



## Easy Show Manual

# Table of Contents

<b>Part I Prefacio</b>	<b>1</b>
<b>Part II Iniciando</b>	<b>2</b>
1 Presentación del software Easy Show .....	2
2 Creando líneas de tiempo y recipientes .....	3
Automáticamente .....	3
Importando archivos .....	4
Arrastrar y Soltar .....	5
3 Creando y ejecutando un show .....	6
<b>Part III Las Ventanas del software</b>	<b>8</b>
1 Barra Recipiente .....	8
2 Infos .....	9
3 Opciones de líneas de tiempo .....	10
4 Prevista Zoom .....	11
5 Deshacer .....	12
6 Breaks .....	13

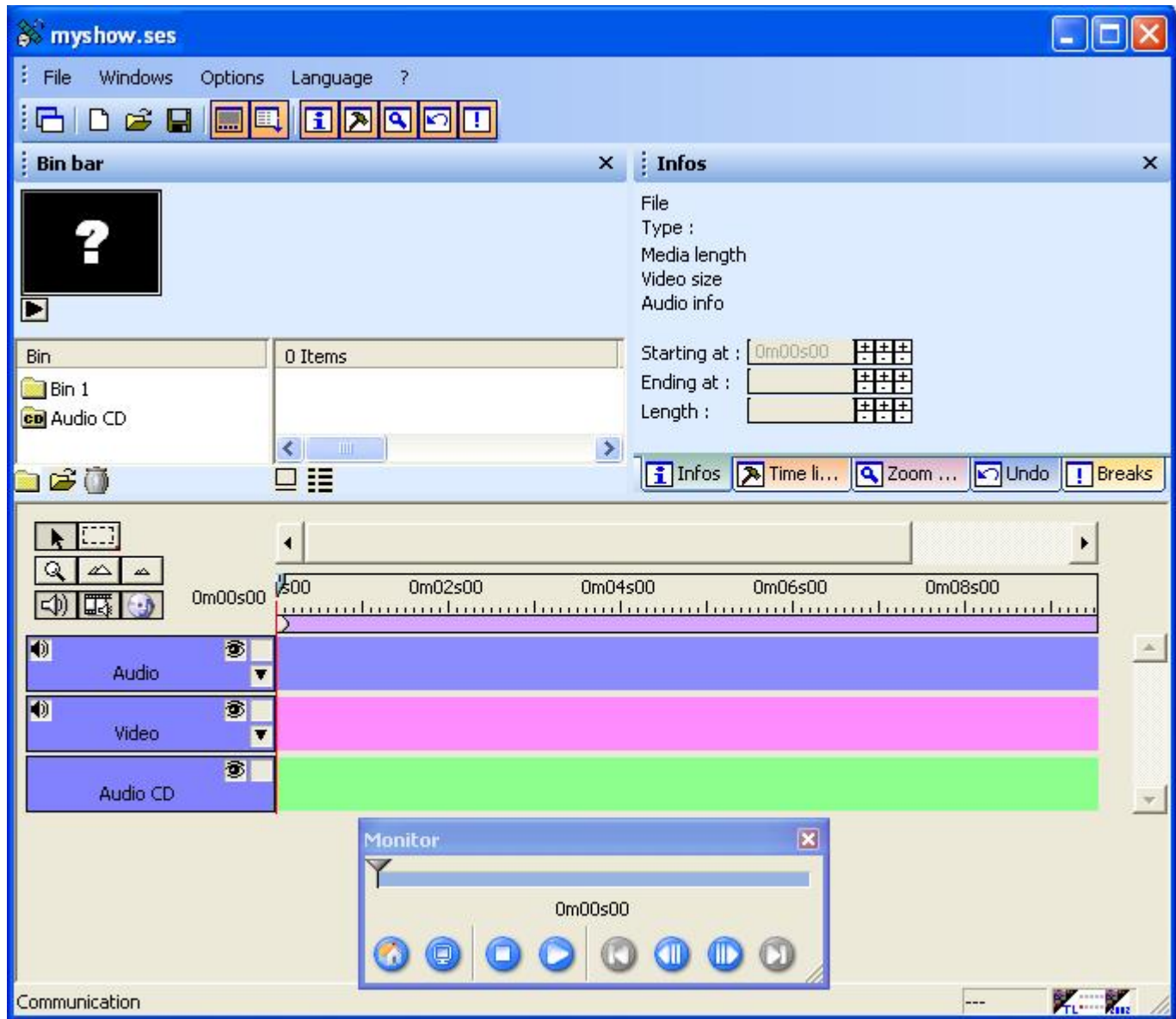
# 1 Prefacio

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 !

## 2 Iniciando

### 2.1 Presentación del software Easy Show

En el Software 2004, haga click en "Easy Show" del menú "Ventanas" para abrir el software. Abre una ventana como se muestra:



Se puede revisar en todo tiempo el estado de la comunicación entre el software 2004 y Easy Show. Este estado se puede ver en el icono localizado en la barra de status del software (en la parte inferior). Este icono puede tener los dos aspectos siguientes:



COMUNICACION



NO COMUNICACION

