



myDMX 3.0

Instrucciones de uso

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
Países Bajos
www.americandj.eu

©2017 **ADJ Products, LLC** todos los derechos reservados. La información, especificaciones, diagramas, imágenes e instrucciones presentes están sujetos a cambio sin previo aviso. El logotipo de ADJ Products, LLC y los nombres y números de identificación del producto aquí contenidos son marcas comerciales de ADJ Products, LLC. La protección de derechos de propiedad aquí manifestada incluye todas las formas y tipos de materiales e información amparados por el derecho de propiedad contemplados ahora por la legislación reglamentaria o judicial, o que se otorguen en lo sucesivo.

Los nombres de productos usados en este documento pueden ser marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivas empresas, y así se reconoce. Todas las marcas y nombres de producto que no son ADJ Products, LLC son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivas empresas.

ADJ Products, LLC y todas las empresas asociadas declinan por la presente todas y cada una de las responsabilidades por daños materiales, eléctricos, al equipo y edificios, o lesiones a cualquier persona, y el perjuicio económico directo o indirecto relacionado con el uso o con la confianza en cualquier información contenida en este documento y/o como resultado de un montaje, instalación, aparejamiento y manejo inapropiado, inseguro, insuficiente o negligente de este producto.

Contenidos

1. INICIO RÁPIDO	5
1.1. Instalación del software.....	5
1.2. Añadir aparatos de iluminación.....	7
1.3 Programar una escena.....	8
1.4. Control en directo.....	11
1.5. Crear su propia interfaz gráfica*	14
2. INTRODUCCIÓN.....	16
2.1. ¿Qué es DMX?.....	16
2.2. ¿Qué es myDMX 3.0 y qué hardware necesito?.....	16
2.3. ¿Cuáles son las novedades en myDMX 3.0?.....	18
3. CONEXIONADO	21
3.1. Perfiles de aparato.....	22
3.2. Conectar aparatos.....	22
3.3. Propiedades del aparato.....	23
4. EDICIÓN.....	24
4.1. Colocar los aparatos de iluminación.....	24
4.2. Controlar los aparatos de iluminación.....	28
4.3. Crear escenas.....	31
4.4. Crear efectos.....	33
5. LIVE	37
5.1. Controlar un show en directo.....	37
5.2. Editar un show en directo.....	39
5.3. MIDI*	39
5.4. Puertos de contacto seco*	42
5.5. Teclado.....	46
5.6. Audio.....	47
6. SHOW*	49
6.1. Añadir controles al modo Show.....	49
6.2. iPhone/iPad/Android (app Easy Remote)*	52
SHOW (continuación)	53
7. OTRA INFORMACIÓN	53
7.1. Independiente*	53
INFORMACIÓN DMX (continuación).....	55
7.2. Múltiples universos*	56
ROHS - Una magnífica contribución para la conservación del medio ambiente.....	58

RAEE - Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos	58
NOTAS	59

*Disponible como mejora (cargo adicional).

*Todas las especificaciones y funciones, así como el funcionamiento, está sujeto a cambio sin previo aviso.

1. INICIO RÁPIDO

1.1. Instalación del software

Descarga

Gracias por dar una oportunidad a myDMX 3.0. Los temas del inicio rápido contienen toda la información necesaria para empezar a utilizar el software en menos de 1 hora. El manual continúa con una explicación detallada de las funcionalidades.

La versión completa del software se puede descargar desde nuestro sitio web.

Requisitos mínimos del ordenador:

Ordenador con Windows 7 o superior, o MAC OS X 10.10 o superior

Procesador de 1 GHz

2 GB de memoria (RAM)

Pantalla de 1280x768 píxeles

OpenGL 3.1 (para 3D)

Requisitos recomendados del ordenador:

Ordenador con SO Windows 7 o superior, o MAC OS X 10.10 o superior

Procesador de 2 GHz, dual core

4 GB de memoria (RAM)

Tarjeta gráfica con 1 GB de memoria de vídeo

Pantalla de 1920x1080 píxeles

OpenGL 3.1 (para 3D)

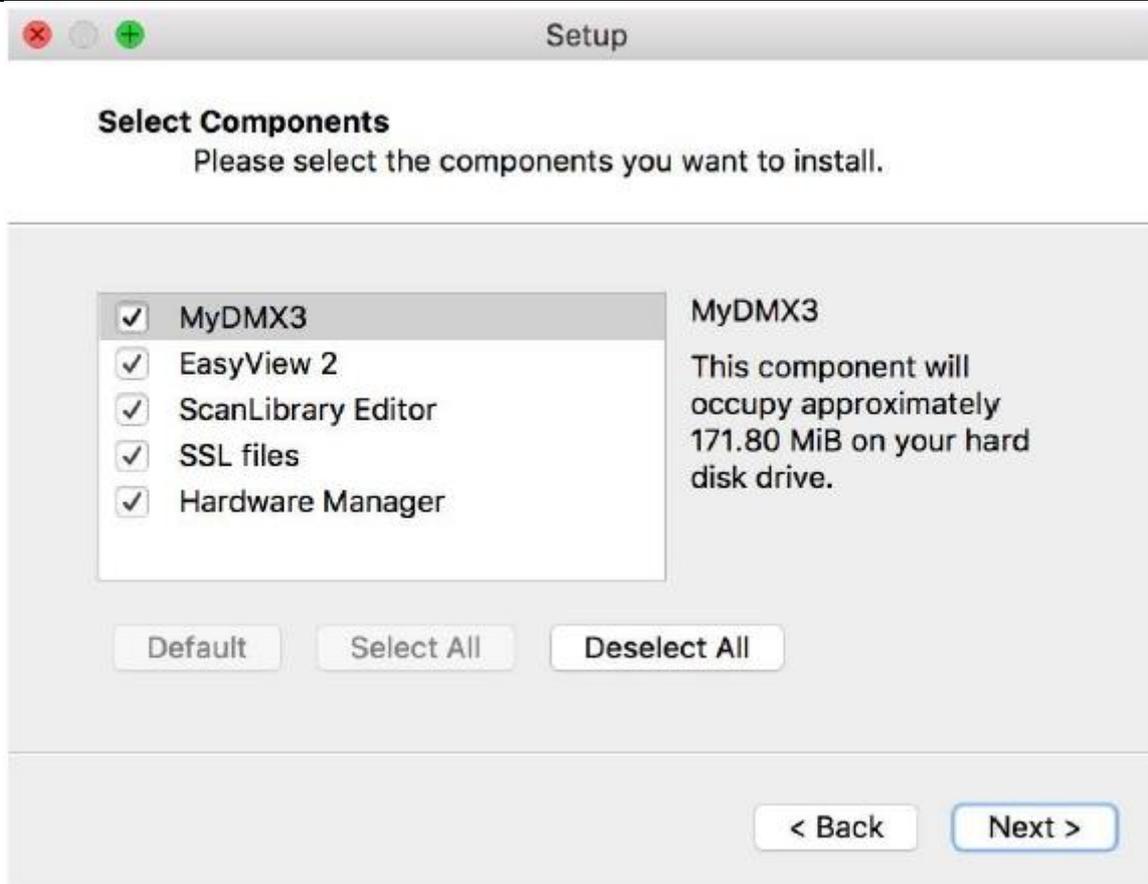
Instalación

Abra el archivo de instalación descargado, DMG (Mac) o EXE (PC), y siga las instrucciones del asistente de instalación. Durante el proceso de instalación, tendrá la opción de instalar los componentes siguientes:

- myDMX 3.0: el software principal de controlador de iluminación.
- Easy View 2*: un visualizador 3D en tiempo real que le permite ver las luces y efectos al mismo tiempo que programa. **Disponible como mejora (carga adicional).*
- Scan Library Editor: herramienta utilizada para elaborar perfiles de aparato (archivo de personalidad único para cualquier aparato de iluminación).
- Archivos SSL: biblioteca completa de perfiles de aparato (archivos SSL).
- Administrador de hardware: herramienta utilizada para gestionar la interfaz DMX (actualizar el firmware, comprobar la salida DMX, etc.).

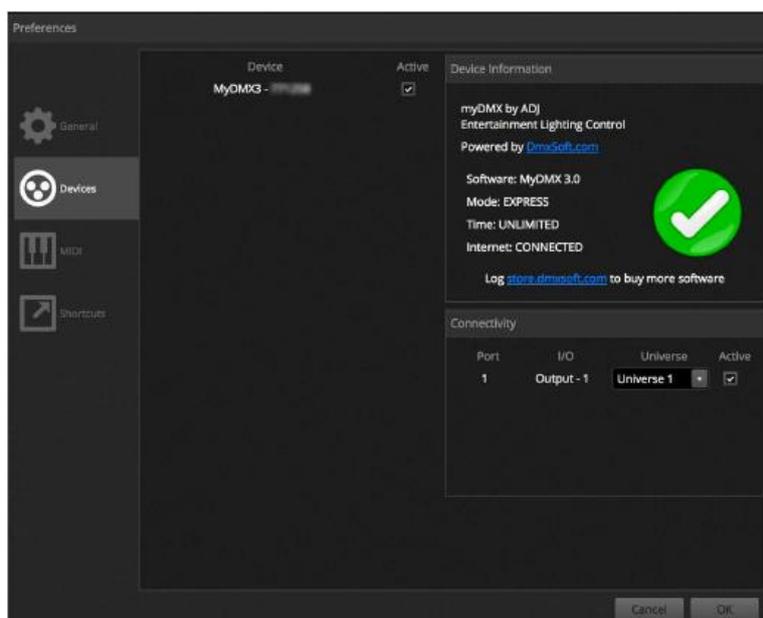
Recomendamos que instale las tres opciones.

Nota Si instala en PC, aparecerá un asistente de instalación del driver de Windows. Asegúrese de seguir los pasos para instalar los drivers. La primera vez que se abra el software aparecerá también un mensaje emergente del cortafuegos. Es importante hacer clic sobre «Permitir» si desea que las funciones de red del software estén plenamente operativas.



Iniciar el software

Al lanzar myDMX 3.0, se le presentará la ventana siguiente. Aquí vemos una lista de todos los dispositivos DMX conectados a la red local de su ordenador. A esta ventana se puede acceder también desde el menú myDMX 3.0->Preferences en Mac o desde el menú Edit -> Preferences en Windows. Si no aparecen dispositivos en la lista, es que no se ha detectado su dispositivo. En este caso, compruebe si tiene un dispositivo myDMX 3.0 conectado y, si es así, abra el Administrador de hardware que se encuentra en el directorio del software y compruebe si desde aquí se detecta su dispositivo. Marque la casilla de verificación «Activo» para cada dispositivo que desee utilizar y luego haga clic en Aceptar. ¡Ahora ya está todo configurado y preparado para usar myDMX 3.0!



1.2. Añadir aparatos de iluminación

Perfiles de aparato (SSL)

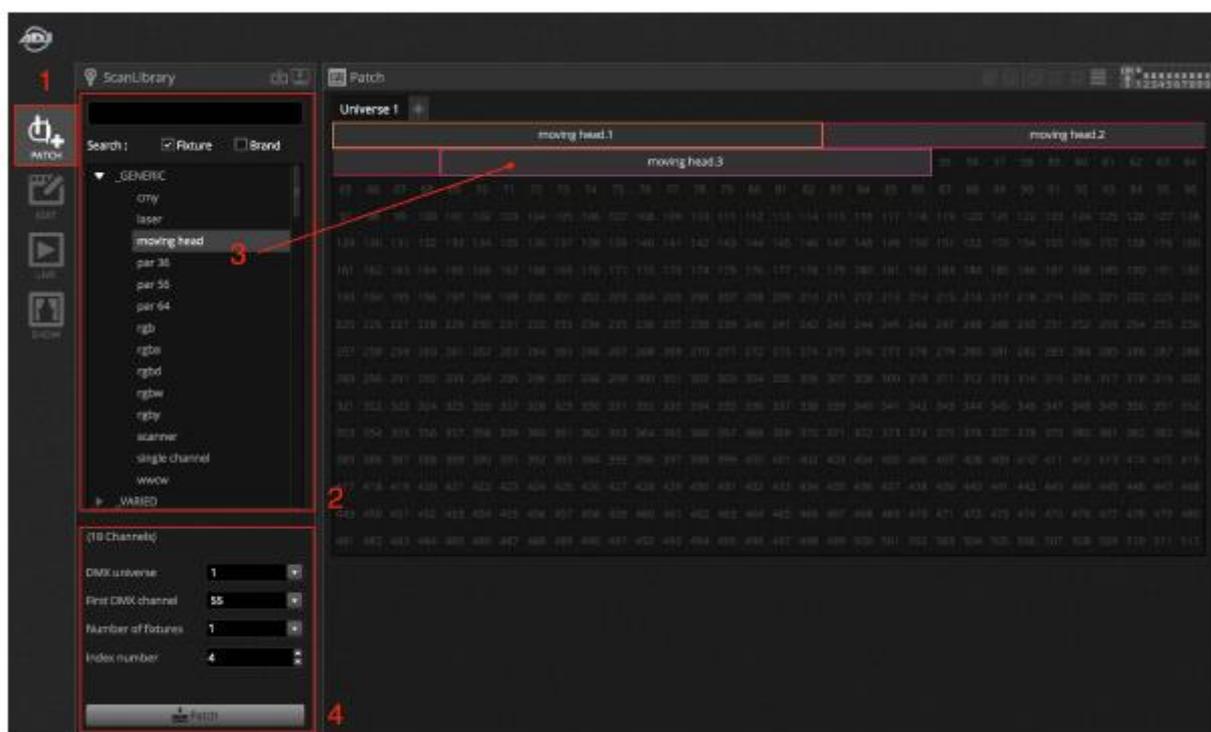
Cada luz que se utiliza en myDMX 3.0 tiene su propio perfil. A esto se le denomina perfil de aparato o perfil SSL. El perfil contiene toda la información sobre el aparato de iluminación (por ejemplo, qué canal controla el color, atenuador, etc.). Si el perfil de aparato no está disponible, puede crearlo usted mismo utilizando el Scan Library Editor incluido, o solicitar un perfil en nuestro sitio web.



Conectar aparatos

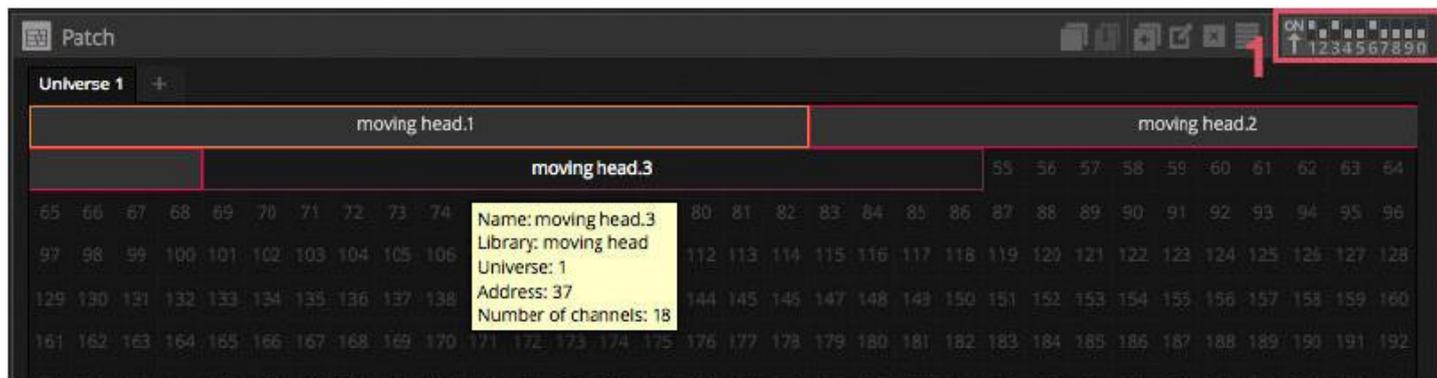
Para añadir un aparato a su espectáculo:

- haga clic en el botón Patch (Conexión) (1);
- seleccione su aparato de la lista (2);
- arrástrelo y suéltelo en la tabla (3);
- se pueden añadir varias luces a la vez seleccionando el número de aparatos y el canal de inicio DMX (4).



Asignar una dirección a su aparato de iluminación

Cada aparato de iluminación tiene una dirección única. Así es como myDMX 3.0 sabe qué aparato está controlando. En el siguiente ejemplo, la cabeza móvil 3 tiene la dirección 37 y ocupa los canales 37-54. En el aparato de iluminación físico se configura la dirección con una pantalla digital o con conmutadores DIP. Los conmutadores DIP que hay que configurar para el aparato de iluminación seleccionado aparecen en la parte superior derecha de la ventana de conexiones (1).

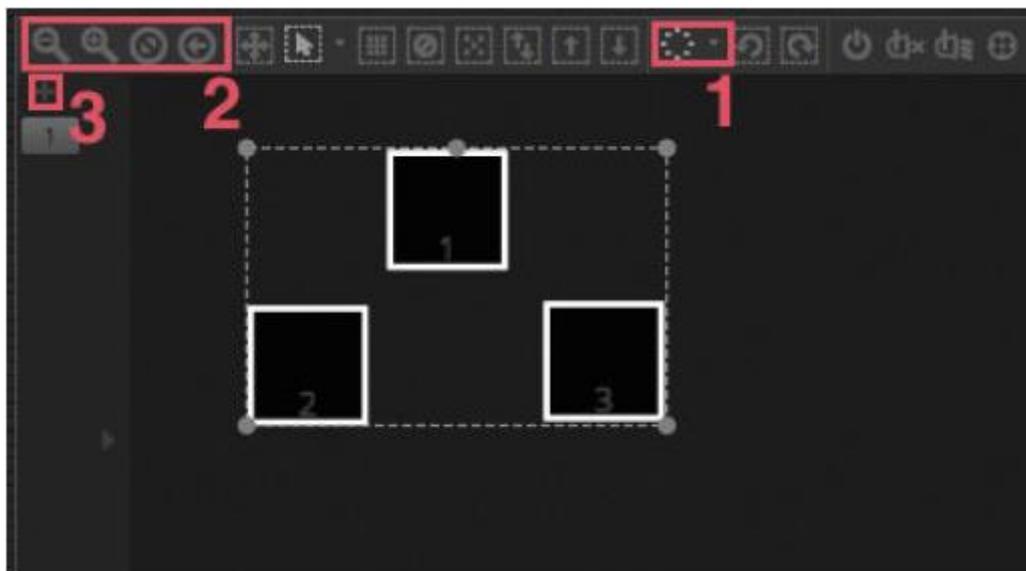


1.3 Programar una escena

Seleccionar y organizar las luces

Haga clic en la pestaña EDIT (Edición), arriba a la izquierda, para acceder a la pantalla de edición. Desde la pantalla de edición se realiza toda la programación.

Cada aparato de iluminación se representa en myDMX 3.0 mediante un cuadrado en la ventana de aparatos (sección inferior derecha del software). Las luces de haces múltiples, como barras LED, están formadas por varios cuadrados. Haga clic y arrastre los cuadrados a su posición. Las luces se pueden organizar también en formas comunes mediante el asistente de formas (1). Dependiendo de la cantidad de aparatos que vaya a conectar, puede hacer zoom para acercarse o alejarse, y restablecer el posicionamiento utilizando los 4 iconos de la parte superior izquierda (2). Si desea hacer una selección rápida, puede crear grupos seleccionando unos cuantos aparatos y haciendo luego clic en el botón «Crear grupo» (3).



Controlar las luces con los deslizadores

Para seleccionar un aparato, haga clic en los cuadrados a la derecha de la ventana de aparatos y mueva luego los deslizadores correspondientes de la izquierda. Las luces cambiarán en tiempo real. Existen varias formas de ver el resultado:

- Ver la respuesta del aparato real mientras se produce.
- Ver el estado del color y del haz en la ventana de aparatos.
- Ver los datos DMX sin procesar que se envían a la ventana de salida DMX (Herramientas -> Niveles DMX).
- Ver una representación en 3D de la luz en el visualizador 3D* (Herramientas -> Visualizador 3D).
*Disponible como mejora (carga adicional).

INICIO RÁPIDO (continuación)

Con algunos aparatos necesitará mover varios deslizadores antes de ver un haz de luz. En el ejemplo siguiente, hay que configurar los canales de atenuador, iris y zoom. Esto se puede hacer rápidamente haciendo clic en el botón de «Haz encendido» (1). También se pueden colocar rápidamente los aparatos en el centro pulsando el botón «Centrar» (2).



Controlar las luces con las paletas

Las paletas permiten acceder rápidamente a las propiedades de los canales. Coloque un aparato móvil con la cuadrícula Panorámica/Inclinación o configure un color con la rueda de color.

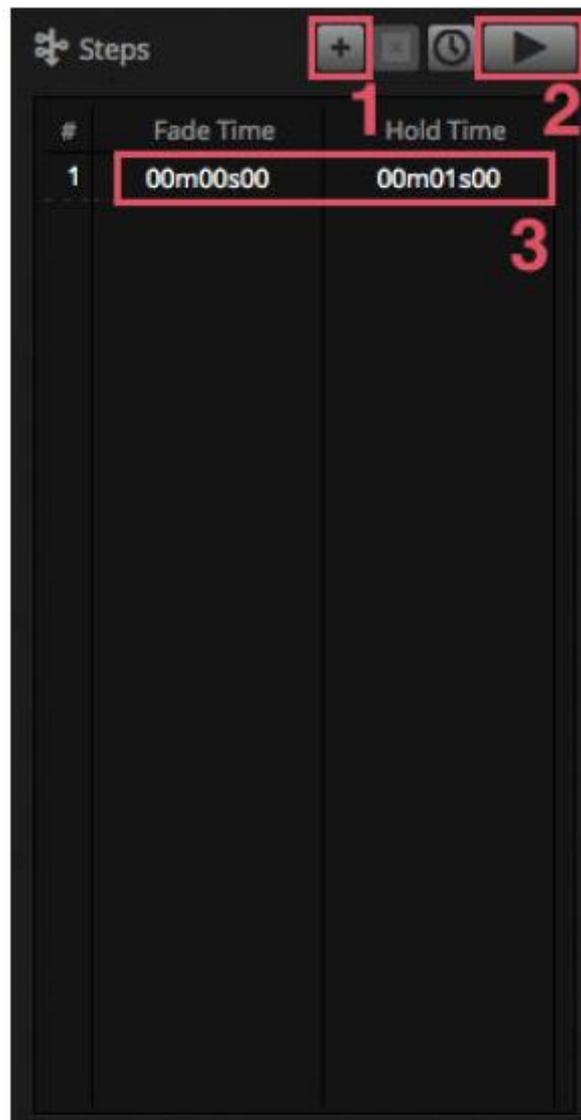


Crear escenas y pasos

Toda la programación de myDMX 3.0 se hace con escenas y pasos. Todo lo que se configura con deslizadores y paletas se guarda al paso seleccionado. Una escena contiene 1 o más pasos. Cada paso puede tener un tiempo de fade y un tiempo de espera. El tiempo de fade determina cuánto tardará en moverse al siguiente paso; el tiempo de espera determina cuánto tiempo se queda detenido un paso antes de moverse al siguiente.

- Todos los pasos dentro de la escena seleccionada aparecen a la derecha.
- Haga clic en el botón «Añadir» para añadir un paso nuevo (1).
- Haga clic en el botón «Reproducir» para reproducir la escena seleccionada (2).
- Haga doble clic en un fade o en un tiempo de espera para modificarlo (3).

