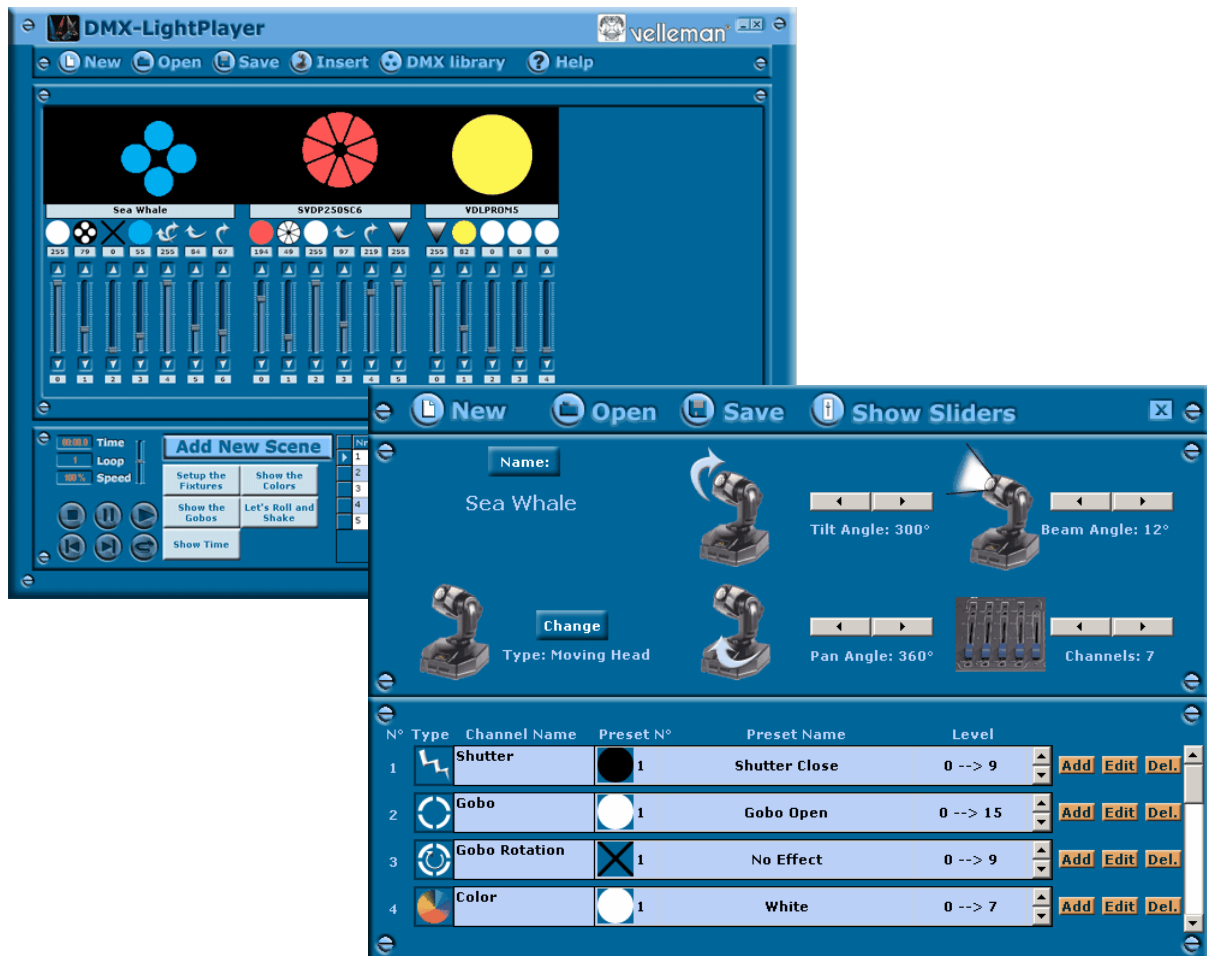


DMX LIGHTPLAYER



Introducción	2
La biblioteca DMX	3
Programar canales.....	7
Crear una secuencia.....	11

