puede seleccionar un rango de prioridad para un botón Switch (en el menú "Botón" "Opciones" e indice "Switch")

- Prioridad LTP : (predeterminado) Si varios switches se activan, el ultimo toma prioridad (Esto es muy conveniente si se usa iluminación inteligente).
- Prioridad HTP : Si varios switches se activan, el mas alto toma prioridad (Esto es muy conveniente en iluminación convencional).
- Prioridad ADD : En este modo, un switch permite al usuario incrementar la intensidad actual en los canales seleccionados.
- Prioridad SUB : En este modo, un switch permite al usuario decrementar la intensidad actual en los canales seleccionados.

Como operar switches LTP

La prioridad LTP es el modo mas usado para botones Switch, por lo tanto es importante tener buen manejo de este. El principio básico es: "El ultimo switch LTP que es activado, toma prioridad".

Precaución. Esta prioridad solo aplica en los canales requeridos. En el caso de una luz móvil, los Switches "Gobo" solo operarán en los canales correspondientes a los Gobos, y no tendrán efecto en los otros canales. Esta selección puede hacerse simplemente via la función OFF. Los canales OFF en un switch LTP, no serán operacionales !.

Por lo tanto la función DIMMER al 0%, y la función OFF producen diferentes resultados en un switch LTP.

Si el canal está en OFF, activar el switch no tendrá efecto en el canal en cuestión.

Si el canal está en DIMMER 0%, activar el switch forzará al canal en cuestión a bajar a 0%.

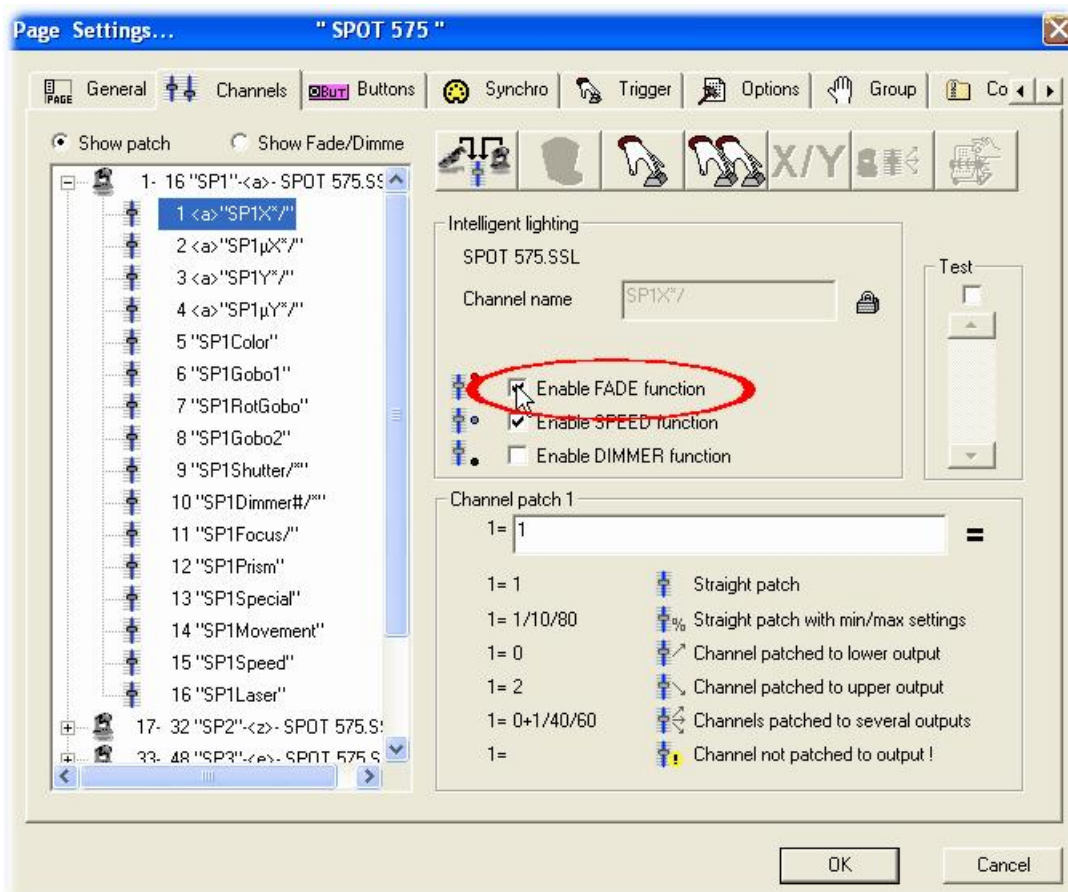
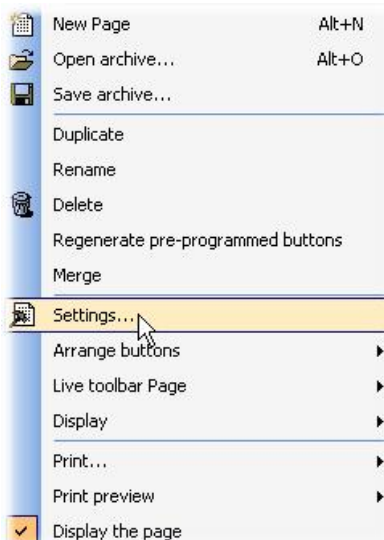
Switches LTP también tienen modo "Auto Liberable"

Por ejemplo, con varios switches usados para seleccionar diferentes gobos, si se activa el modo "Auto Liberable" en estos switches, hacer click en "GOBO STAR", automáticamente liberará a "GOBO CIRCLE", el cual estaba previamente presionado.

Nota : La Auto Liberación entre varios switches LTP será totalmente operacional, siempre y cuando los switches actuen en los mismos canales. (la función OFF debe estar en los mismos canales).

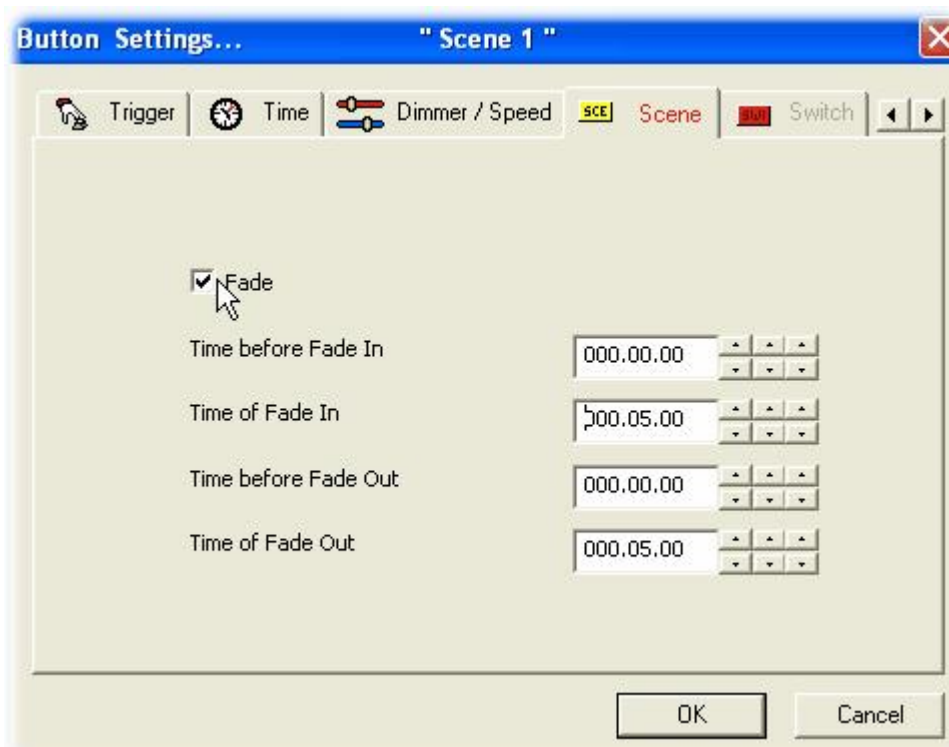
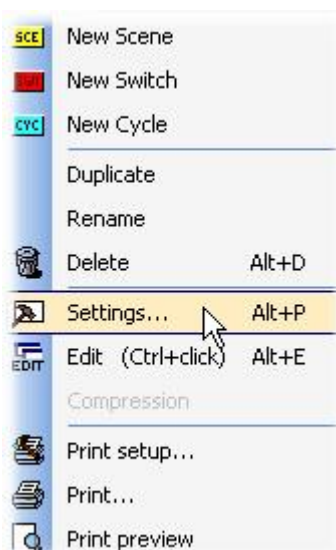
4.3.2 Como hacer un fade entre dos escenas

Es posible hacer un fade de una escena a la otra. Esto es muy útil para ir lentamente de una posición a otra, para abrir/cerrar el dimmer de las luminarias...Unas cuantas cosas deben revisarse antes de empezar a programar las dos escenas. Antes que nada la función "FADE" debe estar habilitada en los canales que vamos a usar. Para hacerlo abrimos la ventana de "Opciones Página" y vamos al tab "Canales" (ver debajo).



Todos los canales de la página se listan en la parte izquierda de la ventana. Queremos hacer un fade entre dos posiciones, así que debemos habilitar la función "FADE" en los canales de Pan&Tilt para todas las luminarias. Tome nota que la función ya esta habilitada en los canales Pan&Tilt...sin embargo es bueno saber como hacerlo. Ahora es el momento de crear las 2 escenas. En el capítulo anterior vimos como crear una escena "Como se ve ahora".. usaremos la misma función y crearemos las escenas usando los botones TAKE.

Iniciamos con la escena "@Center" para abrir los shutters y colocar las luminarias en la posición central. Después usamos los botones TAKE para colocar las luminarias en la posición correcta. Cuando las luminarias están listas, podemos guardar la escena activando la ventana "Escena Nueva" del menú "Botón" y seleccionamos "Como se ve ahora" como vimos en el capítulo anterior. La primera escena (Escena 1) esta creada y estamos listos para habilitar la función Fade en ella. Para hacerlo debemos abrir la ventana "Opciones de Botón" del menú "Botón" (ver debajo) e ir al tab "Escena"

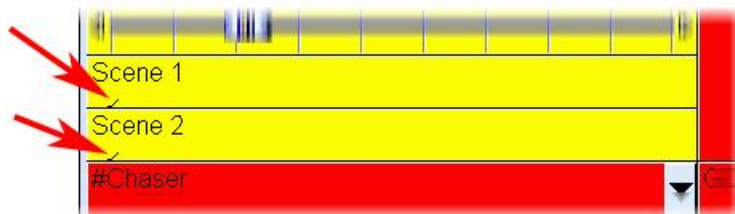


Una vez que la función "Fade" ha sido seleccionada, podemos establecer los tiempos de fade. Mantenga en mente que los canales pueden aumentar sus niveles (Fade In) o disminuirlos (Fade Out). Veamos que significan:

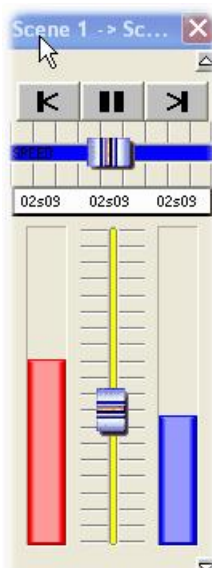
- Tempo antes de Fade In : Tiempo entre la activación de la escena y el principio de Fade In
- Tempo de Fade In : Tiempo de Fade In
- Tiempo antes de Fade Out : Tiempo entre la activación de la escena y el principio de Fade Out
- Tiempo de Fade Out : Tiempo Fade Out

Aquí podemos dejar el valor default que son 5 segundos para los tiempos de Fade In/Out y ningún tiempo antes de Fade In/Out. Damos click en OK al terminar, y nuestra primera escena esta lista para usarse. Vamos a crear la segunda escena y la llamaremos "Escena 2". Para hacerlo liberamos todos los botones en la página (doble click en INIT) y activamos la "Escena 1". Luego usamos los botones TAKE para establecer una posición diferente para cada luminaria y guardamos las escena con la función "Como se ve ahora". Solo tenemos que establecer los tiempos de Fade (como se hizo con la primera) y estamos listos para hacer un fade de la "Escena 1" a la "Escena 2".

Cuando una escena es programada para hacer un fade, podemos ver un pequeño icono en la esquina inferior izquierda, como se ve debajo.






Cuando se esta ejecutando un fade, aparece la siguiente ventana y te muestra el FADE IN (izquierdo, rojo) y el FADE OUT (derecho, azul). Esta ventana permite hacer una pausa, incrementar la velocidad del fade, brincar al final del fade o regresar al principio. Por favor note que esta ventana se puede hacer o no visible haciendo click en "Fade" en el menú "Ventanas".



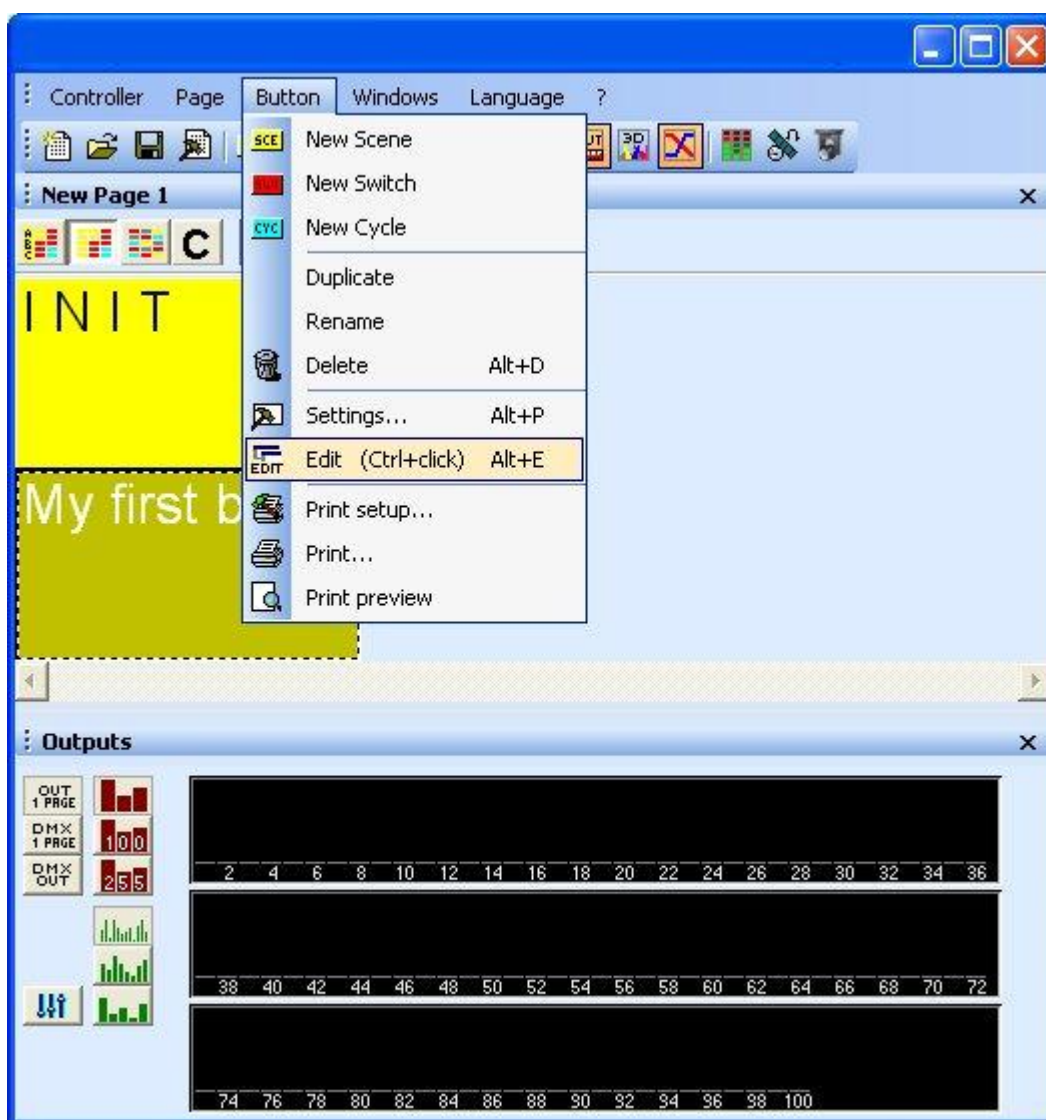
Por favor tenga en cuenta que la función FADE no esta disponible en canales que han sido programados en el modo ON/OFF. Esto es muy útil para hacer que algunos canales hagan fade o no en una escena. Imagine que quiere hacer un fade de una posición a otra con sus luminarias pero quiere cambiar el gobo sin fade en la misma escena. El canal del gobo debe ser programado en el modo ON/OFF, o la función FADE (Ventana Página Opciones) debe estar deshabilitada en este canal.

Resumen:

Una "Escena" en modo "transfer" se puede reconocer por un pequeño icono	
La "Escena" fade out	
La nueva "Escena" fade in	

4.3.3 Programando una "Escena" o un "Switch"

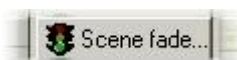
Hemos asignado una función a cada botón, vamos a asuntos mas importantes. Para programar un botón, haga click en (1), luego active "Edit" (2) (en el menú de botón). Se puede usar un icono, o teclas de acceso directo, en la barra de herramientas.



Entonces se entra a la ventana de programación de ese botón, la cual se llama "Editor".

El "Editor" contiene un número de herramientas. El tipo de herramientas y sus potenciales varía de acuerdo a la versión del producto. La versión "First Class" ofrece mas potenciales que la versión "Economy Class". Estas herraminetas trabajan como racks independientes, y se accesan haciendo click en los tabs, en la parte superior del Editor.

Nota : Edición "A Ciegas" o "En Vivo" Si un botón es activado en la página (botón presionado), la edición se está haciendo "En Vivo". Se pueden monitorear las luminarias, y el icono de edición se muestra como una "Luz Verde".