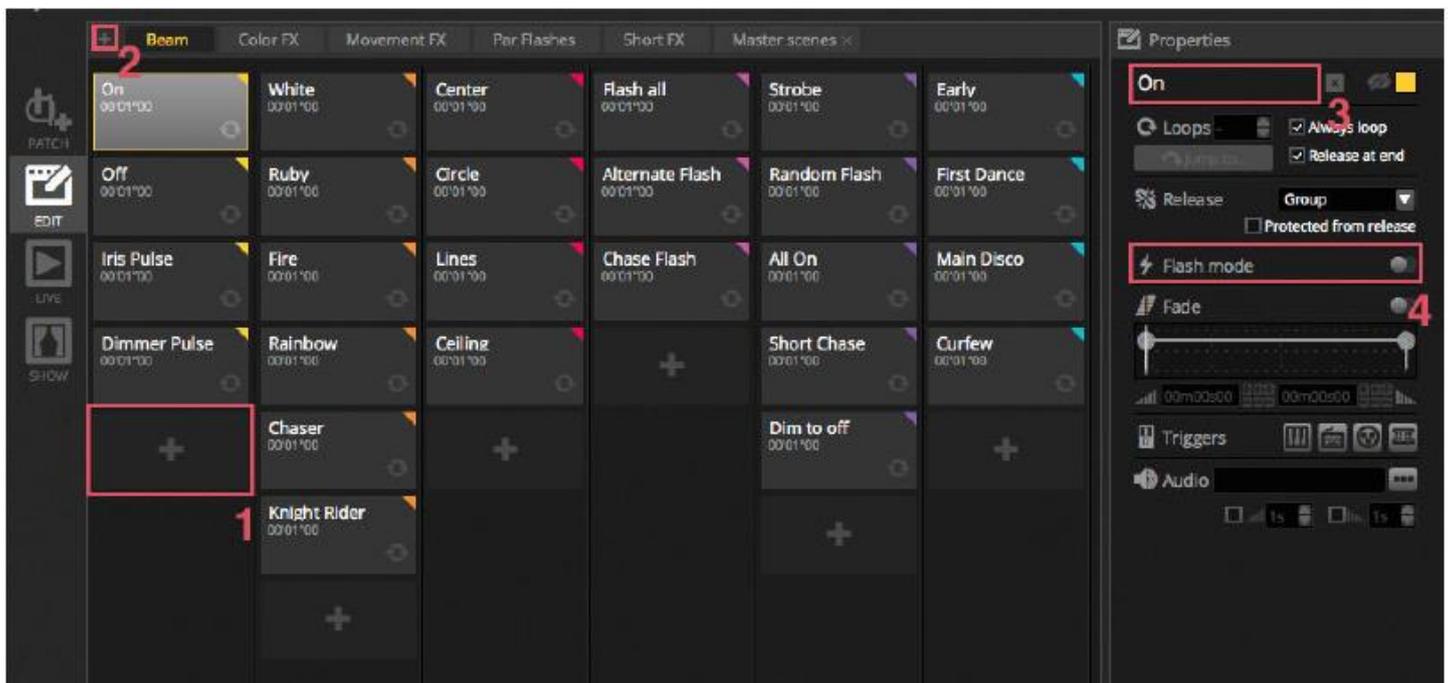
INICIO RÁPIDO (continuación)



Administrar escenas

Aquí (1) se pueden crear escenas nuevas, y aquí (2) se pueden crear grupos nuevos. De forma predeterminada, se puede reproducir 1 escena por grupo a la vez. Recomendamos organizar los distintos tipos de efectos en grupos diferentes. Por ejemplo, efectos de color, efectos de movimiento, efectos de haces, etc. Así, puede apilar fácilmente distintos efectos. También es una buena idea poner todas las escenas maestras en un grupo y crear grupos para ráfagas cortas y flashes, que se pueden lanzar temporalmente a lo largo del espectáculo (estroboscopios, blinders, etc.). Otra opción, si tiene un concierto en directo o una función teatral completamente programados, es usar un grupo como lista de referencias (cuelist) para cada canción o acto.

Las propiedades de una escena se pueden cambiar desde la parte derecha. En el manual hay información más detallada sobre este tema, pero probablemente lo que más le interesa saber de momento es el nombre de la escena (3) y configurar la escena como escena flash (4).



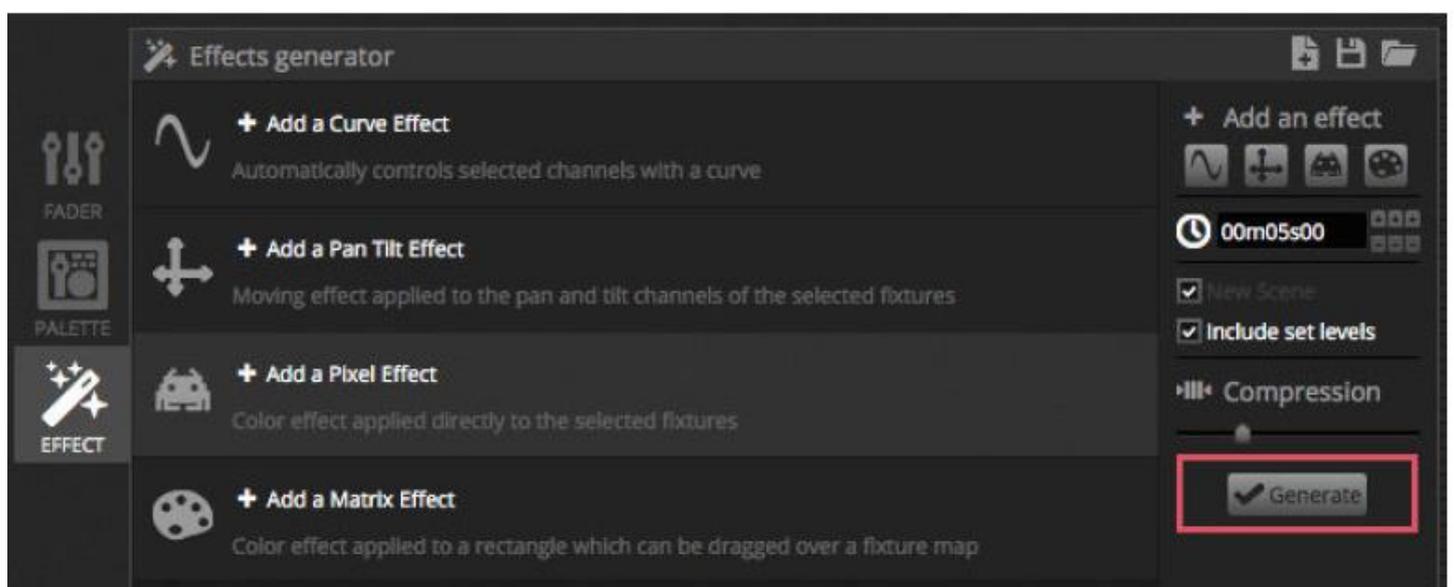
Generar efectos

Los efectos de myDMX 3.0 le permiten programar movimientos, efectos de color, efectos de haz y mucho más sin necesidad de configurar cada paso y nivel manualmente por separado. Esto agiliza radicalmente la programación y convierte un show básico en algo realmente espectacular.

Hay 4 tipos de efectos disponibles, que se explican con detalle más adelante en el manual. Para crear un efecto:

- seleccione los aparatos que van a participar en el efecto;
- seleccione un tipo de efecto;
- si se ha seleccionado un efecto matriz, arrastre y suelte el rectángulo de vídeo sobre los aparatos que desee controlar;
- una vez configurados los parámetros del efecto, pulse el botón «Generar».

NOTA Cuando esté visible la pestaña de efectos, los efectos seleccionados siempre tendrán prioridad sobre cualquier escena que se reproduzca en segundo plano.



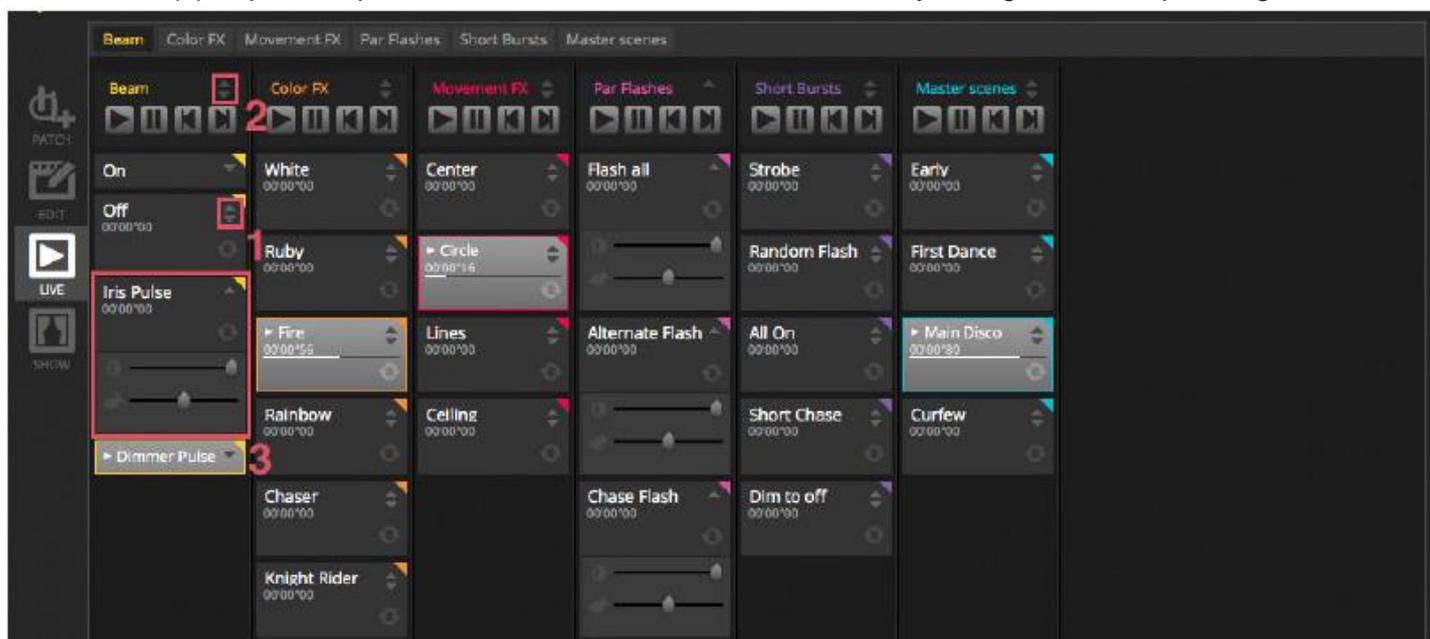
INICIO RÁPIDO (continuación)

1.4.Control en directo

Disparar escenas

Haga clic en la pestaña LIVE (Directo) arriba a la izquierda para acceder a la pantalla de directo. La pantalla de directo es desde la que se controla el show. El ejemplo siguiente muestra varias escenas que se ejecutan al mismo tiempo. Mientras las escenas utilicen distintos canales, se pueden apilar o mezclar. Si se dispara una escena que utiliza los mismos canales que una escena que ya se esté reproduciendo, la última escena tendrá prioridad sobre las demás.

Las escenas se pueden visualizar en 3 tamaños. Al hacer clic en las flechas arriba y abajo cambiará el tamaño de la escena (1), y al hacer clic en las flechas del encabezado del grupo se expandirán o se contraerán todas las escenas del grupo (2). Cuando una escena se configura en su tamaño mayor, aparecerán dos deslizadores horizontales (3) El primero permite cambiar la velocidad de la escena y el segundo sirve para regular el brillo.



La barra Live

En la zona a la derecha de la pantalla de directo se encuentra la barra Live, además de un atenuador maestro.

El atenuador maestro tiene preferencia sobre los canales de color y atenuador de todas las luces. Es una forma rápida de atenuar en conjunto toda la instalación.

Los 8 botones Live de la parte superior le permiten:

- Saltar adelante y atrás entre escenas.
- Poner en pausa el espectáculo completo.
- Oscurecer todos los aparatos de iluminación.
- Habilitar y deshabilitar conjuntamente las transiciones entre escenas.
- Bloquear el software (útil cuando se va a dejar solo el ordenador).
- Tomar una instantánea del espectáculo y guardarlo en una nueva escena.
- Tomar una instantánea del espectáculo y guardarlo en una nueva escena, pero incluyendo ediciones en directo que se hayan realizado con los deslizadores (¡más información después!).

Los botones de Restablecer se encargan de restablecer las ediciones en directo. Por ejemplo, se puede pasar a control manual de una escena manualmente seleccionando varios aparatos y moviendo un deslizador, y luego restablecer esta edición en directo haciendo clic en uno de los botones de Restablecer.

INICIO RÁPIDO (continuación)



Sonido a luz

Las escenas se pueden sincronizar con las BPM de la música, o seguir el pulso de la música. Haga clic con el botón derecho en una escena y seleccione «BPM» o «Pulso». Hay 3 opciones:

- Paso: salta al siguiente paso cuando se activa un ritmo o pulso.
- Escena: se vuelve a reproducir la escena cuando se activa un ritmo o pulso.
- Fade: reproduce la escena normalmente; si se activa un ritmo o pulso antes de que se alcance el paso, se salta al paso.

BPM significa «beats per minuto» (pulsaciones por minuto). Este es un activador que normalmente se envía con un intervalo constante (igual que se golpea con el pie en el suelo al ritmo de la música). El myDMX 3.0 dispone de 3 métodos de detección de BPM:

- Audio: analiza la señal de audio entrante para calcular las BPM (el dispositivo de entrada de audio se puede seleccionar debajo).
- Toque: un botón manual que se puede tocar para determinar el tempo.
- MIDI: lee el «reloj MIDI», con lo que se pueden leer las BPM de muchos mezcladores y paquetes de software de DJ de uso extendido (se debe seleccionar el dispositivo de reloj MIDI en las preferencias del software).

El pulso transmite un activador cada vez que se el nivel del audio entrante alcanza un umbral. El umbral se puede configurar automática o manualmente con el deslizador. El umbral es ideal si el objetivo es que las luces «sigan» a la música, pero que se detengan en los momentos más tranquilos.



Utilizar un controlador MIDI*

Las escenas y deslizadores se pueden controlar con una consola MIDI junto con otras muchas funciones del myDMX 3.0, como el toque BPM, la instantánea en directo, etc. **Disponibile como mejora (carga adicional).*

Para emparejar con una consola MIDI:

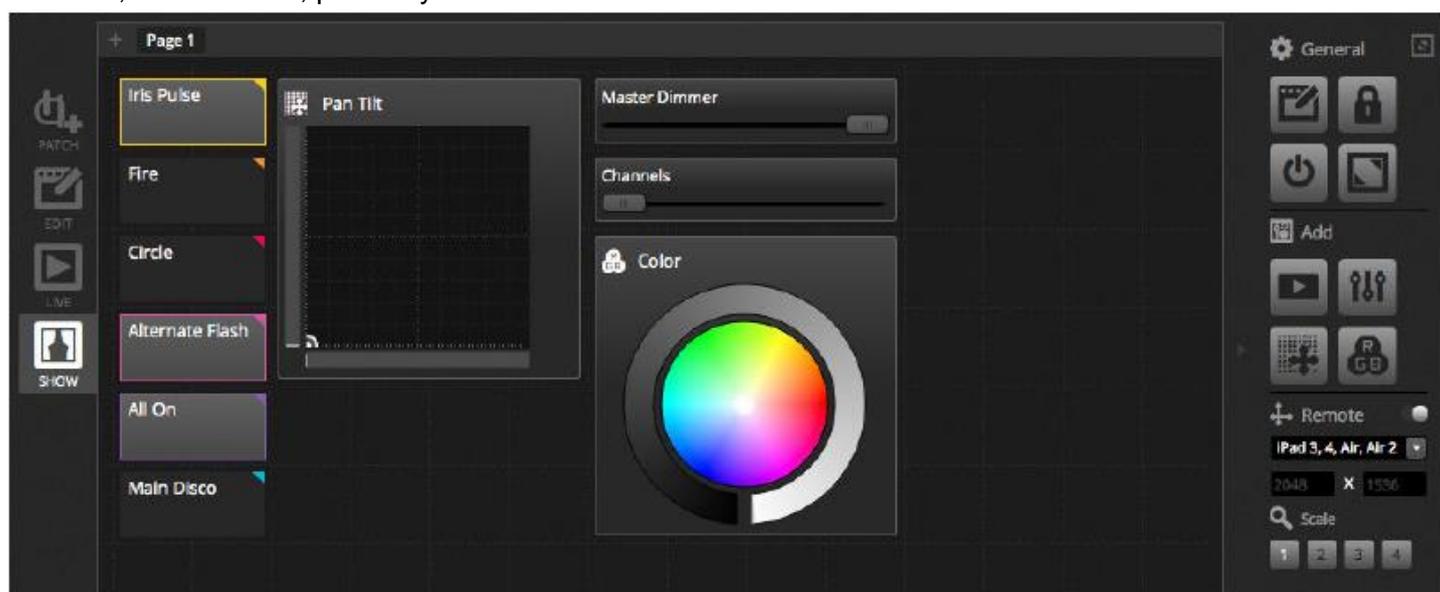
- Vaya a las preferencias de software ((myDMX 3.0 -> Preferences en Mac, Edit -> Preferences en PC).
- Seleccione «MIDI» a la izquierda. Escoja sus dispositivos de entrada MIDI.
- Para asignar un deslizador/escena: haga clic con el botón derecho en el deslizador/escena y seleccione «Asignar a entrada MID».
- Mueva el deslizador/botón correspondiente sobre el controlador MIDI. Así se emparejarán automáticamente. Puede encontrar más información sobre la asignación MIDI más adelante en el manual.

1.5. Crear su propia interfaz gráfica*

¡Añadir botones, deslizadores y mucho más!

Haga clic en la pestaña SHOW para acceder al modo Show. **Disponibile como mejora (carga adicional).*

El modo Show es una característica muy potente de myDMX 3.0 que le permite generar un diseño totalmente personalizado de la pantalla. ¡Añadir componentes a la pantalla es tan sencillo como hacer clic sobre el componente mientras se pulsa la tecla Alt! No se necesita más emparejamiento ni edición. Esto funciona con escenas, deslizadores, paletas y otros botones del software.



INICIO RÁPIDO (continuación)

Editar la interfaz

La posición, tamaño y emparejamiento de un control se puede editar haciendo clic en el botón de edición (1). Haga doble clic en un control para abrir el editor del control. Aquí puede cambiar el color, añadir texto personalizado y asignar el icono que desee. Hay otras funciones en la barra Show:

- bloqueo de pantalla;
- pantalla completa;
- añadir manualmente un componente.



Conectar con un smartphone o tableta*

La pantalla del modo Show se puede vincular con un iPhone/iPad/teléfono o tableta Android. **Disponible como mejora (carga adicional).*

Para configurarlo:

- Asegúrese de que el mando a distancia está encendido (1).
- Descargue la app Easy Remote de App Store o Google Play.
- Conecte su tableta o teléfono a la misma red local en la que se encuentre myDMX 3.0.
- Inicie la app. Si la conexión se realiza correctamente, verá una lista de todos los ordenadores de la red en los que se ejecuta myDMX 3.0
- No tiene más que tocar la instancia del programa a la que se quiere conectar y aparecerá automáticamente en su pantalla

Cuando se active «Edición» en el modo Show, verá una línea de puntos blanca que delimita la zona del lienzo de Easy Remote. Si el tamaño y posición de los componentes no cabe bien en la pantalla de su teléfono o tableta, se puede cambiar seleccionando otra preconfiguración o un tamaño de pantalla personalizado (2). También se puede cambiar la escala del lienzo de Easy Remote escogiendo uno de los 4 botones de escala.



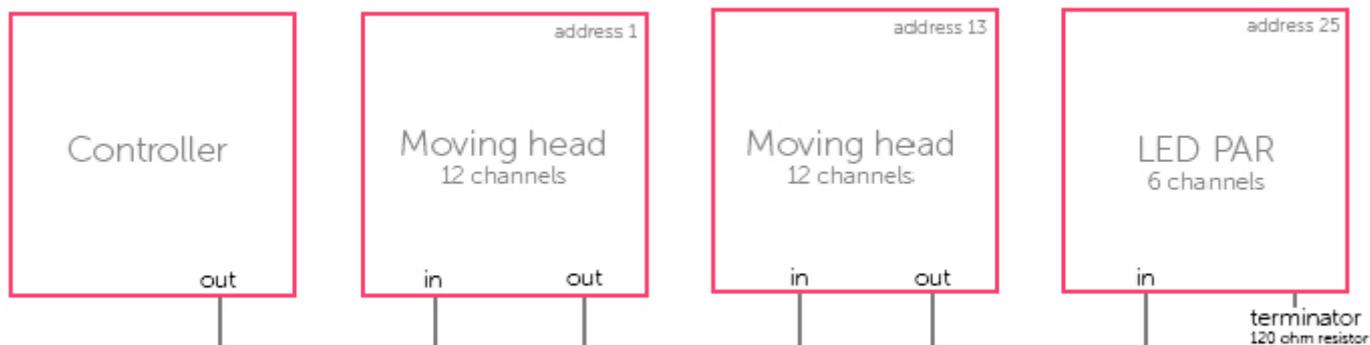
2. INTRODUCCIÓN

2.1. ¿Qué es DMX?

DMX es un sistema de control universal de iluminación. Significa «Digital Multiplex», y es un sistema digital de datos que permite a un controlador DMX tomar control de cualquier dispositivo compatible con DMX, sea cual sea el fabricante. Los dispositivos DMX se denominan normalmente «Aparatos» o «Controladores». Cada aparato tiene una entrada DMX y una salida DMX. Se pueden conectar en cadena hasta 32 aparatos. Para conexiones de más de 32 aparatos, se debe utilizar un divisor DMX.

Cada dispositivo DMX utiliza un número determinado de canales. Por ejemplo, puede haber 1 canal para configurar el gobo, 3 canales para configurar el color, 2 canales para el movimiento, 1 canal para controlar el atenuador, etc. 1 universo DMX puede controlar hasta 512 canales. Una vez está lleno el universo, hay que utilizar una segunda conexión desde el controlador. El ejemplo siguiente muestra 2 cabezas móviles y dos focos LED que ocupan un total de 30 canales.

Cada aparato necesita una dirección para que el software sepa qué dispositivo está controlando. La dirección determina el canal de inicio. En el ejemplo de abajo, el foco LED ocupa los canales 25, 26, 27, 28, 29, 30. Una dirección se configura habitualmente a través de una pantalla digital o con unos interruptores llamados conmutadores DIP (puede encontrar más información sobre ellos en el apartado «Conexión»).



2.2. ¿Qué es myDMX 3.0 y qué hardware necesito?

myDMX 3.0 es un paquete de software de control de iluminación DMX. Se puede utilizar para controlar cualquier tipo de luz DMX. El software se ha diseñado específicamente para controlar la iluminación en discotecas, clubs, teatros y espectáculos en vivo, y se puede utilizar también para controlar iluminación arquitectónica.

Para utilizar el software, necesita conectar una interfaz DMX de myDMX 3.0 a través de USB o de Ethernet. Esto convierte la información que envía el software a DMX, que un aparato de iluminación puede procesar.

INTRODUCCIÓN (continuación)



¿Qué va incluido?

myDMX 3.0 contiene varias herramientas:

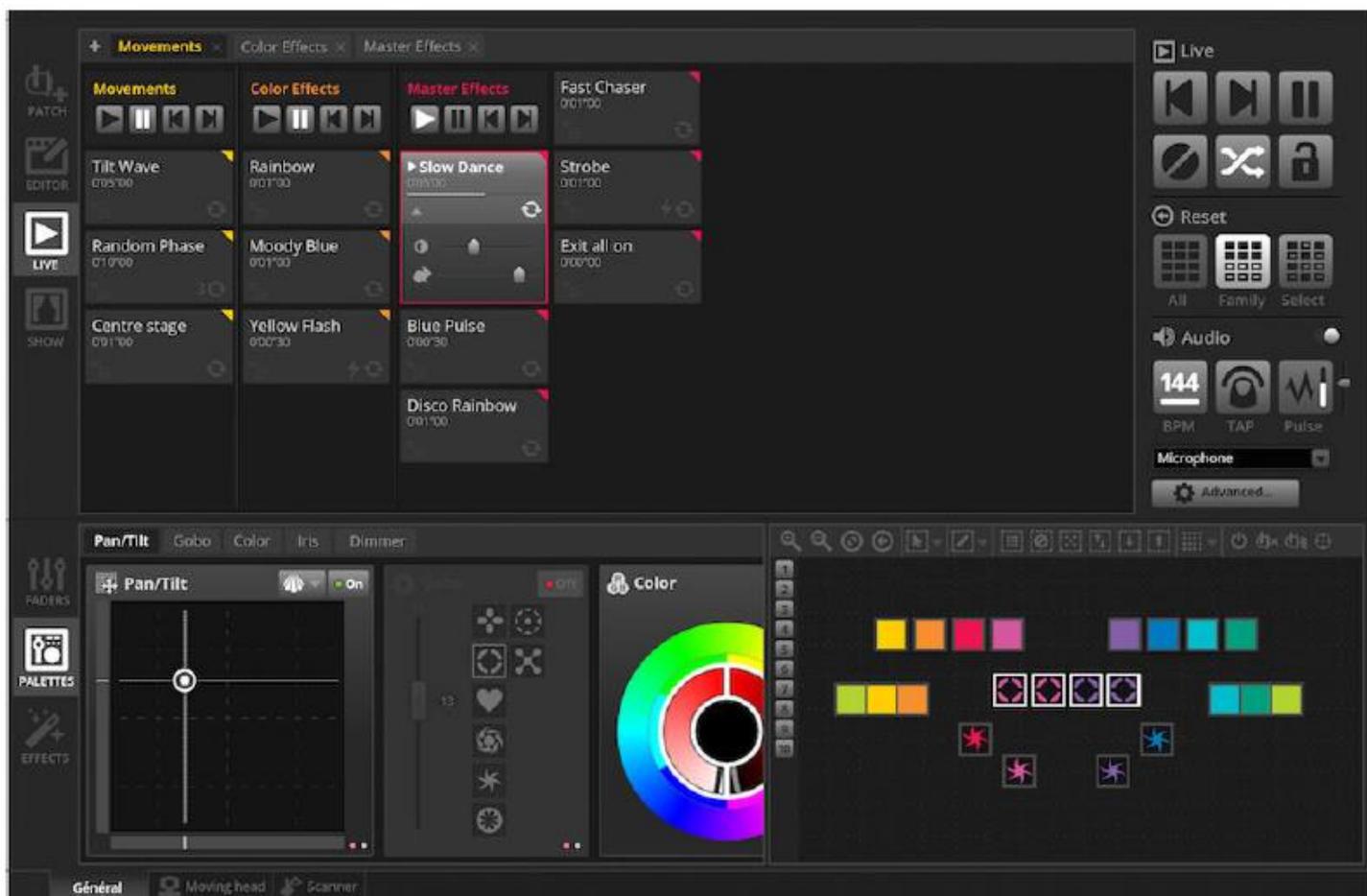
- myDMX 3.0: el software de control de iluminación
- Easy View 2*: un visualizador 3D en tiempo real que le permite trazar un escenario virtual para programar sus luces sin estar en el emplazamiento **Disponible como mejora (cargo adicional)*
- Scan Library Editor: una herramienta que le permite generar perfiles SSL (más información en el capítulo Conexión)
- Administrador de hardware: una herramienta de mantenimiento de hardware DMX que se puede usar para actualizar el firmware y configurar ajustes específicos de funcionamiento independiente, como el reloj/calendario interno.



