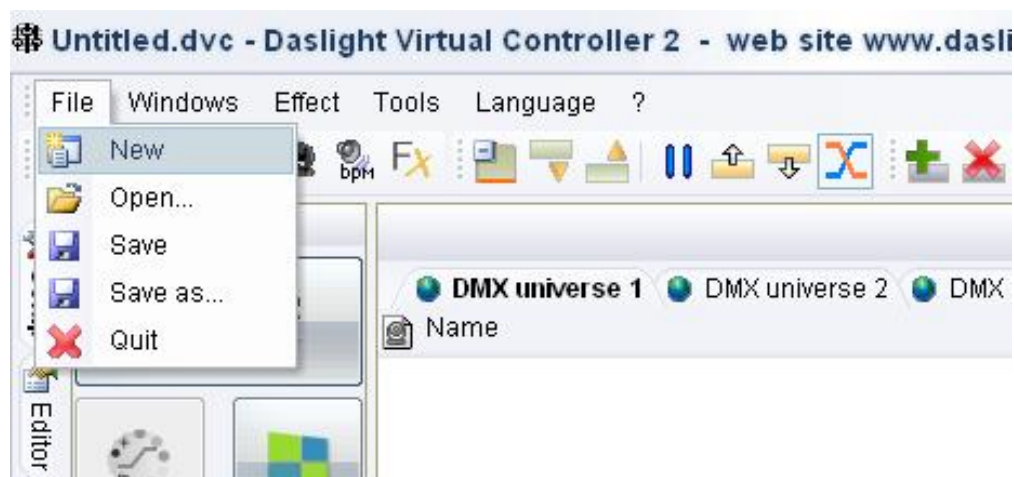


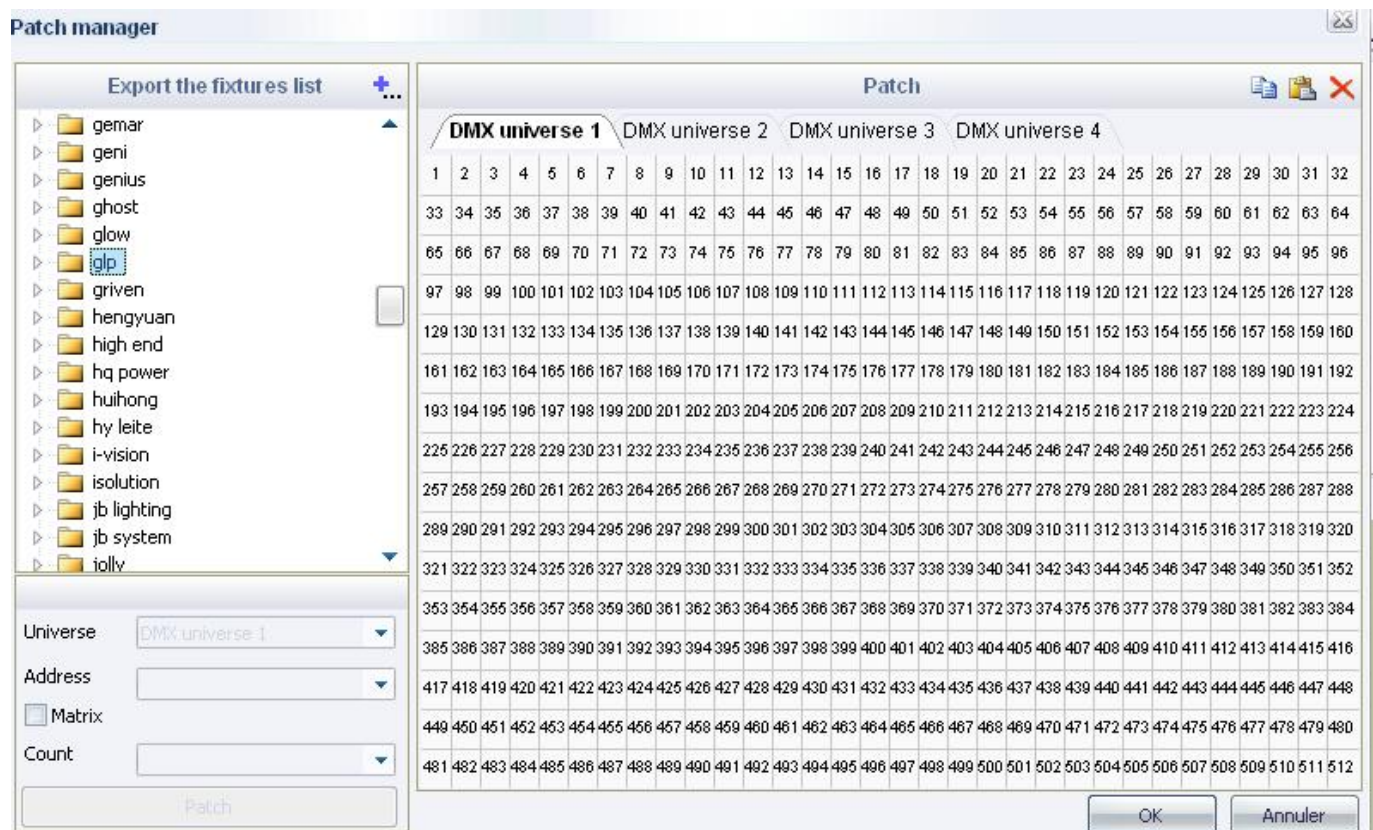
Asegúrate de que inicias con un nuevo show.