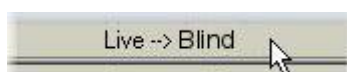


Si desea modificar cualquier programación en el modo "A Ciegas", el botón no debe ser activado en la página, (botón suelto). El icono de edición se muestra como una "Luz Roja".



Shift-Click permite seleccionar un botón sin activarlo. Para su información si se desea empezar una edición en modo "A Ciegas". (Shift-Click significa mantener la tecla shift oprimida mientras se hace click.)

Transition from "Live" to "Blind" or inversely can be carried out directly from the Editor by clicking "Live --> Blind" or "Blind --> Live"

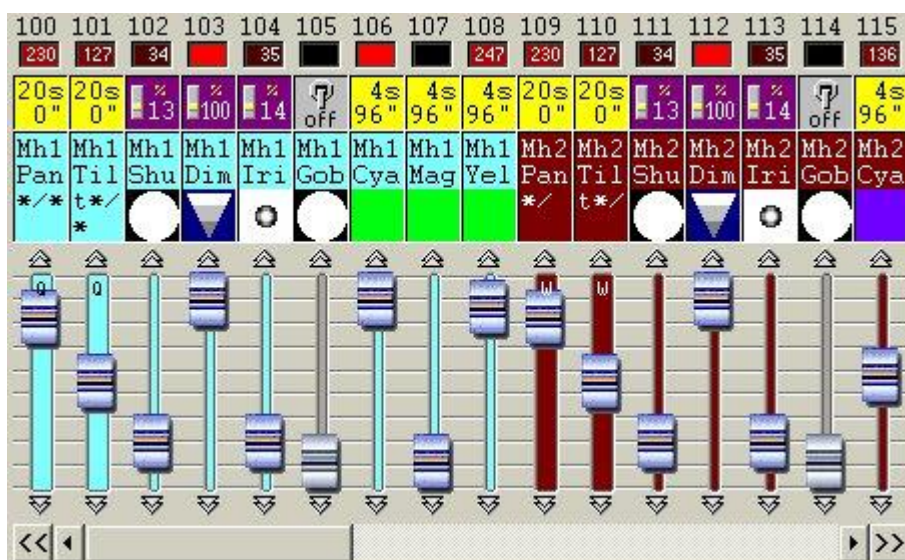


4.3.3.1 Presentación del "Editor"

En la parte superior del "Editor" encontrará un número de módulos que puede usar. El módulo "EasyTime" es el más importante y permanece como la única herramienta real para controlar los canales en tiempo. Se muestra al inicio, y debe ser recordado como el primero, por conveniencia. Los otros racks disponibles en la versión "First Class" permiten por ejemplo programar chasers, crear un Follow Spot, o usar las funciones MIDI.

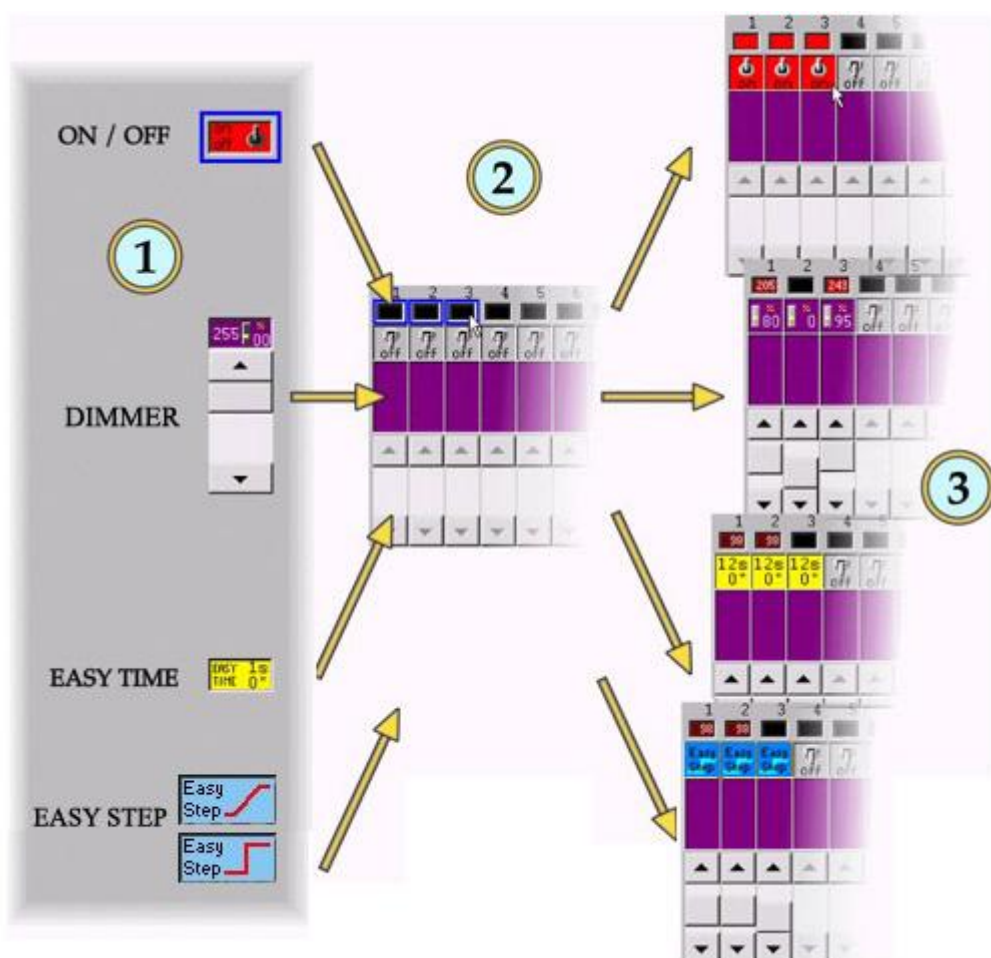
En la parte inferior del "Editor" se muestran con un deslizable horizontal, los canales accesibles en la página activa, (ex. La página de donde proviene el botón) Estos canales son los asignados en el parcheo de esta página...

Por lo tanto no esperen encontrar canales de "Cyberlight" cuando se está editando una escena de la página "Mac500", en casos extremos, se puede decir que una página puede almacenar desde 1 canal hasta un máximo de 2048!








Cada canal es representado como un fader cuya posición ajusta el valor DMX. Arriba del fader, hay tres indicadores. Por ejemplo, el área más grande mostrará directamente el gobo activo o el color usado en la forma de un mini-icono.

4.3.3.2 Cómo usar el Editor



	modo "ON"
	modo "OFF"
	modo "DIMMER"
	modo "EASY STEP" con fade
	modo "EASY STEP" sin fade
	modo "EASY TIME"

	<p>Once a button has been activated, it is blue-framed.</p>  <p>ON / OFF</p>
	 <p>DIMMER</p>
	 <p>EASY STEP</p>
	 <p>EASY TIME</p>
	 <p>COPY PASTE</p>

NB:

4.3.3.3 Cual es la diferencia entre los modos dimmer y On/Off

Por default, cuando se programa una "Escena" o un "Switch" por primera vez, todos los canales estarán en el modo "Off". Un canal en el modo "On" es muy similar a un canal en el modo "Dimmer" al 100%. Así mismo un canal en el modo "Off" es muy similar a un canal en el modo "Dimmer" al 0%, pero no del todo...

En el caso de un fade entre dos "Escenas", la intensidad de los canales en el modo "On" y "Off", cambiarán abruptamente, mientras que los otros canales se ajustarán gradualmente a los valores preestablecidos.

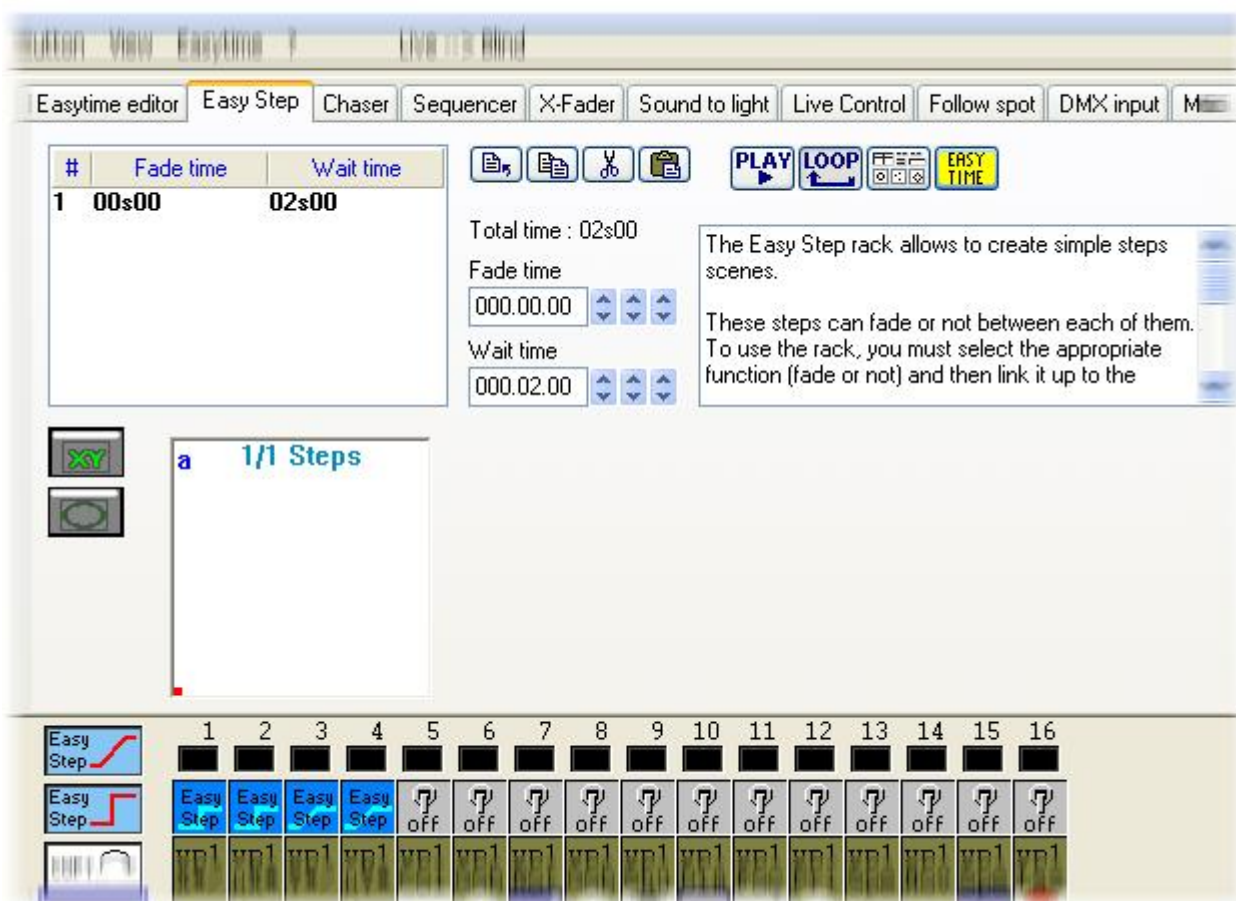
En el caso de un "Switch", los canales en el modo "Off", serán ignorados y por lo tanto permanecerán sin cambio.

Ejemplo : Si desea crear el efecto de un magnifico despegue de un cohete, para un show o pista de baile, es fácil : use canales en el modo "On", para activar las máquinas de humo y ventiladores controlados por DMX, mientras se activan los dimmers a la intensidad de luz que semejen las flamas (vía un fader). Todo el proceso será programado en una "Escena" con el nombre de "Despegue"...



	En una "Escena"	En un "Switch"
Modo Dimmer	El canal se ajusta a un nivel apropiado con un posible transfer (fade)	El canal se ajusta al nivel apropiado.
Modo On	El canal se ajusta a un nivel apropiado con un posible transfer (fade)	El canal está a 100%
Modo Off	El canal es inmediatamente switchcado a 0% (no transfer)	El canal es ignorado.

4.3.3.4 EasyStep

El rack Easy Step permite crear escenas con pasos simples.



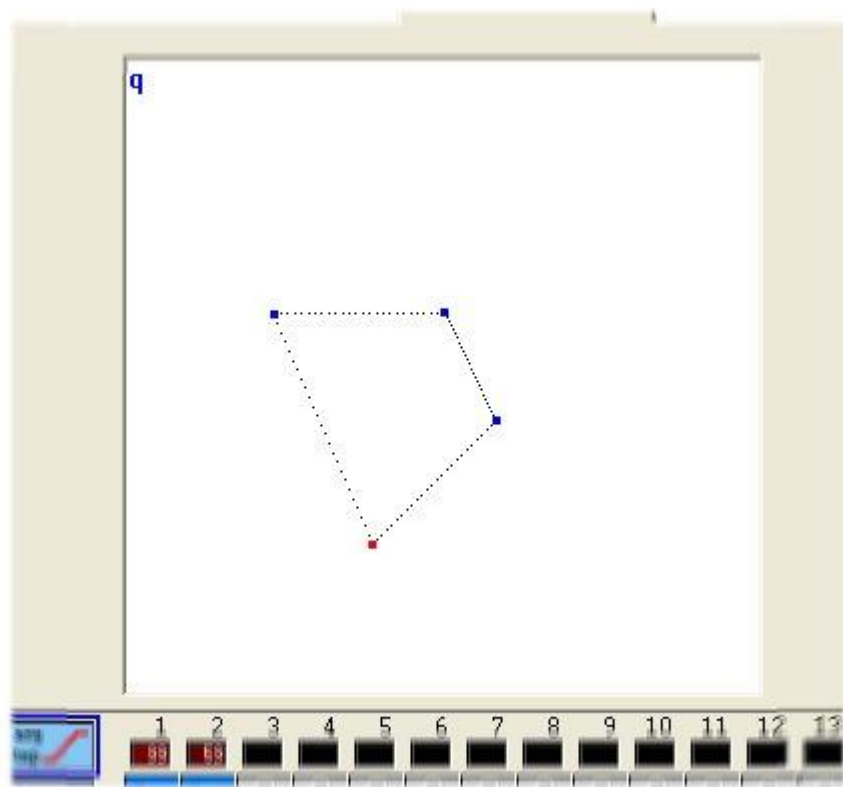
Estos pasos pueden o no hacer un fade entre ellos. Para usar el rack, se debe seleccionar la función apropiada (fade o no fade) y luego ligarlo a los canales de salida.

	Función "EASY STEP" con fade
	Función "EASY STEP" sin fade

Si usted quiere crear una escena que vaya haciendo un fade entre dos posiciones y mantener el color cambiándose rápidamente entre cada paso, para lograrlo, debe usar la función "EasyStep con fade" en los canales Pan/Tilt y la función "EasyStep sin fade" en los canales de color.

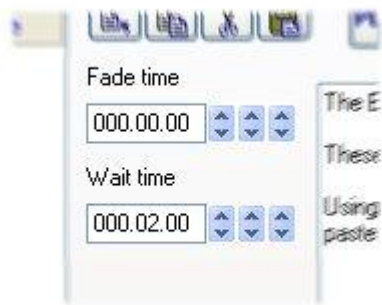
Igual que con "EasyTime", encontramos una área de movimiento para cada luminaria. Esta nos ayuda a crear una forma rápidamente, pero no podemos crear formas pre-programadas (circulo, polígono...) a diferencia de cómo con "EasyTime".

Si está usando "Easy Step" en canales de Pan y Tilt puede ver la siguiente área, debajo de la lista de pasos.



Cada paso puede ser movido individualmente con el mouse. Un paso puede ser seleccionado haciendo click en el punto correspondiente (área de formas) o directamente de la lista de pasos.

Cada paso tiene su propio tiempo de fade y de espera. Usar el tiempo de fade y de espera es realmente fácil, solo deben establecerse ambos en el control apropiado (ver a continuación).



Varias funciones están disponibles : copiar, cortar, pegar e insertar un paso. También se puede escoger hacer un loop o no, así como escanear el paso, para trabajarlo con Easy Time.



4.3.3.5 EasyTime

4.3.3.5.1 Cómo usar "EasyTime"



Easy Time es una herramienta avanzada que debe usarse para programar movimientos con curvas. Si solamente quiere crear pasos simples, es mas fácil usar Easy Step.

"EasyTime" es una herramienta que permite manejar canales en tiempo. Cada canal es programado independientemente. "EasyTime" ha sido diseñado para máxima facilidad y conveniencia al programar "Escenas" y "Switches".

"EasyTime" es similar a una rejilla de Excel donde se muestran todos los valores de cada canal en tiempo. Los canales se muestran en un eje horizontal, y el tiempo transcurrido en un eje vertical. Esta rejilla se llama "Hoja de tiempo".

Una "Hoja de tiempo" por lo tanto representa globalmente los cambios de todos los canales en una página específica de su correspondiente activación de "Escena" or "Switch".

Aun cuando cada "Escena" o "Switch" tiene acceso al "Editor" y por lo tanto a "EasyTime", Es esencial saber que cada botón tiene su propia "Hoja de tiempo".

0m00s00	255	0	0	0	0	30	255	165
0m01s00	0	255	0	0	55	145	200	110
0m02s00	0	0	255	0	110	200	145	55
0m03s00	0	0	0	255	165	255	30	0
0m04s00								

Cada linea se refiere a un momento específico, desde que el botón fue activado.

Para activar un periodo de tiempo, i.e. para poder visualizar que sucederá en algun punto, solo mueva la linea de edición (amarilla) a la celda de tiempo apropiada. Cada columna en una hoja de tiempo, representa un canal.

Tan pronto como una "Escena" o un "Switch" han sido activados, la hoja de tiempo asociada con ese botón ejecutará de la linea 000'00'00 hasta el final de la linea que contenga información.

Para programar una hoja de tiempo con efectos fade, deberá programar todas las celdas en secuencia, pero para hacer las cosas mas fáciles, el software incluye herramientas muy eficientes, como los modos "Fade"o "Cortar/Copiar/Insertar".

Ahora un poco de práctica...

Las cosas serán fáciles una vez que el canal ha sido establecido en modo "EasyTime", tal como se hizo en los modos "On" o "Dimmer".