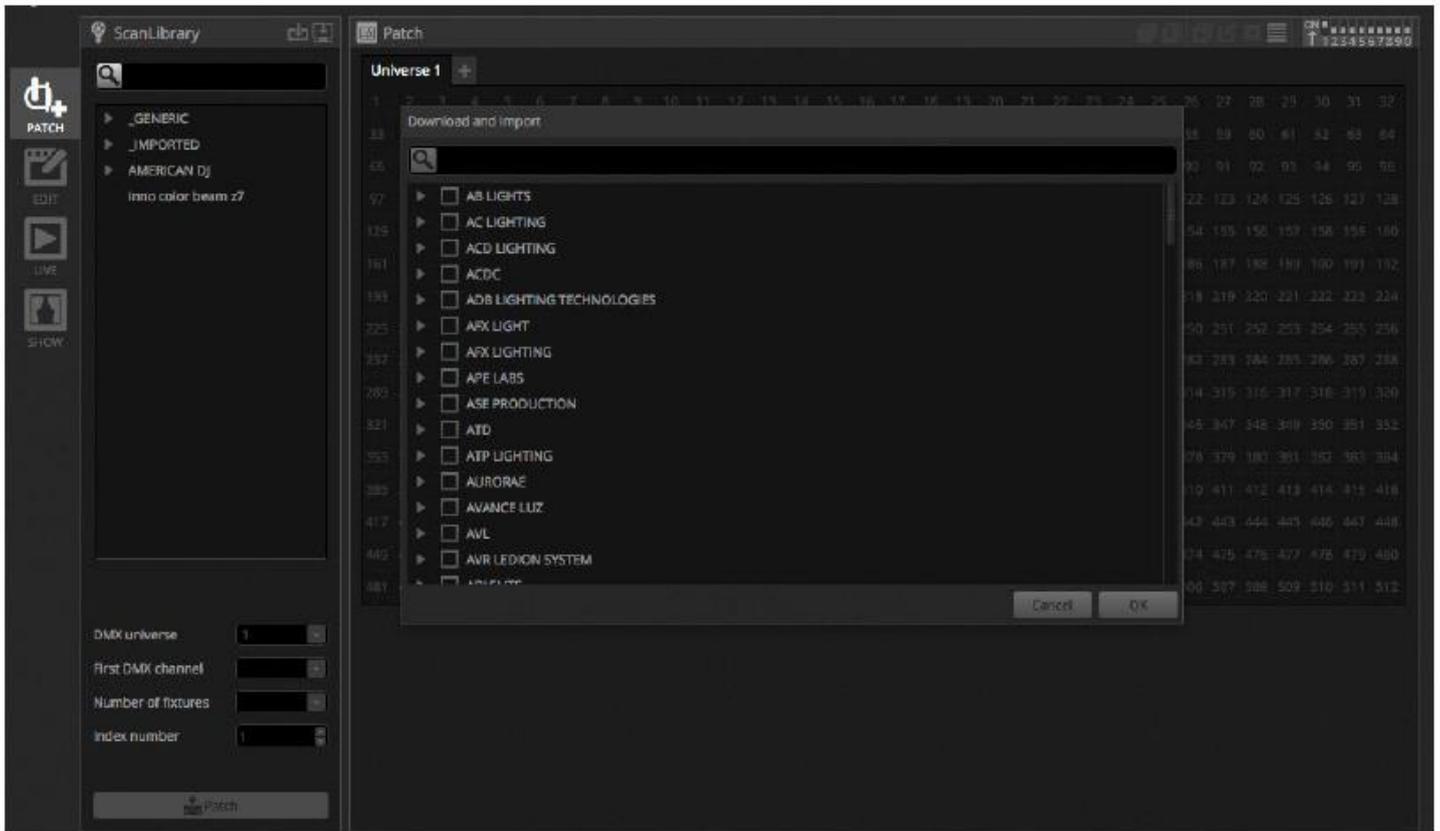
INTRODUCCIÓN (continuación)

2.3. ¿Cuáles son las novedades en myDMX 3.0?

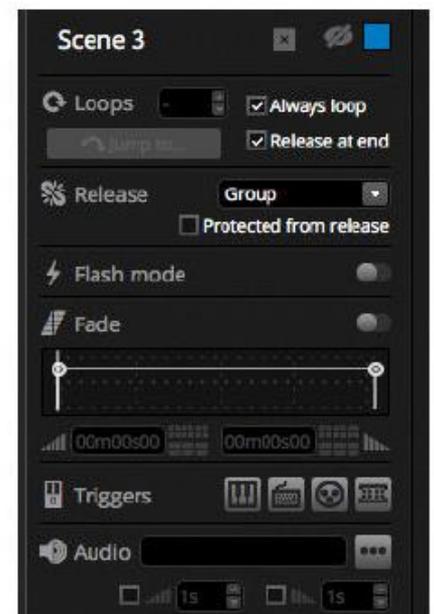
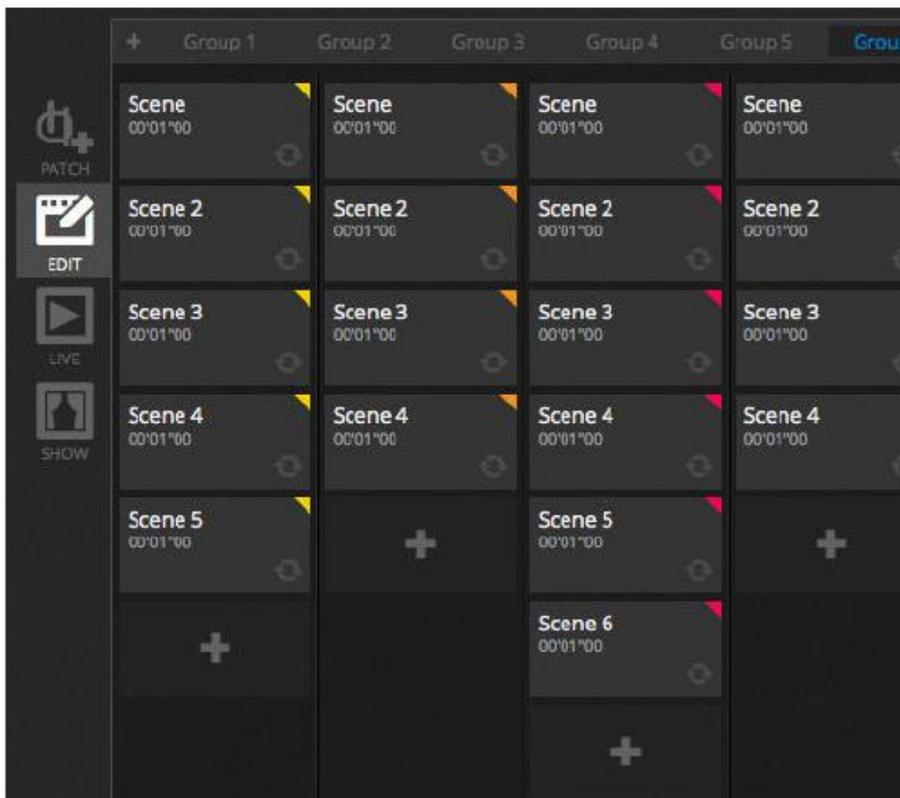
myDMX 3.0 se ha diseñado desde cero con una nueva interfaz de usuario, disponible para PC y para Mac. Los usuarios de versiones anteriores del software verán que hemos dejado en el mismo sitio las zonas importantes (conexión, escenas, pasos, aparatos, deslizadores, etc.). Aquí se puede descubrir qué hay nuevo en myDMX 3.0.



INTRODUCCIÓN (continuación)

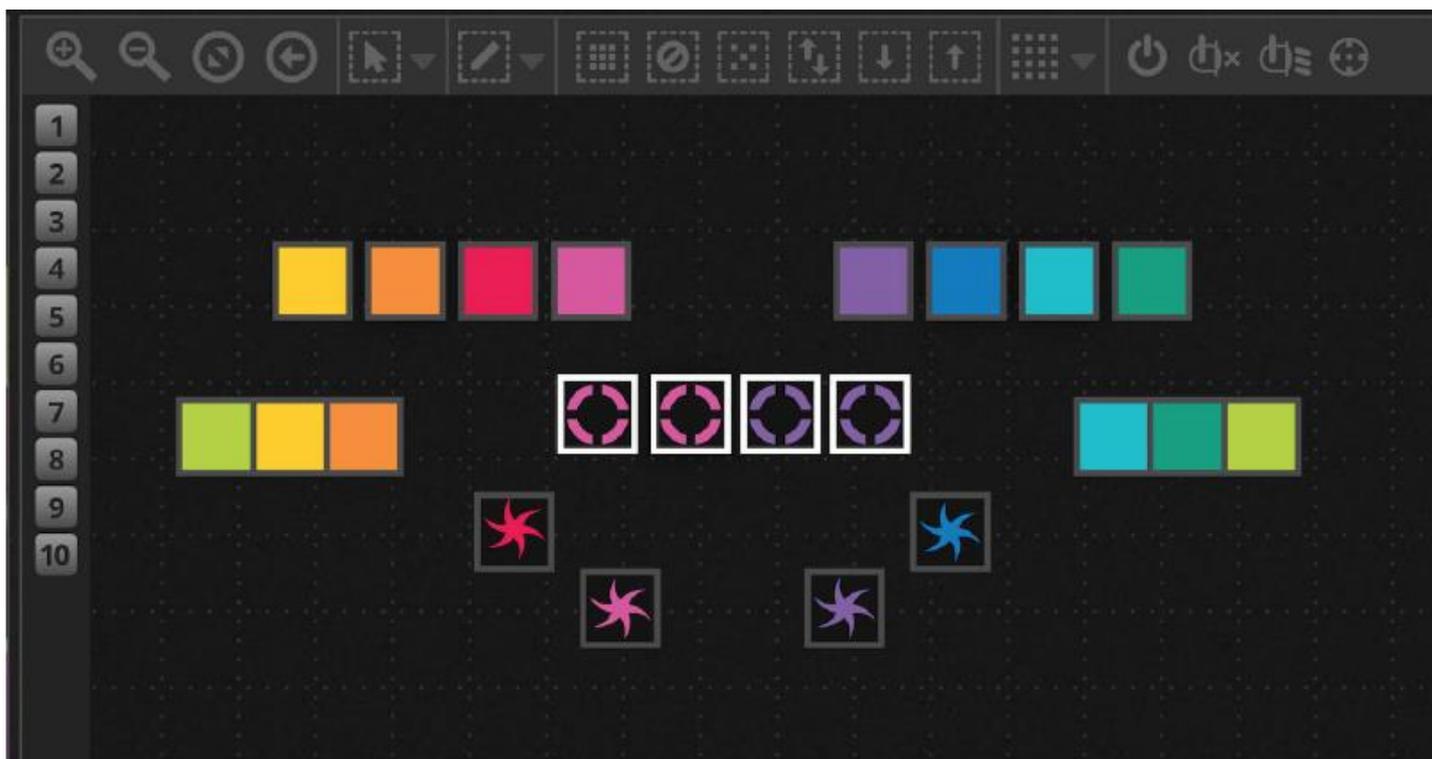


La pestaña del editor muestra ahora las escenas en una cuadrícula, en lugar de en una lista, lo que permite ver más escenas al mismo tiempo. Las propiedades de la escena son ahora más legibles, con un gráfico con una representación visual de los tiempos de fade in y fade out.

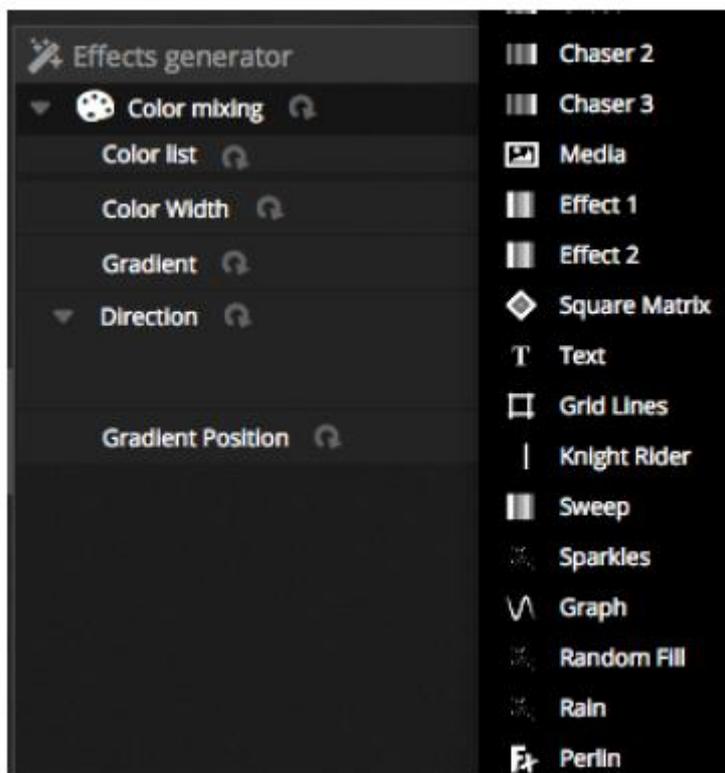


INTRODUCCIÓN (continuación)

Hay una nueva ventana de aparatos para que sea más fácil crear grupos, colocar aparatos y seleccionarlos.



La nueva XEEL (X-platform Effects Engine Library) da acceso a cientos de nuevos efectos, como una herramienta de efecto matriz que permite colocar un efecto en una capa sobre un rectángulo y arrastrarlo encima de las luces. Hay otras funciones, como efectos de audio y nuevas formas de curvas.

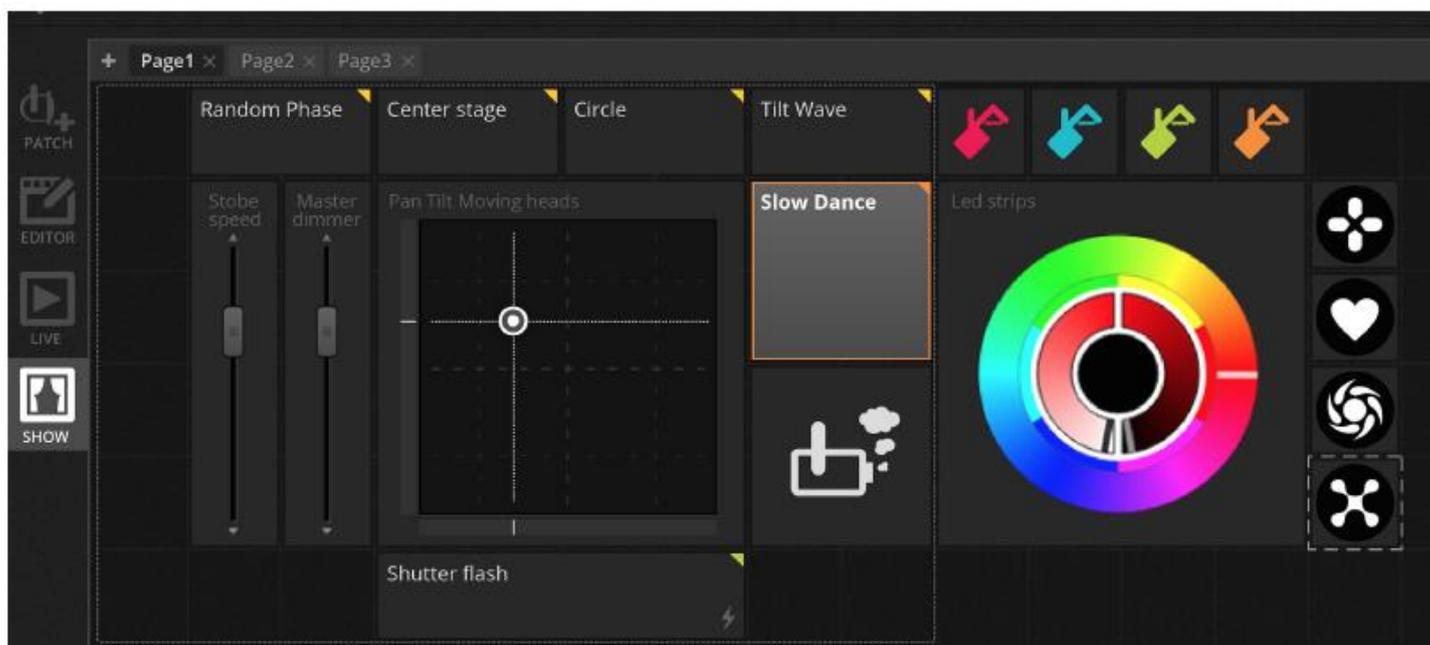


INTRODUCCIÓN (continuación)

Se ha hecho una limpieza en la pantalla de directo, con la nueva barra de herramientas Live, diseñada para pantallas táctiles y con un uso intuitivo. Cuenta con comandos de acceso rápido para restablecer el LTP del canal y las instantáneas en directo (sustituyendo a los botones de efectos).



El nuevo modo Show permite crear rápidamente una pantalla personalizada y usarlo con una pantalla táctil, o enviarlo a un iPhone/iPad o un dispositivo Android. Los comandos de emparejamiento se pueden ejecutar simplemente manteniendo pulsada la tecla Alt y haciendo clic en la parte del software que se desee vincular.
**Disponibile como mejora (carga adicional).*



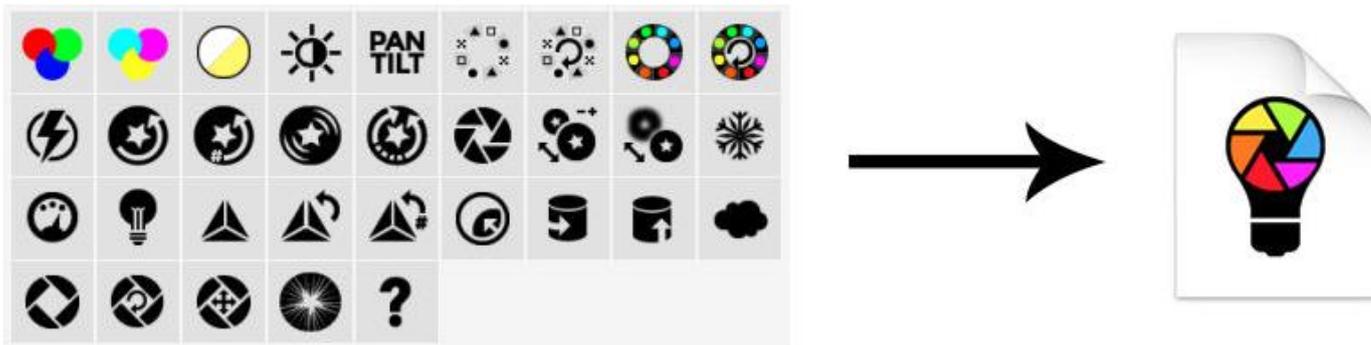
3. CONEXIONADO

3.1. Perfiles de aparato

Un perfil de aparato (al que a veces se hace referencia como «personalidad del aparato»), es un archivo que contiene toda la información sobre un aparato en particular. Esta se compone de:

- Información sobre el aparato: número de canales, tipo de lámpara, nombre, número de haces.
- Información sobre el canal: gobo, color, panorámica/inclinación, obturador, iris, zoom, etc.
- Información de la preconfiguración: los valores preconfigurados están dentro de un canal. Por ejemplo, gobo estrella, gobo línea, gobo abierto

my DMX 3.0 admite perfiles de aparato SSL2. Con el software va incluida una biblioteca de más de 15.000. Los perfiles se pueden crear y editar con Scan Library Editor. La precisión del perfil de aparato es muy importante; por ejemplo, si el canal «Atenuador» no está en el lugar correcto, no se verá un haz de luz cuando se haga clic en el botón de «Haz abierto» en myDMX 3.0.



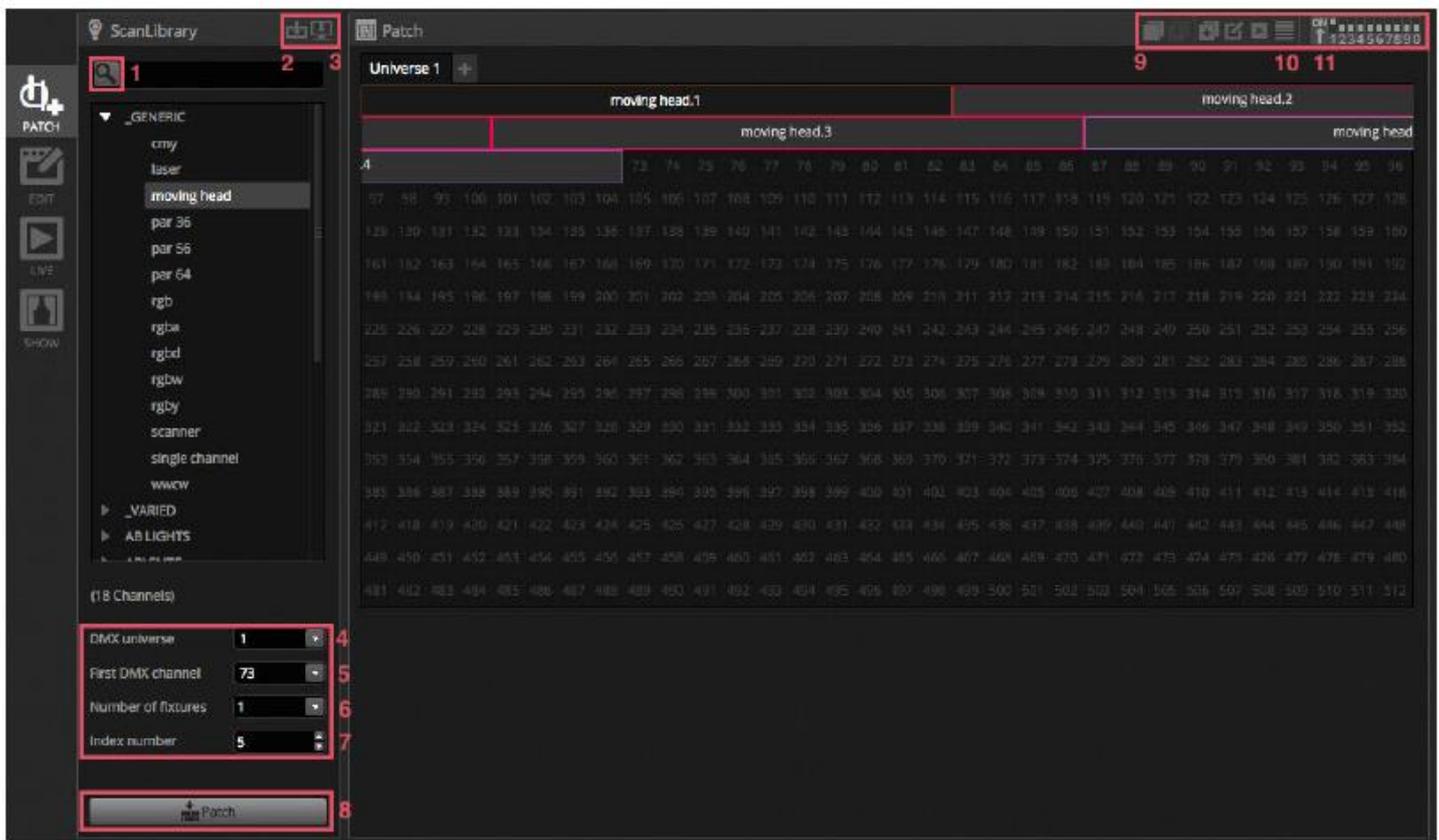
3.2. Conectar aparatos

Antes de empezar a programar, hay que conectar (o añadir) un aparato al software. Los aparatos se pueden escoger de la lista de Scan Library a la derecha de la pantalla de CONEXIONADO.