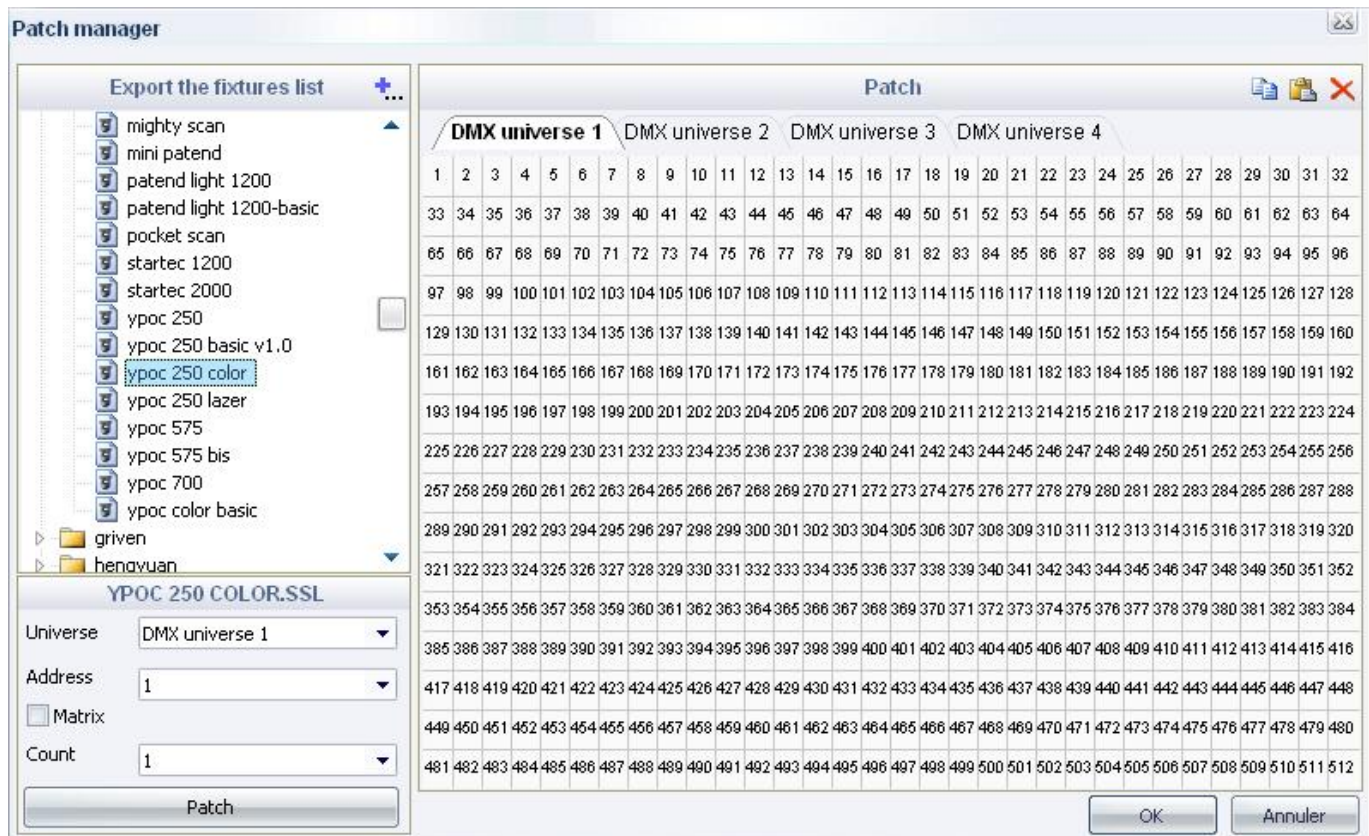
1. Asegúrate de estar en la pestaña (tab) de Configuración.
2. Fíjate que efectivamente te encuentres en el universo 1
3. Da clic en el botón para insertar las luminarias.