Solo haga click en el modo "EasyTime" para manejar todos los canales que se requieran en modo "EasyTime".(haga click y arraste leds). Ahora solo barra la hoja de tiempo para indicar el tiempo. Para establecer el valor solo mueva el fader. El valor se mostrará en la celda correspondiente, en la columna del canal correspondiente.



En caso de haber celdas en blanco entre el ultimo tiempo programado y el tiempo actual, si le preguntará lo siguiente :

- Prolonga el valor anterior al tiempo actual ?
- Moverse gradualmente del valor previo al nuevo valor ?
- Asignar nuevo valor de la ultima celda programada hacia arriba ?

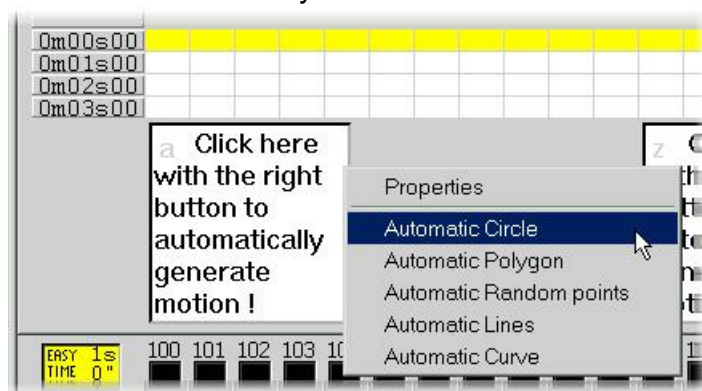
Tips, haga click en el numero de una columna de Easy Time para abrir el siguiente menú :



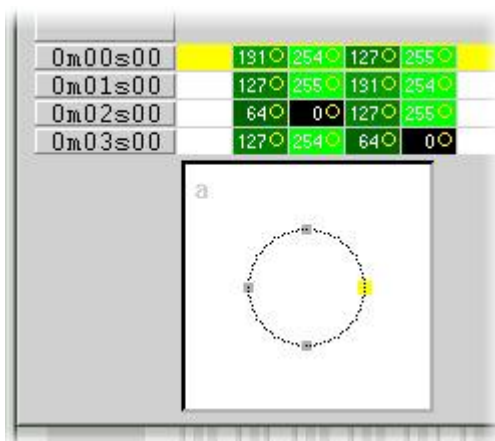
Este menu permite modificar el modo como los pasos estan ligados. Este ligamiento se puede establecer de acuerdo al tiempo o al modo de programacion paso a paso.

Si usted usa luces móviles, el software contiene funciones básicas, extremadamente rápidas, para crear efectos de movimientos vectoriales.

La primera figura interesante que desea crear es un círculo. Para esto haga click en cualquier lugar del area X/Y con el botón derecho del mouse y seleccione "Generar un Círculo" del menu.



Aparecerá automáticamente un círculo, y EasyTime mostrará celdas verdes y valores X/Y con los puntos referenciales.

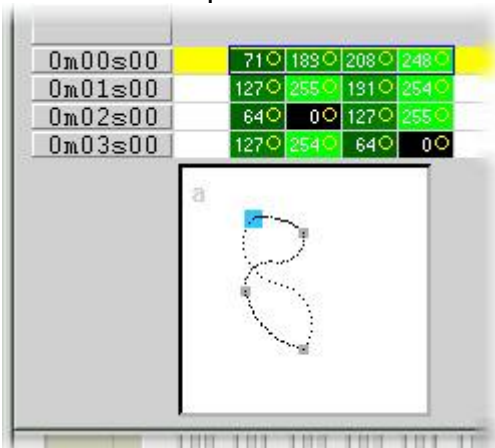


Por default, un círculo se dibuja con 4 puntos. Para mover cualquiera de estos, se pueden usar varios metodos :

- Ajuste los canales X/Y con uno de los faders. Este metodo no es muy conveniente.
- Presione la tecla de acceso directo, mientras mueve el mouse.
- Haga click en el punto y muevalo con el mouse.

Como puede ver, moviendo un punto se lleva a cabo en tiempo real en la luminaria. !

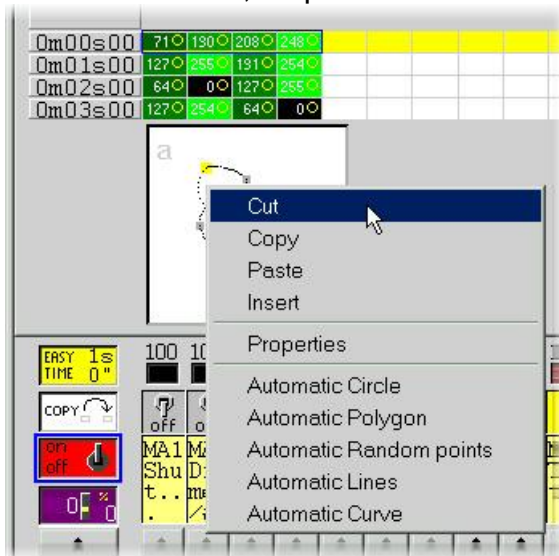
Tambien, notará que la mejor curva es creada por el software entre estos puntos en tiempo real.



Para agregar o eliminar un punto, se pueden usar varios metodos :

- Seleccione las celdas correspondientes al punto en referencia (2,o 4 celdas, si la luminaria tiene micro pasos) luego use "Cortar,Copiar o Insertar" de la barra de herramientas.

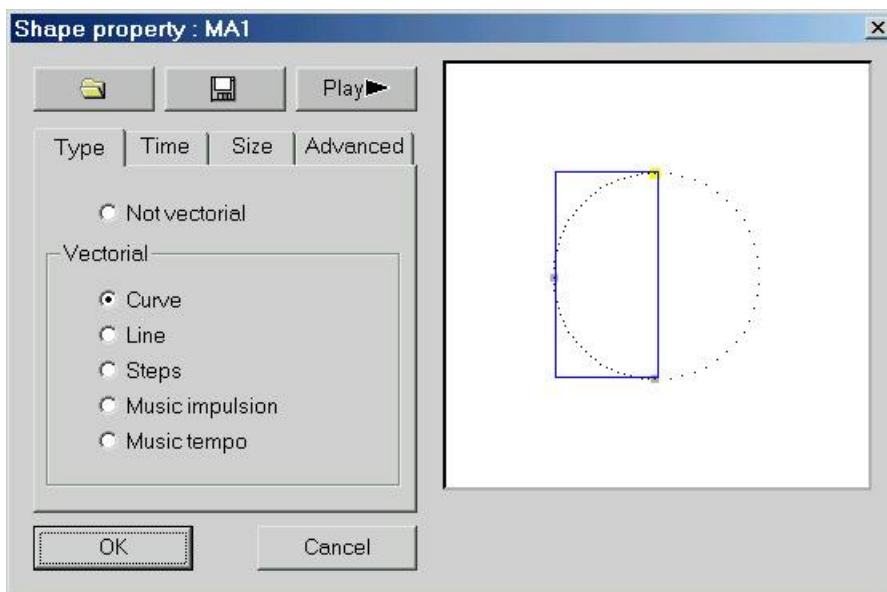
Click derecho en el punto y seleccione "Cortar","Copiar" o "Insertar " del menu.



Existen 3 diferentes tipos de movimientos vectoriales :

- Curva (ej. un Circulo)
- Linea (ej. un triangulo)
- Posiciones (ir derecho de un punto a otro)

Estas opciones se encuentran en la ventana de "Propiedades" donde están disponibles muchas otras funciones (establecer tamaño en tiempo real, seleccionar la escala de tiempo, guardar y abrir archivos de formas)



Nota :

- Un canal operado por un movimiento vectorial en EasyTime puede ser identificado por las celdas verdes, donde las celdas rojas indican que el canal esta en modo "no vectorial".

En un botón, a cada luminaria solo se le puede asignar un tipo de movimiento vectorial (curva, linea o posiciones). Sin embargo los canales pueden ser convertidos a modo "no vectorial", y cualquier celda puede ser modificada.

"EasyTime" : La función "Fade"

La función "Fade" permite crear un efecto de fade entre 2 celdas, computando valores intermedios. Solo se puede usar con celdas en el modo "No vectorial" (celdas rojas).

Para usar la función "Fade", primero seleccione un block de celdas verticales, luego haga click en la función "Fade". Tendrá entonces una alternativa :

- Fade "linear" entre la 1ª y la última celda : las celdas intermedias son totalmente recomputadas.
- Fade "fragmentado" entre cada celda : las celdas intermedias son tomadas en cuenta ; este proceso recomputa tantos fades intermedios como sean necesarios para ajustar el número de líneas.

Nota : Un fade puede aplicar a varios canales en un solo paso ! Solo seleccione las celdas de varias columnas.

"EasyTime" : La función "Play"

El botón "Play" se puede usar en cualquier momento para visualizar o detener la programación en progreso.

Cuando se edita un botón, y después de activarlo, el modo "Play" estará necesariamente activo ya que el botón está activo....

Cuando se edita un botón preseleccionado sin el previo shift-click, el modo "Play" estará necesariamente inactivo ya que el botón está inactivo...

Nota : Es esencial detener el modo "Play" para modificar la hoja de tiempo de "EasyTime"

"EasyTime" : La función "Loop"

Si el modo "Loop" es activado, la Hoja de tiempo será ejecutada, una y otra vez..

Si el modo "Loop" está desactivado (off), será ejecutada solo una vez y cada canal permanecerá sin cambio y al último valor especificado en la Hoja de tiempo.

Nota :

- Si el tiempo de programación de "EasyTime", es el mismo para todos los canales, (todos terminarán en la misma línea) entonces los loops serán recurrentemente idénticos; si en algún punto de la hoja de tiempo, dos canales tienen un valor similar, entonces dos horas (y unos cuantos minutos y segundos) después, tendrán de nuevo el mismo valor simultáneamente ; los canales siempre estarán sincronizados.
- Si el tiempo de programación de "EasyTime" es diferente para todos los canales (no todos terminan en la misma línea) entonces no recurren simultáneamente ; cada canal trabajará independientemente ; cada canal se comporta como si tuviera su propio loop y estarán totalmente desincronizados.
- Esta función es extremadamente poderosa. Si se usan canales desincronizados, se obtendrán combinaciones al azar, que son ideales para iluminar paisajes, cielos, o un solo de batería.

4.3.3.6 Los "Racks"

Las características avanzadas del software 2004 para editar "Escenas" y "Switches", llamadas "Racks", permiten la creación de una gran variedad de efectos en un tiempo muy breve:

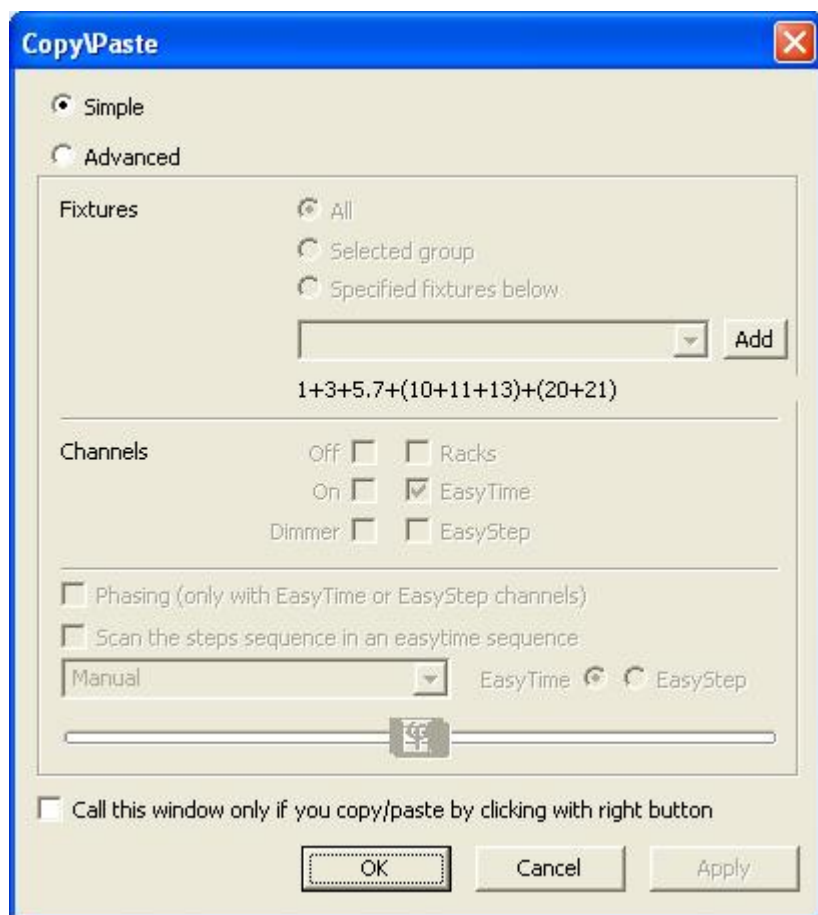
- CHASER : permite realizar un chaser con velocidad ajustable y de un máximo de 16 canales
- SECUENCIADOR : puede escoger entre un rango grande de secuencias preestablecidas, asignables hasta de 16 canales.
- X-FADER : permite un fader (de 2 a 16 canales), con ajuste de velocidad y fade entre un canal y el otro.
- MODULADOR : permite controlar los canales en función del sonido (bajos, medios, agudos)
- CONTROL EN VIVO : permite el control de los canales con el mouse o joystick, con la posibilidad de grabar la secuencia.
- SEGUIDOR : sincroniza los movimientos de luminarias esclavas con el maestro (muy útil cuando se usa el seguidor con varias luminarias)
- DMX input : hace posible controlar canales con un controlador DMX externo. (necesita la opción DMX IN)
- MIDI : permite controlar canales con un controlador MIDI externo.



Las opciones de entrada DMX, requieren de una interfase de entrada DMX.

4.3.3.7 Copiar/Pegar

Esta función esta disponible para los racks "EasyTime" y "EasyStep", veamos como utilizarla. Con esta nueva herramienta, puede rápidamente copiar y pegar una secuencia a una o a varias luminarias. Cuando la secuencia esta lista para ser pegada en las otras luminarias se debe hacer click en el botón de "Copiar" (debajo del botón "EasyTime") y luego seleccionar los canales que desea copiar (como se hace normalmente para copiar). La siguiente ventana se muestra :



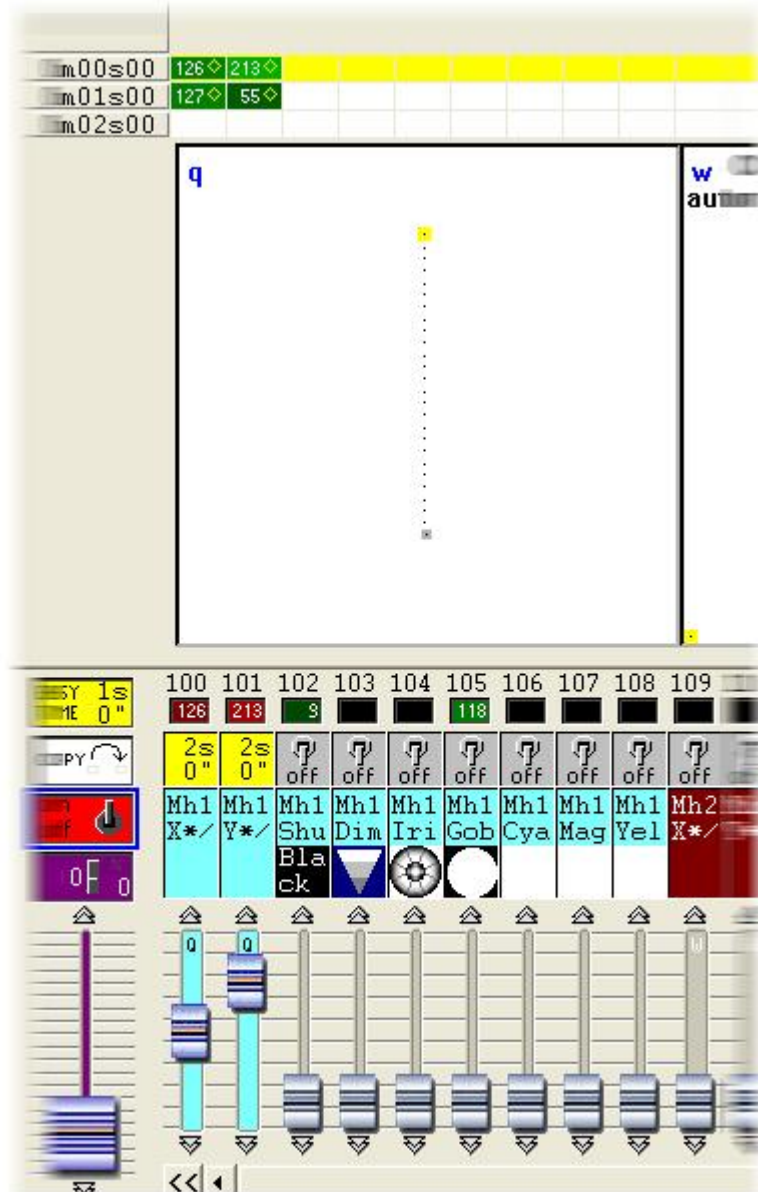
Por default, "Simple" es seleccionada. Esto significa que la secuencia será pegada en la luminaria seleccionada. Si desea pegar la misma secuencia a mas de una luminaria, debe seleccionar "Avanzada" y seleccionar las luminarias. Están disponibles tres opciones:

- Todos : significa que la secuencia se pegará en todas las luminarias del mismo tipo
- Grupo seleccionado : significa que la secuencia se pegará solo en las luminarias del grupo seleccionado.
- Luminarias seleccionadas debajo : puede seleccionar las luminarias una por una.

La herramienta defasamiento, permite crear muy fácilmente, una forma de onda con tus scanners, o un efecto de arco iris con los cambiadores de color CMY. Básicamente, esta nueva herramienta permite copiar algunos canales de una luminaria a otra. Sin embargo tiene una opción avanzada que ayuda a añadirle en la secuencia seleccionada, un delay de tiempo entre cada luminaria.