Para conectar un aparato, arrástrelo desde la izquierda y suéltelo en la cuadrícula de conexionado de la derecha, o seleccione un aparato de la izquierda y haga clic en el botón «Patch» (Conectar). Asegúrese de que la dirección a la que haya conectado el aparato coincide con la dirección real del aparato. El ejemplo siguiente muestra 4 cabezas móviles conectadas a las direcciones 1, 19, 37 y 55. La dirección se suele configurar con una pantalla digital en el aparato de iluminación mismo o a través de una serie de conmutadores DIP. Para saber qué conmutadores DIP hay que configurar en un aparato en particular, seleccione el aparato en la cuadrícula de conexionado y consulte el gráfico del conmutador DIP de la parte superior derecha.

1. Buscar un perfil.
2. Importar un perfil.
3. Buscar un perfil dentro de la biblioteca online.
4. Seleccionar un universo DMX.
5. Seleccionar un canal DMX de inicio.
6. Escoger cuántos aparatos conectar.
7. Escoger un número de índice para el aparato (los efectos se crean en el orden del índice cuando se hace clic en el botón de «Seleccionar todo» dentro de la ventana de aparatos).
8. Conectar.
9. Copiar/pegar/cambiar el nombre/duplicar o eliminar el aparato seleccionado.
10. Vista de lista
11. Vista de conmutadores DIP.

CONEXIONADO (continuación)



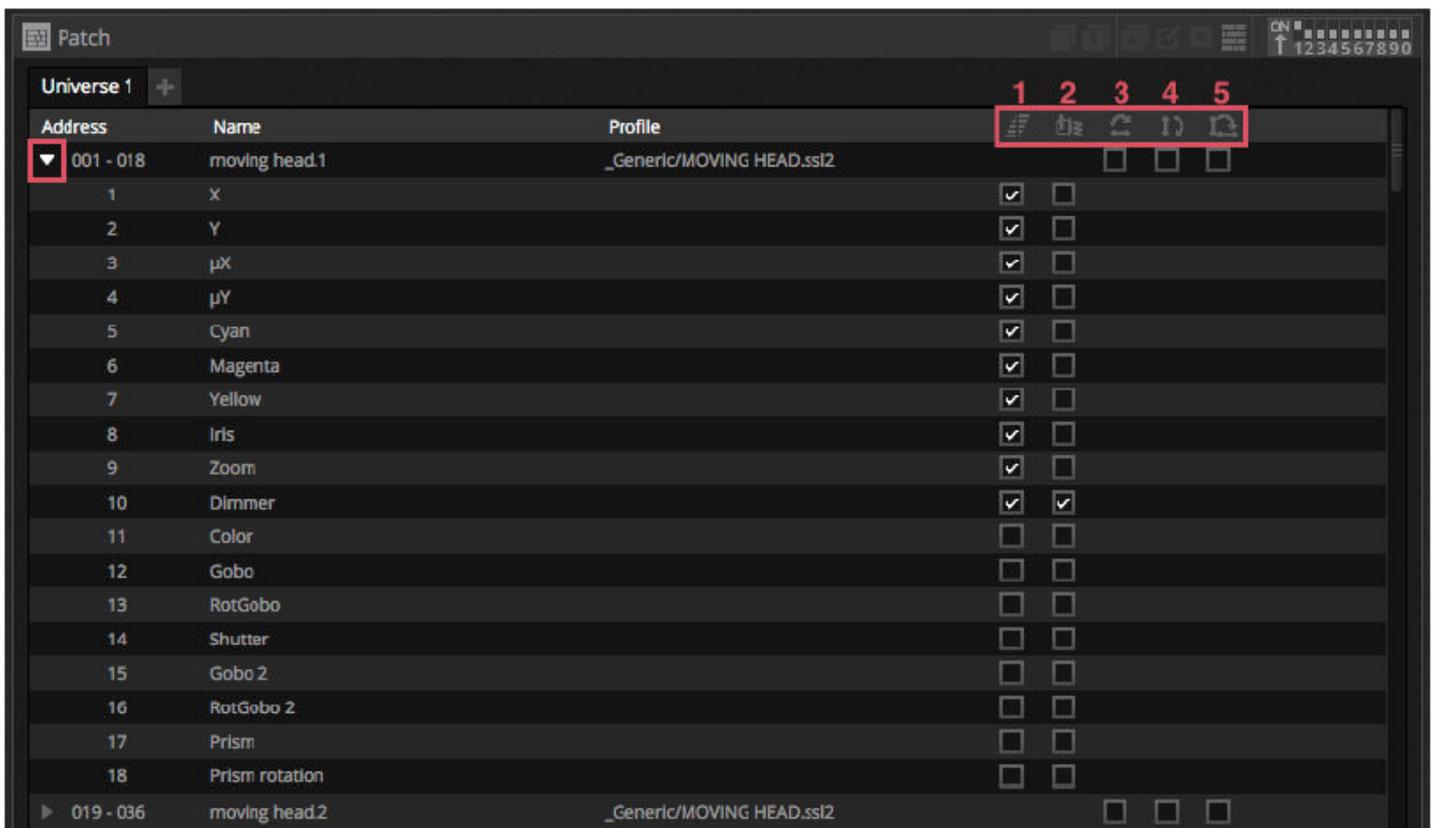
3.3. Propiedades del aparato

Para modificar la forma en que funciona un aparato en particular, haga clic en el botón de «Vista de lista». Aparece una lista de todos los aparatos conectados junto con su dirección DMX, nombre del aparato, nombre del canal y ubicación del perfil del aparato.

Para ver los canales utilizados para un aparato en concreto, haga clic en el triángulo a la izquierda de la dirección del aparato. Hay varias casillas de verificación a la derecha:

1. Habilitar/Deshabilitar el fading: determina si el canal sigue los tiempos de fade del paso.
2. Atenuador: determina si el canal se va a atenuar cuando cambie el atenuador maestro o el atenuador de escena.
3. Inversión panorámica: invierte la salida del canal de panorámica (cuando el canal esté en el valor 0, el software emitirá un valor de 255).
4. Inversión de inclinación: invierte la salida del canal de inclinación.
5. Intercambiar panorámica/inclinación: intercambia los canales de panorámica e inclinación. Cuando se modifique el canal de panorámica, el software emitirá los datos en el canal de inclinación, y viceversa.

CONEXIONADO (continuación)

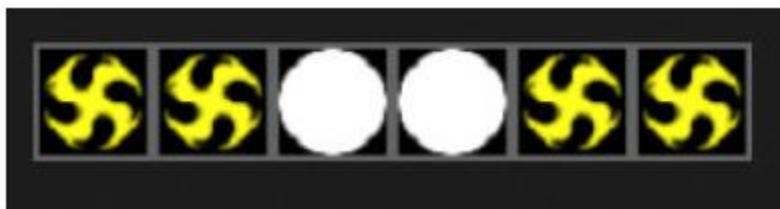


4. EDICIÓN

4.1. Colocar los aparatos de iluminación

Cada aparato de iluminación está representado por un cuadrado que se puede ver en la ventana de aparatos de la parte inferior derecha de la ventana principal. Los aparatos con varios haces de luz, como las barras LED, aparecen con varios cuadrados, cada uno representando un haz. Cada cuadrado puede mostrar la siguiente información (dependiendo de las características del aparato de iluminación físico):

- Atenuador
- Obturador/Estroboscopio
- Color
- Iris
- Gobo + Rotación de gobo



Desplazamiento por la ventana de aparatos

Cuando los aparatos están conectados, la posición y el nivel de zoom de la ventana de aparatos se puede configurar automáticamente para que todos los aparatos queden visibles.

Los siguientes botones de la barra de herramientas le permiten ajustar la posición y el nivel de zoom:

EDICIÓN (continuación)

1. Aumentar/Disminuir zoom
2. Cambia la escala y la posición de la ventana para que todos los aparatos queden visibles.
3. Restablece el zoom al nivel predeterminado, pero no cambia la posición.
4. Cambia entre los modos de selección de aparato y de posición de ventana.



Seleccionar aparatos

De forma predeterminada, se pueden seleccionar aparatos haciendo clic en los cuadrados o trazando un cuadrado que abarque varios aparatos (igual que se hace con los iconos en Windows Explorer or OS X Finder). También se pueden hacer selecciones múltiples manteniendo pulsada la tecla cmd en Mac o Ctrl en PC. Existen más opciones de selección:

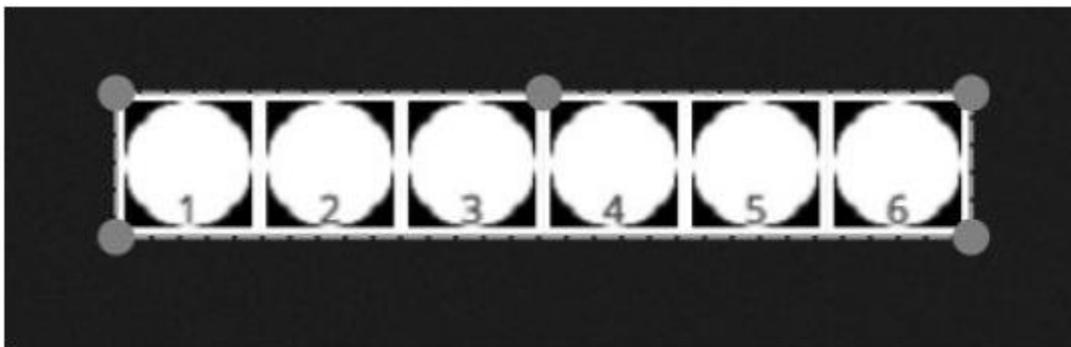
1. Selección libre: trace una forma alrededor de los aparatos que desee seleccionar arrastrando y soltando con el botón izquierdo del ratón.
2. Selección de bolígrafo: Dibuje una línea pasando por todos los aparatos que desee seleccionar.
3. Seleccionar todos los aparatos.
4. Deseleccionar todos los aparatos.
5. Seleccionar los aparatos impares (1, 3, 5, 7, etc.).
6. Invertir la selección.
7. Mueva la selección arriba y abajo seleccionando los aparatos anterior y siguiente en el orden en el que estén definidos en la ventana de conexionado.



Índice de aparatos

A medida que se seleccionan aparatos, aparece un número en la parte inferior del cuadrado. Este es el índice del aparato. Es importante seleccionar aparatos en el orden correcto cuando se trabaja con efectos, porque los efectos se generan en el orden del índice. Imagine que tiene una línea de aparatos y desea crear un efecto de píxeles en el que un arco iris se desplaza de izquierda a derecha. En este caso, asegúrese de que el índice de los aparatos va numerado de izquierda a derecha, como en el ejemplo de abajo. Cuando utilice los botones de selección rápida, los aparatos se indexarán en el orden especificado en la ventana de conexionado.

EDICIÓN (continuación)

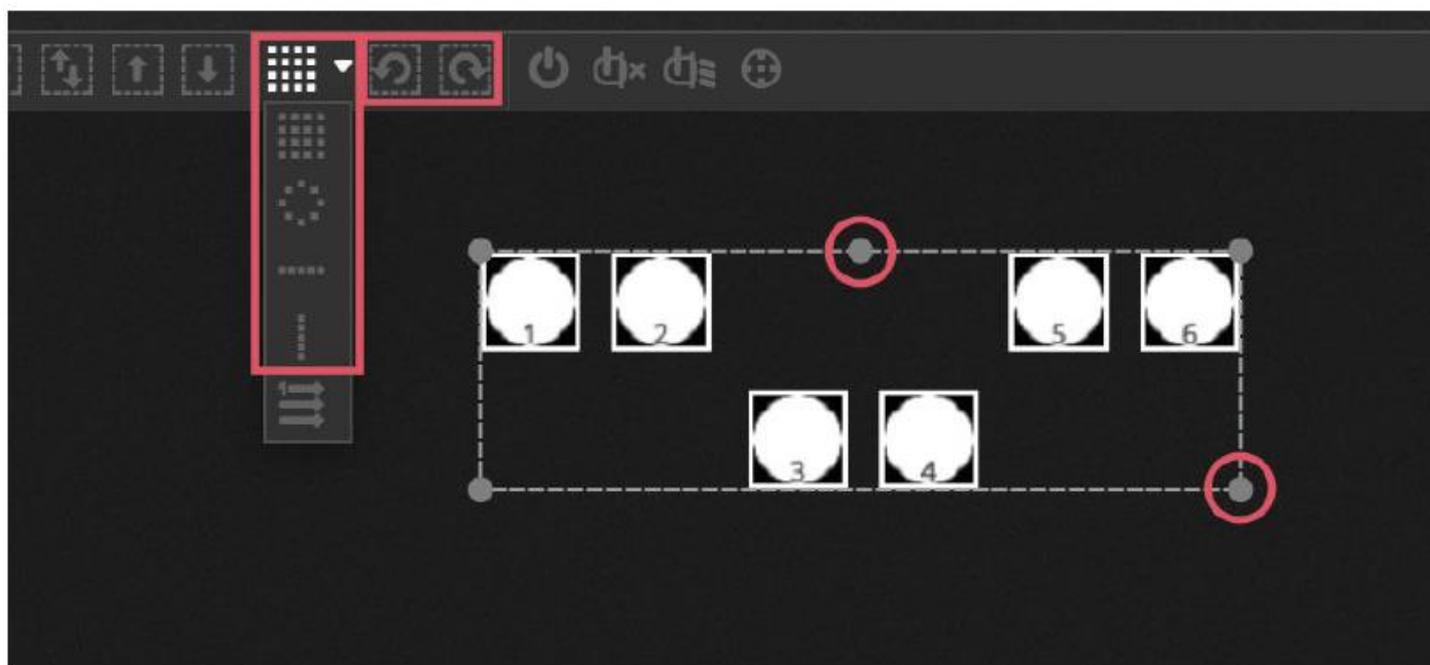


Disposición de los aparatos

Los aparatos se pueden colocar manualmente o arrastrando y soltando los cuadrados. Si se ha realizado una selección múltiple de aparatos, puede cambiar las posiciones relativas si ajusta la posición del cuadro con los círculos pequeños (como redimensionar una imagen). También se puede girar la selección arrastrando el círculo pequeño, en la parte central superior del perímetro de selección.

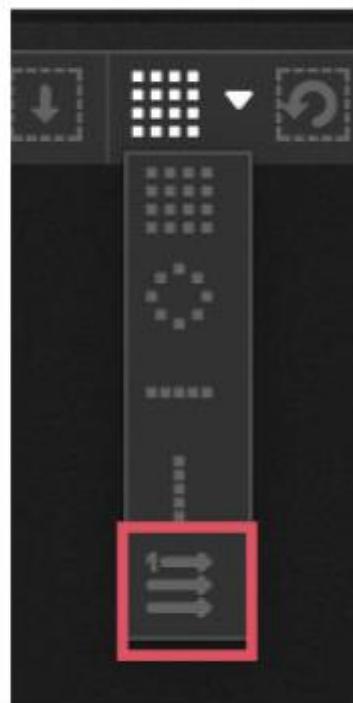
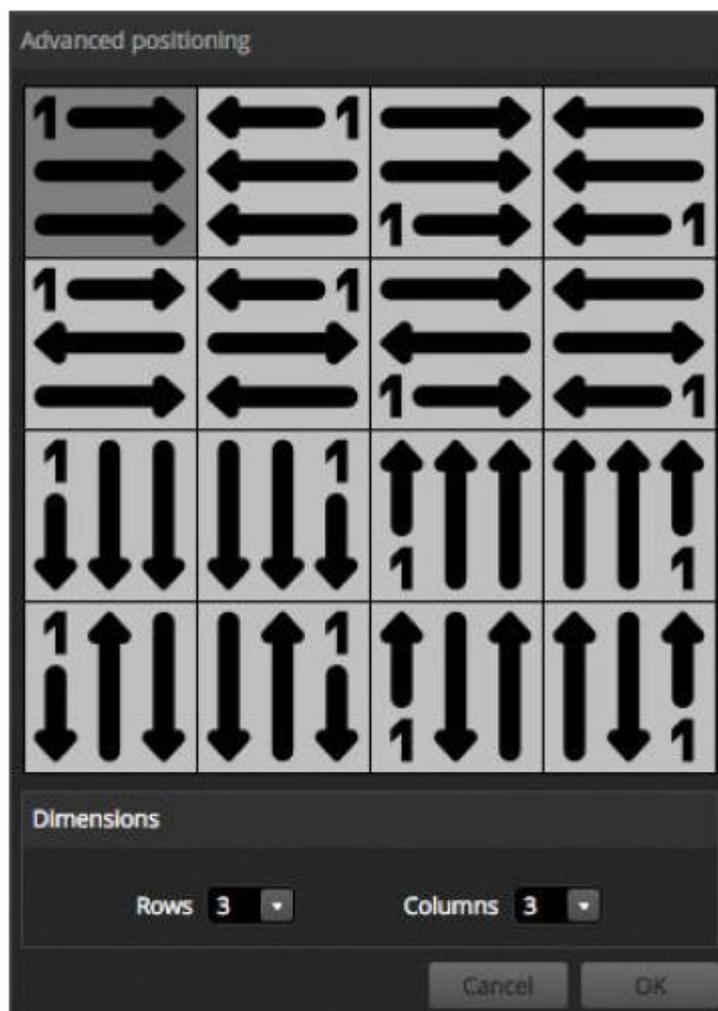
Se puede girar una selección de aparatos 45 grados a izquierda y derecha utilizando los iconos de rotación de la barra de herramientas.

Los aparatos se pueden colocar rápidamente en una línea, un círculo o una matriz haciendo clic en el icono de forma de la barra de herramientas.



Disposición de la matriz

Cuando los aparatos se colocan en una matriz, se sitúan de manera predeterminada en el orden del índice definido en la ventana de conexionado, de izquierda a derecha y de arriba abajo. Al mismo tiempo, myDMX 3.0 situará los aparatos en el cuadrado más cercano posible. Este orden de aparatos se puede cambiar seleccionando «Disposición avanzada». Los aparatos se pueden colocar rápidamente en varios órdenes diferentes seleccionando el orden adecuado, y el número de filas y columnas se puede seleccionar en la parte inferior de la ventana.

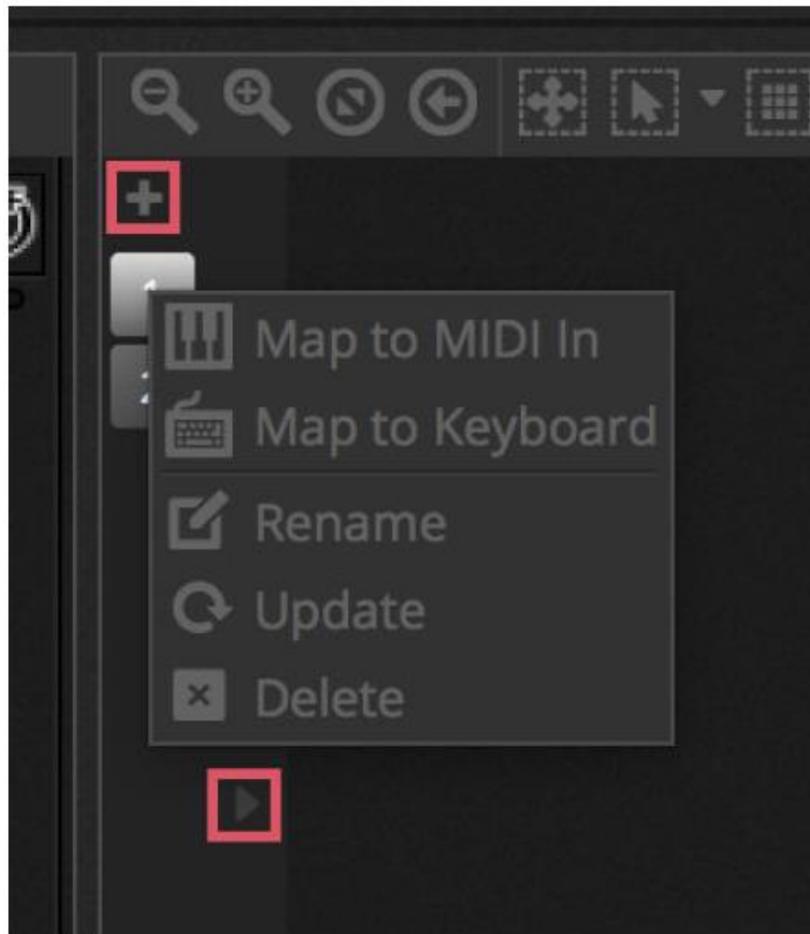


Grupos

Los aparatos se pueden agrupar en grupos para hacer una selección rápida. Un grupo también almacena el índice de aparatos, permitiendo formar varios grupos con distintos órdenes de indexado para obtener distintos efectos. Para crear un grupo, seleccione los aparatos que desee incluir en él y haga clic en el icono + de la izquierda de la ventana de aparatos. De forma predeterminada, los grupos van etiquetados como 1, 2, 3, etc. Para ver el nombre completo del grupo, haga clic en la flecha a la derecha para expandir la barra de grupos.

Hay otras opciones disponibles si se hace clic en el menú de grupos:

1. Mapear a entrada MIDI*: seleccionar el grupo con un mensaje MIDI. **Disponible como mejora (carga adicional).*
2. Mapear al teclado: seleccionar el grupo con el teclado.
3. Renombrar: Cambiar el nombre del grupo.
4. Actualizar: Actualiza los contenidos del grupo con la selección actual.
5. Eliminar: Quita el grupo.



4.2. Controlar los aparatos de iluminación

Los aparatos de iluminación se pueden controlar con deslizadores o con paletas. Para empezar, asegúrese de que hay una escena seleccionada y luego seleccione los aparatos que desee controlar. Hay una pestaña para cada tipo de aparato de iluminación en su show, y una pestaña «General» que muestra todos los aparatos (1). Utilice el botón «Mostrar haz de luz» en la parte superior de la ventana de aparatos para abrir el atenuador y configurar otros canales necesarios para ver el haz de luz (p. ej., obturador, iris, etc.). (2).

Arrastre un deslizador arriba y abajo para cambiar el valor del canal. Los canales se pueden configurar entre 0 y 255. El valor DMX del canal se muestra en la parte superior y al hacer clic sobre este valor se puede introducir el número manualmente. Para ver el valor como %, haga clic en el icono % de la parte superior izquierda de la ventana de deslizadores (3). Para saltar a una preconfiguración, (por ejemplo, un gobo en particular), haga clic con el botón derecho en la parte superior del canal y seleccione la preconfiguración de la lista (4).

Cada canal puede encenderse o apagarse haciendo clic en el botón de la parte inferior del deslizador. Si un canal está apagado, no se utilizará en la escena. Por tanto, si el mismo canal se utiliza en otra escena activa, el valor de salida permanecerá invariable. Si un canal se enciende y se configura a 0, el valor de salida cambiará a 0 cuando se active la escena.

EDICIÓN (continuación)



Controlar con las paletas

La pestaña de Paletas facilita el control de la funcionalidad de un canal particular. Hay una paleta disponible para cada efecto. Todos los efectos para el aparato seleccionado aparecen en la parte superior de la ventana. Haga clic en el efecto oportuno para desplazarse automáticamente a la paleta correspondiente.