Dale doble clic al folder del fabricante que desees. Para este ejemplo utilizaremos GLP. Sugerimos que selecciones los mismos fabricantes y luminarias mientras sigues el tutorial, y que cuando ya estés familiarizado con el software escojas tus propias luminarias.

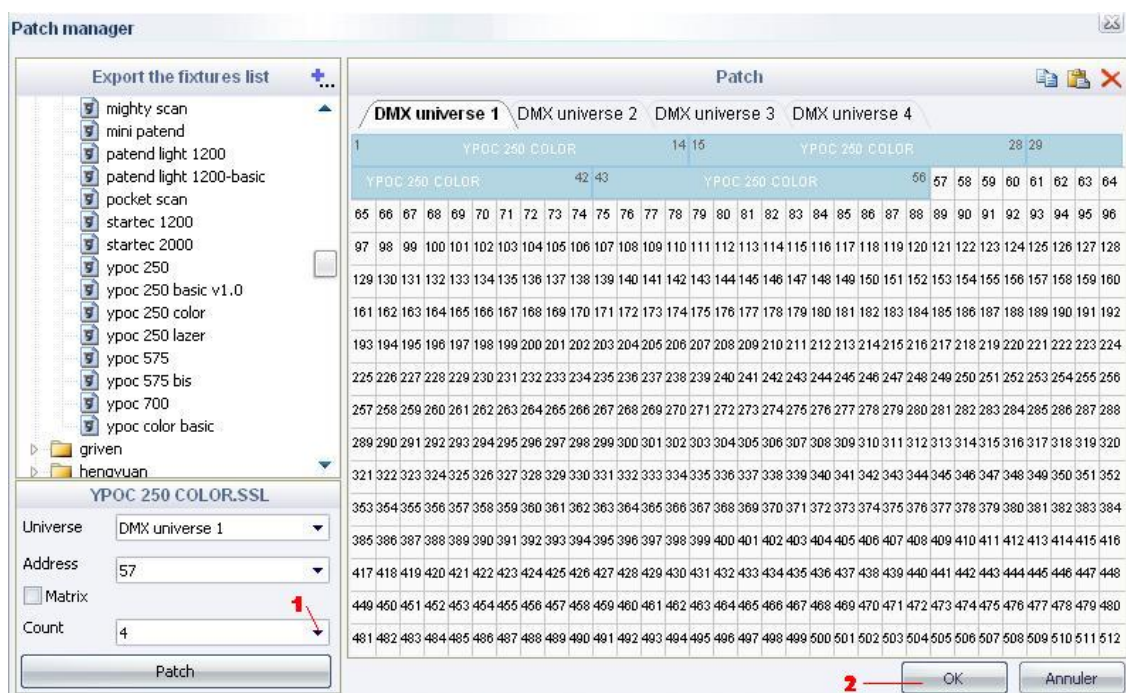


Escoge la luminaria ypoc 250 color. Es una “moving head wash light”



1. Dale clic a la flecha que va hacia abajo en la casilla Count y selecciona el número de luminarias que deseas agregar (te recomendamos poner 4 para este tutorial). Ahora da clic en a la tecla Parcheo, y automáticamente verás como el DCV2 asigna las direcciones de DMX en las que empieza cada luminaria. Te recomendamos que permitas que el DVC2 elija una dirección para cada luminaria, y después cambies las direcciones de tus luminarias reales como sea necesario.

2. Deja las demás configuraciones como están y da clic en el botón de (OK).



El f6lder ypoc 250 color ha aparecido en la lista de las luminarias del Universo seleccionado. Si abres el f6lder est1 cada una de las luminarias de esta familia. Observa la direcci6n de DMX para cada luminaria.