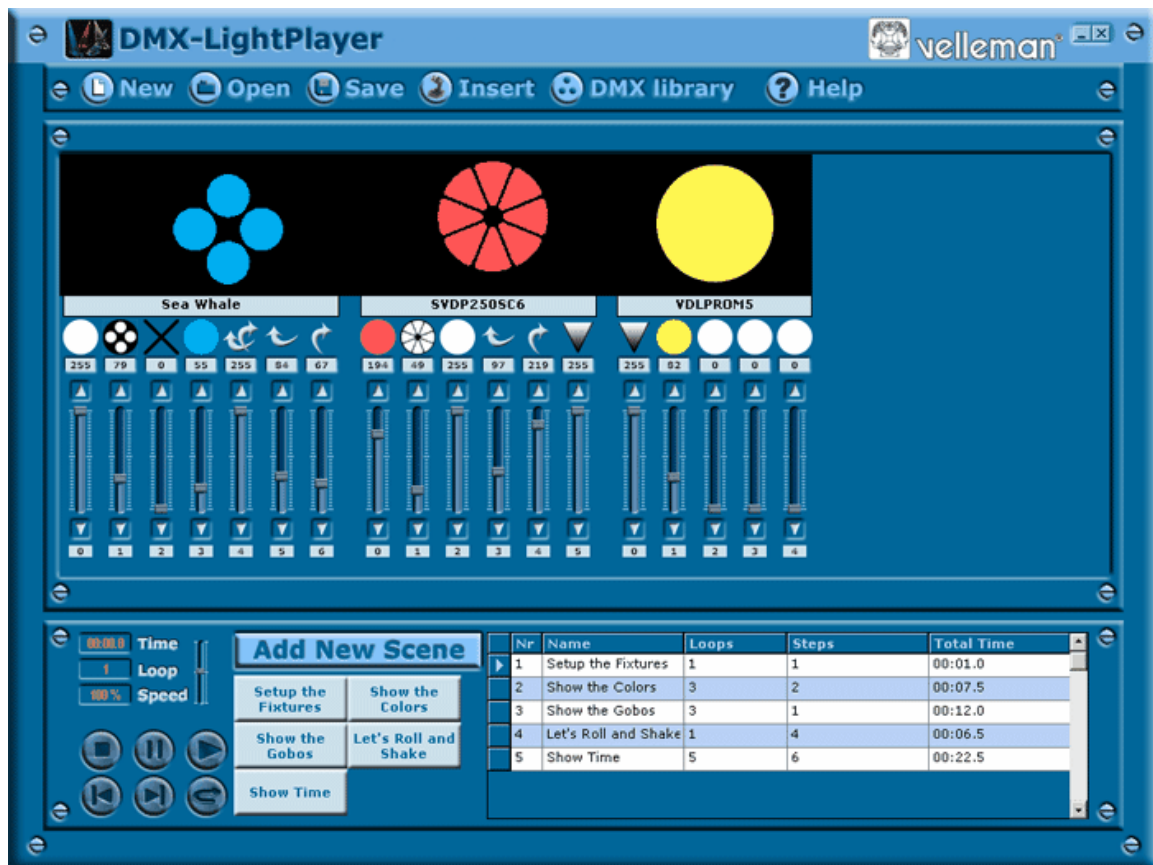
Introducción

El DMX LightPlayer es muy fácil de utilizar.

- Importe un aparato existente o cree un nuevo aparato.
- Es fácil de gestionar la biblioteca DMX.
- Realice un espectáculo de luces con solo hacer algunos clics de ratón.
- ¡Reproduzca su secuencia!

¡Facilísimo!

Captura de pantalla:



La biblioteca DMX

Haga clic en este botón para visualizar la pantalla dónde puede modificar los valores de los aparatos existentes o añadir nuevos aparatos.

Captura de pantalla:



New

Haga clic en este botón para cerrar la secuencia actual y empezar con una nueva secuencia.

El programa le preguntará si quiere guardar las modificaciones eventuales de la secuencia precedente.

Open

Haga clic en este botón para cerrar la secuencia actual y empezar con una nueva secuencia.

El programa le preguntará si quiere guardar las modificaciones eventuales de la secuencia precedente.