Existen 3 tipos de paleta:

Panorámica Inclinación: el eje X de la cuadrícula controla el canal de panorámica y el eje Y controla el canal de inclinación. Mueva el cursor de la cuadrícula para controlar rápidamente; haga clic en una zona vacía de la cuadrícula y arrastre para controlar con mayor precisión. La sensibilidad a la presión se puede configurar desplazándose con la rueda del ratón mientras el cursor de ratón se encuentra sobre la cuadrícula, o moviendo el deslizador horizontal de abajo a la derecha. Arrastre los deslizadores arriba y abajo por la cuadrícula para ajustar la panorámica y la inclinación individualmente. Igual que con el cursor de la cuadrícula, al hacer clic en los cursores del deslizador controlará el canal rápidamente, y haciendo clic en un espacio vacío en el deslizador controlará el canal más lentamente y con mayor precisión. De forma predeterminada, todas las luces saltarán a los mismos valores de panorámica e inclinación al mover la cuadrícula. Si los aparatos se colocan en distintos sitios, se pueden mover con relación a los demás haciendo clic en el botón «Relativo». En este modo, aparecen varios puntos pequeños para indicar la posición de cada uno de los aparatos seleccionados. A la derecha del botón «Relativo» se encuentra el botón «Centrar», que se puede utilizar para colocar rápidamente todos los aparatos al 50% de panorámica e inclinación.

Color: la rueda de color se puede utilizar para controlar rápidamente los canales de RGB y CMY. Arrastre el cursor dentro de la rueda de color para configurar un color y arrastre el cursor en el deslizador circular para configurar el brillo. Dispone de otras ruedas de color haciendo clic en la rueda. La rueda de color HSV le permite tener control independiente de los valores de tono, saturación y brillo. Haga clic alrededor de la rueda de color para saltar a un color, arrastre el cursor para cambiar rápidamente el tono/saturación/brillo o arrastre a un espacio vacío para ajustar el color con mayor precisión. Si hace clic en el centro de la rueda, aparecerá la ventana de propiedades del color del sistema operativo, lo que permite escoger colores de los distintos controles, además de un cuentagotas para seleccionar el color de un píxel en la pantalla. También se pueden introducir aquí valores RGB y HSV.

Otros: otros canales muestran una lista de sus preconfiguraciones junto con un deslizador que sirve para controlar el rango de la preconfiguración. Por ejemplo, si se selecciona una preconfiguración de «Pulso iris», el deslizador puede controlar la velocidad del pulso iris.

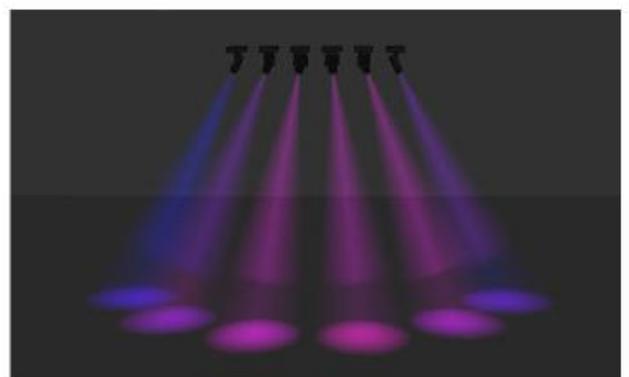
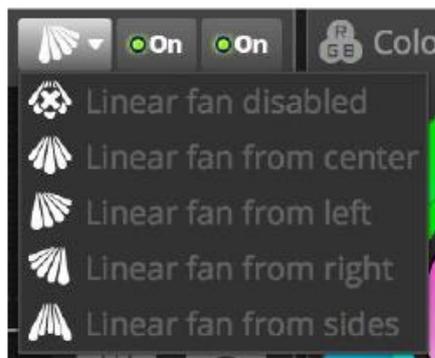
EDICIÓN (continuación)



Crear degradados y abanicos lineales

Además de configurar valores fijos con las paletas, también es posible configurar un rango de valores para una selección de aparatos. Por ejemplo, se puede configurar un abanico de haces sobre una selección de aparatos móviles, o un degradado de color a lo largo de una tira LED. En myDMX 3.0 los denominamos «abanicos lineales». Para crear un abanico lineal, seleccione el tipo de abanico de la lista desplegable y configure luego los valores de inicio y final.

La imagen de abajo muestra la forma de crear un abanico de haces. En este caso, por lo general es mejor seleccionar «Abanico lineal desde la izquierda». Esto significa que este aparato se configurará para la primera posición, el último aparato se configurará para la última posición, y los aparatos entre medias se calcularán automáticamente.

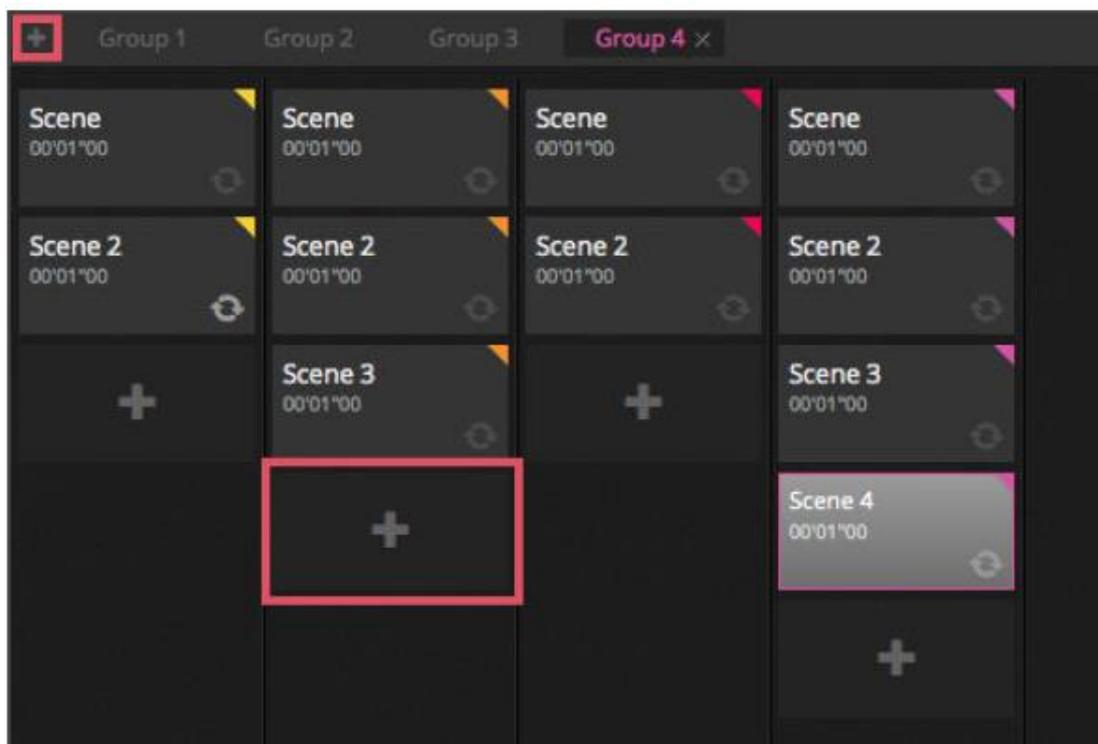


EDICIÓN (continuación)

4.3. Crear escenas

Cuando se configuran canales en el Editor, los valores se almacenan en escenas. Una escena puede tener un «look» estático (por ejemplo, todos los aparatos colocados en el centro de la sala en rojo) o dinámico (por ejemplo, aparatos cambiando de color con un efecto arco iris). Las escenas se organizan en grupos. De forma predeterminada, se puede reproducir una sola escena al mismo tiempo en cada grupo. Los grupos están diseñados para apilarse, por ejemplo, puede haber un grupo para efectos de color, un grupo para efectos de movimiento, un grupo para efectos de estroboscopia, etc.

Las escenas se organizan en una vista de cuadrícula con los grupos dispuestos en columnas. Haga clic en el «+» grande para añadir una escena a un grupo. Haga clic en el «+» pequeño de la parte inferior izquierda para crear un grupo nuevo.



Pasos

Una escena tiene 1 o más pasos. Cada paso almacena un «look» estático. Se puede conseguir un efecto dinámico añadiendo varios pasos con tiempos de fade y de espera. Para crear un nuevo paso, haga clic en el botón «+» (1). Según cambian todos los deslizadores y paletas, los datos se almacenan inmediatamente en el paso seleccionado. Los tiempos de fade y de espera se pueden cambiar mediante un doble clic en un paso. El ejemplo siguiente muestra una escena con 4 pasos, con un tiempo de fade de 2 segundos y un tiempo de espera de 1 segundo. En este caso, los valores se mantienen, o «se congelan» durante 1 segundo, y luego gradualmente se mueven a los siguientes valores durante 2 segundos. Cuando se alcanza el paso final, la escena vuelve en bucle al primer paso. Para obtener la vista previa de una escena, haga clic en el botón de «Reproducción» (2).

Se pueden editar varios pasos a la vez. Para ello, seleccione un paso, mantenga pulsado Ctrl (PC) o Cmd (Mac) y seleccione los pasos que desee modificar. Se puede modificar también un rango de pasos seleccionando el primer paso del rango, manteniendo pulsado Mayús y luego seleccionando el paso final. Para modificar los tiempos de fade y de espera de una selección de pasos, continúe pulsando Mayús, Ctrl o Cmd mientras hace doble clic en el paso, o haga clic en el botón de «Ajustes de tiempo» (3). Los pasos se pueden reorganizar también arrastrando y soltando. Para eliminar un paso, pulse la tecla Supr/Retroceso, o haga clic en el botón de «Eliminar paso» (4).

EDICIÓN (continuación)

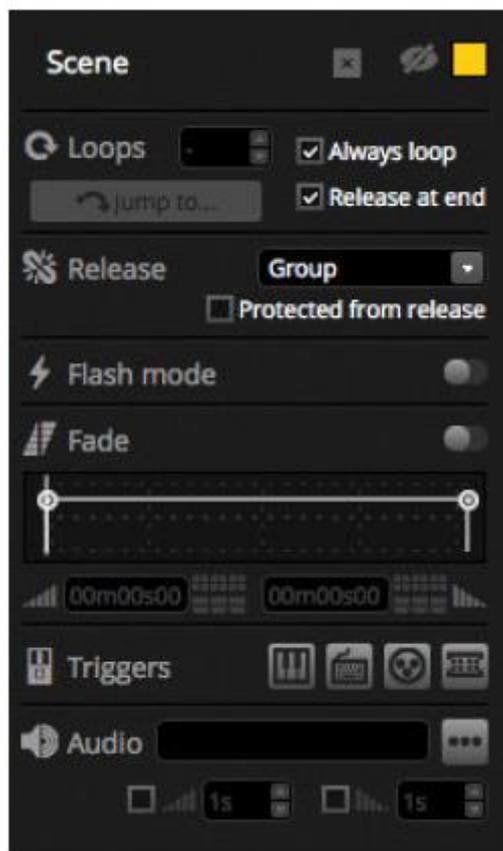
#	Fade Time	Hold Time
1	00m02s00	00m02s00
2	00m02s00	00m02s00
3	00m02s00	00m02s00
4	00m02s00	00m02s00

Propiedades de la escena

Las propiedades de la escena seleccionada aparecen a la derecha de la ventana del editor. Más abajo hay una descripción de cada propiedad.

1. Nombre de la escena: escoja un nombre para su escena. Los 3 botones de la derecha borran el nombre de la escena, muestran u ocultan la escena en la pestaña LIVE y permiten cambiar el color del botón de la escena.
2. Bucles: determinan cuántas veces se reproducirá una escena. Si los bucles se establecen en 1, la escena se reproducirá 1 vez. «Siempre en bucle» dejará en bucle la escena indefinidamente hasta que se libere. «Liberar al final» liberará la escena una vez haya terminado el bucle.
3. Saltar a...: determina la escena que se reproducirá después de que la escena haya terminado de reproducirse. Esta puede ser otra escena en el archivo de show o la siguiente escena.
4. Liberar: el modo de liberar determina lo que sucederá a todas las demás escenas del show cuando se reproduce la escena seleccionada. Existen 4 modos de liberación.
 1. Apagado: no se libera ninguna otra escena.
 2. General: se liberan todas las escenas.
 3. Grupo: se liberan todas las escenas dentro del mismo grupo.
 4. Todo excepto el grupo: se liberan todas las escenas del show excepto las que estén en el mismo grupo.
5. Impedir la liberación: la escena está siempre en reproducción a menos que se detenga manualmente.
6. Modo flash: la escena se reproducirá cuando se haga clic en ella y se detendrá cuando se suelte el ratón/tecla del teclado.
7. Fade: establece tiempos de fade in y fade out para la escena.
8. Disparadores: configura un disparador MIDI*/teclado/puerto para la escena (véase el tema Disparadores para más información). **Disponible como mejora (carga adicional).*
9. Audio: seleccione un archivo de audio para reproducir cuando se dispare la escena, junto con sus tiempos de fade in y fade out.

Nota: Al hacer clic en el botón de la esquina superior derecha guardará la configuración actual como la predeterminada y se creará una nueva escena.

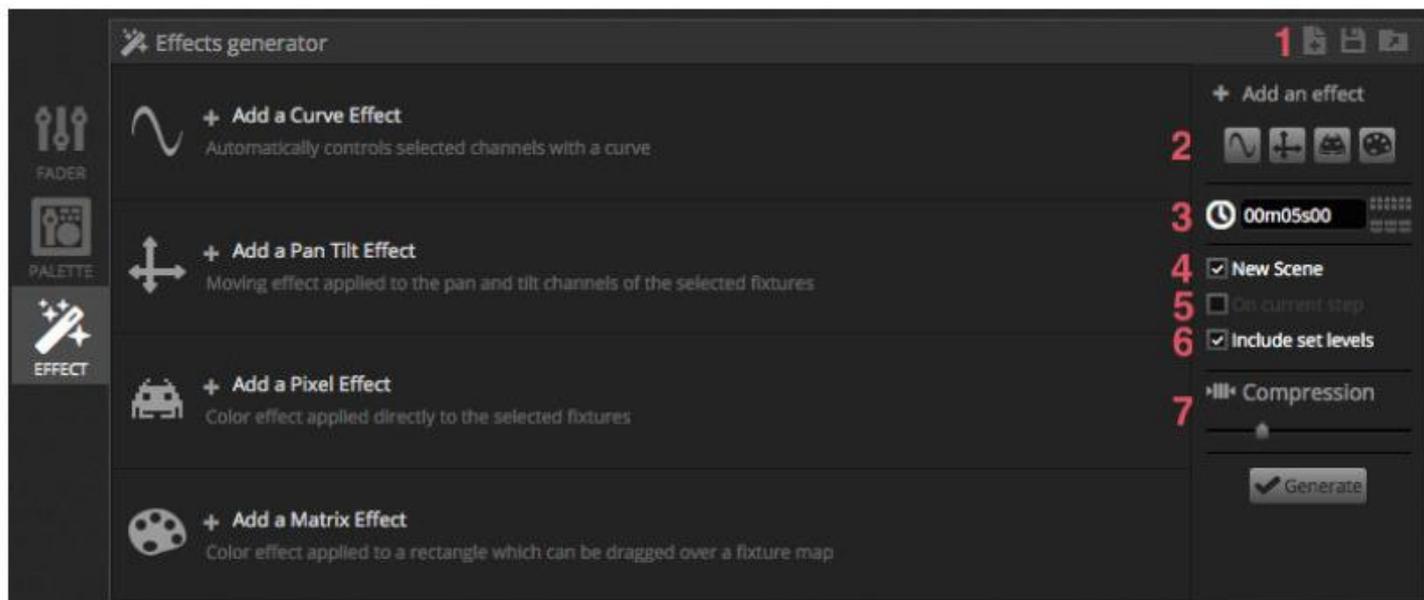


4.4. Crear efectos

myDMX 3.0 incluye un potente generador de efectos llamado XEEL. XEEL contiene cientos de efectos que se pueden aplicar rápidamente a una selección de aparatos y generarse en pasos sin tener que añadir cada paso individualmente. Para crear un efecto:

- Seleccione los aparatos que desee incluir en el efecto.
- Seleccione 1 de los 4 tipos de efecto.
- Ajuste las propiedades.
- Haga clic en el botón de «Generar».

1. Se pueden cargar y guardar preconfiguraciones de efectos personalizadas.
2. Se puede escoger uno de los 4 tipos de efectos (más información más adelante).
3. Se puede escoger la longitud del efecto.
4. Los efectos se pueden generar dentro de una nueva escena vacía o en la escena existente.
5. Si se selecciona «En el paso actual», el efecto empezará en el paso actualmente seleccionado.
6. «Incluir niveles configurados» incluirá cualquier nivel configurado de deslizador o paleta en cada paso de la escena generada.
7. La compresión reducirá el número de pasos utilizados en el efecto generado. Esto es especialmente útil si hay que editar los pasos individuales después de generar el efecto, o si la escena se va a escribir a la memoria independiente* de un aparato en el que el espacio de memoria sea limitado. Esta característica es útil también si el software es está usando en modo exprés, en el que el número máximo de pasos es limitado. **Disponible como mejora (carga adicional).*



Curva

Con el efecto de curvas, se pueden usar fórmulas matemáticas básicas para ajustar un canal. Los tipos de curva se pueden seleccionar aquí (4). Los canales se pueden seleccionar aquí (2). Además de controlar un canal específico, también es posible poner una curva al brillo general, tono y saturación de un aparato de iluminación. En la imagen de abajo, el nivel del color rojo se ajusta con una senoide.

El comportamiento de la curva se ajusta con los deslizadores.

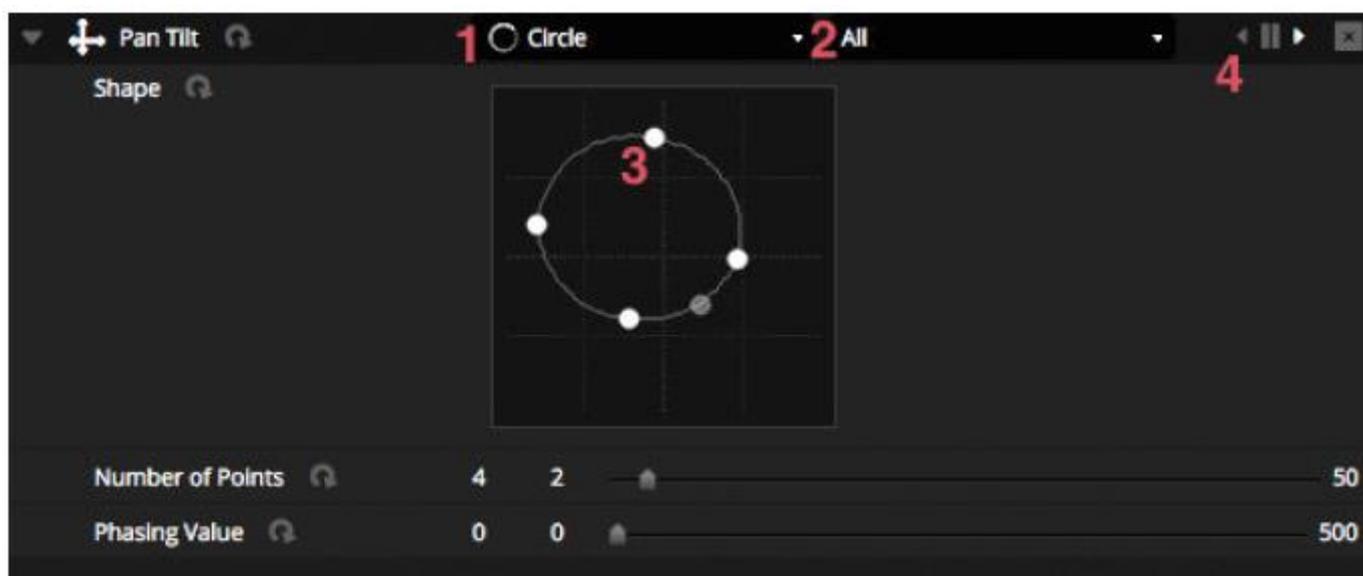
- Cambie la frecuencia de la curva ajustando la tasa, lo cual acelerará el patrón.
- Ajuste el tamaño para estirar la curva.
- Mueva la curva adelante y atrás ajustando la gradación, y ajuste la compensación para mover la curva arriba o abajo.
- Ajuste el valor de gradación para compensar la posición del efecto en cada aparato. Para que la gradación funcione correctamente, el software debe conocer el orden en el que colocar los aparatos. Para más información sobre cómo configurar un índice de aparatos, consulte el tema «Disponer los aparatos de iluminación».



Panorámica Inclinación:

Este efecto se puede usar sobre cualquier aparato con canales de panorámica e inclinación. Permite crear patrones en movimiento de forma sencilla.

- Abra el haz de luz haciendo clic sobre el botón «Haz encendido» de la barra de herramientas en la ventana de aparatos. Esto le permite ver sus aparatos según va ajustando la posición. Esto solo se guardará como parte del efecto si se marca «Incluir niveles configurados».
- Seleccione la forma que desee crear aquí (1).
- Si tiene un aparato con múltiples haces, seleccione el número de haces aquí (2).
- Altere la forma arrastrando los puntos. Mueva la forma completa haciendo clic en un espacio vacío en la cuadrícula.
- Haga clic con el botón derecho para eliminar un punto.
- Haga doble clic para añadir un punto o ajuste el deslizador de «Número de puntos».
- Se puede añadir gradación para crear un efecto «onda».
- El efecto se puede invertir o pausar aquí (4). Por ejemplo, se pueden apilar dos efectos de panorámica e inclinación e invertir uno de ellos para conseguir un efecto de movimiento simétrico.
- Para cambiar la velocidad del efecto, ajuste el tiempo del efecto a la derecha.

**Píxel**

El efecto de píxel mezcla colores para crear efectos de gran vistosidad muy rápidamente.

- Seleccione un tipo de efecto de píxel (1).
- Haga doble clic en uno de los cuadrados coloreados para ajustar un color usado dentro del efecto. Los colores se pueden eliminar con un clic con el botón derecho y seleccionando «Eliminar».
- Otras opciones dependen del efecto de color seleccionado.
- Si hace clic aquí (2), se abrirá el cuadro de herramientas de efectos, donde dispondrá de otros ajustes de manipulación de efectos de alto nivel. Entre ellos, imagen especular del efecto, difuminado, escala de grises, estiramiento y escalado.



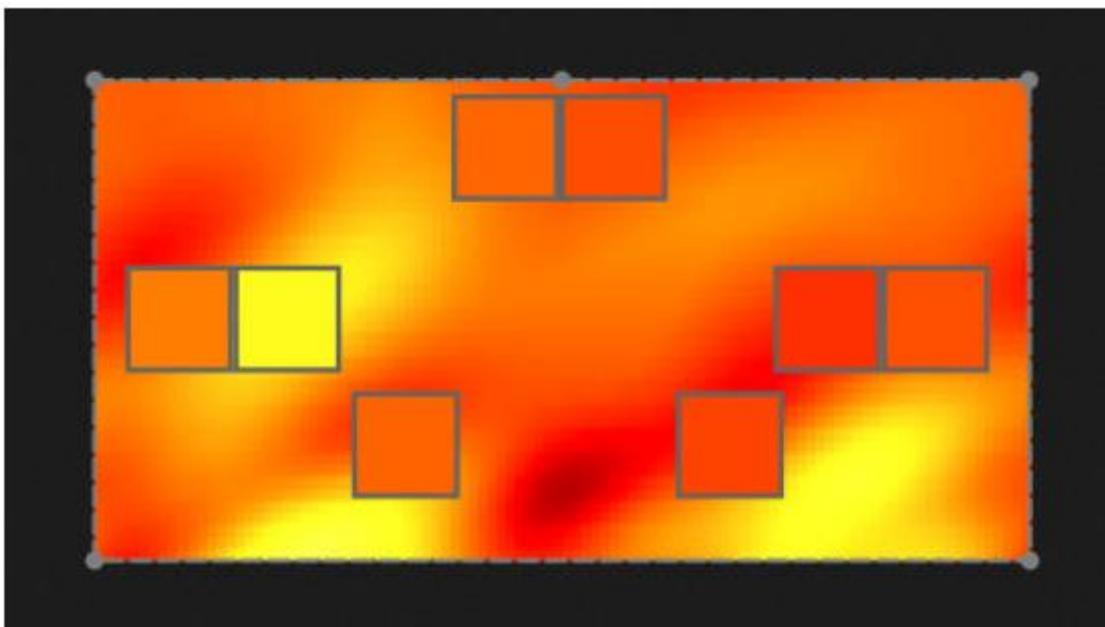
Matriz

Los efectos de matriz son efectos de vídeo diseñados para el mapeo de píxeles. Cuando se cree un nuevo efecto de matriz, aparecerá dentro de la ventana de aparatos en un rectángulo. Este rectángulo se puede arrastrar sobre los aparatos de iluminación, redimensionarse y girarse.