## **2.2 Creando líneas de tiempo y recipientes**

### **2.2.1 Automáticamente**

Esto es lo más fácil.. Solo hay que ir al software, al menu "Archivo" y seleccionar "Crear automáticamente las líneas de tiempo" o "Crear automáticamente las líneas de tiempo y llenar la barra de recipiente". Las líneas de tiempo en conexión con las varias páginas existentes en el 2004 aparecerán. En el primer caso solo se crearán líneas de tiempo. Tendrá que importar los efectos (escenas, switches...) del software 2004 para insertarlos en su show. En el segundo caso, los efectos son automáticamente importados al "recipiente" y disponibles directamente para usarlos en su show.

Se aconseja la segunda solución para mas fácil acceso. La línea de tiempo de una página se puede crear aunque no haya efectos disponibles en el recipiente para la página indicada. En este caso inserte los efectos manualmente si no se usó el modo automático.

## 2.2.2 Importando archivos

Existen varios pasos para crear manualmente las líneas de tiempo. Primero, debe crearse un recipiente donde se inserten las escenas, switches y hasta ciclos extraídos del software 2004, donde estarán disponibles para las líneas de tiempo.

Para continuar, haga click en "Abrir" como se muestra a continuación, y busque en su disco duro para encontrar los efectos de iluminación. Normalmente estarán localizados en el siguiente directorio: "c:\SL2004\Light\_data".