Como crear un efecto de "onda" o arcoiris

En esta parte aprenderá como hacer una forma de onda con sus luminarias. Debemos crear un movimiento de Tilt con nuestra primer luminaria. Hacemos click con el botón derecho en el área de formas, y seleccionamos "Líneas Automáticas" con 2 puntos. Debemos mover esos 2 puntos para conseguir un movimiento de Tilt (50% en los canales de Pan) como se muestra :

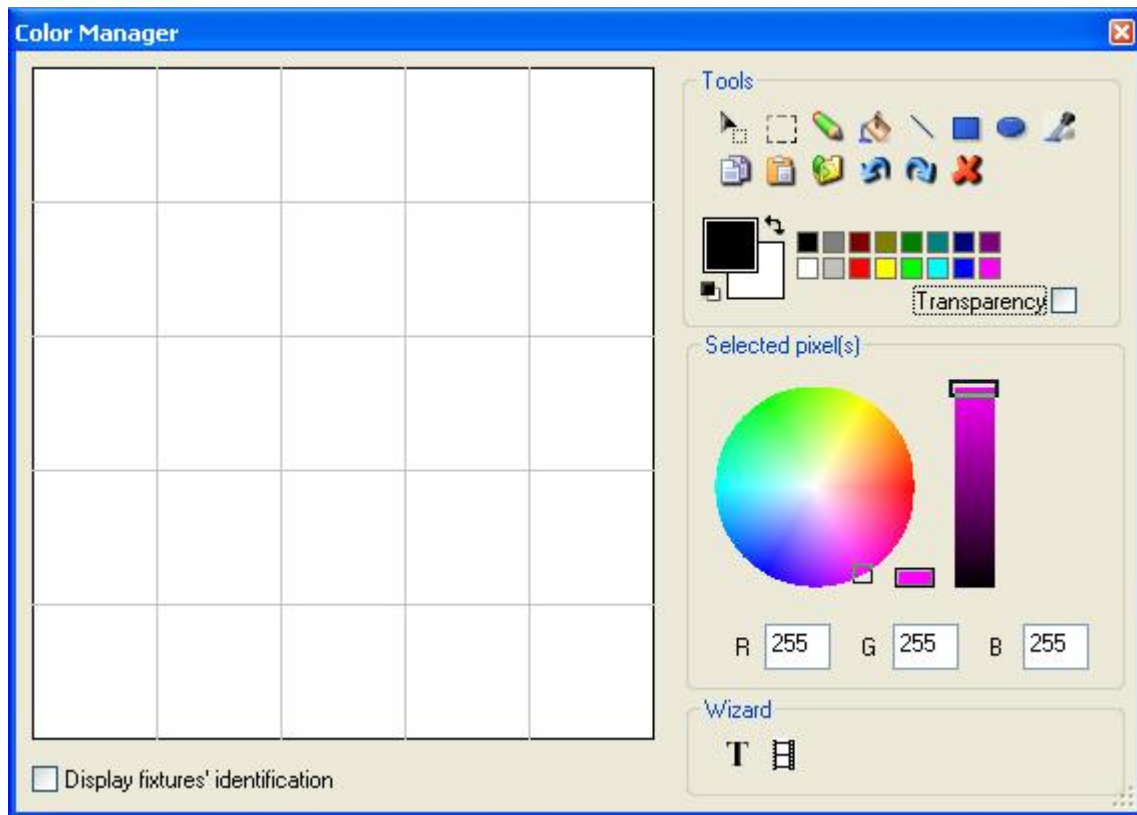


Una vez que hemos hecho esto, podemos copiar los canales de la secuencia "PAN&TILT" y pegarlos a una luminaria. La ventana "Copiar/Pegar" aparece y debemos seleccionar "Avanzada" para ingresar a la función defasamiento. Después de haber seleccionado "Defasamiento (solo con los canales que esten con EasyTime o EasyStep)", se debe especificar el tipo de defasamiento:

- Manual significa que tiene que especificar el delay manualmente con el cursor
- Otras opciones son delays preprogramados tomando en cuenta el número de luminarias

4.3.3.8 Color Manager

The "Color Manager" tool is basically a colour editor for RGB or CMY fixtures. It allows to create either static or dynamic colour sequences very easily. Imagine you want to load a bitmap or simply write a text on your matrix of LEDs, "Color Manager" will help you to make it in a few seconds. To open "Color Manager", click with the right button of your mouse on a color mixing channel in the editor screen. Several functions are available, let us see how to use them:



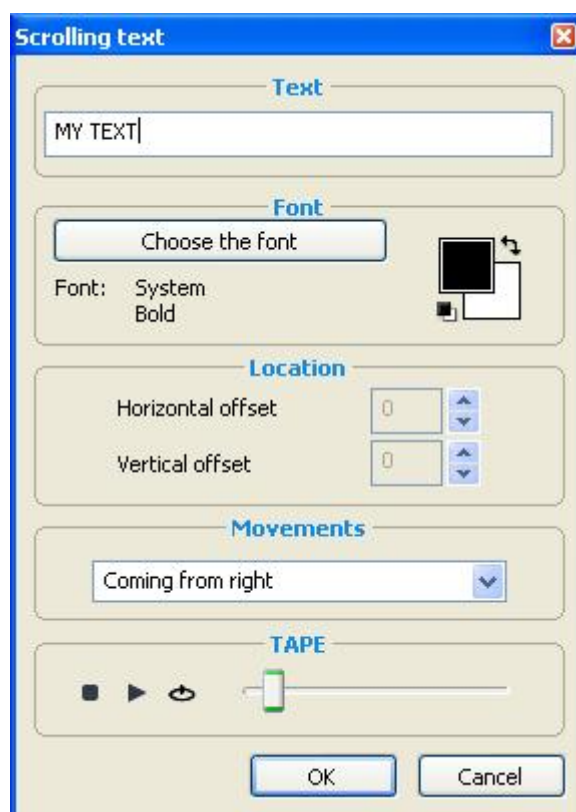
The basic tools are situated in the "Tools" area of the window. You can find the main functions available in a bitmap designer and select a color for each fixture very quickly. Each fixture is represented by a square on the left side. You can display the name of each of them by clicking on "Display fixtures' identification". Several tools are available:

- Select pixel and Select area: the first one allows to select fixtures one by one, the second allows to select several fixtures simultaneously
- Pen and Paint bucket: to paint one or several pixels with the selected colour
- Line, Rectangle, Circle: to draw a line, a rectangle or a circle
- Pipette: to pick a color from the fixtures area
- Copy, Paste: to copy or paste pixels
- Load an image: to draw an image (BMP, JPG...) with your fixtures

You must use the colour picker to change the colour of the selected pixel(s). You can also enter the RGB values manually.

Text wizard

The text wizard allows to write easily a text on your matrix. You can make either static or scrolling text, choose the font, the background color... You must click on the "T" button ("Wizard" area) to open the following window.



Here we must enter our text and then choose a font and a colour. You can specify a colour for the text and for the background. It is also possible to move your text vertically and/or horizontally with the "Horizontal offset" and "Vertical offset" cursors. Then, if you want your text not to be static, you must select the type of movement from the list situated in the "Movements" area. The cursor in the "TAPE" area makes it possible to change the speed of the scrolling.

4.3.4 Cambiando el TIEMPO, TAMAÑO o DIMMER de una escena

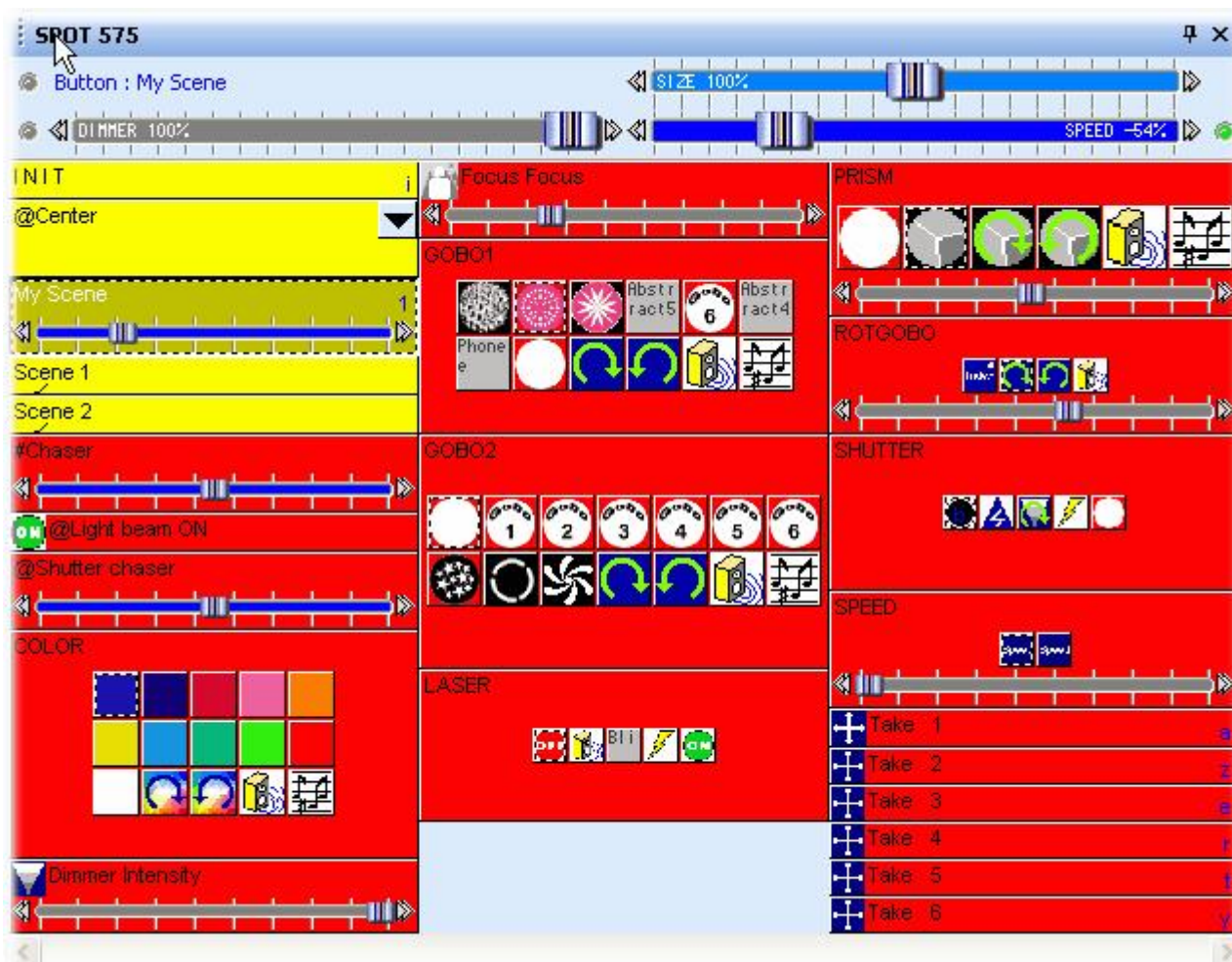
Como vimos en el capítulo anterior, es posible tener un "FADER" en un botón : escena o switch. Estos faders pueden tener tres funciones diferentes, TIEMPO, DIMMER y TAMAÑO. Cada botón puede tener sus propios faders. Las funciones DIMMER y TIEMPO pueden trabajar como parámetros globales de la página. Veamos como usar estas 3 funciones.

Primero es importante ver como habilitar estas funciones. Si queremos usar las funciones DIMMER y TIEMPO debemos permitir a los canales de la página ser controlados por estos faders. Para hacerlo debemos ir a la ventana "Página Opciones" y seleccionar el tab "Canales". Podemos abrir la ventana del menú "Página" y hacer click en "Opciones".

La función Tiempo

Si queremos aumentar (o disminuir) la velocidad de una secuencia (Easy Time o Easy Step) en tiempo real, debemos usar la función TIEMPO. Lo mas interesante es que no tenemos que modificar nuestro programa para cambiar la velocidad. Todos los cambios hechos con los faders de TIEMPO no se guardan. Por supuesto la posición del fader de TIEMPO si se guarda, pero se puede regresar a la velocidad programada, restableciendo la posición del fader.

Podemos mostrar los faders en los botones o usar la : "Barra de Faders F1-F12 Botón". Usando la barra ahorramos espacio. Dibujar los faders hace que el botón sea mas grande y además si se agrupan los botones será mas difícil visualizar todos los botones en una pantalla de baja resolución. La "Barra de Faders F1-F12 Botón" permite usar las 3 funciones : TIEMPO, DIMMER y TAMAÑO así que será muy útil ahorrar espacio. Debe ir al menú "Página-Display" y seleccionar "Barra de Faders F1-F12 Botón" para mostrar la ventana. También es posible abrir la Barra haciendo click derecho con el mouse en la Barra del título de la Página. Por favor vea la Barra debajo.

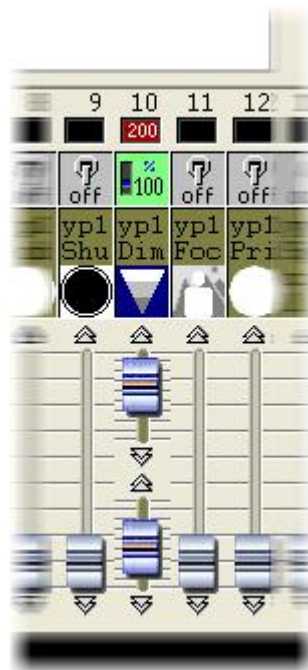


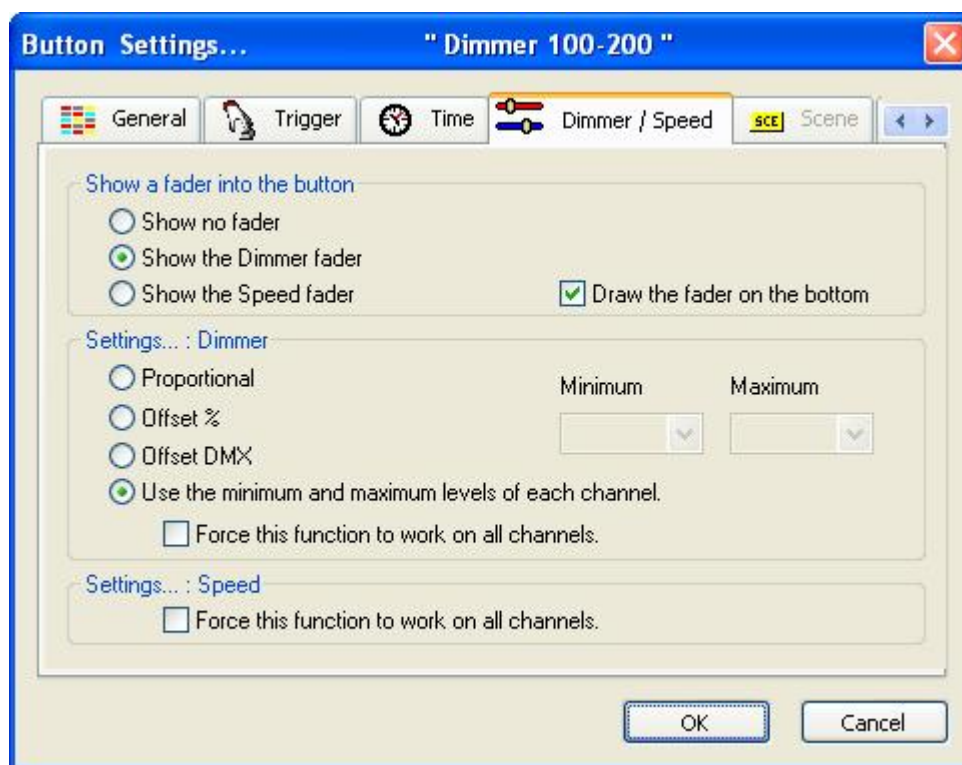
La función Dimmer

Esta función permite modificar, en un botón, el nivel DMX de algunos canales en tiempo real. Si la librería de la luminaria esta bien hecha se deberá tener un fader DIMMER en los canales de Dimmer, Zoom, Iris, Focus.... Esto le permite modificar la intensidad de los canales sin tener que editar los botones.

Puede ser muy útil usar esta función para la iluminación convencional (PAR...), esto permite tener un botón desde donde se modifique la intensidad del haz en tiempo real.

Veamos ahora como usar esta función en un canal dimmer. Veremos como crear un switch que nos permita controlar con el fader, el dimmer de 100 a 200 (valores DMX) . Es muy útil saber como hacerlo cuando el dimmer esta localizado en el canal del shutter (ejemplo. Blackout de 0 a 99, Dimmer de 100 a 200 y Strobo de 201 a 255%). Primero debemos crear un nuevo switch ("Botón" - "Nuevo Switch"), lo llamaremos "Dimmer 100-200". Luego debemos editar este botón haciendo click en "Edit" del menú "Botón" . Por favor note que el botón debe ser activado antes de llamar el menú.





La función Tamaño

Esta función permite modificar el tamaño de un movimiento. Imagine que una escena está haciendo un movimiento de tilt con las luminarias, por alguna razón se quiere reducir la amplitud del movimiento sin editar la escena. Se debe usar la función TAMAÑO para lograrlo. Solo tiene que mover el fader en la Barra de Faders, mientras la escena se esta ejecutando, y se verán los cambios en tiempo real en las luminarias.

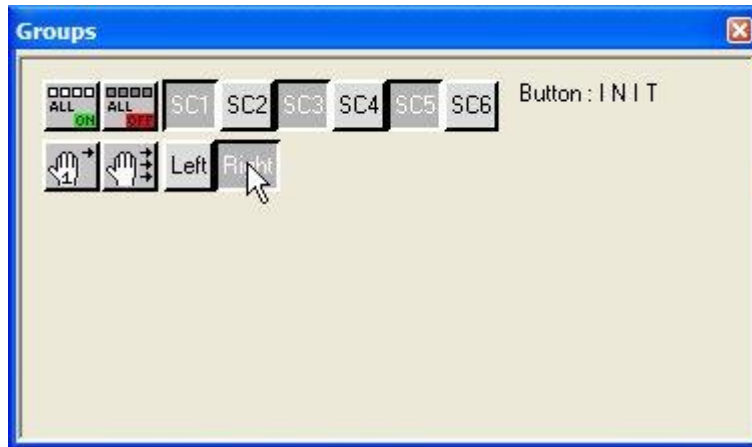


Es importante saber que podemos usar las funciones de DIMMER y TIEMPO como parámetros globales de la página. Para hacerlo debemos abrir la "Barra de Faders F1-F12 Página" del menú "Página" o hacer click derecho con el mouse en la barra del titulo de la página. Asegúrese de no olvidar los cambios hechos en esta Barra, por que tendrán prioridad en todos los botones de la página.