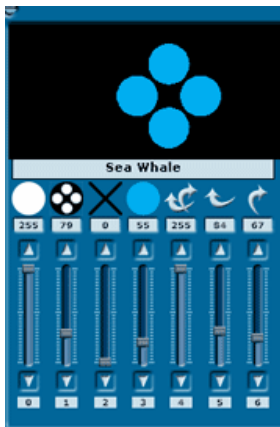
Save

Haga clic en este botón para memorizar la secuencia actual.

Insert

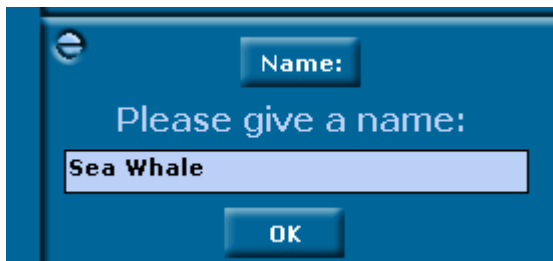
Haga clic en este botón para importar un aparato de su biblioteca.

Después de haber introducido un aparato, se añadirá a la pantalla. Ahora, puede ajustar los deslizadores. El efecto en tiempo real aparece en el display directamente encima de los deslizadores.



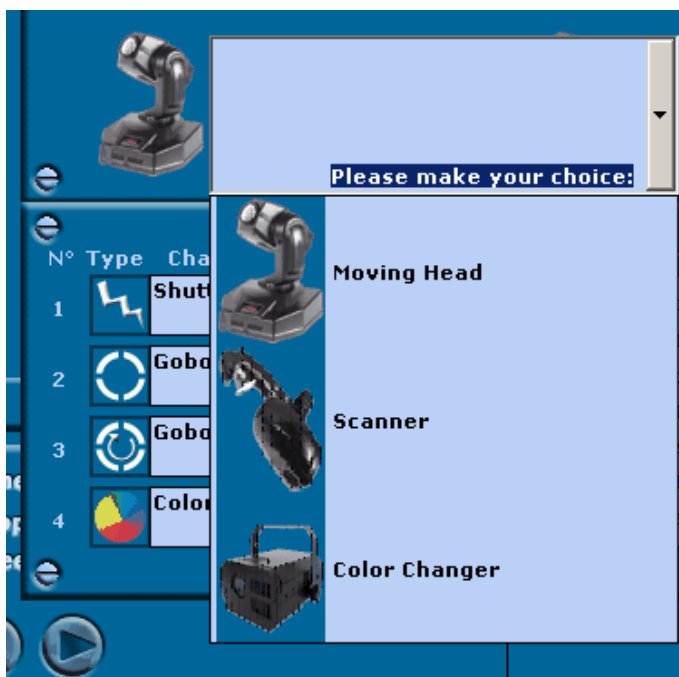
Name

Haga clic en este botón para nombrar un aparato.



Change

Haga clic en este botón para cambiar el tipo de aparato.

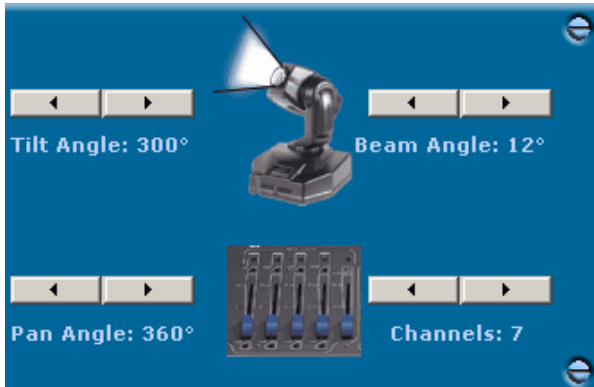


El programa se actualizará continuamente con otros tipos.

Settings

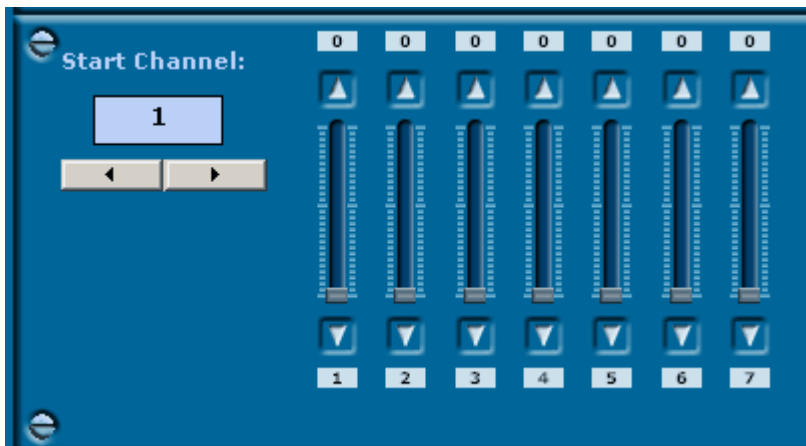
Esta pantalla cambia según el tipo de aparato que ha seleccionado.
El botón para el número de canales es el único botón que todos los aparatos tienen.