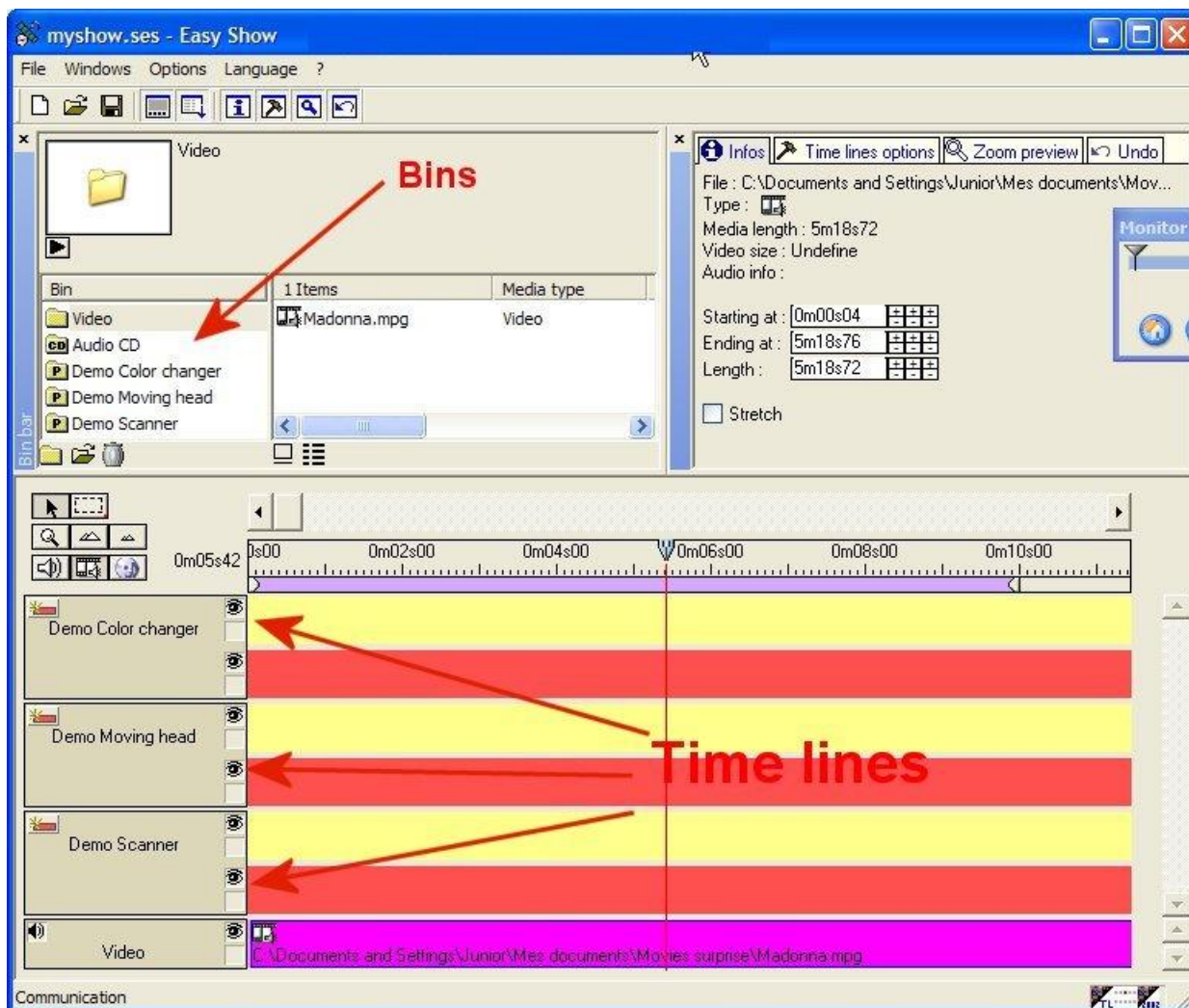


Luego, lo unico que hay que hacer es posicionar los efectos en las líneas de tiempo arrastrandolos del recipiente a la línea de tiempo correspondiente. (arrastrar y soltar).