4.3.5 Grupos

Gracias a esta nueva herramienta, es posible crear grupos de luminarias en cualquier página. El tiempo de programación se verá reducido significativamente, así como el tiempo de acceso a las diferentes funciones de cada luminaria para una aplicación en VIVO.

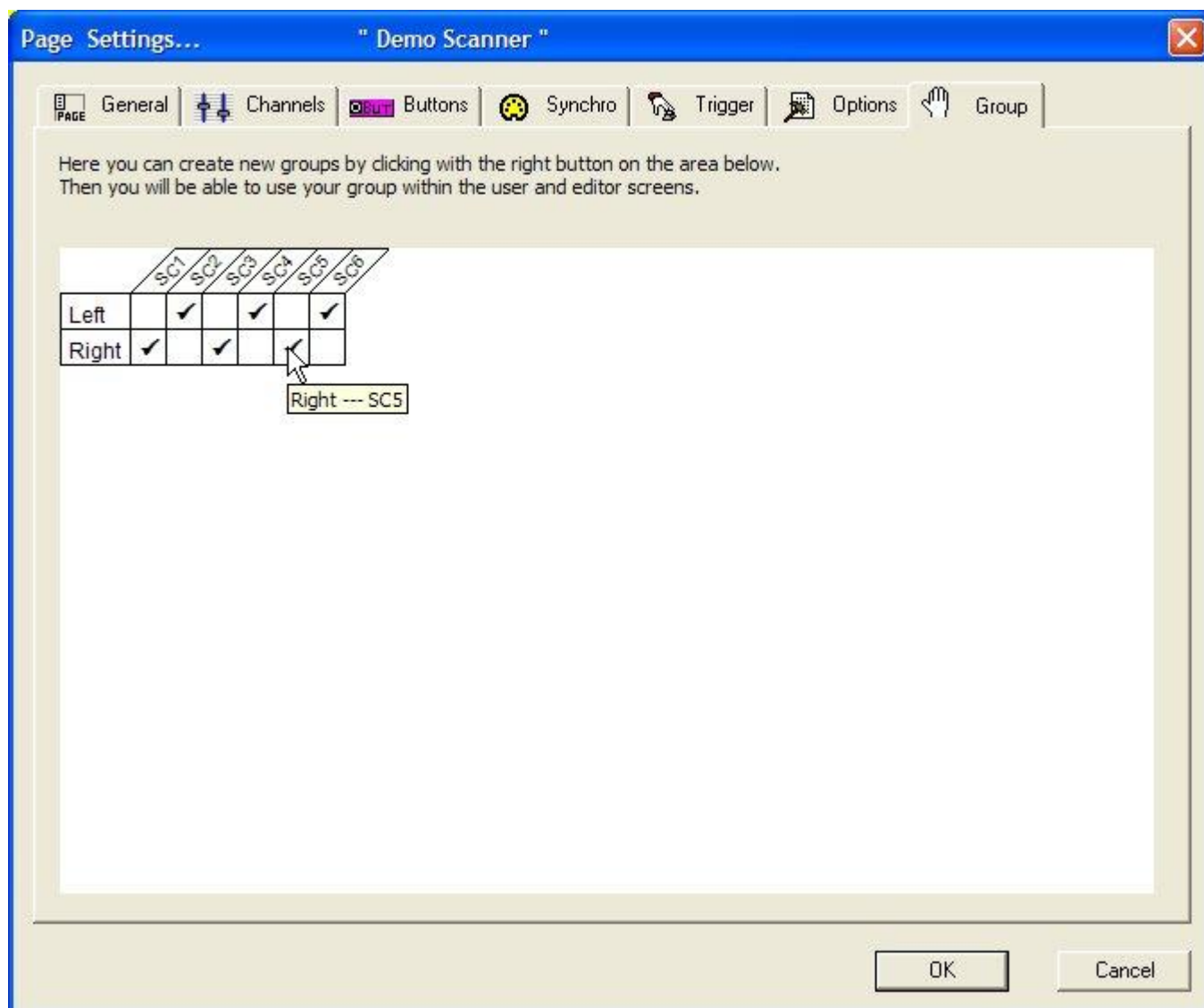
Los grupos de luminarias pueden programarse de un modo mas amigable. Por ejemplo, dos grupos de luminarias han sido creados para el siguiente caso : escenario izquierda y escenario derecha. Un efecto especial (color, gobo, movimiento...) se le puede asignar a cada grupo instantaneamente.



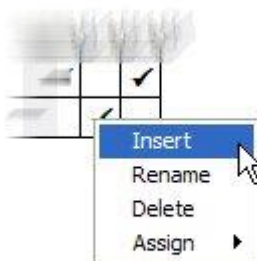
Una parte del escenario está lista para programar grupos. Se verá como proceder en los siguientes capítulos.

4.3.5.1 Como programar grupos

La programación de Grupos se efectua en la ventana de abajo. Para tener acceso a ella, debe irse a "Opciones de Página" y hacer click en el TAB Grupos. Solo recuerde que las opciones de página se accesan a traves del menu "Paginas" del software 2004.



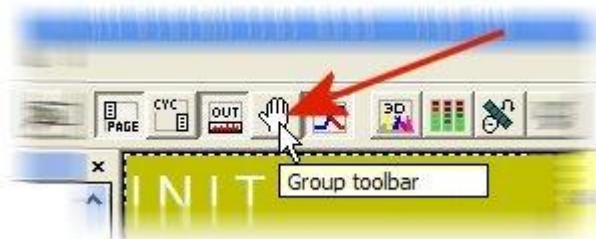
Para crear, suprimir o cambiar un grupo, debe hacerse click derecho en el area blanca para que el siguiente menu aparezca en la pantalla:



Se puede crear un nuevo grupo, renombrarlo o eliminarlo, y tambien asignarle una tecla como atajo, para usarlo mas facilmente despues.

4.3.5.2 Como usar grupos en las pantallas de usuario y editor



Se puede escoger mostrar o no, la barra de "Grupo" en la pantalla de usuario. Si se quiere mostrar, todo lo que hay que hacer es seleccionar "Grupos" en el menu de "Ventanas" del software 2004 o hacer click en el siguiente botón de la Barra estandard:



También se puede escoger mostrar o no, la barra de "Grupos" en la pantalla de Editor: haga click en el menú "Display" y después en la barra "Grupos" ..

Modo Pantalla de Usuario

Hay tres diferentes modos para usar los grupos. Se puede cambiar de un modo al otro accionando los dos botones que se muestran abajo. Si estos dos botones están libres, se tendrá acceso al tercer modo (default mode).

Default Mode	Cualquier grupo que se esté usando será efectivo para el botón seleccionado (escenas o switches). Por ejemplo, si se presiona el switch "Color rojo" y el grupo "Escenario izquierdo" está activado, solo las luminarias pertenecientes a ese grupo se colocarán en color rojo.
	En un caso similar, la función "grupo" solo se aplicará a esta sola acción.
	La función "grupo" se aplicará desde ahora a cada nueva acción hasta que este botón se libere.

Un botón (escena o switch) al cual se le aplica la function grupo, inmediatamente tomará el siguiente aspecto:

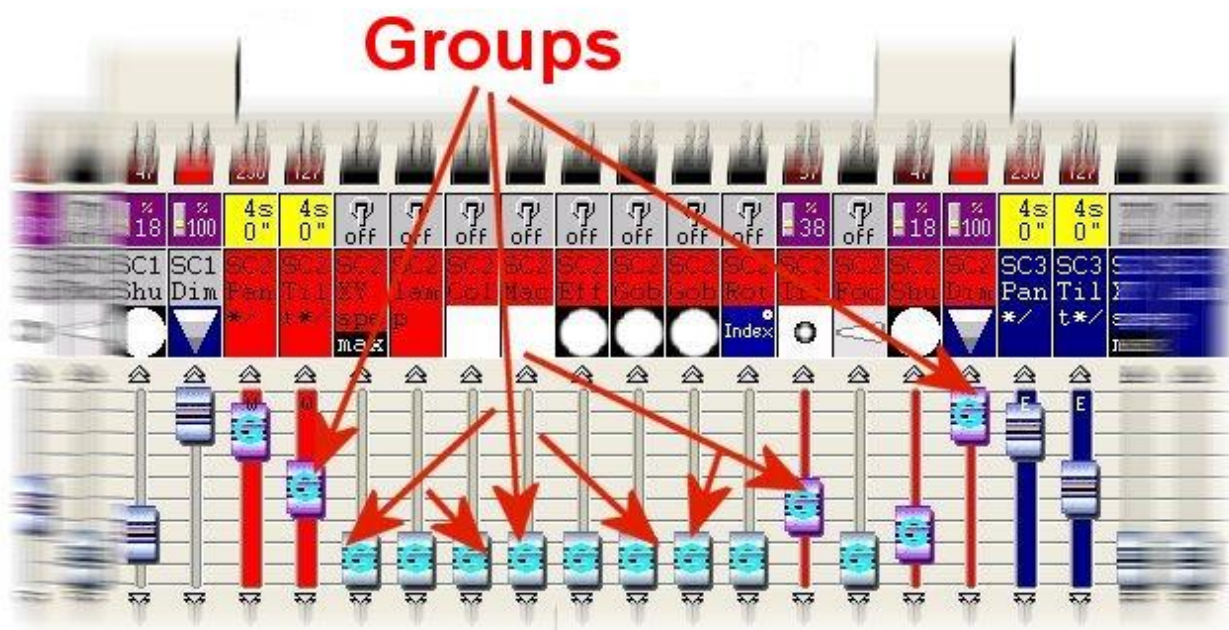


La fuente del botón se vuelve azul y una pequeña "G" aparece en la parte inferior.

Modo Editor

Aquí solo los dos modos previos están presentes. Antes de usar la función grupos, debe seleccionarse primero una de las dos opciones. Una vez que se ha oprimido el botón seleccionado, solo hay que hacer la programación en una de las luminarias. La misma programación contendrá el conjunto de luminarias pertenecientes al grupo.

Una luminaria que pertenece al grupo seleccionado se visualiza de la siguiente manera:



4.3.6 Como crear un Ciclo (Lista de Cues)?

Considerando que se ha leído el manual hasta este punto, ya se tiene cierta autonomía para programar sus propios efectos de iluminación. Ya sabe que el software trabaja con botones, cada uno de los cuales tiene una hoja de tiempo que puede ser programada individualmente. Los botones "escena" son exclusivos (solo uno puede ser activado a un tiempo), y los botones "switch", son simultáneos. Por lo tanto se pueden programar encendido de lámparas, movimientos, scans, luces fijas, y mucho mas...

En general, se puede programar un show completo, usando un solo botón!. Aunque no es el mejor modo, es posible, es como construir una pared con un solo ladrillo grande, en lugar de hacerlo con muchos pequeños. Se recomienda usar un número máximo de botones, para dividir acciones complejas en una secuencia de acciones más simples. Debe tenerse en mente:

"UNA ACCION -> UN BOTON ! "

Si desea grabar una secuencia de acciones como, PARES haciendo un fade en la pared, haces de luz enfocando en medio del escenario, un cambio de gobos o colores. Es fácil: use un "Ciclo". Ejemplo : Imaginemos que con tu pista musical favorita, quieras que los scans, barran la pista de baile de derecha a izquierda, y luego de frente a atrás, una y otra vez repetidamente....

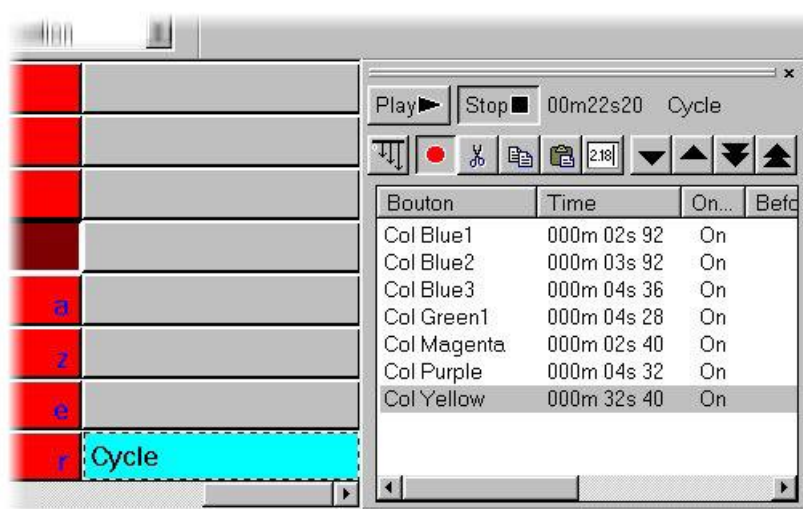
Esta secuencias pueden ser programadas en una sola escena, y aunque el proceso consume tiempo, es posible hacerlo. Ahora, como se puede cambiar la duración de la secuencia? Se va a comenzar de nuevo? De alguna manera se puede tratar de bajar el ritmo, aun cuando los haces de luz no estarán lo mejor afinados al ritmo...

De hecho, lo mejor que se puede hacer, es programar dos "Escenas", una para los movimientos de Pan y la otra para los movimientos de Tilt. Cada "Escena", se puede programar sin tiempo. Solo bastará alternada y automáticamente disparar "Escenas" haciendo click en un botón de "Ciclo".

Grabando un Ciclo

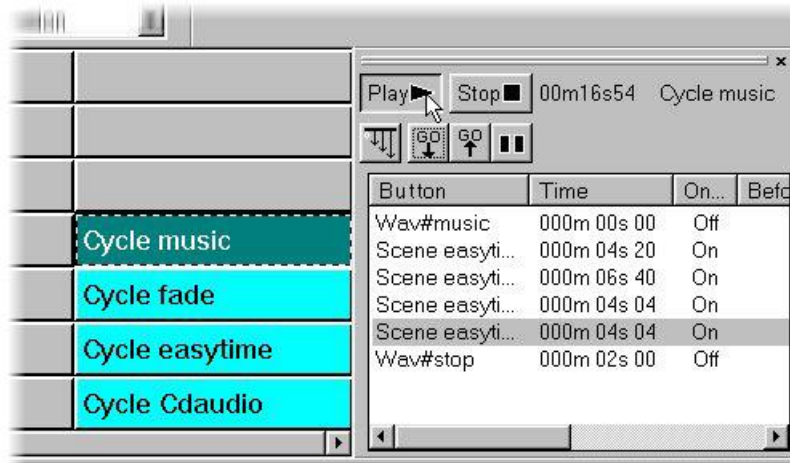
Un ciclo puede ser grabado inmediatamente. Todo lo que hay que hacer es click en "Nuevo Ciclo", nombrarlo y guardarlo.

Mientras se está grabando, el ciclo memoriza el botón activado y el tiempo entre la activación del siguiente botón. Una vez que se ha activado el ultimo botón, no olvide detener (STOP) el proceso de grabación.



Ejecutando un Ciclo

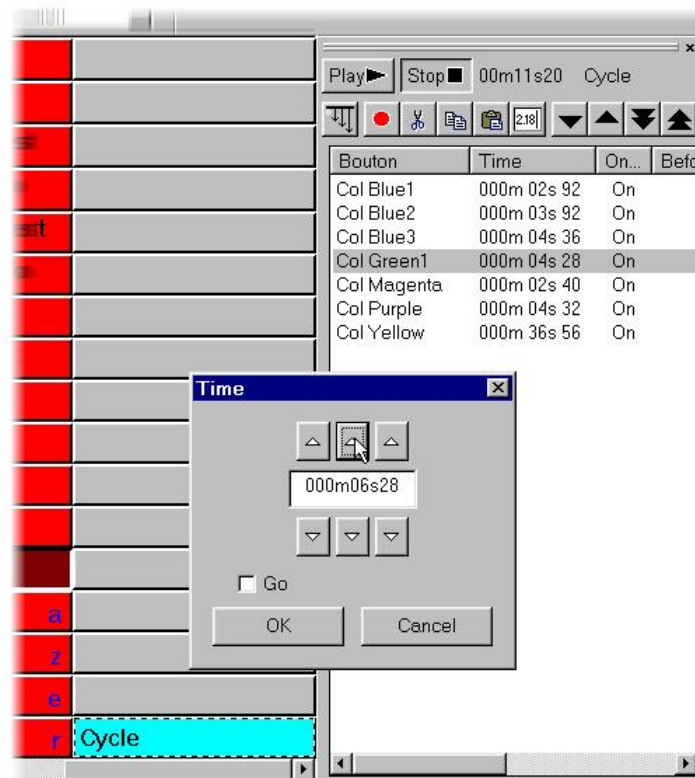
Increible pero cierto, para ejecutar un ciclo, solo hay que hacer click en el botón correspondiente. Un ciclo puede grabar cualquier botón activado, como "Escena" , "Switch" asi como otro "Ciclo". Es posible programar una secuencia de ciclos.



Los potenciales del software son virtualmente indefinidos, pero por supuesto, el hardware de su PC y su memoria son limitados.

Modificando un Ciclo

Una vez que han sido grabados y guardados, los ciclos pueden ser modificados, lo cual es muy conveniente para ajustar efectos. Por ejemplo, puede dejar que su inspiración lo guíe mientras escucha una pista de un CD, y crear sus efectos inmediatamente. Será posible después modificar los tiempos para sincronizar los efectos y afinarlos con el ritmo de la música. Para cambiar los tiempos, simplemente modifíquelos en la ventana de Ciclo.