Primero, introduzca estos valores al crear un nuevo aparato. Determinan el número de líneas que debe crear para poder programar los ajustes de este canal.



Show Sliders

Haga clic en este botón para visualizar los deslizadores del aparato actual.
Pruebe los canales DMX para ver lo que debe programar.

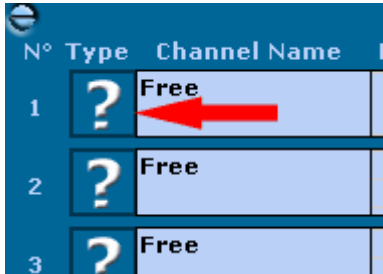


¡Seleccione el canal inicial apropiado para el aparato!
Mueva los deslizadores para poder leer el número de nivel. Apunte este número y utilícelo para programar el aparato.

Programar canales

Primero, cree un nuevo aparato con 'new' (nuevo) o abra un aparato existente con 'open' (abrir). Seleccione el tipo y los canales o 'channels'. Luego, programe o ajuste los canales.

Paso 1:



Haga clic en el botón que se encuentra a la izquierda del nombre de canal para seleccionar el tipo de canal.

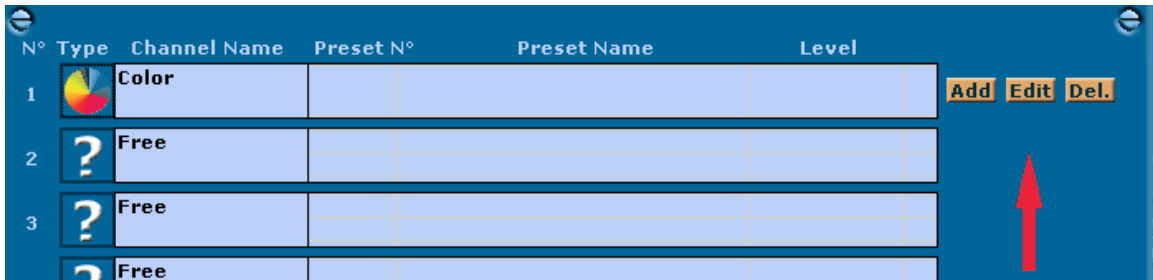


Haga clic en el tipo de canal deseado. Puede encontrar los ajustes de la figura (véase arriba) en el manual del usuario de su aparato o puede probarlos con la opción Show Sliders (mostrar los deslizadores).

Después de haber hecho clic en este botón, puede ver en la línea de este canal si es posible añadir 'levels' (niveles) para este canal: esto sólo es posible si se visualiza la palabra 'level' completamente a la derecha de la línea de un canal. Por ejemplo, esta opción no está disponible para los movimientos pan y tilt.

Paso 2:

Ahora, es posible añadir, borrar o modificar niveles para el canal seleccionado.



Vamos a añadir algunos niveles.

Paso 3:

Haga clic en el botón 'Add' (añadir) para visualizar el Preset Wizard. Le ayudará a seguir los diferentes pasos.



Primero, seleccione el efecto deseado para este ajuste. Luego, haga clic en 'Next' (continuar).



Las ilustraciones disponibles para el efecto seleccionado se visualizan en la lista desplegable.

Seleccione la ilustración que más se parece al ajuste deseado y haga clic en 'Next'.



Introduzca el primer y el último número de nivel en la última pantalla. Puede encontrar estos ajustes en el manual del usuario de su aparato o en la opción Show Sliders (mostrar los deslizadores).

El 'Default DMX level' (nivel DMX por defecto) es el nivel que el programa utiliza si Ud. no cambia los ajustes del canal.