**Se debe usar el mismo procedimiento para insertar los efectos Multimedia, ya sean de audio o video.**

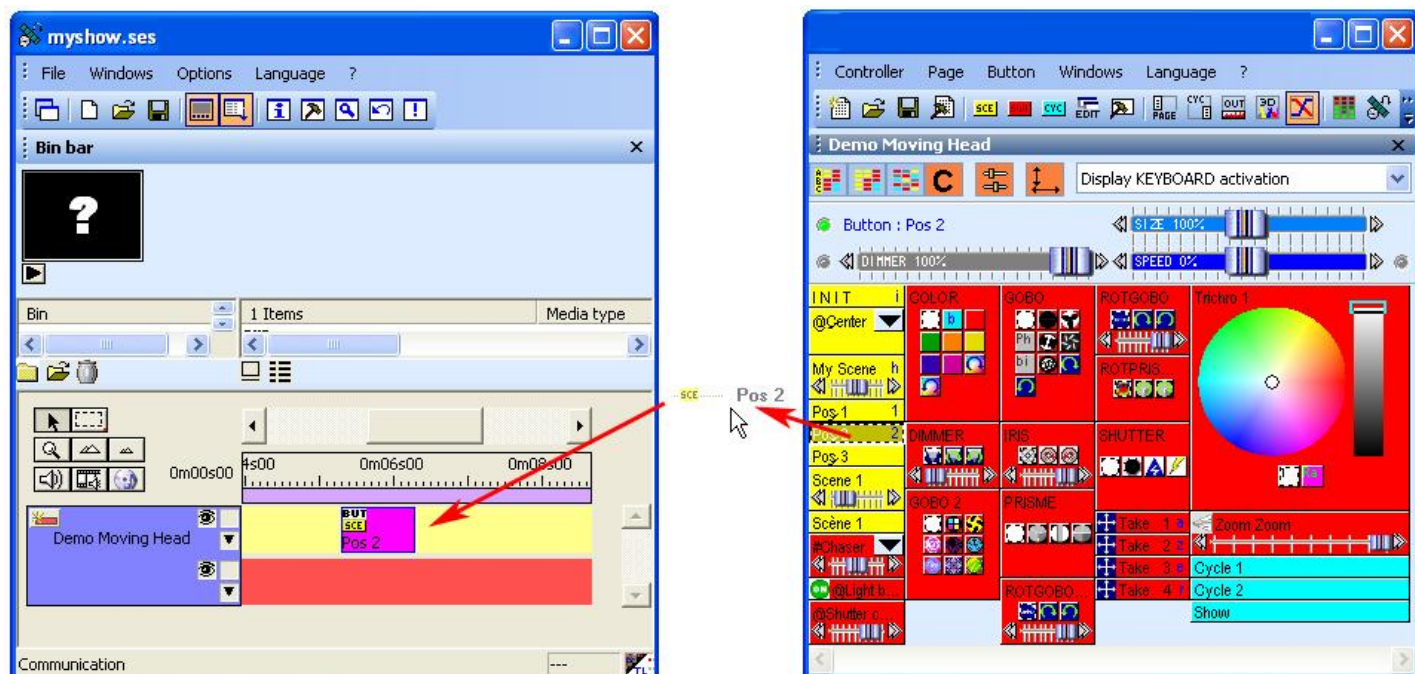
Una vez creadas las líneas de tiempo y los recipientes, se puede empezar a construir el show. Se obtendrá una pantalla de Easy Show muy parecida a la siguiente:



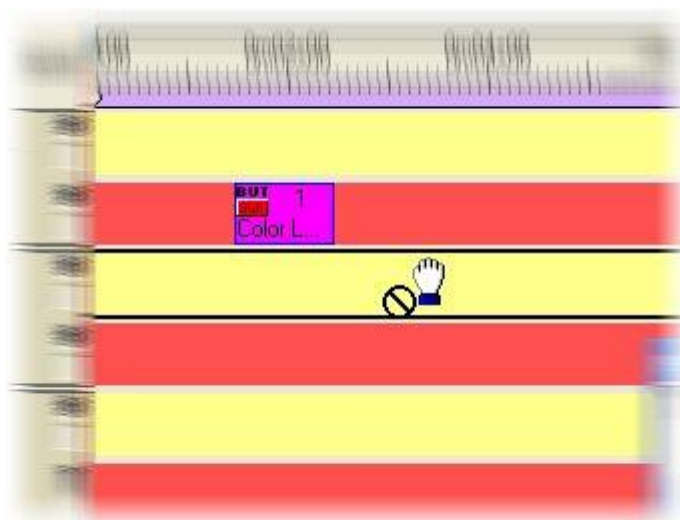


### 2.2.3 Arrastrar y Soltar

Por favor note que no es posible insertar un efecto en una línea de tiempo que no corresponde al tipo del efecto seleccionado o a la página que incluye el efecto. Por ejemplo, nunca se podrá insertar un switch (rojo) en una línea de tiempo de escena (amarillo) o viceversa, tampoco colocar una escena de la página "MAC 250 " en un "COLOR SPOT 575" como se muestra en el caso a continuación.



Arrastre los efectos del software 2004, usando la opción "arrastrar y soltar" entre los dos softwares. Use Use el click derecho del mouse para lograr esta acción. Se puede insertar directamente el botón deseado colocandolo en la línea de tiempo o recipiente correspondiente.