DMX universe 1 DMX universe 2 DMX universe 3 DMX universe 4			
Name	@ Address	#	Invert X
YPOC 250 COLOR			
YPOC 250 COLOR	< 001 - 014 >	< 1 >	<input type="checkbox"/>
YPOC 250 COLOR	< 015 - 028 >	< 2 >	<input type="checkbox"/>
YPOC 250 COLOR	< 029 - 042 >	< 3 >	<input type="checkbox"/>
YPOC 250 COLOR	< 043 - 056 >	< 4 >	<input type="checkbox"/>

1. Las pesta1as aparecen justo debajo de los deslizables, por el momento s6lo hay dos pesta1as. En la pesta1a General se encuentran los deslizables (faders) para todas las luminarias. En la siguiente pesta1a ypoc 250 color se encuentran s6lo las luminarias de este tipo o familia. Mientras se agreguen diferentes tipos de luminarias, aparecer1 una pesta1a para cada familia.

2. A esta 1rea le llamamos “2D fixture selection window” y nos permite mover luminarias para representar su posici6n durante el show. Tambi6n te permite agrupar y seleccionar cuales luminarias est1n activas o no.
















YPOC 250 COLOR

1

2

General YPOC 250 COLOR

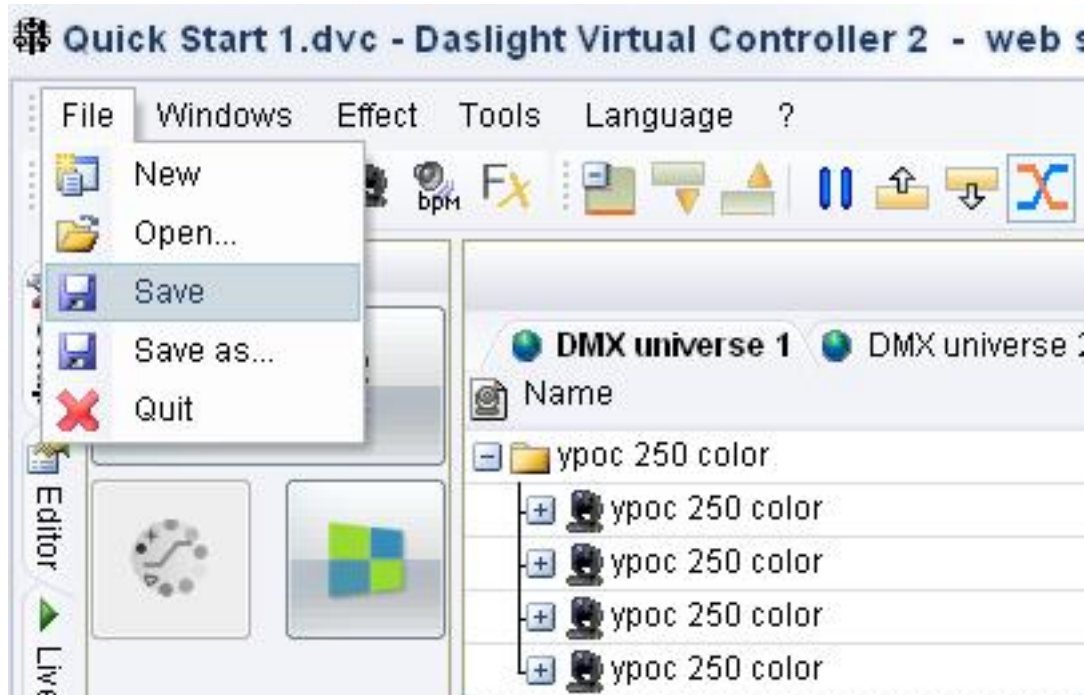
Ahora agregamos 4 luminarias GLP Junior a esta lista. Puedes utilizar las instrucciones que le1ste y practicaste anteriormente.

	DMX universe 1		DMX universe 2		DMX universe 3		DMX universe 4
	Name						Address
	YPOC 250 COLOR						
		YPOC 250 COLOR				< 001 - 014 >	
		YPOC 250 COLOR				< 015 - 028 >	
		YPOC 250 COLOR				< 029 - 042 >	
		YPOC 250 COLOR				< 043 - 056 >	