Todos los tipos de efectos disponibles dentro del efecto de píxel están disponibles dentro del efecto de matriz; aunque un efecto de matriz ignora cuántos aparatos se están usando, así que efectos como secuencias o «coche fantástico» no serán tan precisos.

Se incluyen varios tipos de efectos adicionales como parte del efecto de matriz.

- Patrones de audio, como «Gráfico de barras» o «Vúmetro», le permiten manipular patrones con una señal de audio entrante.
- El efecto rebote le permite escoger distintas formas para rebotar por la zona mapeada.
- Los efectos multimedia le permiten escoger una imagen o un vídeo que se reproduzca en la zona mapeada.
- Utilice el efecto de texto para que el texto aparezca o se desplace por la zona mapeada.

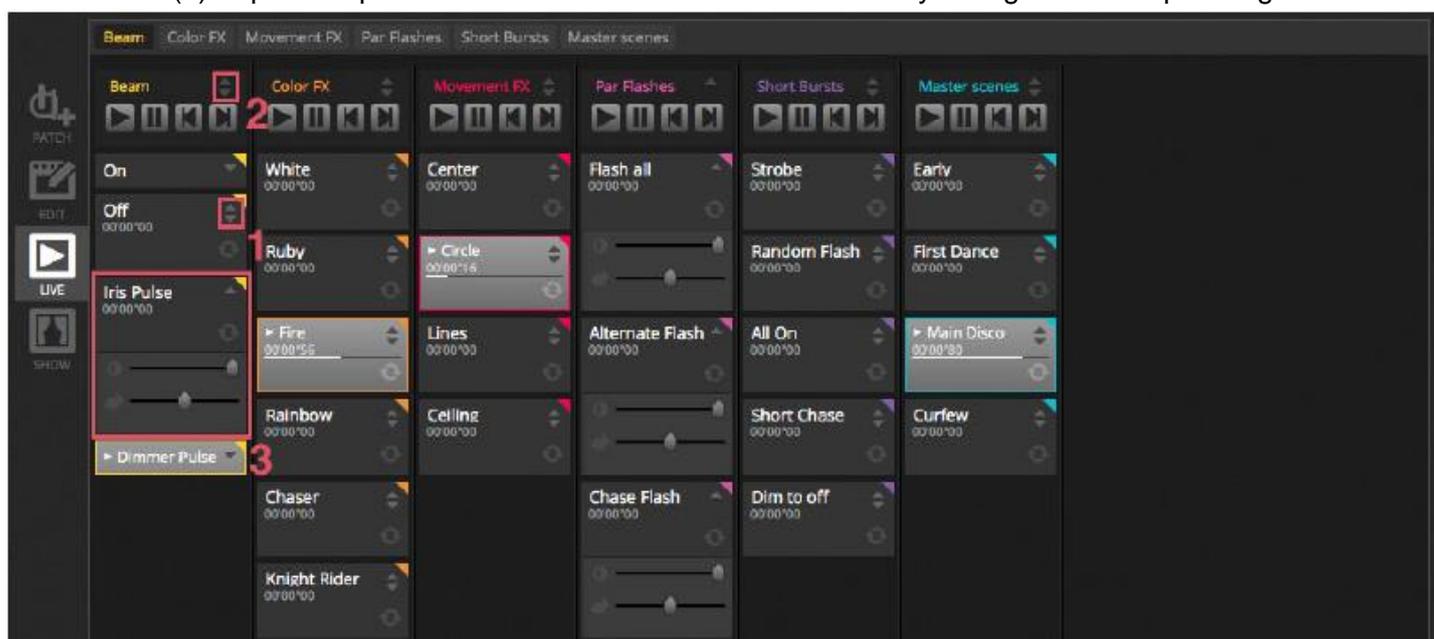


5. LIVE

5.1. Controlar un show en directo

La pantalla Live es en la que se controla el show. El ejemplo siguiente muestra varias escenas que se ejecutan al mismo tiempo. Mientras las escenas utilicen distintos canales, se pueden apilar o mezclar. Si se dispara una escena que utiliza los mismos canales que una escena que ya se esté reproduciendo, la última escena tendrá prioridad sobre las demás.

Las escenas se pueden visualizar en 3 tamaños. Al hacer clic en las flechas arriba y abajo cambiará el tamaño de la escena (1), y al hacer clic en las flechas del encabezado del grupo se expandirán o se contraerán todas las escenas del grupo (2). Cuando una escena se configura en su tamaño mayor, aparecerán dos deslizadores horizontales (3) El primero permite cambiar la velocidad de la escena y el segundo sirve para regular el brillo.



Saltar entre escenas

Cada grupo contiene 4 iconos:

- Reproducción: para empezar a reproducir un grupo de la 1ª escena.
- Pausa: para congelar la salida actual de la escena en reproducción.
- Anterior/Siguiente: para saltar a la escena anterior o siguiente dentro del grupo. Si se está reproduciendo la 1ª escena del grupo y se marca «Anterior», saltará a la última escena. Si se está reproduciendo la última escena del grupo y se marca «Siguiente», saltará a la 1ª.

Un grupo se puede tratar como una lista de referencia tradicional, con el botón «Siguiente» comportándose como un botón «IR A». Se pueden asignar atajos al botón «Siguiente» del grupo dentro de las preferencias del software.

También es posible saltar todas las escenas hacia adelante y hacia atrás utilizando los iconos de la barra de herramientas Live, a la derecha de la pantalla.



La barra Live

En la zona a la derecha de la pantalla Live se encuentra la barra Live, además de un atenuador maestro. El atenuador maestro tiene preferencia sobre el los canales de color y atenuador de todas las luces. Es una forma rápida de atenuar en conjunto toda la instalación.

Los 8 botones Live de la parte superior le permiten:

- Saltar adelante y atrás entre escenas.
- Poner en pausa el espectáculo completo
- Oscurecer todos los aparatos de iluminación.
- Habilitar y deshabilitar conjuntamente las transiciones (fade) entre escenas
- Bloquear el software (útil cuando se va a dejar solo el ordenador)
- Tomar instantáneas en directo

Otras opciones de los botones de la barra Live son los botones para restablecer las ediciones en directo y administrar las BMP/Pulsos. Esto se explica en los temas «Editar un show en directo» y «Audio».



LIVE (continuación)

5.2. Editar un show en directo

Todo el mundo necesita editar su show en algún momento, sea para tomar control manual temporalmente o para ajustar el color dentro de una escena.

Hay varias formas de controlar el show, además de reproducir las escenas.

Saltar de vuelta al editor

Si hace clic en la pestaña del editor mientras se reproduce un show, las mismas escenas permanecerán activadas y el show continuará. La única diferencia es que todos los canales utilizados en la escena y pasos seleccionados tendrán prioridad sobre el show actualmente en ejecución. Si desea bloquear la salida DMX de la escena que esté editando en ese momento, haga clic en el botón «Modo ciego» de la parte superior derecha de la cuadrícula de la escena. Si quiere saber si el modo ciego está habilitado mientras se encuentra en las pestañas Live o Show, esta opción se puede configurar también dentro del menú del editor.

**Disponible como mejora (carga adicional).*

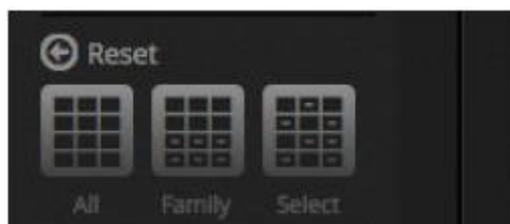
Crear ediciones en directo

Para crear una edición en directo, seleccione varios aparatos y haga clic en cualquier deslizador o paleta. El estado cambia de ON/OFF a LTP. LTP significa «el último tiene prioridad». Esto quiere decir que el último cambio tendrá siempre preferencia. Cuando mueva el deslizador, se quedará en el valor que configuró hasta que se dispare una escena que utilice el mismo canal. Las ediciones LTP no se almacenan en escenas, sino que se colocan en capas por encima de las escenas. Las ediciones en directo se pueden restablecer con un clic en uno de los 3 botones de «Restablecer» de la barra de herramientas Live.

Todo: restablece todas las ediciones en directo del show.

Familia: restablecer todas las ediciones en directo de la pestaña de la familia seleccionada.

Selección: restablece todas las ediciones en directo de los aparatos seleccionados.



Crear instantáneas

Se puede tomar una instantánea estática del show y guardarla dentro de una nueva escena. Para ello, haga clic en el icono de la cámara en la barra de herramientas Live. Se puede guardar una instantánea de todo (1) o solamente de las ediciones LTP (2). Se creará una nueva escena dentro del grupo seleccionado.



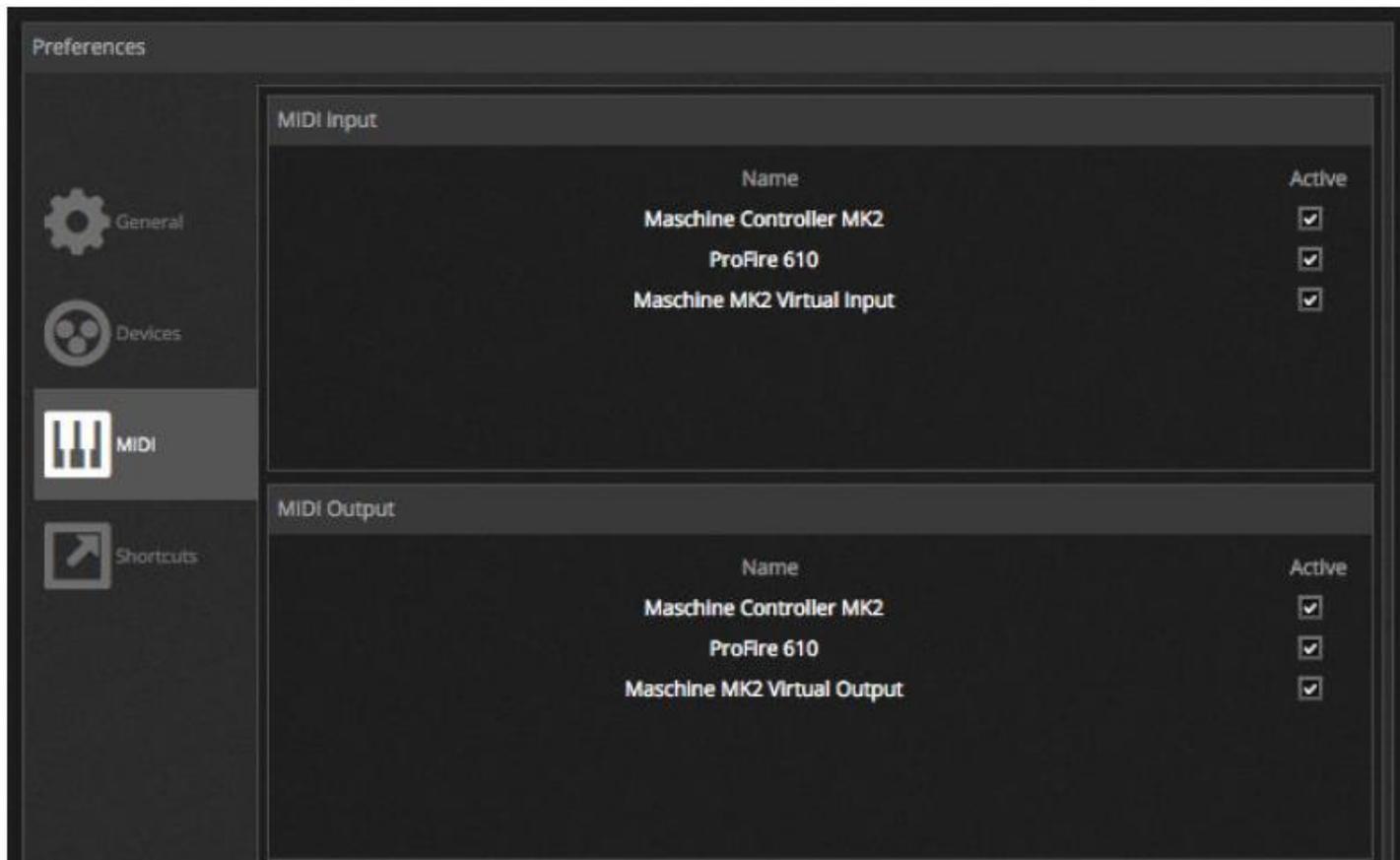
5.3. MIDI*

MIDI es el acrónimo de «Musical Instrument Digital Interface» y es un sistema que se utiliza para comunicar entre sí distintos dispositivos dentro de la industria audiovisual. Muchas partes del software se pueden controlar con un controlador MIDI, como las escenas y los deslizadores. **Disponible como mejora (carga adicional).*

Los dispositivos MIDI se conectan normalmente con un cable USB o a través de una interfaz USB-MIDI con un cable DIN. Una vez conectado el dispositivo e instalados sus drivers, el dispositivo MIDI se puede seleccionar en la ventana de Preferencias.

LIVE (continuación)

El software también puede enviar MIDI a la entrada MIDI del controlador MIDI. Algunos controladores MIDI son capaces de interpretar estos datos para encender luces internas y mover deslizadores con motor. Asegúrese de seleccionar los dos dispositivos MIDI, tanto de entrada como de salida.



Para emparejar un dispositivo MIDI con una escena, haga clic en el botón de activación MIDI en la ventana de Propiedades de la escena, o haga clic con el botón derecho en una escena en directo y seleccione «Mapear a entrada MIDI». Entonces aparecerá la ventana de activación MIDI. Pulsando el botón correspondiente del controlador MIDI, se mapeará automáticamente el comando.



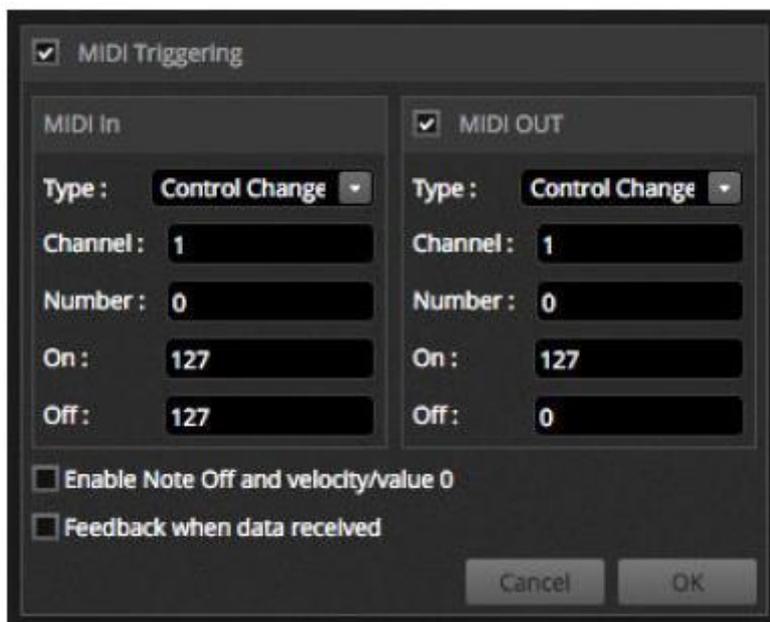
LIVE (continuación)

Mapeo de botón avanzado

Es posible cambiar los componentes individuales del mensaje MIDI. El mensaje MIDI entrante se puede especificar a la izquierda y el mensaje MIDI de salida se especifica a la derecha.

Las opciones son:

- Tipo: el tipo de mensaje MIDI. Tenga cuidado con los comandos de liberación de botón. Algunos controladores utilizan NoteON - 0 y otros utilizan NoteOff - 127. En el segundo caso, se debe utilizar un mensaje tipo Note On/Off.
- Canal: El número de canal, entre 1-16.
- Número: El número Note/CC/PC entre 0-127.
- On: El valor que se usará para reproducir la escena.
- Off: El valor que se usará para detener la escena.
- Habilitar Note Off y velocidad/valor 0: el software solo escuchará mensajes Note Off y mensajes que contengan el valor 0 si esto se marca.
- Información cuando se reciben datos: marque esta casilla si necesita que el software envíe el mensaje MIDI OUT cuando el controlador MIDI active el botón. Por ejemplo, esto es necesario en un controlador AKAI APC, porque el hardware no enciende sus LED a menos que se lo indique un mensaje MIDI entrante. Un Behringer BCF2000, en cambio, no lo necesita, ya que el controlador enciende su propio LED. Tenga cuidado con esta opción, puesto que algunos controladores devuelven repetido el mensaje entrante, en cuyo caso se puede crear un bucle MIDI infinito.



MIDI OUT

La mayor parte del tiempo, el valor MIDI OUT es el mismo que el valor MIDI IN. Por eso, cuando un comando se aprende automáticamente, el software aprenderá el mismo mensaje para IN y para OUT. Sin embargo, algunos controladores responden de forma diferente, dependiendo de su valor OUT. Por ejemplo, un AKAI APC Mini cambiará el color con el que se ilumina su botón dependiendo del valor «On» que reciban.

Mapeo de deslizador avanzado

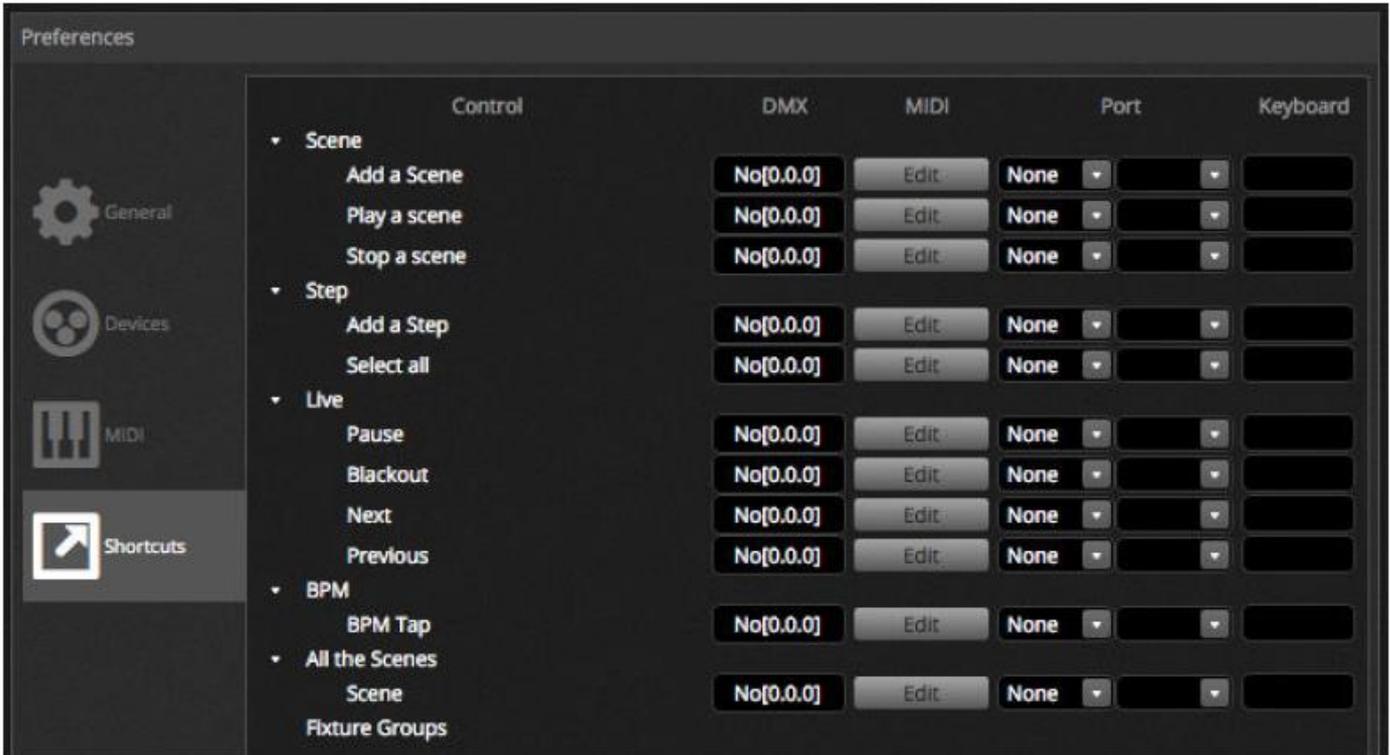
Cuando mapee un deslizador de canal con MIDI, hay varias opciones más disponibles; por ejemplo:

- Valor mínimo: el valor al que se moverá el deslizador del canal cuando el deslizador MIDI se establezca en 0.
- Valor máximo: el valor al que se moverá el deslizador del canal cuando el deslizador MIDI se establezca en 127.
- Asignación múltiple: permite la asignación de varios canales a un deslizador MIDI. Por ejemplo, introducir 5+6 asignará el deslizador a los canales 5 y 6, introducir 5.8 asignará el deslizador a los canales 5, 6, 7 y 8.

LIVE (continuación)



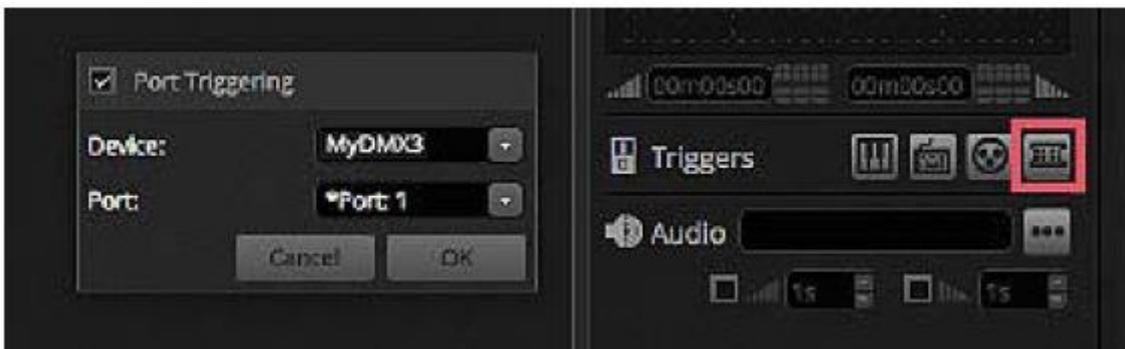
Hay algunas áreas más del software que se pueden disparar por MIDI. Estas se encuentran en las preferencias del software.



5.4. Puertos de contacto seco*

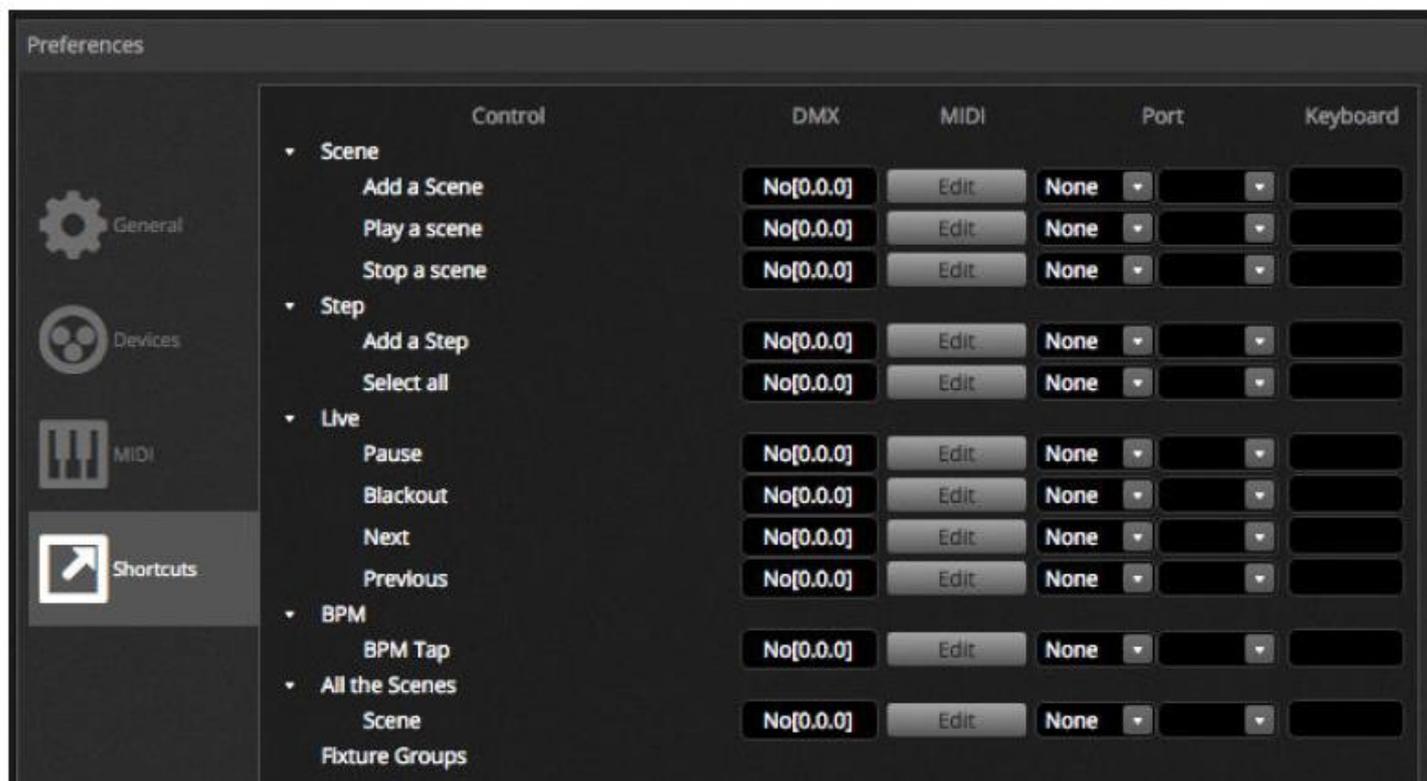
El software se puede disparar a través de uno de los 8 puertos de contacto seco de los que dispone una interfaz compatible con DMX. *Disponible como mejora (carga adicional).