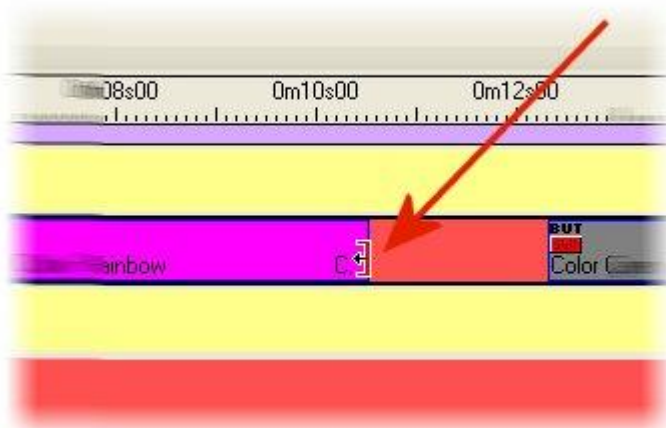
## 2.3 Creando y ejecutando un show

Ya vimos en el capítulo anterior como crear líneas de tiempo. Aquí veremos como posicionar los efectos (iluminación y/o multimedia) para construir el show.

### Posicionando y ajustando los efectos

Es muy simple insertar un efecto nuevo: arrastrelo del recipiente a la correspondiente linea de tiempo. Tambien se puede modificar la longitud y hasta el punto de inicio gracias a varias herramientas disponibles

Para mover un efecto, haga click con el mouse en el, y muevalo sin soltar el botón del mouse. Para cambiar el tamaño del efecto, mueva el cursor del mouse al final: el cursor aparecerá como se muestra a continuación:



Luego, solo mantenga la presión en el botón del mouse para mover el extremo del efecto como para agrandar o reducir su tamaño.



**Por favor note que una escena no será liberada cuando su ejecución termine. Tiene que ejecutarse una nueva para liberar la anterior en el Software 2004.**



## Ejecutando el Show

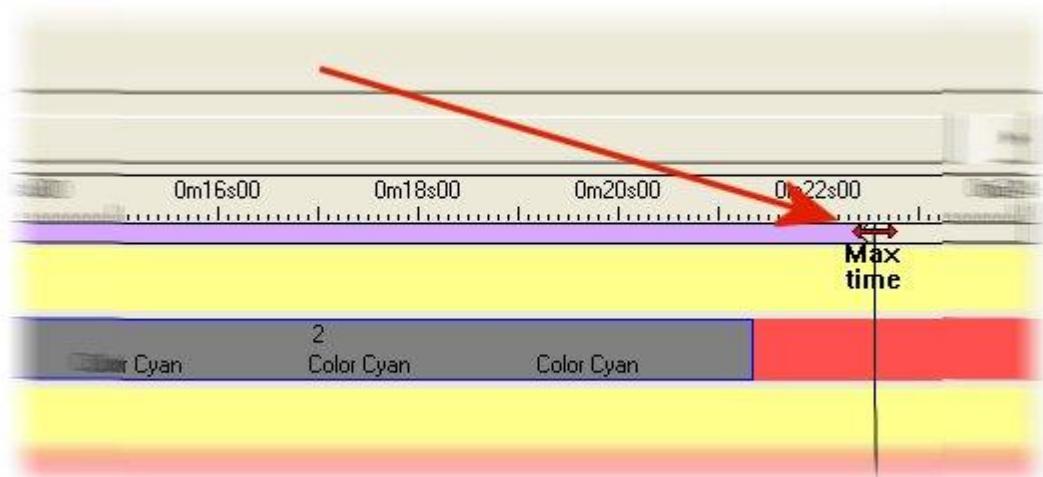
La ejecución, alto o pausa de un show, se efectua en la ventana "monitor" que se muestra a continuación.

Las siguientes funciones aparecen de izquierda a derecha:

- Ir al inicio del area de ejecución
- Muestra Pantalla completa de Video
- Stop
- Play
- Función de adelantar o regresar a velocidad....