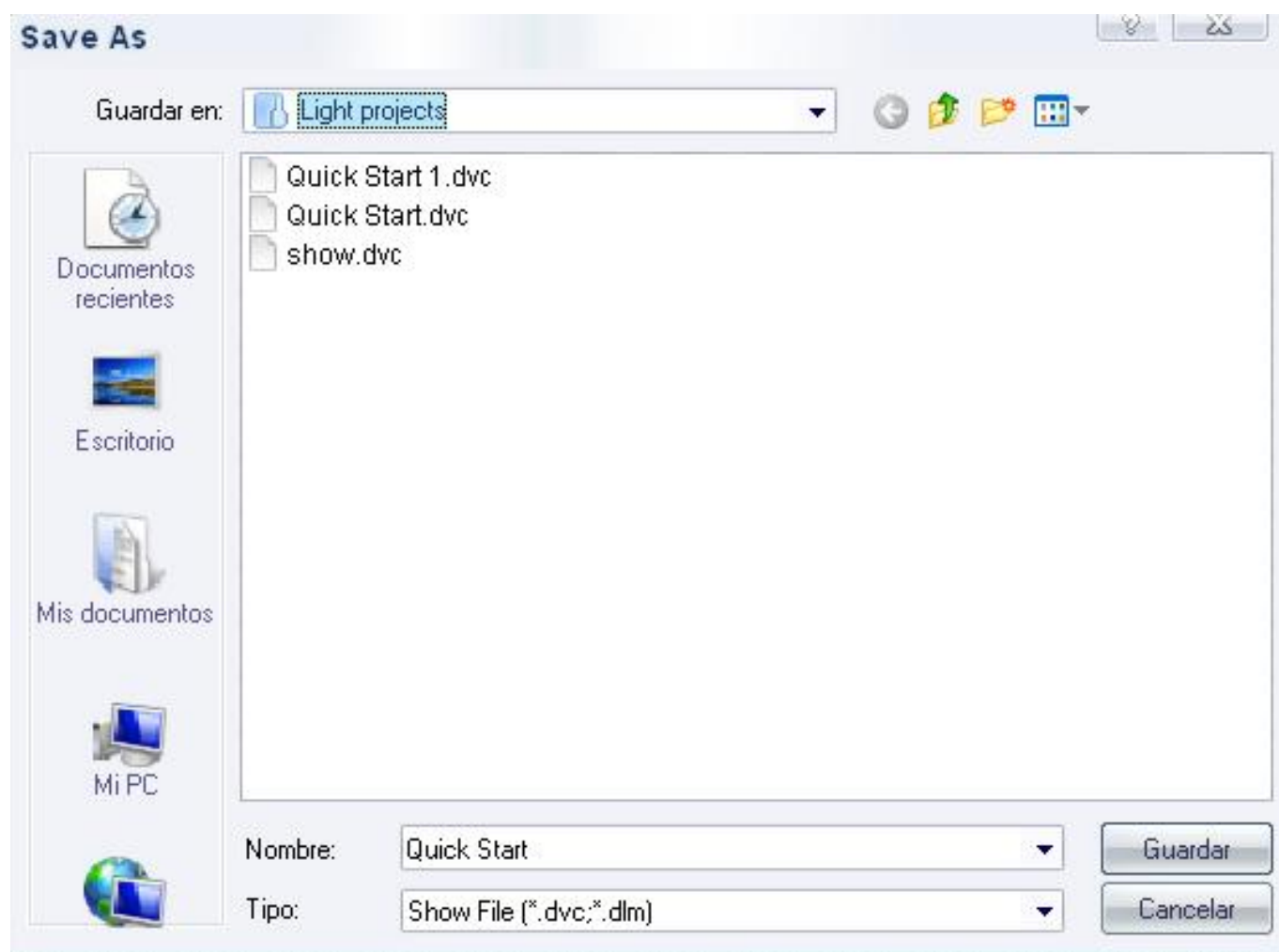
Listo, tenemos todas las luminarias que utilizaremos para este tutorial. Ahora explicaremos para que sirven los diferentes botones y pestañas en el programa.

DMX universe 1 DMX universe 2 DMX universe 3 DMX universe 4			
Name	@ Address	#	Invert X
ypoc 250 color			
ypoc 250 color	< 001 - 014 >	< 1 >	<input type="checkbox"/>
ypoc 250 color	< 015 - 028 >	< 2 >	<input type="checkbox"/>
ypoc 250 color	< 029 - 042 >	< 3 >	<input type="checkbox"/>
ypoc 250 color	< 043 - 056 >	< 4 >	<input type="checkbox"/>
Junior			
Junior	< 057 - 065 >	< 1 >	<input type="checkbox"/>
Junior	< 066 - 074 >	< 2 >	<input type="checkbox"/>
Junior	< 075 - 083 >	< 3 >	<input type="checkbox"/>
Junior	< 084 - 092 >	< 4 >	<input type="checkbox"/>