Para mapear un puerto a una escena, seleccione la escena y luego haga clic en el botón de disparador de puerto dentro de la pantalla de propiedades de la escena. Aparecerá un asterisco junto a los puertos que ya se hayan utilizado. Tenga en cuenta que la dirección 1-255 es binaria. Por ejemplo, la dirección 7 es el puerto 1, el puerto 2 y el puerto 3 juntos.



Hay algunas áreas más del software que se pueden disparar con los puertos de contacto seco. Estas se encuentran en las preferencias del software.

LIVE (continuación)



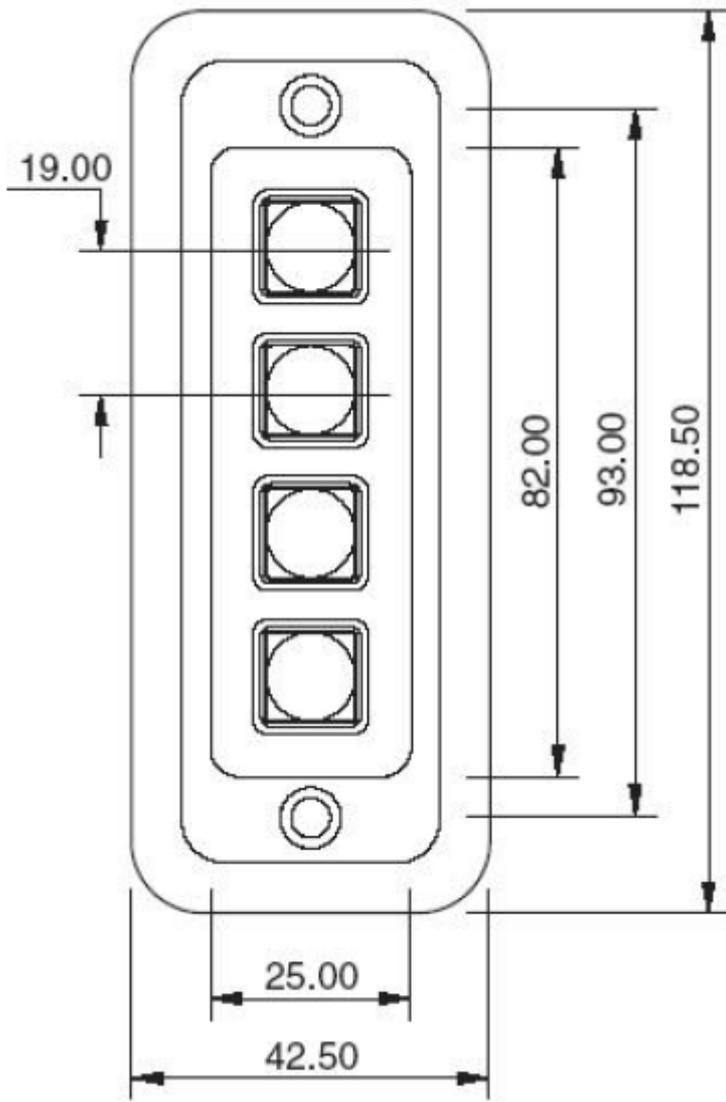
Muestras de teclados: Storm 4 botones (detalles y conexiones) Abajo puede ver una descripción completa de dónde conseguir este teclado y los componentes para el cable. También explicamos cómo realizar las conexiones. Para más información, visite www.storm-keypads.com

Descripción	Ilustración	Ref. Storm	Ref. Farnell	Ref. Radiospares
Teclados táctiles para aplicaciones expuestas al público (Serie Storm 1000 PLX)		PLX0422 01	102957	301-3835

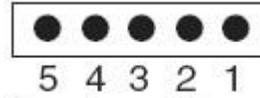
LIVE (continuación)

<p>Teclados robustos para uso industrial severo (Serie Storm 2000)</p>		<p>2K0421 01</p>	<p>546392</p>	
<p>Teclados táctiles con tapa de teclas para leyenda personalizada (Serie Storm Graphic)</p>		<p>GS0402 01</p>	<p>102799</p>	<p>301-3885</p>

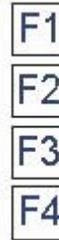
Detalles de conexión para un teclado de 4 teclas



CONEXIONES DE CONTACTO



(Visto desde la parte posterior del teclado)



SITUACIÓN DE LA TECLA
(Visto desde la parte anterior del teclado)

MATRIZ DE CONTACTOS	
CONEX. PIN	FILA/COLUMNA
1	común
2	F4
3	F3
4	F2
5	F1

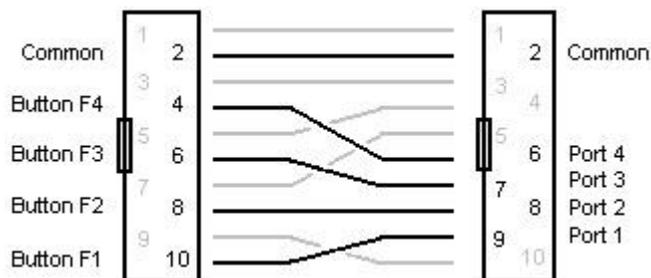
Componentes que comprar para hacer el cable	Ilustraciones	Ref. Farnell	Ref. Radiospares
Conector hembra HE10 de 10 pines (cantidad: 2)		636034	454-2362
Cable de cinta (cantidad: 1 m o más)		148011	246-8133

LIVE (continuación)

Conexión al teclado de 4 botones

Esta es la descripción de la conexión.
Solo se necesitan 5 cables para usar el teclado de 4 botones, pero recomendamos conectar los 10 cables del cable de cinta.

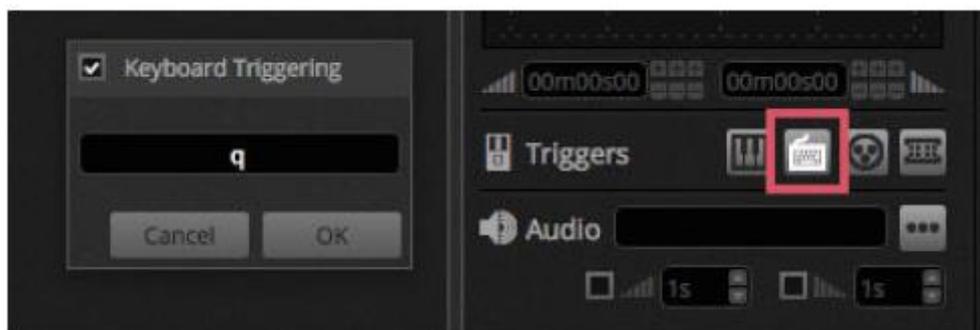
Conexión a interfaz DMX



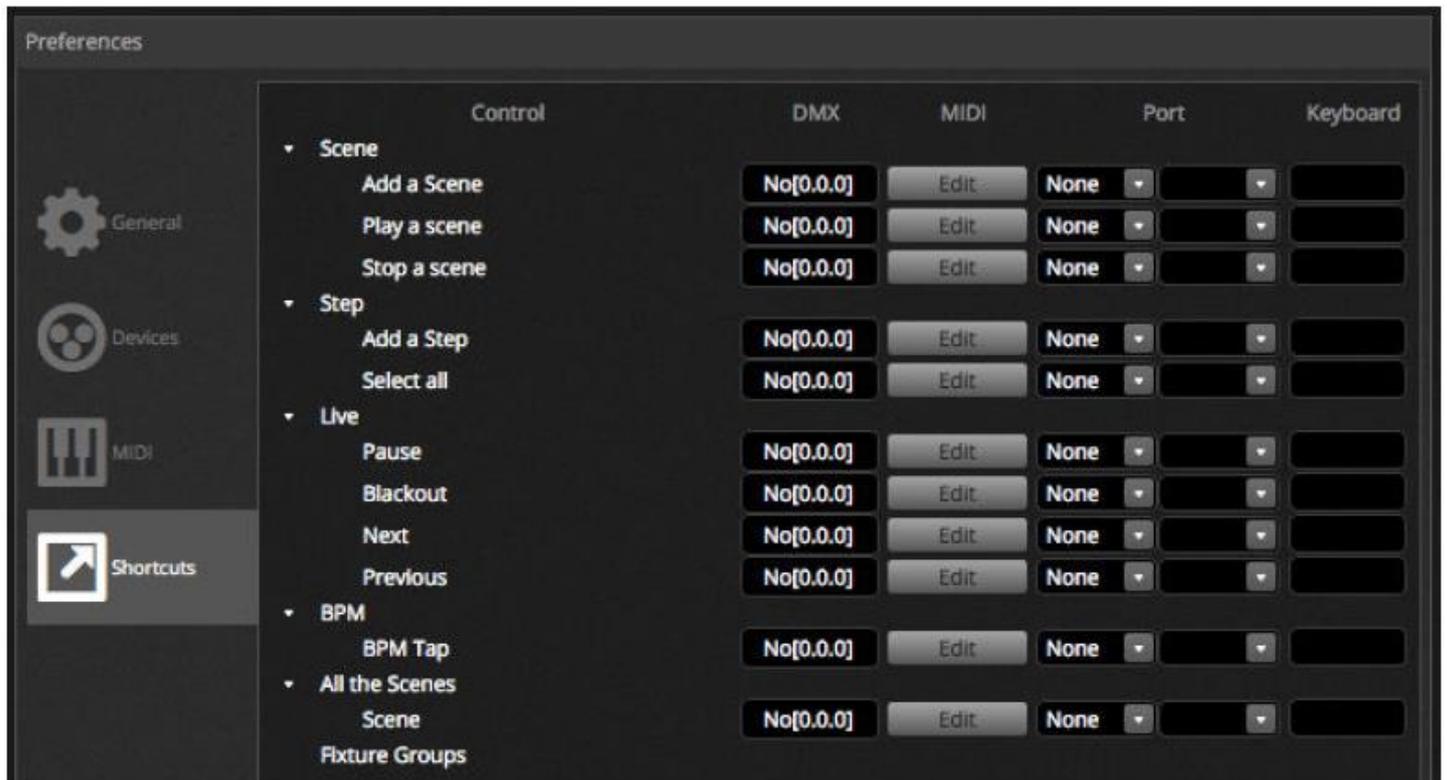
Interfaz Storm: Keymat 14 Bentinck Court, Bentinck Road, West Drayton, UB7 7RQ, Inglaterra Tel: +44 (0)1895 431421 Fax: +44 (0)1895 431132 Correo electrónico: sales@keymat.com Storm Interface USA 364 Pennsylvania Avenue, Suite 202, Glen Ellyn, Illinois, 60137, EE. UU. Tel: 630 469 2981 Fax: 630 469 2975 Correo electrónico: sales.usa@storm-keypads.com www.storm-keypads.com

5.5. Teclado

Una escena se puede disparar con una tecla del teclado de un ordenador. Para mapear una tecla a una escena, seleccione la escena y luego haga clic en el botón de disparador de teclado dentro de la pantalla de propiedades de la escena. Si desea un flash de una escena con el teclado, habilite «Modo Flash» desde la pantalla de propiedades de la escena.



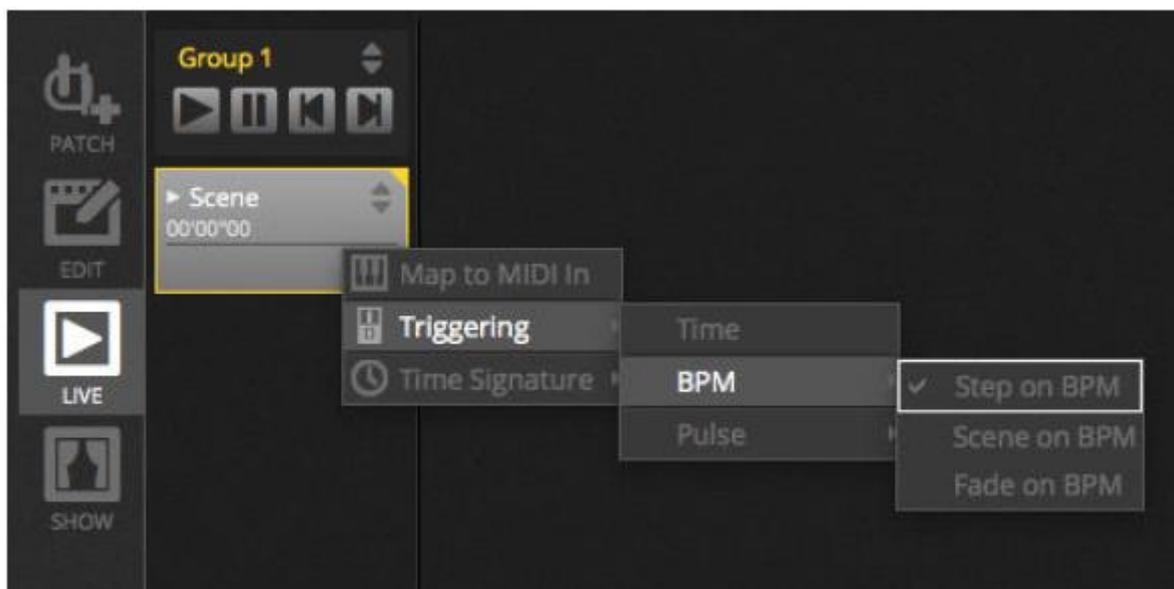
Hay algunas áreas más del software que se pueden disparar con los puertos de contacto seco*. Estas se encuentran en las preferencias del software. *Disponibile como mejora (cargo adicional).



5.6. Audio

Las escenas en myDMX 3.0 se pueden sincronizar con las BPM o pulsos de la música. Es posible tener unas escenas siguiendo los pulsos y otras siguiendo las BPM. Para mapear una escena a las BPM o pulsos, haga clic con el botón derecho en la escena y seleccione una de las opciones siguientes:

- Paso sobre BPM: la escena saltará al siguiente paso cuando reciba una pulsación de la herramienta de BPM.
- Escena sobre BPM: la escena se repetirá cuando reciba una pulsación de la herramienta de BPM.
- Fade sobre BPM: la escena saltará al siguiente paso cuando reciba una pulsación desde la herramienta de BPM y continuará hacia el siguiente paso utilizando el tiempo de fade configurado.
- Paso/Escena/Fade sobre pulso: igual que lo anterior, pero utilizando la herramienta de pulsos.



Disparo por BPM

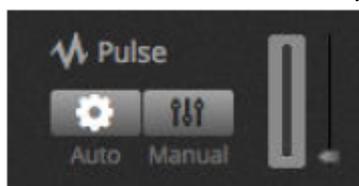
Dispone de varias opciones de sincronización de BPM:

- Audio: analiza la señal de audio entrante para calcular las BPM (el dispositivo de entrada de audio se puede seleccionar debajo)
- Toque: un botón manual que se puede tocar para determinar el tempo
- MIDI: lee el «reloj MIDI», con lo que se pueden leer las BPM de muchos mezcladores y paquetes de software de DJ muy utilizados (se debe seleccionar el dispositivo de reloj MIDI en las preferencias del software)



Disparo por pulsos

El pulso transmite un activador cada vez que se el nivel del audio entrante alcanza un umbral. El umbral se puede configurar automática o manualmente con el deslizador. El umbral es ideal si el objetivo es que las luces «sigan» a la música, pero deteniéndose en los momentos más tranquilos.



Marca de tiempo

Al hacer clic con el botón derecho en una escena, también es posible configurar una marca de tiempo. El valor predeterminado es 1/1, que significa que cada vez que se recibe una pulsación, la escena se repetirá o saltará 1 paso. Esta marca de tiempo se puede dividir para que la escena se repita o salte varias veces por pulsación. Por ejemplo: si la marca de tiempo se configura como 1/2, la escena se repetirá dos veces o saltará 2 pasos por cada pulsación.



6. SHOW*

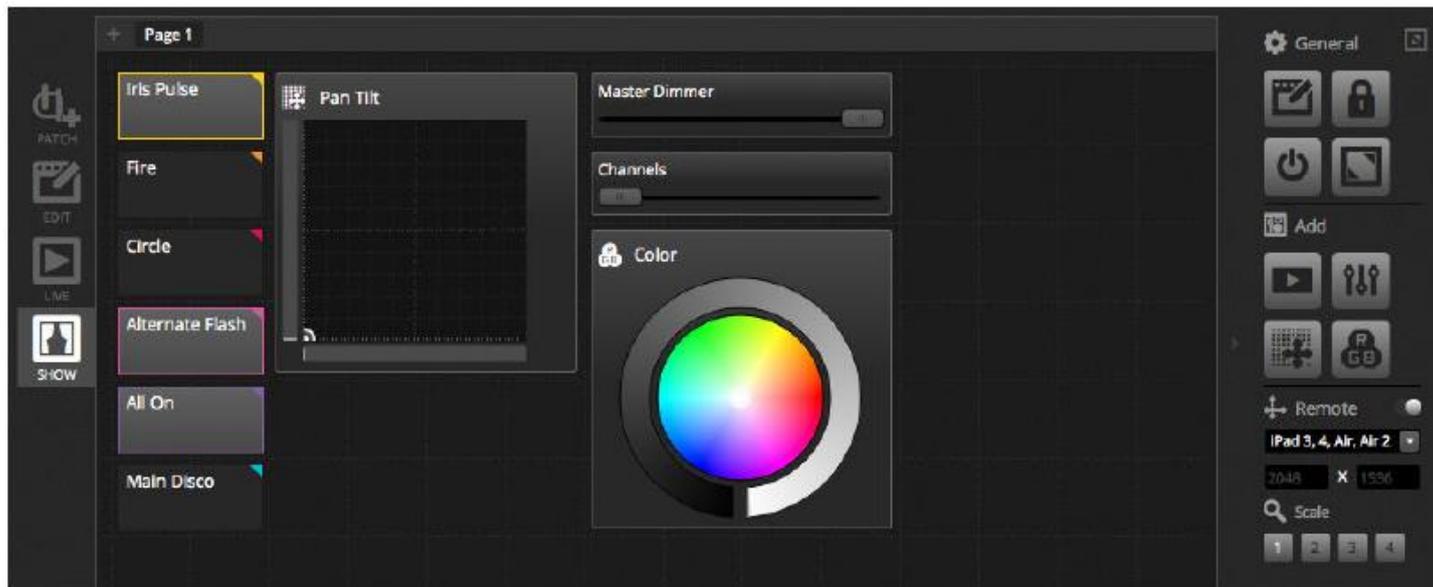
6.1. Añadir controles al modo Show

El modo Show se utiliza para crear una interfaz de usuario personalizada para myDMX 3.0. Se puede visualizar en un monitor externo o a pantalla completa. El modo Show es ideal para instalaciones y mostradores. **Disponible como mejora (carga adicional).*

Para añadir un control a la pantalla del modo Show, pulse y mantenga pulsada la tecla Alt y haga clic en el botón/deslizador/paleta oportuno. Se pueden cambiar los siguientes elementos:

- Escenas
- Deslizadores de canal
- Deslizador maestro
- Paletas y preconfiguraciones
- Grupos de aparatos
- Velocidad y atenuador de escena
- Controles de grupo (escena siguiente, escena anterior, reproducir)
- Controles de la barra Live

Los controles se pueden agrupar en páginas que se añaden haciendo clic en el icono + de la parte superior izquierda de la pantalla.



Barra de herramientas del modo Show

Existen varias opciones más en la barra de herramientas de la derecha que se pueden ocultar haciendo clic en la flecha pequeña.

General:

- Editar: los controles se pueden mover y redimensionar haciendo clic en el botón «Editar» y arrastrando el control.
- Bloquear: bloquea la pantalla con una contraseña. Cuando la pantalla está bloqueada, no es posible editar el show.
- Pantalla completa: la pantalla del modo Show está en pantalla completa. Para instalaciones con más de un monitor, escoja el adaptador de pantalla en las preferencias.

Añadir:

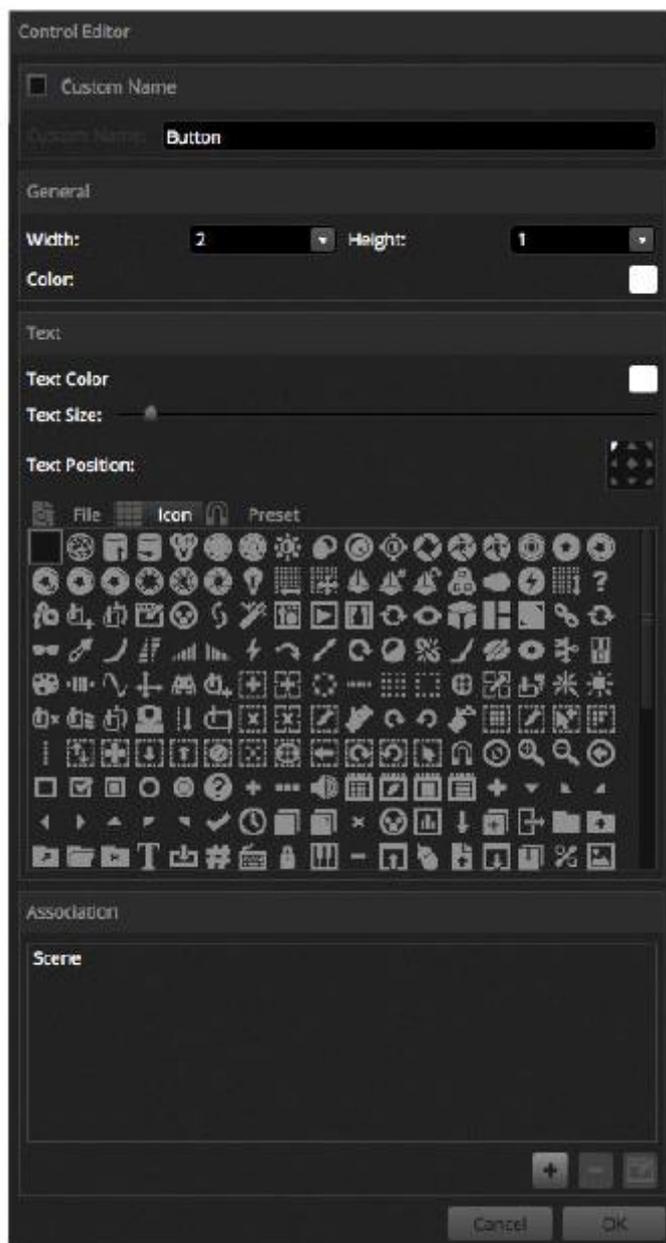
los botones, deslizadores, cuadrículas de panorámica/inclinación y ruedas de color se pueden añadir manualmente haciendo clic en el botón correspondiente y seleccionando el emparejamiento.