Añada todos los niveles necesarios.

Siga el mismo procedimiento para los otros canales.

Paso 4:

Introduzca el aparato en la memoria. A partir de ahora, el aparato forma parte de su biblioteca DMX.

Crear una secuencia

Una secuencia consta de varias escenas
y una escena consiste en diferentes pasos.

Siga los siguientes pasos para crear una secuencia paso a paso.

Paso 1:

Introduzca los aparatos que quiere utilizar para la secuencia.

Paso 2:



Haga clic en el botón 'Add New Scène' (añadir una nueva escena) para abrir el Wizard.

Paso 3:



Empiece por poner un nombre a la escena.
Seleccione un nombre bastante corto porque éste aparecerá también en los botones de las diferentes escenas. Haga clic en 'Next' (continuar).

Paso 4:



Introduzca el número de loops (bucles) para la escena en la segunda pantalla.

Paso 5:



Esta es la pantalla más importante: el usuario crea los diferentes pasos por los que está formada una escena.

Supongamos que quiere echar un vistazo a todos los colores disponibles.

Coloque el deslizador de colores en el primer color y haga clic en el botón Record (grabación).

Consejo: arrastre la pantalla Wizard si cubre los deslizadores.

Paso 6:



Introduzca el Fade Time (tiempo de fade) y el Wait Time (tiempo de espera) para este paso. El programa pasa al siguiente paso.

Este paso es el primero de la escena. Por tanto, introduzca un 'fade time' muy corto.

Haga clic en el botón OK para volver a la pantalla 'Record'.

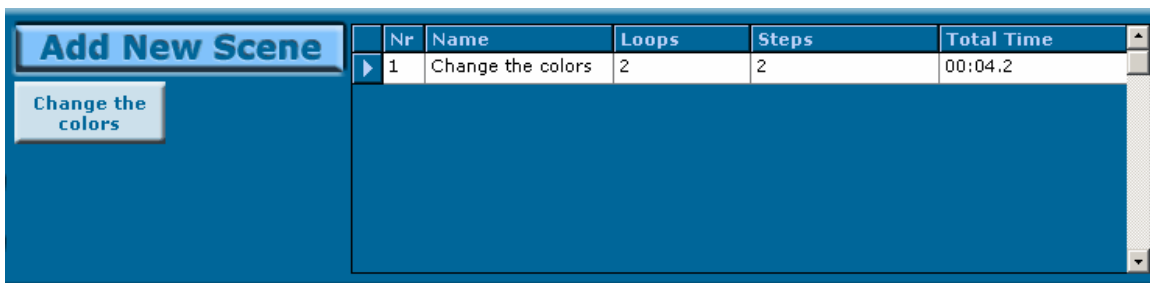
Coloque el deslizador de colores en el último color y haga clic en el botón 'Record' (grabación).

Introduzca un 'fade time' de 2 segundos para nuestro ejemplo y haga clic en OK. La pantalla 'Record' se visualizará de nuevo, permitiendo programar el último paso.

No queremos pasos adicionales en nuestro ejemplo. Por consiguiente, haga clic en End (fin).

La nueva escena **pasará por** los colores disponibles durante 2 segundos.

Un nuevo botón y una nueva línea aparecerán en la lista de escenas.



Haga clic en el botón Scene (escena) para probar la escena.

Puede borrar o modificar la escena si el resultado no le gusta.

	Nr	Name	Loops	Steps	Total Time
	1	Change the colors	2	2	00:04.2
				Fade Time	Wait Time
				00:00.0	00:00.1
				00:02.0	00:00.0

Haga clic en un número de línea y luego en la tecla 'delete' (borrar) para borrar una escena completa.

Haga clic dos veces en un número de línea para cambiar el nombre de una escena.

Modifique el fade time (tiempo du fade) o el wait time (tiempo de espera) a través de la lista desplegable 'Steps' (pasos) (véase fig. arriba).

Reproduzca la secuencia después de haber añadido todas sus escenas.



Las leyendas de los botones hablan por sí solas.

Cada ordenador tiene su propia velocidad. Por tanto, hemos añadido un pequeño deslizador con el cual puede ajustar la velocidad (más rápido o más lentamente).