Las funciones "Cortar/Copiar/Pegar" están disponibles en la barra de herramientas. Si desea insertar un nuevo botón, regrese al modo de grabación (indicador rojo) luego haga click en el botón seleccionado. Si el botón está en una página diferente, busque en la ventana página.

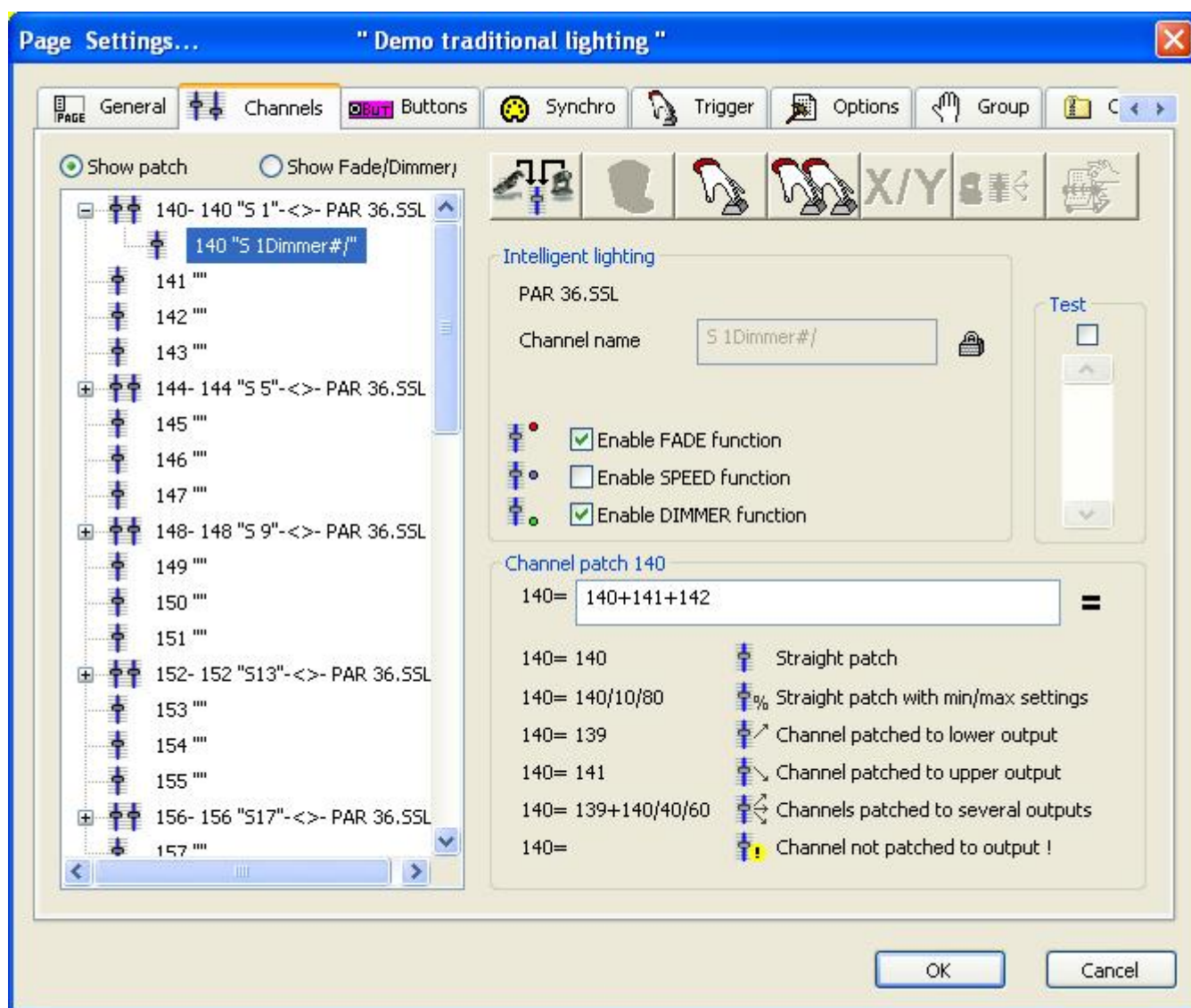
5 Características de software avanzado

5.1 Usando el "parcheo"

Es muy importante conocer la diferencia entre canales y salidas. Las salidas son los canales DMX. El parcheo puede ser directo o no. Esto significa que el canal 1 de una página, puede ser eslabonado al canal DMX 1 o no. Es muy útil eslabonar varias salidas DMX al mismo canal. También permite escoger el universo DMX. Imagine que desea usar el segundo universo DMX para su página, tendrá que usar la opción "desplazamiento" que permite desplazar las salidas.

Modificando el parcheo

Abra la ventana "Página Opciones..." y haga click en el tab "Canales" para modificar el parcheo. Imagine que quiere usar el mismo canal (140) para controlar varias salidas DMX (140, 141 y 142). Seleccione el canal de la lista del lado izquierdo y vaya al área de "Parcheo de Canal" e introduzca : **140+141+142** como se muestra debajo.



Modificando el desplazamiento

Abra la ventana "Página Opciones..." y haga click en el tab "General" para modificar el desplazamiento. Imagine que quiere mandar la información DMX en el Segundo universo, debe especificar un valor para desplazar las salidas a la segunda interfase DMX . Para hacerlo, introduzca 512 en el área "Parcheo a las salidas DMX" como se muestra debajo.

Page Settings... " Demo traditional lighting "

General Channels Buttons Synchro Trigger Options Group

Page name: Demo traditional lighting

Shortcut: None

Channels: First channel: 140 Last channel: 189

Patch to DMX outputs: All channels have a straight patch.

First DMX output: 652 Last DMX output: 701

Patch Reset (Straight patch)

Output offset (For example, this setting allows to shift the outputs to an another interface): 512

OK Cancel



Un desplazamiento de 0 significa que el software usa la primera interfase, 512 significa la segunda, 1024 la tercera...

5.2 La ventana de Salidas

La ventana de Salidas permite visualizar en tiempo real el nivel de los canales en una página, o en todas las salidas DMX. Aún más, es posible cambiar directamente los valores de los canales en los modos disponibles, gracias a este mismo menu.

Todos los canales se pueden controlar directamente en VIVO, como si se estuviera manejando una consola de iluminación ! Disfrutelo !



5.2.1 Modos de Display

La visualización entre los diferentes modos de display, se hace con la ayuda de los botones situados a la izquierda de la ventana:



OUT 1 PAGE : muestra el nivel de las salidas de la página activa (antes del parcheo)

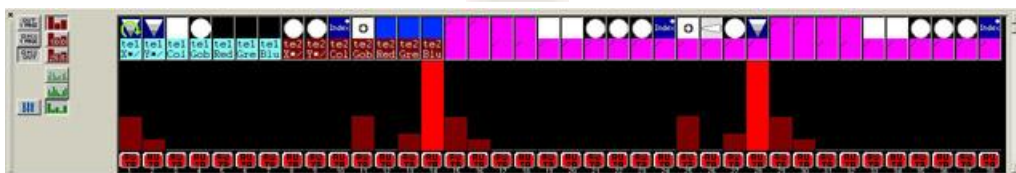
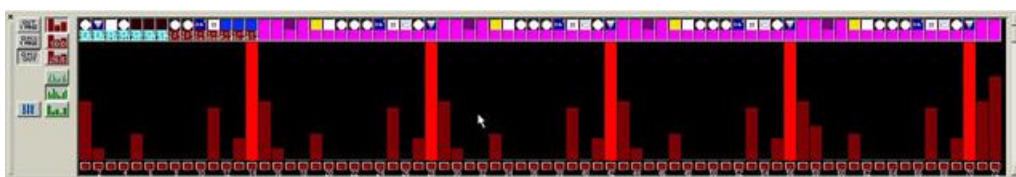
DMX 1 PAGE : muestra el nivel de las salidas DMX (parcheo) de la página activa (después del parcheo)

DMX OUT : muestra el nivel de todas las salidas DMX

Acabamos de ver los tres modos de visualizacion posibles. Existen tambien otros tres modos modificables con los siguientes botones:



El primero solo permite la visualizacion de niveles : no podemos intervenir en las salidas. Para intervenir en las salidas, se debe utilizar los otros modos. En estos dos, se tiene un acceso en VIVO a todas las salidas, de acuerdo al modo de display seleccionado. He Aquí estos dos modos :



El primer modo permite visualizar mas salidas que en el segundo, sin embargo el acceso a las salidas es más difícil. En el caso de un uso eventual en las salidas, aconsejamos el primer modo. Si usted ajusta frecuentemente los niveles de las salidas, utilice el segundo modo.



Estos dos modos de visualización, requieren muchos más recursos de la computadora que el modo normal. Es por esto que aconsejamos permanecer en modo normal si usted no utiliza el control manual de las salidas.

5.2.2 Ajustando manualmente el nivel de los canales

Los canales se pueden establecer de cinco diferentes modos. Dentro del modo default cada canal en particular está representado por un icono rojo denominado AUTO. Con este modo activado, las escenas o switches tienen prioridad. Si quiere ajustar manualmente el canal, haga click derecho. El siguiente aparecerá en la pantalla :



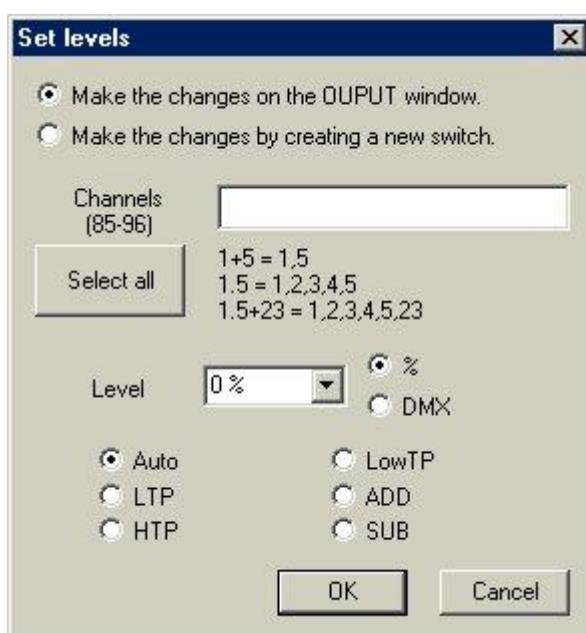
Cinco modos de control de canales estan disponibles :

- LTP : El modo manual siempre tiene prioridad.
- HTP : El nivel mas alto entre el modo manual y las escenas o switches programados tiene prioridad. Por ejemplo, supongamos que se ajusta a 50%, este canal puede tener un valor mas alto, pero no uno mas bajo.
- Low TP : El mas bajo tiene prioridad.
- ADD : El valor ajustado manualmente se suma al programado en las escenas o switches. Por ejemplo, suponiendo que el ajuste manual es de 10%, el botón correspondiente al mismo canal estará arriba un 10%.
- SUB : Contrario al modo anterior, el ajuste manual se subtrae del nivel programado en escenas o switches.

Varios canales se pueden ajustar simultaneamente al mismo nivel. Para hacerlo, presione F11 o haga click en el siguiente botón:



Una ventana se muestra como sigue :



Esos ajustes se pueden guardar en un switch o ser directamente mostrados en la ventana de salidas. Observe que en este caso los ajustes se muestren... pero no se guarden !

5.3 Disparador Externo

5.3.1 Las funciones MIDI



Available only in First Class version

La utilización de recursos MIDI, no requieren archivos o equipos adicionales. El software utiliza el interface standard de la PC. Casi todas las tarjetas de sonido incluyen un interface standard de la PC, y las conexiones MIDI se hacen a traves del puerto del joystick, con un cable MIDI standard. (SUB-D15 a DIN 5 PINS).

Hay 4 diferentes usos para las funciones MIDI:

- Entrada MIDI TIME CODE (input)
- Salida MIDI TIME CODE (output)
- Entrada MIDI NOTES ON/OFF (input)
- Entrada MIDI NOTES VELOCITY (input)

5.3.1.1 Entrada MIDI TIME CODE (input)

La entrada MIDI TIME CODE es útil para sincronizar un ciclo con una señal MIDI TIME CODE que entra. En este caso se dice que el software es "Esclavo", y el sistema externo es el "Maestro".

Para este uso, asegurese que:

- Su computadora esté equipada con una tarjeta MIDI (normalmente incluida en la tarjeta de sonido).
- Activar la función "MIDI IN" en la sección "Audio/Midi", de los "Parametros de Inicio" en la "Caja de Herramientas".
- Activar "TIME CODE IN" en la sección "Synchro" de las "Opciones" de "Página"

Una vez que las opciones estén establecidas, será posible sincronizar todos los ciclos de la página correspondiente con la entrada MIDI TIME CODE (input). Un pequeño botón "MTC IN" aparece en la ventana de Ciclos, para activar o desactivar la función.

NOTA:

Al crearse un ciclo también se puede activar la llegada de MIDI TIME CODE. El tiempo será automaticamente computado en MIDI TIME CODE.

Si prefiere usar la señal de SMPTE TIME CODE, se necesita un convertidor SMPTE/MIDI. (por ejemplo el Syncman Plus de MIDIMAN)

5.3.1.2 Salida MIDI TIME CODE (output)

La salida MIDI TIME CODE permite enviar el tiempo de un ciclo a la salida MIDI TIME CODE (output), para sincronizar con un sistema externo. En este caso se dice que el software es el "Maestro", y el sistema externo es el "Esclavo".

Para este uso, asegurese que:

- Su computadora esté equipada con una tarjeta MIDI (normalmente incluida en la tarjeta de sonido).
- Activar la función "MIDI IN" en la sección "Audio/Midi", de los "Parametros de Inicio" en la "Caja de Herramientas".
- Activar "TIME CODE OUT" en la sección "Synchro" de las "Opciones" de "Página"

Una vez que las opciones estén establecidas, todos los ciclos de la página correspondiente mandan el tiempo a la salida MIDI TIME CODE (output). Un pequeño botón "MTC OUT" aparece en la ventana de Ciclos, para activar o desactivar la función.

NOTA:

Si se ejecutan dos ciclos simultaneamente, solo la página actual puede enviar el MIDI TIME CODE. Si prefiere usar la señal de SMPTE TIME CODE, se necesita un convertidor SMPTE/MIDI. (por ejemplo el Syncman Plus de MIDIMAN)

5.3.1.3 Notas MIDI (disparos ON/OFF)

El uso de Notas MIDI en el modo ON/OFF, es muy conveniente para disparar botones. Hasta 1600 diferentes botones se pueden disparar (16 canales MIDI, 100 notas por canal)

Para este uso, asegurese que:

- Su computadora esté equipada con una tarjeta MIDI (normalmente incluida en la tarjeta de sonido).
- Activar la función "MIDI IN" en la sección "Audio/Midi", de los "Parametros de Inicio" en la "Caja de Herramientas".

Para asignar una Nota MIDI a un botón, vaya a la sección "Trigger" de las "Opciones" de "Botón". Después seleccione el canal y nota requerida.

NOTA:

Un teclado MIDI de 5 octavas (60 teclas), se establece por default, para enviar notas de la 36 a la 96.

A través de la barra de herramientas de botón, se pueden visualizar todas las notas MIDI asignadas a la página en uso.

5.3.1.4 Velocidad de Notas MIDI

El uso de Velocidades en Notas MIDI es conveniente para controlar el nivel de un canal, de acuerdo con la velocidad de la nota.

Para este uso, asegurese que:

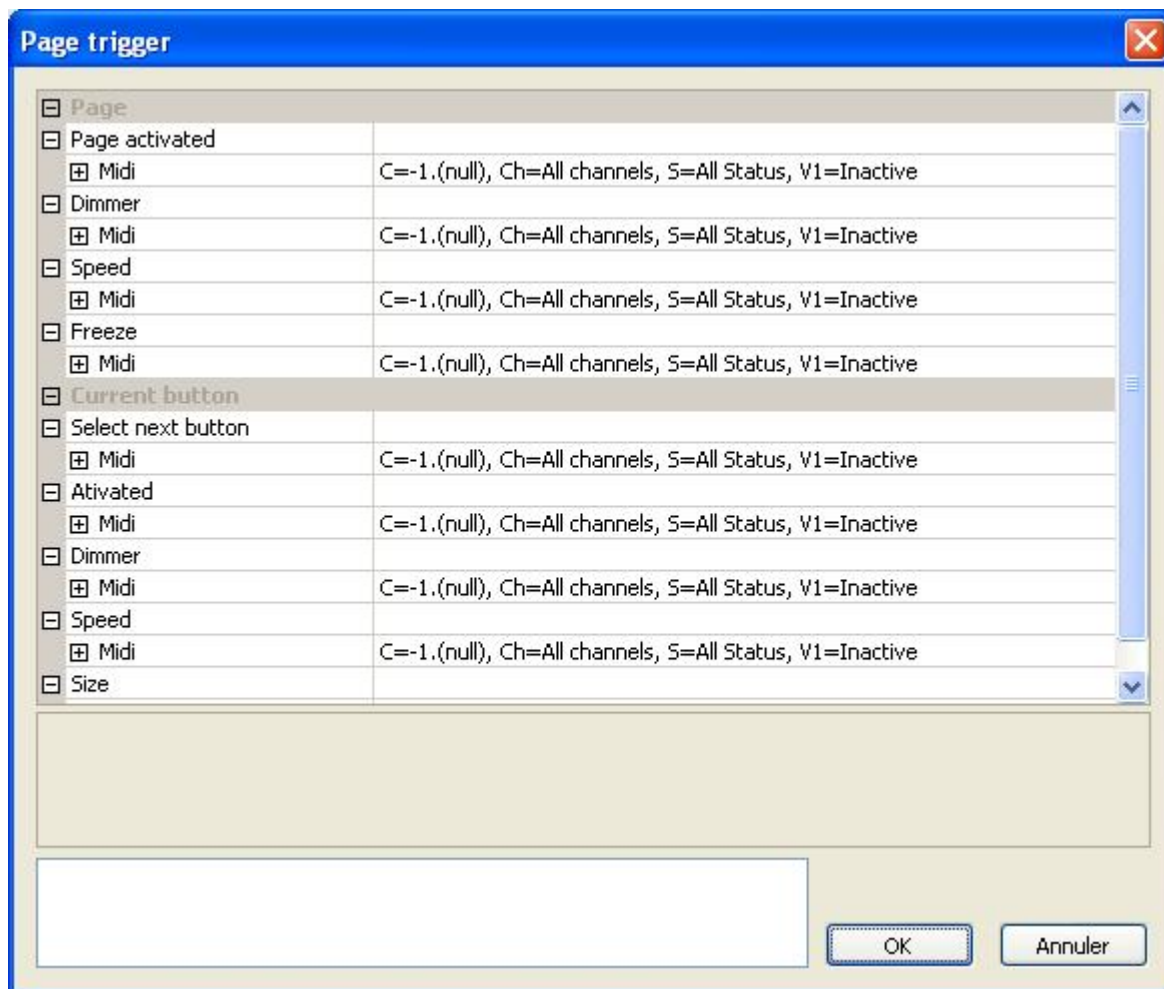
- Su computadora esté equipada con una tarjeta MIDI (normalmente incluida en la tarjeta de sonido).
- Activar la función "MIDI IN" en la sección "Audio/Midi", de los "Parametros de Inicio" en la "Caja de Herramientas".