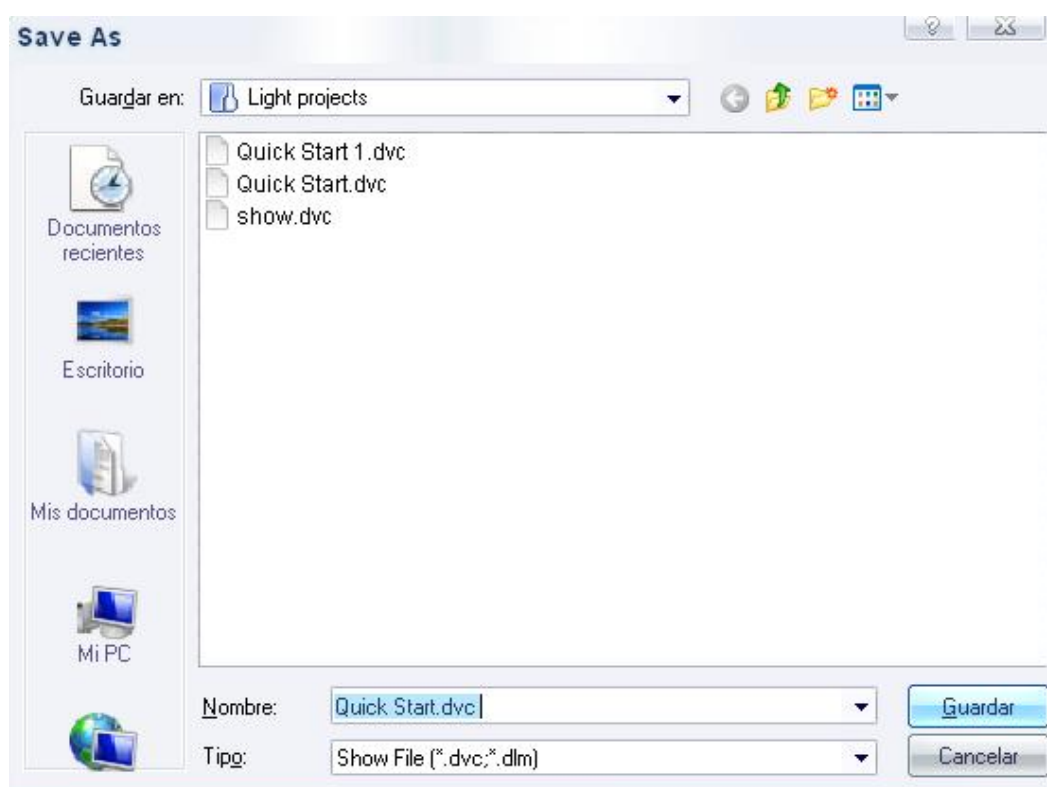
Antes de avanzar es un buen momento para salvar el show de luces que hemos creado. Debrás guardar conforme vas programando tus shows, da Guardar como se hace comúnmente.



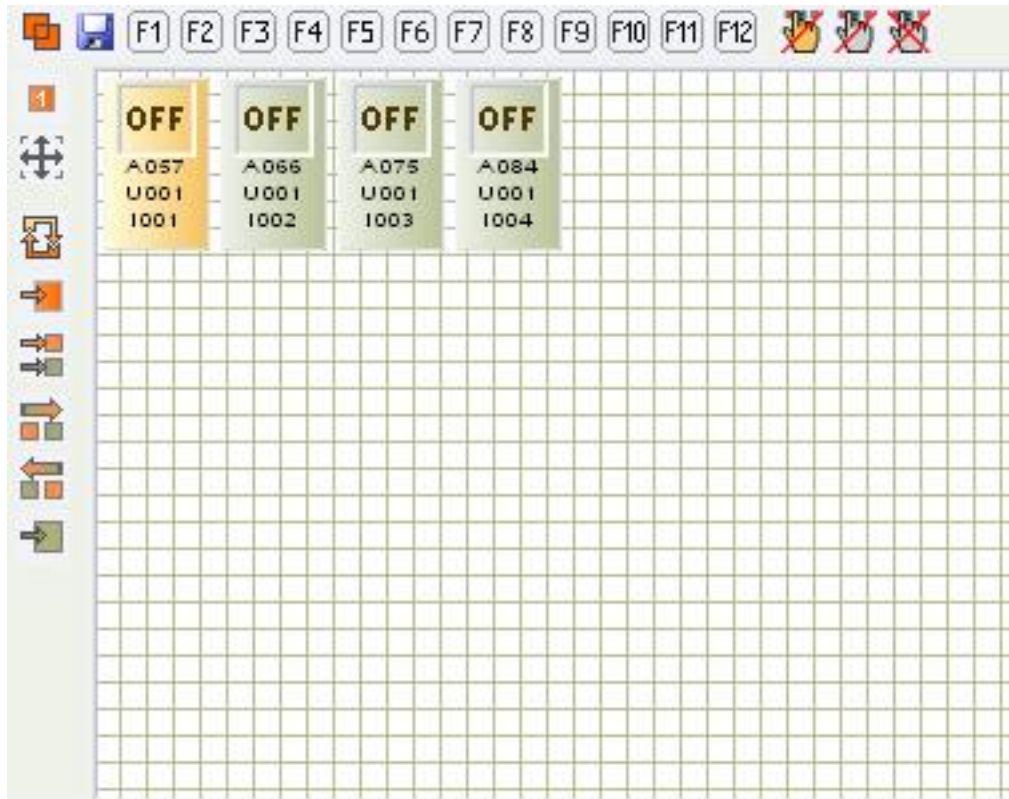
DVC2 almacena todos los shows de luces en el folder llamado "Light Projects". Asegúrate de estar en este folder cuando salvas y cuando abres tus shows de luces.