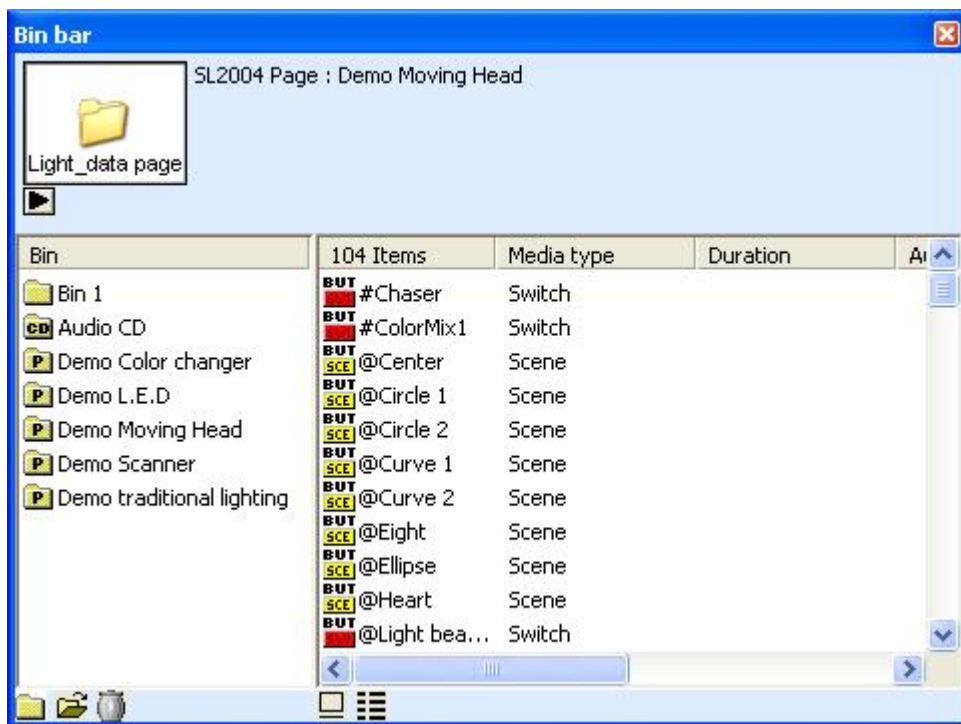
Cada show tiene su propia area de ejecución, significando esto que la ejecución solo se efectuará en esta parte del show. Se puede cambiar su dimension, moviendo uno de los extremos (ver a continuación).



## 3 Las Ventanas del software

### 3.1 Barra Recipiente

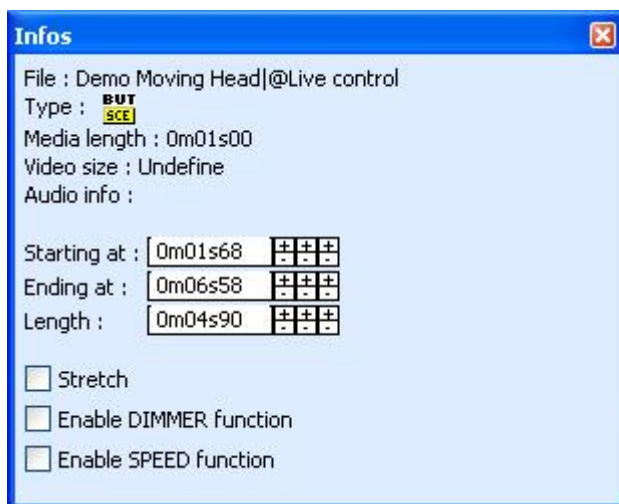
**Los recipientes** son la ventana donde se pueden encontrar y almacenar todos los objetos (efectos de iluminación, archivos multimedia ...) disponibles para crear un show. Los elementos se guardan en varias carpetas, como se muestra debajo. Por ejemplo, cada página del software 2004, tiene su propia carpeta. Para crear una nueva carpeta, inserte o retire un objeto, use los 3 botones localizados en la esquina inferior izquierda de la ventana. La ventana permite ejecutar ( y ver previamente) una secuencia de video o un archivo de audio, sin colocar el objeto en las líneas de tiempo. Para hacerlo, seleccione el objeto y utilice el botón en la esquina superior izquierda.