Una vez que las opciones estén establecidas, edite un botón de "Escena" o "Switch" y use el rack MIDI.

NOTA : Un teclado MIDI de 5 octavas (60 teclas), se establece por default, para enviar notas de la 36 a la 96.

5.3.1.5 Disparador Avanzado

Es posible disparar varias funciones con un controlador MIDI. Por ejemplo se pueden controlar los faders DIMMER, VELOCIDAD y TAMAÑO, congelar las salidas...también es posible seleccionar los botones (escenas, switches, ciclos) o seleccionar las páginas con un canal MIDI. Para establecer las opciones MIDI, abra la ventana "Página Opciones..." vaya al tab "Disparador de eventos" y haga click en el botón "Avanzada". Aparece la siguiente ventana:



Se puede encontrar mas información sobre los controladores MIDI leyendo el [Hardware manual](#).

5.3.2 DMX IN features

5.3.2.1 Pantalla de usuario

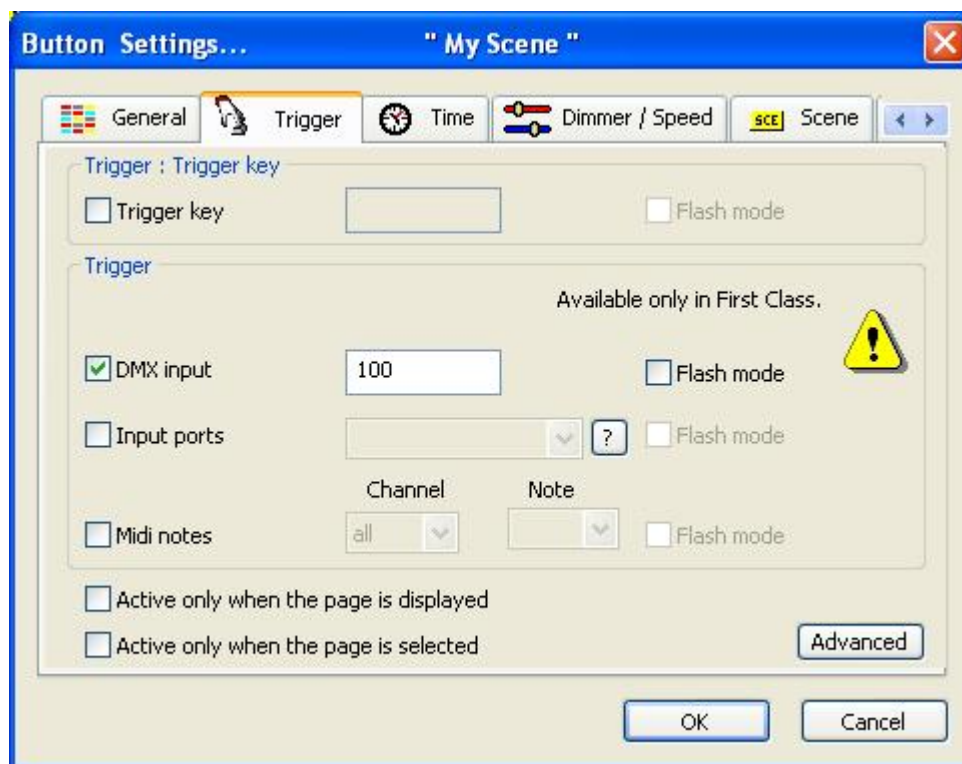


Las opciones DMX IN requieren de una interfase DMX IN.

Varias funciones pueden ser disparadas por los canales de la entrada DMX, en la pantalla de usuario. Se puede iniciar un botón (escena, switch o ciclo), controlar los faders de VELOCIDAD y DIMMER...

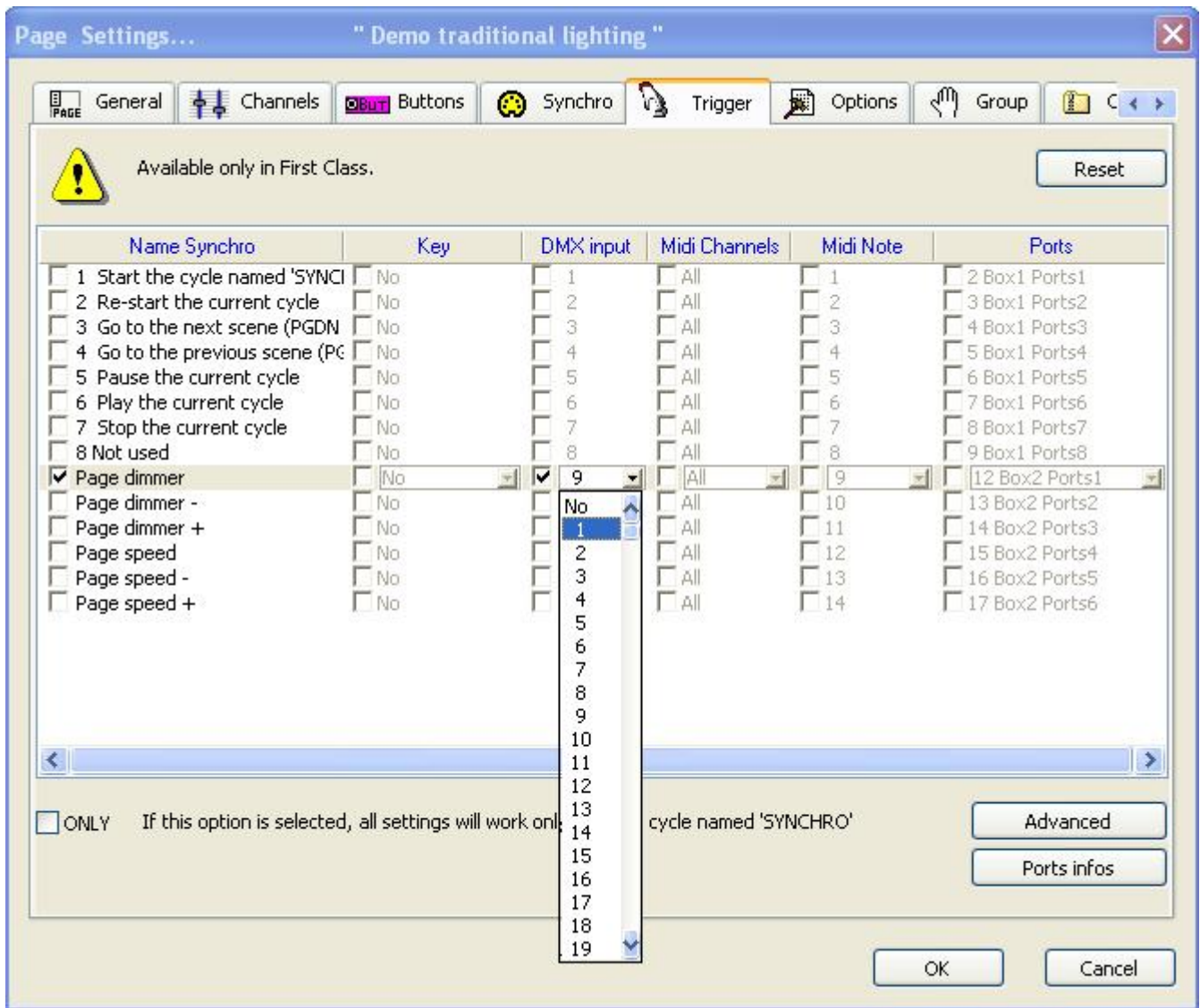
Disparo de botones

Abrir la ventana "Opciones de Botón..." e ir al tab de "Disparador de Eventos" para especificar un canal de entrada DMX que dispare el botón. Por ejemplo si quiere disparar una escena con el canal 100, seleccione "DMX input" en el área de "Disparos" e introduzca 100. Es posible trabajar en modo regular o en modo flash. Modo flash significa que el botón será liberado si el nivel del canal DMX regresa a 0. Ver debajo mas detalles.



Control de faders

Los faders de VELOCIDAD y DIMMER pueden ser controlados por los canales de la entrada DMX . Imagine que quiere controlar el fader del DIMMER con el canal 1 de DMX. Abra la ventana "Opciones de Página..." e ir al tab "Disparador de Eventos". Seleccione "Página dimmer" y el canal DMX de la lista, como se muestra debajo.



Ahora puede modificar el dimmer de la página en tiempo real con el controlador DMX externo.

5.3.2.2 Pantalla de editor



Las opciones DMX IN requieren de una interfase DMX IN.

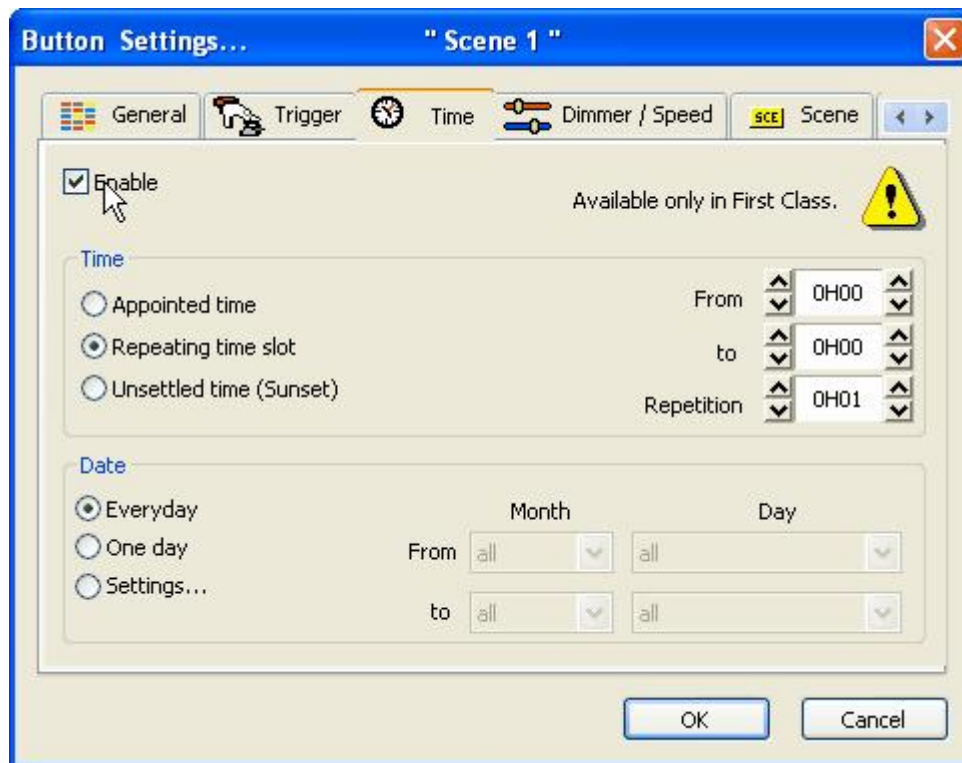
El rack DMX INPUT permite controlar canales a través de un DMX externo. El área 'REC' permite grabar datos en tiempo real para crear automáticamente una secuencia EasyTime.

5.3.3 Como disparar el show con el reloj y calendario de la PC



Disponible solo en la versión Primera Clase

Sunlite 2004 puede ser disparado por Tiempo (reloj y calendario de la PC). Esta característica solo esta disponible en la versión Primera Clase y es muy útil en la iluminación arquitectónica. Debe abrirse la siguiente ventana para establecer el disparo con tiempo (menú "Botón" , luego "Opciones" y "Tiempo"). El botón que quiere disparar debe ser activado antes de abrir la ventana!



Primero debe hacer click en "Habilitado" para modificar los parámetros. Varias opciones están disponibles para disparar un botón (escena, switch o ciclo):

Hora fija

Por favor seleccione a que hora quiere que inicie el botón.

Apertura de repetición

Imagine que quiere iniciar la misma secuencia cada 30 minutos desde las 10H00 a las 15H00. Debe establecer las 10H00 en la ventana "De", luego 15H00 en la ventana "A" y finalmente 0H30 en la ventana "Repetición".

Hora variable (Sunset)

Imagine que quiere iniciar un ciclo cada día, después de la puesta del sol (sunset). Se debe usar esta opción para esto. Debe seleccionar la "Fecha 1" (primer día) y la "Fecha 2" (ultimo día). Imagine que quiere iniciar su secuencia a las 15H00 del primer día y a las 21H00 del ultimo día, debe establecer 15H00 en la ventana "Tiempo 1" y 21H00 en la ventana "Tiempo 2". El software calculará el tiempo para cada día...

No olvide especificar ARRIBA o ABAJO. ARRIBA significa que el tiempo de disparo se aumentará cada día (hasta el "Tiempo 2"), ABAJO significa que se disminuirá...

Finalmente debe especificar el rango de días en el área "Fecha" , se puede especificar cada día, cada domingo...

5.3.4 Como usar contactos externos para disparar el show

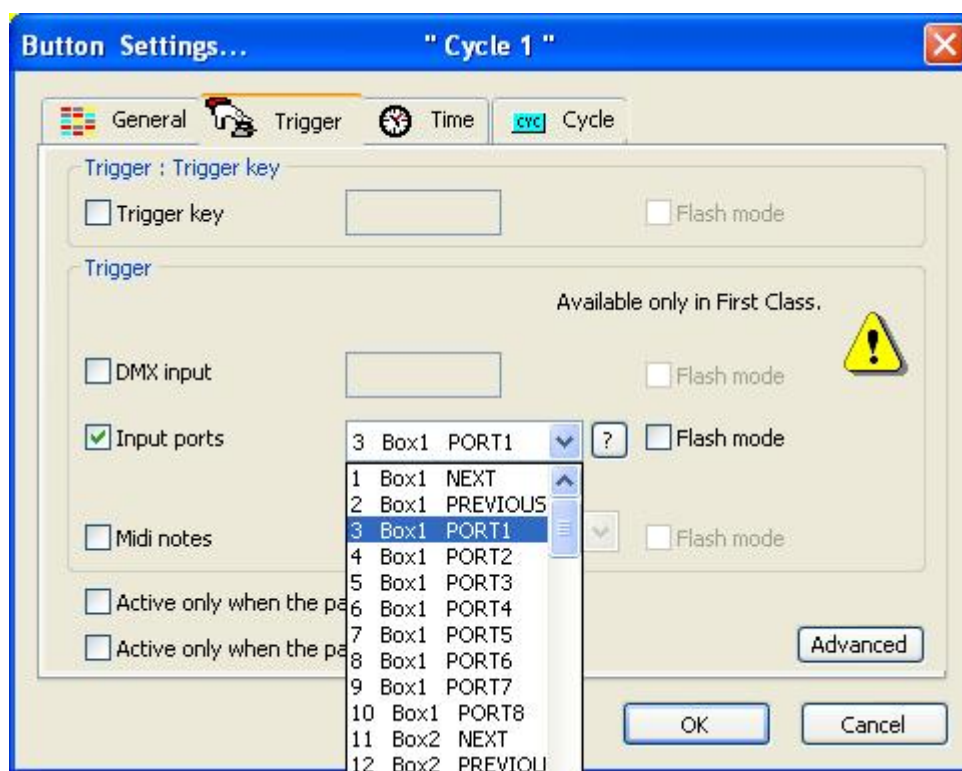


Disponible solo en la versión Primera Clase.

Un conector de 10 pines esta disponible en la interfase USB-DMX y permite enviar 8 diferentes contactos secos al software. El tipo de conector es un HE 10 (macho). No es necesario dar energía al conector.. Solo hay que efectuar un contacto entre el pin 2 (ground) y los otros 8 pines (por favor note que el pin 10 no se usa). Varios tipos de disparo se pueden ejecutar con los puertos.