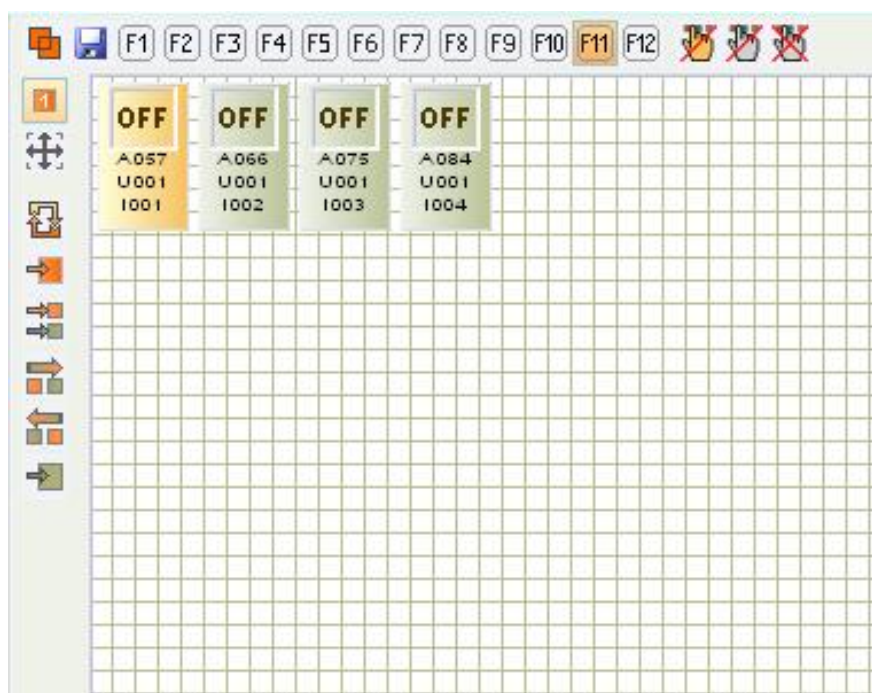
Dale un nombre a tu show. Nosotros usamos “Quick Start”. La terminación .dvc es para el nuevo software DVC2 y la terminación .dlm es para el software DVC1. Dale clic al botón Guardar.