## 3.2 Infos

Esta ventana muestra informaciones de los objetos insertados en las líneas de tiempo y permite cambiar varias opciones:

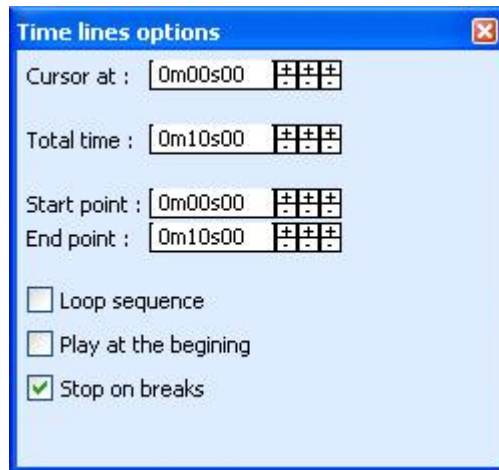
- Longitud y posición del objeto con las opciones Inicio en, Final en y Longitud
- La opción Extender permite estirar un objeto en vez de moverlo cuando se modifica su longitud
- Habilita la función DIMMER , para dibujar la curva del DIMMER en el objeto seleccionado
- Habilita la función SPEED , para dibujar la curva de VELOCIDAD en el objeto seleccionado



### 3.3 Opciones de líneas de tiempo

Esta ventana muestra informaciones de las líneas de tiempo y permite cambiar varias opciones:

- La opción Cursor en permite cambiar la posición del cursor
- La opción de Tiempo total, Punto de inicio y Punto final permite mover o cambiar la longitud del área de ejecución
- La opción Repite secuencia hace que la secuencia se repita
- Si se selecciona la opción Ejecutar al inicio , la secuencia siempre inicia al principio
- Si se selecciona la opción Stop en breaks , la secuencia se detiene en cada break programado



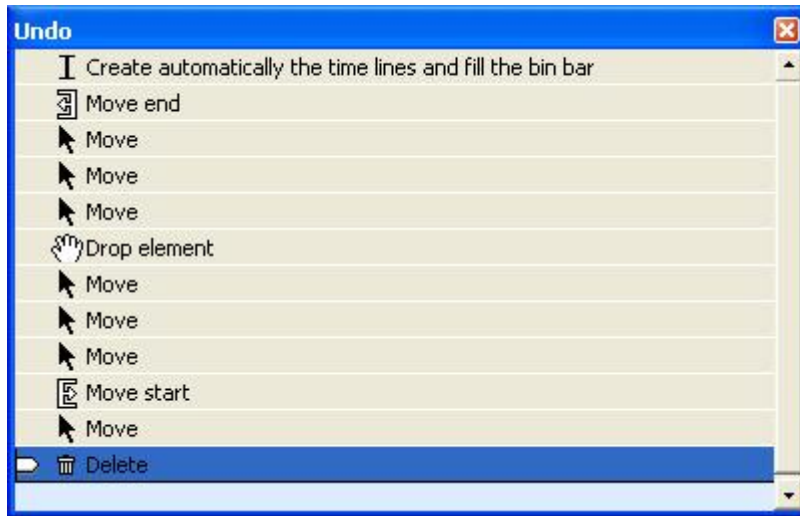
### 3.4 Prevista Zoom

This window shows a zoom preview. If you are working with a big sequence, it enables to move quickly within your time lines by moving the green square. You can zoom in and out with the 2 buttons located in the bottom corners of the window as shown below.



### 3.5 Deshacer

Esta ventana permite deshacer las acciones previas. Se listan de arriba hacia abajo en orden cronológico. Para deshacer una acción y todas las acciones hechas después, haga click en la línea correspondiente.





## 3.6 Breaks

This window enables to see the programmed breaks and change their positions. It is also possible to insert new breaks, to delete or rename the existing ones. The **Jump in playback mode** option makes it possible not to stop on the selected break when playing back the show.