Disparo de Botones

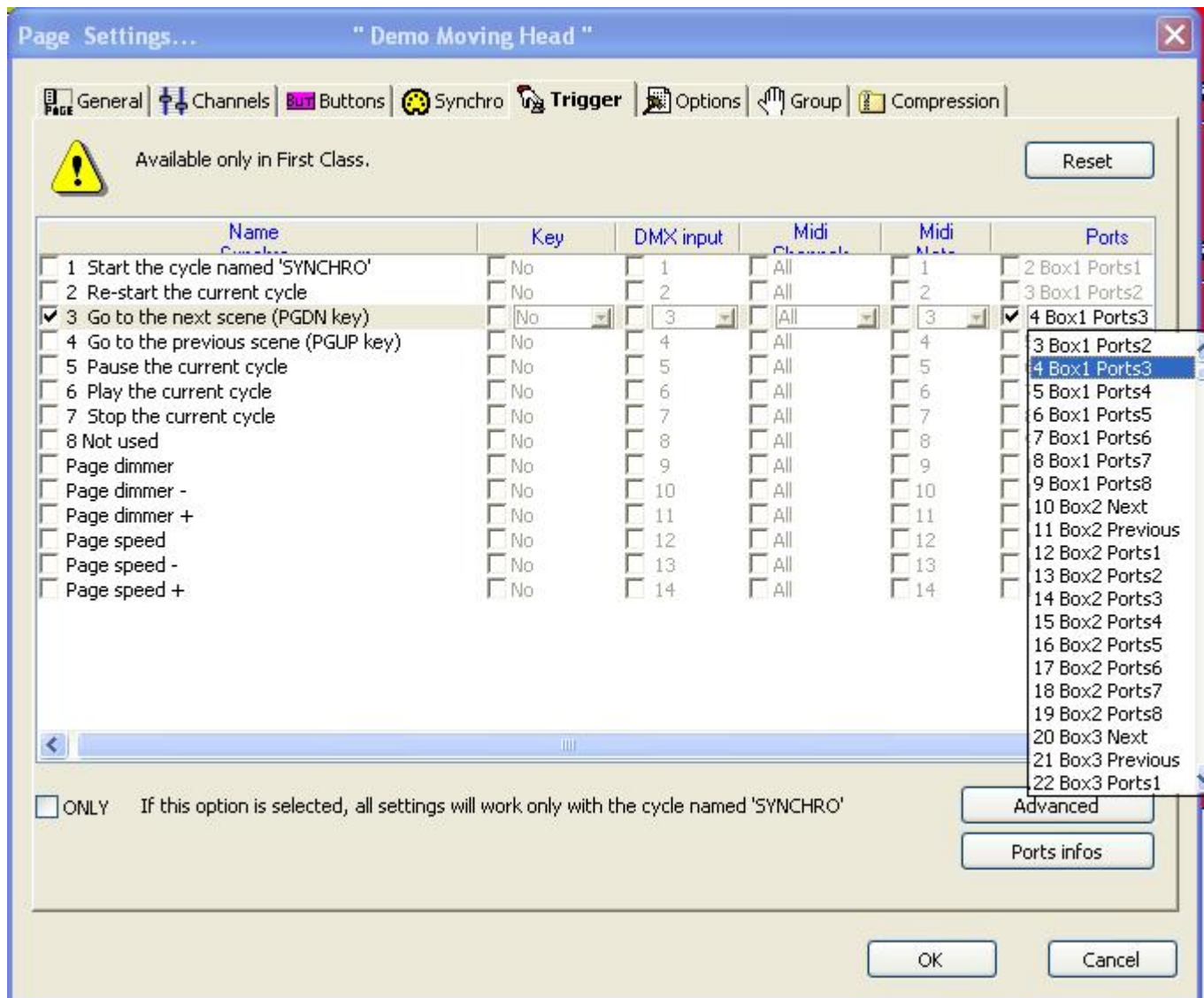
Un botón (escena, switch o ciclo) se puede disparar con un puerto. Se debe abrir la ventana "Botón Opciones..." e ir al tab "Disparador de Eventos" y seleccionar el contacto que desea usar para disparar su botón. Habilite la función "Puertos" haciendo click, y use la lista para seleccionar el puerto. Tenemos 10 puertos disponibles en la interfase USB-DMX : Los botones NEXT y PREVIOUS y los 8 puertos del conector de 10 pines.



Disparo de Ciclos

Es posible disparar la ejecución de un Ciclo en una página. Para hacerlo debemos abrir la ventana "Página Opciones...." E ir al tab "Disparador de Eventos". Hay varias opciones disponibles : ejecutar y detener el ciclo, ir a pasos previos o siguientes...

Primero debe habilitar la función que quiere disparar con un Puerto haciendo click en ella, luego habilitar el disparo de "Puertos" (ultima columna) y seleccionar el Puerto de la lista...



Nota: Si se selecciona la opción "SOLO", todos los parámetros trabajarán solo en el ciclo llamado "SYNCHRO".

Puede encontrar mas información sobre la conexión de interfases DMX leyendo: [Hardware manual](#).

5.4 Características Multimedia

5.4.1 Los archivos Multimedia

Un botón puede disparar funciones Multimedia.. Solo hay que colocar los archivos con sus respectivas extensiones en la carpeta "Multimedia Data" :

- **WAV** archivos de Sonido
- **AVI** archivos de Video
- **MID** archivos MIDI
- **MPE** archivos de video MPEG
- **MP3** archivos de sonido MP3
- **MCI** archivos de Interface de Comandos Multimedia
- **BAT** archivos de comandos BAT
- **EXE** archivos de programas Windows

Para encadenar un botón a un archivo Multimedia es muy fácil. Por ejemplo:

- Para disparar un archivo de sonido **MUSIC.WAV**, solo debe crear un botón llamado **WAV#MUSIC**
- Para disparar un archivo de video **VIDEO.MPE**, solo debe crear un botón llamado **MPE#VIDEO**

Cuando se usan CDs y/o DVDs, se debe seguir la sintaxis:

- **CDAUDIO#01** dispara la pista 1 del CD audio.
- **DVDVIDEO#02** dispara la pista 2 del DVD.

La función de Stop y Pausa pueden activarse. Por ejemplo:

- Para activar la función Pausa de un archivo **WAV**, solo debe crear un botón llamado **WAV#PAUSE**
- Para detener un archivo **MPE**, solo debe crear un botón **MPE#STOP**
- Para detener un **CD Audio**, solo debe crear un botón llamado **CDAUDIO#STOP**

Como construir un Show Multimedia

Todo lo que hay que hacer es crear un "Ciclo" para activar botones de "Iluminación" y botones "Multimedia".

La página DEMO contiene ejemplos muy utiles de botones Multimedia.

Recomendamos usar botones "Switch" para disparar funciones Multimedia.

Solo es posible disparar DVDs con botones "DVDVIDEO#", si el DVD es compatible con MCI.

5.4.2 Easy Show



Disponible solo en la versión Primera Clase

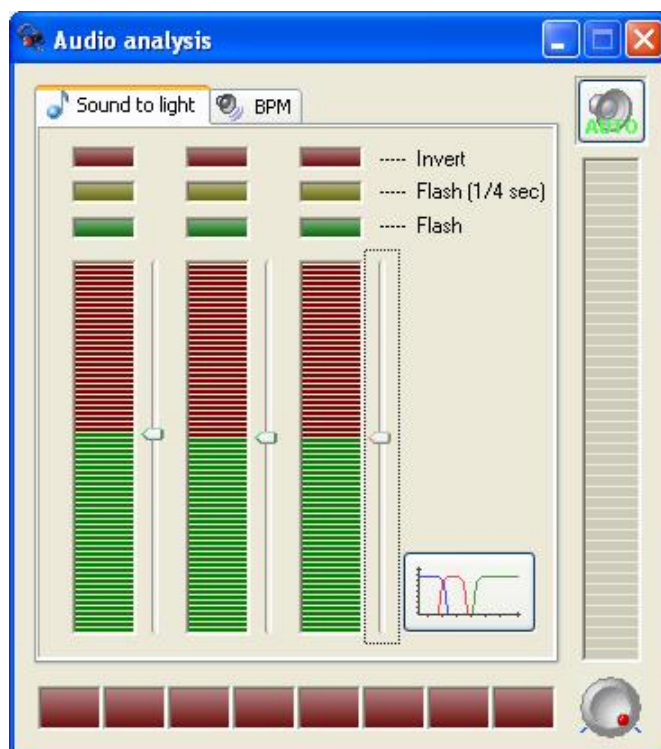
Gracias a esta nueva herramienta, que solo se incluye en nuestro paquete **First Class**, la programación de un show de luces se efectua a traves de Lineas de Tiempo y Bloques (tan famoso software como Cubase, Premiere...). Para agregar un bloque de "iluminación", todo lo que hay que hacer es arrastrar con el mouse, un botón Sunlite a una Linea de Tiempo. Agregar un bloque de "Audio/Video" es muy fácil ya que soporta todos lo formatos Multimedia (WAV, MP3, CD, AVI, MPEG...). Con Easy Show, la programación de un show de iluminación en sincronía, es juego de niños !

Puede encontrar mas información acerca de Easy Show leyendo: [Easy Show manual](#).

5.4.3 Audio analysis

El programa Easy Multimedia permite leer y analizar sonidos a través de una tarjeta de sonido o directamente de archivos de la computadora (CD, WAV files...). Tiempo y BPM se pueden escoger. Filtros de BAJOS, MEDIOS Y AGUDOS están disponibles en el tab SOUND TO LIGHT

Ahora se hace fácil que la secuencia de Easy Time siga el tiempo o se le asigne señales de BAJOS, MEDIOS Y AGUDOS a la mezcla de color de su luminaria..



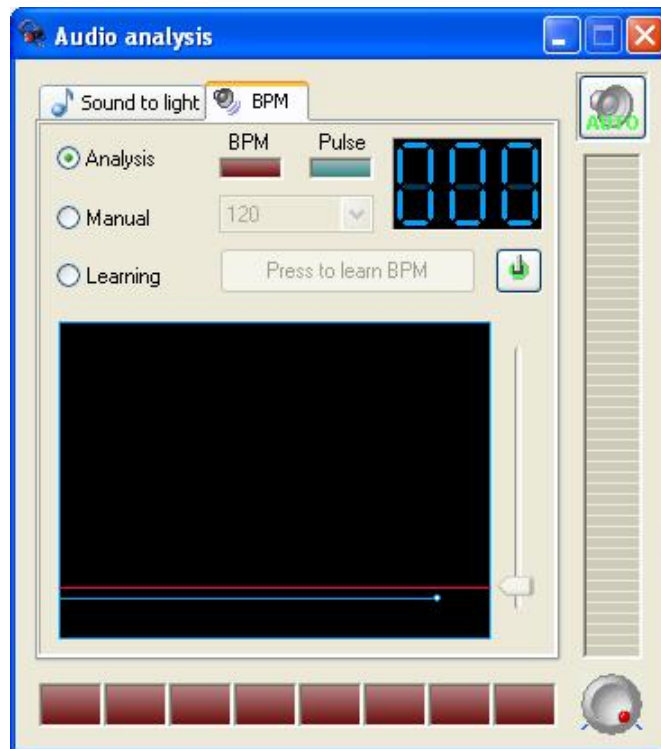
Cuando el programa Easy Multimedia opera como una tarea de fondo, el siguiente icono aparece en la barra de Ventanas.



Haciendo doble click en este icono, se abre completamente la ventana para modificar parámetros, incluidos en los tabs BPM y SOUND TO LIGHT. Veamos de mas cerca ambas funciones. :

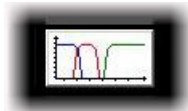
BPM

El tab BPM permite seguir el tiempo de una melodía. El nivel de grabación es automáticamente computarizado, pero es posible ajustarlo haciendo clic en "AUTO", en la parte inferior derecha de la ventana. El nivel mínimo de disparo puede ajustarse ahí.

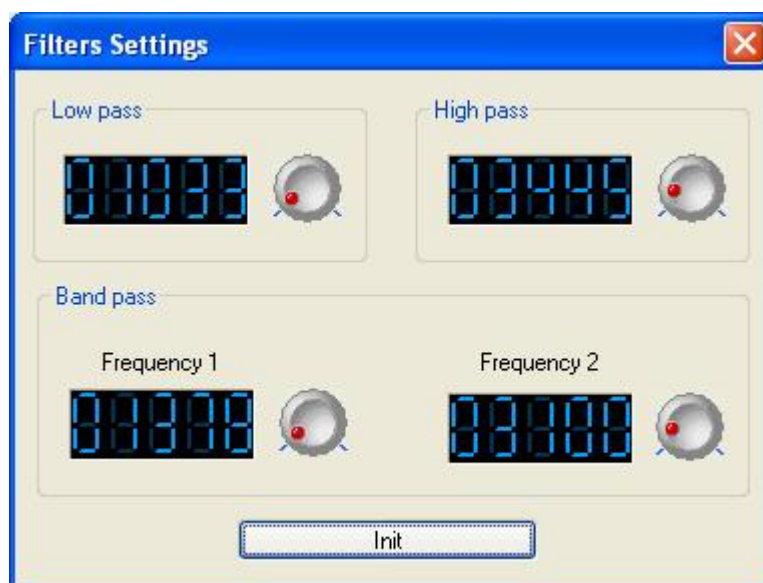


Sound to Light

El tab SOUND TO LIGHT permite ajustar los parámetros de los filtros BAJOS, MEDIOS Y AGUDOS de acuerdo al tipo de sonido así como a que efecto de sonido se espera. Para hacer eso haga click en el siguiente botón :



La siguiente ventana aparece en la pantalla :



Los tres filtros pueden ser personalizados independientemente.

5.5 Sugerencias y Tips

5.5.1 Usando el botón "INIT"

En cada página, hay una escena especial llamada "INIT" en la esquina superior izquierda. Es importante familiarizarse para que se usa esta escena:

- Cuando el software se inicia, cada página ejecutará automáticamente su propia escena "INIT".
- Cuando se crea una nueva escena, siempre será una copia de la escena "INIT".

Es por lo tanto recomendable ajustar las escenas "INIT" a sus requerimientos.

Nota : es imposible eliminar o renombrar la escena "INIT".

5.5.2 Instalando el software varias veces

Es posible instalar el software varias veces, lo que será para un programador de shows muy útil y conveniente, ya que puede guardar diferentes configuraciones. Para lograr esto, debe seleccionarse cada vez diferente archivo al instalar el software. Cada instalación se mostrará en el menú de Windows "Start Program".

5.5.3 Usando varias Intrefases USB

Sunlite 2004 puede operar con hasta 10 interfases simultáneamente, esto es 5120 canales en total. Sin embargo hay que tener en cuenta que entre mas interfases se usan, mas recursos de la computadora se necesitan. Una computadora muy potente será necesaria.



Conecte todas las interfases antes de iniciar la computadora, para proceder a la programación. Si no es así, el orden de las tarjetas se puede invertir la próxima vez que se inicie la computadora y la programación perderá coherencia. Antes de proceder a la reinstalación de la computadora o interfases, es preferible reiniciar la computadora antes de abrir el software.

6 Apéndice

6.1 Resumen de comandos

Pantalla de Usuario

FUNCIONES	MENUS EQUIVALENTES	ACCESOS DIRECTO
Crear una página nueva	"Página" "Página Nueva"	Alt+N
Abrir archivo	"Página" "Abrir archivo..."	Alt+O
Guardar archivo	"Página" "Guardar archivo..."	Alt+S
Congelar canales	"Página" "Barra en Vivo" "Congelar"	F12
Nivel de canales rápido	"Página" "Barra en Vivo" "Niveles"	F11
Activa un fade manual	"Página" "Barra en Vivo" "Fade manual"	F10
Activa o desactiva luminarias en Easy View	"Página" "Barra en Vivo" "Muestra luminarias 3D"	F9
SPEED (-) (master)	'Live' button toolbar	F3
SPEED (+) (master)	'Live' button toolbar	F4
DIMMER (-) (master)	'Live' button toolbar	F1
DIMMER (+) (master)	'Live' button toolbar	F2
Master SPEED reset		F1+F2
Master DIMMER reset		F3+F4
Seleccionar botón		Shift+click
Eliminar botón	"Botón" "Eliminar"	Alt+D
Opciones de botón	"Botón" "Opciones..."	Alt+P
Editar	"Botón" "Editar"	Alt+E ou Ctrl+click
Eliminar acceso directo		Ctrl+Del
Asignar acceso directo		Ctrl+key
Asignar acceso directo MIDI (activación display MIDI)		Ctrl+Note MIDI
Asignar acceso directo PUERTO (activación display PUERTO)		Ctrl+Port
Asignar acceso directo DMX (activación display DMX)		Ctrl+DMX
Mover un botón (si esta habilitado en la barra de botón)		Shift+ right click
SPEED (-) (botón seleccionado)	'Live' button toolbar	F7
SPEED (+) (botón seleccionado)	'Live' button toolbar	F8
DIMMER (-) (botón seleccionado)	'Live' button toolbar	F5
DIMMER (+) (botón seleccionado)	'Live' button toolbar	F6
Muestra un menu scroll	"Button"	Shift+ right click

	MENUS EQUIVALENTES	ACCESOS DIRECTOS
		Alt+S
		Alt+Q
		Ctrl+D
		Ctrl+P
		Ctrl+N
		Shift+click

	MENUS EQUIVALENTES	ACCESOS DIRECTOS
		Page Down
		Page Up

6.2 Resolución

SINTOMAS	CAUSAS	ACCION
El software no encuentra la interfase USB	El cable USB no está bien conectado o el puerto USB está dañado	Revisar la conexión del cable o usar otro puerto USB
Los LEDS de la interfase están apagados	En la lista de periféricos no se menciona "Intelligent USB DMX Interface": el driver no está instalado	Vea la sección "Cómo instalar la interfase USB-DMX 512"
	La interfase está apagada	Seleccione la posición USB en la fuente de alimentación o conecte con una fuente externa
	Los LEDS amarillos están encendidos, pero el LED rojo no flashea	Falla de la interfase: contacte a su distribuidor
El sistema no responde	Los Receptores no detectan DMX, sin embargo la salida DMX está funcionando	Cheque el cable de DMX y si es posible, pruebe otro receptor DMX
	El LED rojo de DMX flashea, pero la señal no sale	You can find more informations about the DMX interfaces by reading: Hardware manual.
	El nivel de los canales está congelado en la ventana de visualización "OUT 1 PAGE"	Desactive el modo "congelar" en la barra de herramientas de "página en vivo" (acceso directo F11)
	Los niveles de los canales visualizados dentro de la "OUT 1 PAGE" parecen incorrectos	Checar los botones del programa. Prestar atención a los "switches" y "dimmers" activados
	Los niveles de los canales visualizados dentro de la "OUT 1 PAGE" parecen correctos, pero los de "DMX OUT" no	Cheque el parcheo de canales ("Página", "Opciones") También cheque que otra página no interfiera con las mismas salidas
Los canales no toman en cuenta el tiempo de fade programado entre 2 escenas	El fade no está habilitado en este canal	Permita el fading en estos canales con el TAB "Canales" en las "Opciones de Página"
	El canal está establecido por medio del switch "on/ off"	Establezca el canal con "dimmer", aunque el valor sea de 0%