Editar controles

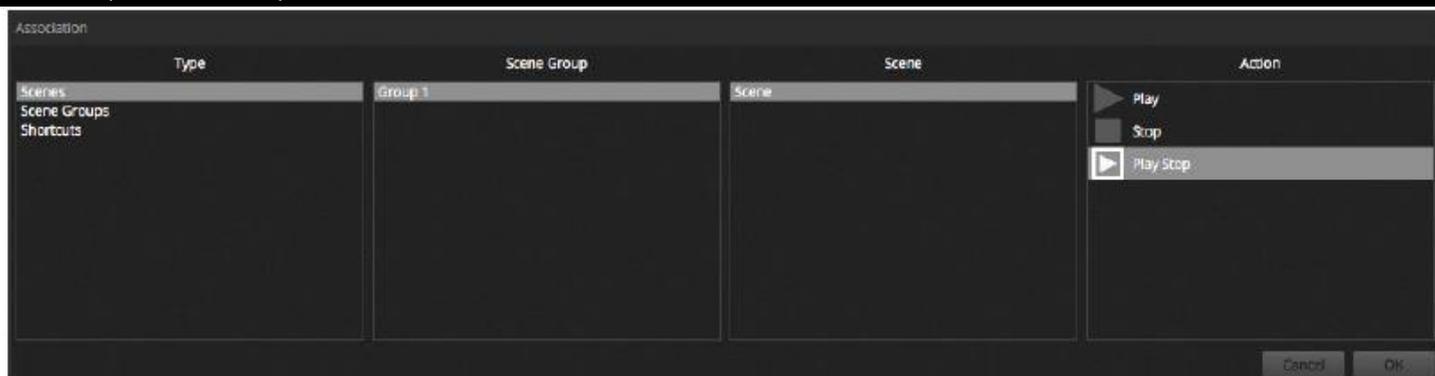
Se pueden editar las propiedades de un control haciendo doble clic. La ventana del editor de controles le permite realizar distintos cambios:

- Personalizar nombre: cambia el nombre del control, en lugar de usar el nombre predeterminado.
- Color: establece el color del control.
- General: establece la altura/anchura del control y configura el contenido, color, tamaño y posición del texto de la etiqueta. También se puede asignar un gráfico personalizado a un botón, o escoger uno de los iconos disponibles. Si se escoge un icono, el color se cambiará automáticamente.



La asociación o emparejamiento de un control se puede editar haciendo clic en «Editar asociación». Aparece la ventana de Asociación con una lista de comandos. Se pueden añadir varios comandos, de modo que se puede utilizar un botón para disparar varias escenas distintas o se puede utilizar un deslizador para controlar la velocidad de varias escenas, por ejemplo.

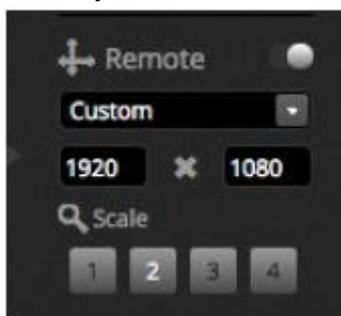
SHOW (continuación)



6.2. iPhone/iPad/Android (app Easy Remote)*

El modo Show se puede controlar desde un iPhone/iPad/dispositivo Android utilizando la app Easy Remote, que se puede descargar gratuitamente de App/Play Store. **Disponible como mejora (carga adicional)*

En primer lugar, asegúrese de que en la barra de herramientas está habilitado «Remoto». Cuando edite en modo Show, aparecerá un cuadrado blanco que representa los límites de la tableta o smartphone. Seleccione el modelo de su tableta o smartphone de la lista desplegable o introduzca sus dimensiones a mano. Al configurar las dimensiones correctas, se asegurará de que los componentes en el modo Show tengan la proporción correcta en su tableta o smartphone. Para crear espacio para añadir más controles, haga clic en uno de los 4 botones de «Escala». Al aumentar el espacio, los controles aparecerán más pequeños en la tableta o smartphone, pero no cambiarán su tamaño en myDMX 3.0.

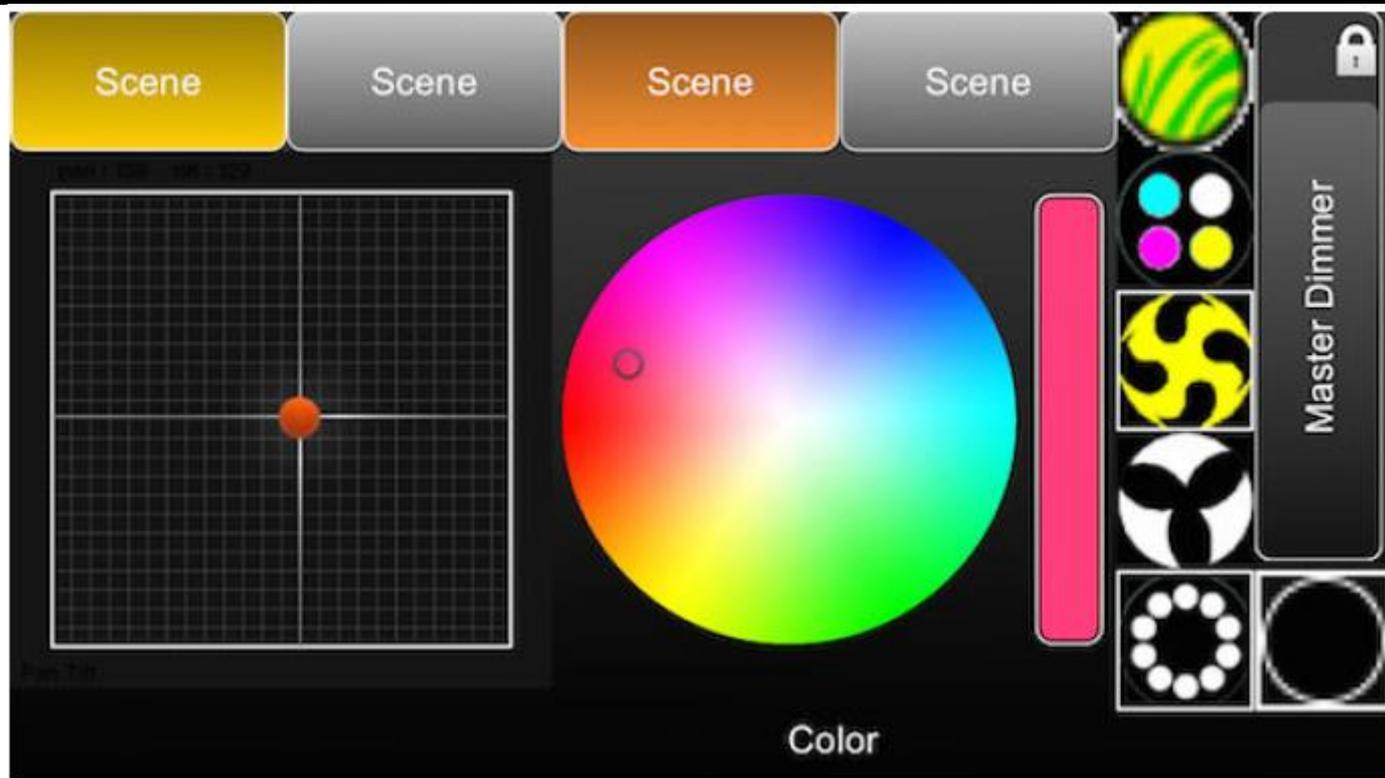


Conectar un smartphone o tableta

El modo Show funciona sobre una red de área local, así que el ordenador que ejecute myDMX 3.0. y la tableta o smartphone con Easy Remote tienen que estar conectados a la misma red. Cuando se lance la aplicación, en Easy Remote aparecerá una lista con todos los dispositivos de la red. Seleccione myDMX 3.0. y la interfaz se generará automáticamente.

Los botones, deslizadores, ruedas de color y cuadrículas de panorámica/inclinación se controlan igual que myDMX 3.0. Si un show utiliza varias páginas, desplácese entre las páginas deslizando a izquierda o derecha en un espacio vacío, o toque uno de los puntos de la parte superior.

La pantalla personalizada se actualiza automáticamente según se van haciendo cambios en myDMX 3.0. Para actualizar la pantalla en cualquier momento, toque el botón de «bloqueo» en la parte superior derecha y luego toque el botón de «refrescar». Toque el botón «atrás» para volver al menú del dispositivo.



7. OTRA INFORMACIÓN

7.1. Independiente*

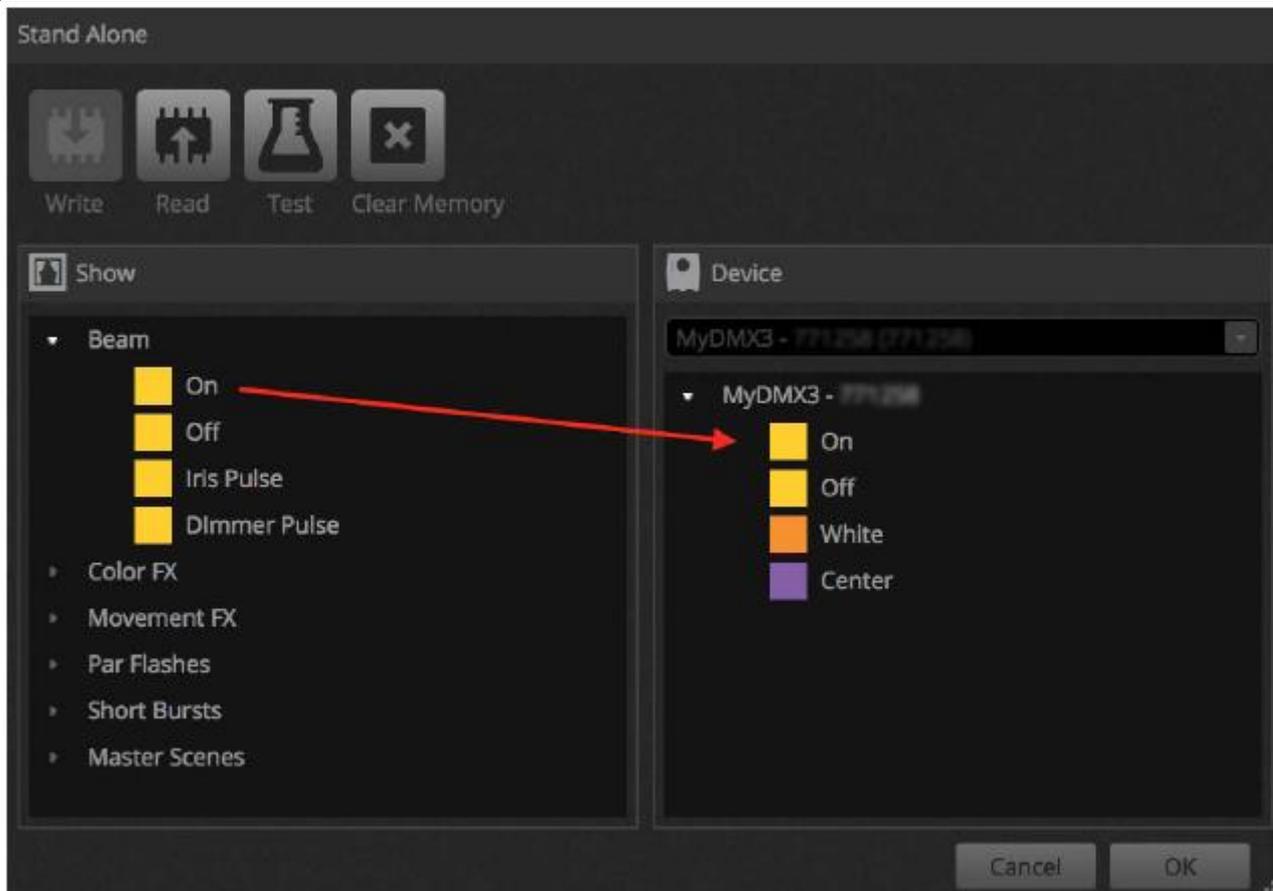
Las escenas de un show de myDMX 3.0 se pueden transferir a una interfaz DMX compatible y ejecutarse en modo Independiente sin necesidad de un ordenador. *Disponibile como mejora (carga adicional).

Esto es útil como respaldo, o para un espectáculo pequeño o una instalación arquitectónica, que no siempre necesitan un ordenador. Las características del modo Independiente varían en función de la interfaz conectada. Por ejemplo, algunas interfaces pueden reproducir varias escenas al mismo tiempo, mientras que otras están limitadas a una escena cada vez. Otras características son disparo por calendario, y tarjeta SD de memoria para reproducir espectáculos más grandes. La ventana de «Independiente» es accesible desde el menú «Herramientas».

Se puede crear un show independiente seleccionando una interfaz independiente conectada desde la lista desplegable de la derecha. A la izquierda aparecerá una lista de todas las escenas del show. Las escenas se pueden asignar a Independiente arrastrando la escena correspondiente desde la izquierda y soltándola en el dispositivo de la derecha. Los dispositivos de varias páginas se verán como una lista de páginas. Al arrastrar una escena a la página A y otra escena a la página B, ambas escenas se pueden reproducir simultáneamente siempre que no controlen los mismos canales.

Una vez generado el show independiente, haga clic en «Escribir» para escribir el show en el dispositivo. También hay otros botones:

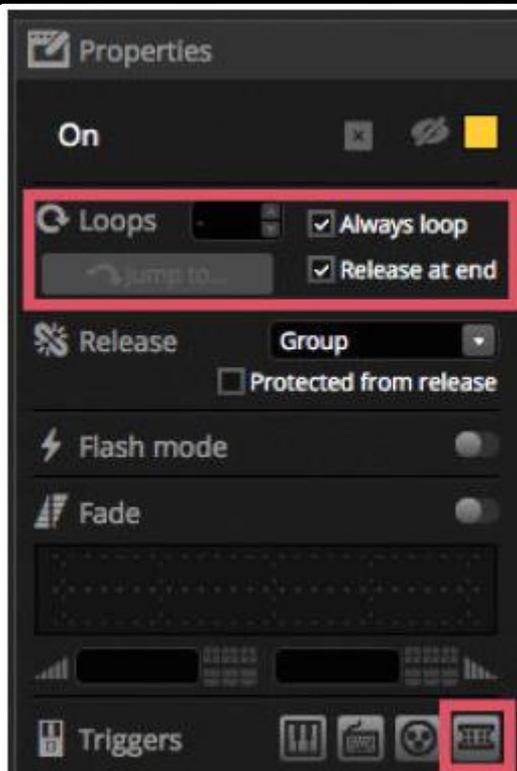
- Leer: toma el show del dispositivo y lo carga en myDMX 3.0. Hay que tener en cuenta que, en los dispositivos con memoria limitada, solo se guarda información esencial, así que la lectura de la memoria se debe reservar para cuando se haya perdido el archivo .dvc. Por ejemplo, si los nombres de escena no se pueden recuperar.
- Prueba: configura la interfaz DMX para el modo Independiente, permitiendo probar el show independiente.
- Borrar memoria: elimina todas las escenas escritas en la memoria. Téngase en cuenta que, cada vez que se escribe en la memoria, primero se borra, así que no es necesario borrar la memoria antes de escribir un archivo nuevo.



Salto, bucle y disparo* por puertos

Las escenas se pueden disparar a través de los puertos de contacto seco de la interfaz DMX. El puerto se configura desde la ventana de propiedades de la escena en la pestaña Edit (Edición). Consulte el tema «Puertos de contacto seco» para más información. **Disponible como mejora (carga adicional).*

Una escena se puede configurar para que haga un bucle un cierto número de veces y luego saltar a otra escena. Estos ajustes se encuentran en la ventana de propiedades de la escena en la pestaña Edit (Edición).



Disparo por tiempo*

Algunas interfaces llevan un reloj y un calendario que permite que una escena se pueda lanzar a determinada hora de un día o en cierta fecha en la que el dispositivo esté en modo Independiente. Para añadir un disparador a una escena, haga clic con el botón derecho en la escena en la ventana Independiente y seleccione «Disparador de tiempo». *Disponible como mejora (carga adicional)

Hay 3 formas de disparar una escena:

- Hora concertada: configure una hora del día en la que se disparará una escena.
- Intervalo de repetición: vuelve a disparar una escena varias veces entre una hora de inicio y de final (si tiene una escena configurada en Siempre en bucle, esta función reiniciará la escena).
- Tiempo solar: Dispara una escena al amanecer y al anochecer (se necesita un dispositivo compatible). Compruebe que los ajustes de localización son correctos en la aplicación Administrador de hardware.

De forma predeterminada, la hora configurada se disparará cada día. Esto se puede cambiar a 1 solo día al año (por ejemplo, puede desear tener dos luces verdes el día de San Patricio) o cada día entre 2 fechas. También puede seleccionar una escena que disparar determinado día de la semana, o determinado día de la semana entre 2 días. Los días de la semana se encuentran en la parte inferior de la caja de selección de fecha.

NOTA: No es posible configurar una hora para apagar una escena desde el calendario. La escena se activará hasta que se dispare otra.

Time Trigger

Appointed time
12:00

Repeated Time
From: 12:00
to: 23:59
Each: 00:10

Sun Time
Sunset
plus
00:00

Days

Every Day

One day All All

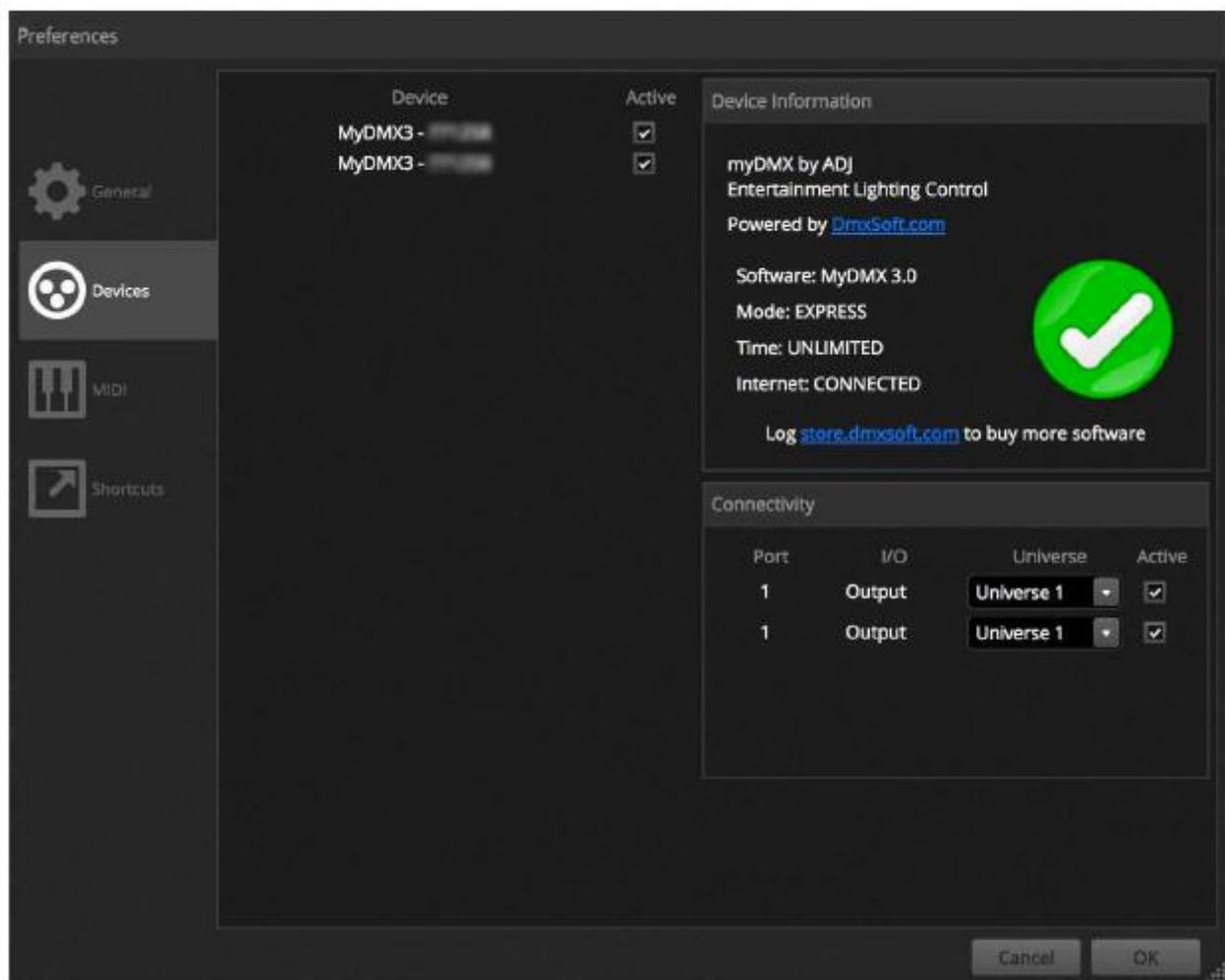
From All All to All All

Cancel OK

7.2. Múltiples universos*

myDMX 3.0 es capaz de enviar y recibir DMX de varios dispositivos diferentes de forma simultánea desde múltiples universos.. Esto se puede configurar desde la ventana de Preferencias. **Disponible como mejora (carga adicional).*

Los dispositivos disponibles aparecen listados a la izquierda, junto con la casilla de verificación «Activo» que indica los dispositivos que se están utilizando actualmente con myDMX 3.0. Se puede encontrar más información sobre el dispositivo seleccionado en la parte derecha, como el tipo de conexión, el número de serie o el universo DMX asignado.



Existen actualizaciones de myDMX 3.0 disponibles en: store.dmxsoft.com.

Estimado cliente:

La Unión Europea ha adoptado una directiva sobre la restricción / prohibición del uso de sustancias peligrosas. Esta directiva, conocida como RoHS, es un tema de debate frecuente en la industria electrónica.

Restringe, entre otras cosas, seis materiales: Plomo (Pb), Mercurio (Hg), cromo hexavalente (CR VI), cadmio (Cd), bifenilo polibromado como retardante de llama (PBB), difenilo polibromado, también como retardante de llama (PBDE). La directiva se aplica a casi todos los dispositivos eléctricos y electrónicos cuyo modo de funcionamiento implique campos eléctricos o electromagnéticos - para abreviar: toda clase de aparatos electrónicos que nos rodean en casa y en el trabajo.

Como fabricantes de los productos de las marcas AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional y ACCLAIM Lighting, estamos obligados a acatar la directiva RoHS. Así pues, tan tempranamente como dos años antes de que la directiva estuviera en vigor, comenzamos nuestra búsqueda de materiales y procesos de producción alternativos, respetuosos con el medio ambiente.

Mucho antes de que la directiva RoHS tuviera efecto, todos nuestros productos ya se fabricaban cumpliendo las normas de la Unión Europea. Con auditorías regulares y pruebas de materiales, podemos seguir asegurando que los componentes que usamos cumplen con la RoHS y que el proceso de fabricación, hasta donde el avance de la tecnología nos permite, es respetuoso con el medio ambiente.

La directiva RoHS es un paso importante para la protección de nuestro entorno. Nosotros, como fabricantes, nos sentimos obligados a hacer nuestra contribución al respecto.

Cada año, miles de toneladas de componentes electrónicos, que son perjudiciales para el medio ambiente, terminan en los vertederos de basura de todo el mundo. Para asegurar la mejor eliminación o recuperación posible de componentes electrónicos, la Unión Europea ha adoptado la directiva RAEE.

El sistema RAEE (Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos) se puede comparar con el sistema de «punto limpio» que se ha venido usando durante varios años. Los fabricantes tienen que hacer su contribución para el tratamiento de residuos en el momento que lanzan el producto. Los recursos monetarios que se obtienen así se aplicarán al desarrollo de un sistema común de gestión de los residuos. De ese modo podemos asegurar un programa de limpieza y reciclaje respetuoso con la profesión y con el medio ambiente.

Como fabricantes, formamos parte del sistema alemán de EAR, y a él aportamos nuestra contribución.

(Registro en Alemania: DE41027552)

Esto significa que todos los productos de AMERICAN DJ y AMERICAN AUDIO se pueden dejar en los puntos de recogida sin coste, y que se usarán en el programa de reciclaje. De los productos de ELATION Professional, que son usados solo por profesionales, dispondremos nosotros. Por favor, envíenos los productos Elation directamente a nosotros al final de su vida útil para que podamos eliminarlos profesionalmente.

Como la RoHS de más arriba, la directiva RAEE supone una importante contribución para la protección del medio ambiente y nos alegra ayudar a limpiar nuestro entorno con este sistema de eliminación.

Estaremos encantados de responder cualquiera de sus preguntas y recibiremos sus sugerencias en: info@americandj.eu

ADJ Products, LLC
6122 S. Eastern Ave. Los Angeles, CA 90040 USA
Tel: 323-582-2650 / Fax: 323-725-6100
Web: www.adj.com / E-mail: info@americandj.com

Suivez-nous sur:



facebook.com/americandj
twitter.com/americandj
youtube.com/americandj

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
The Netherlands
Tel: +31 45 546 85 00 / Fax : +31 45 546 85 99 Web :
www.americandj.eu / E-mail : service@adjgroup.eu