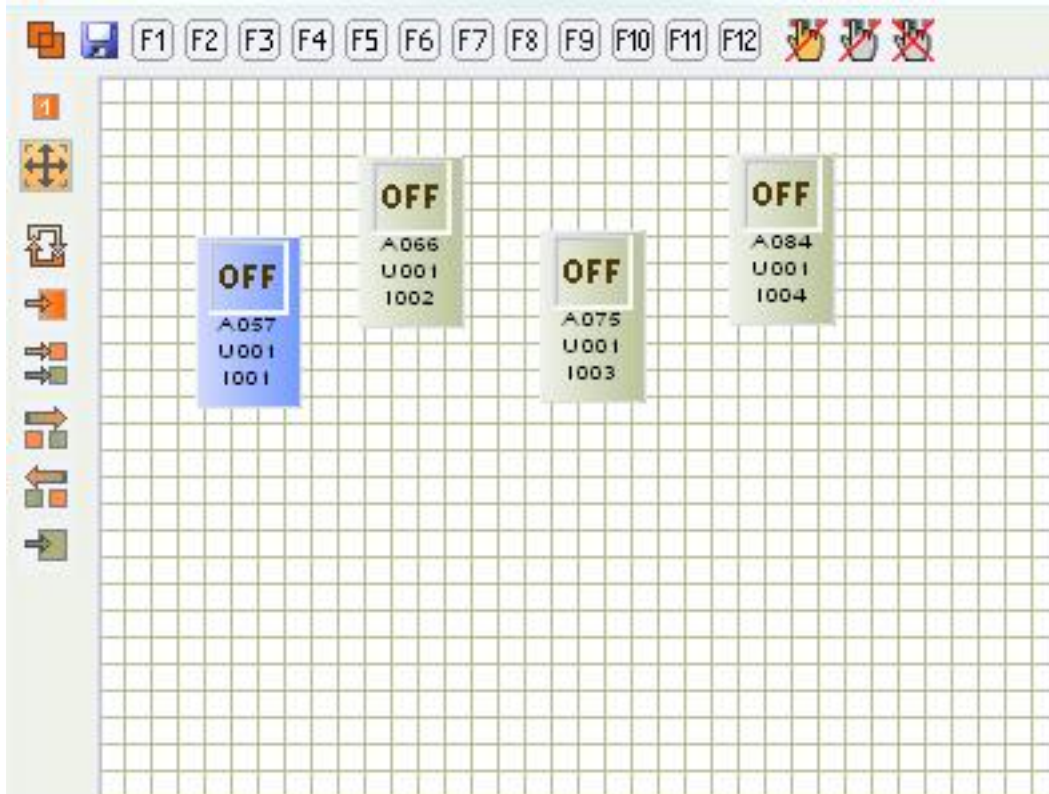
Estos íconos representan las luminarias dentro de la familia activada. Cuando las luminarias NO están seleccionadas se ven grises y no puedes hacer cambios a esa luminaria. Cuando las luminarias están seleccionadas se ven naranjas y entonces si puedes modificarlas. El área donde se encuentra la palabra "OFF" mostrará la última acción que se llevo a cabo dentro de esta luminaria (más adelante veremos un ejemplo). El texto que está debajo indica "A" la dirección DMX (address), "U" el Universo e "I" el número de cada luminaria (index).



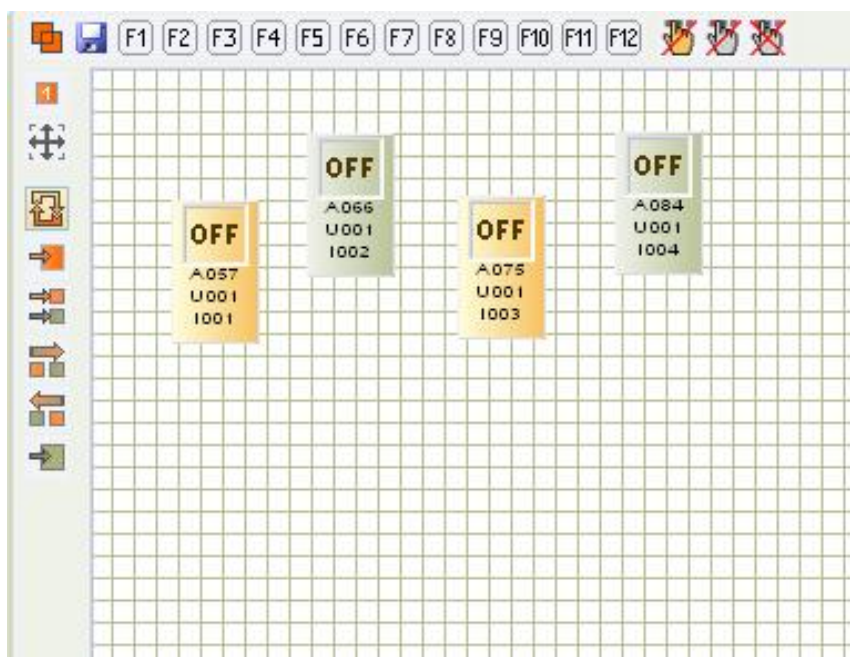
Este botón cambia los íconos de las luminarias de tamaño completo como lo estamos viendo a íconos más pequeños, en los que sólo se muestra el número de la luminaria. Esto facilita el manejo cuando se tienen muchas luminarias dentro de una misma familia.



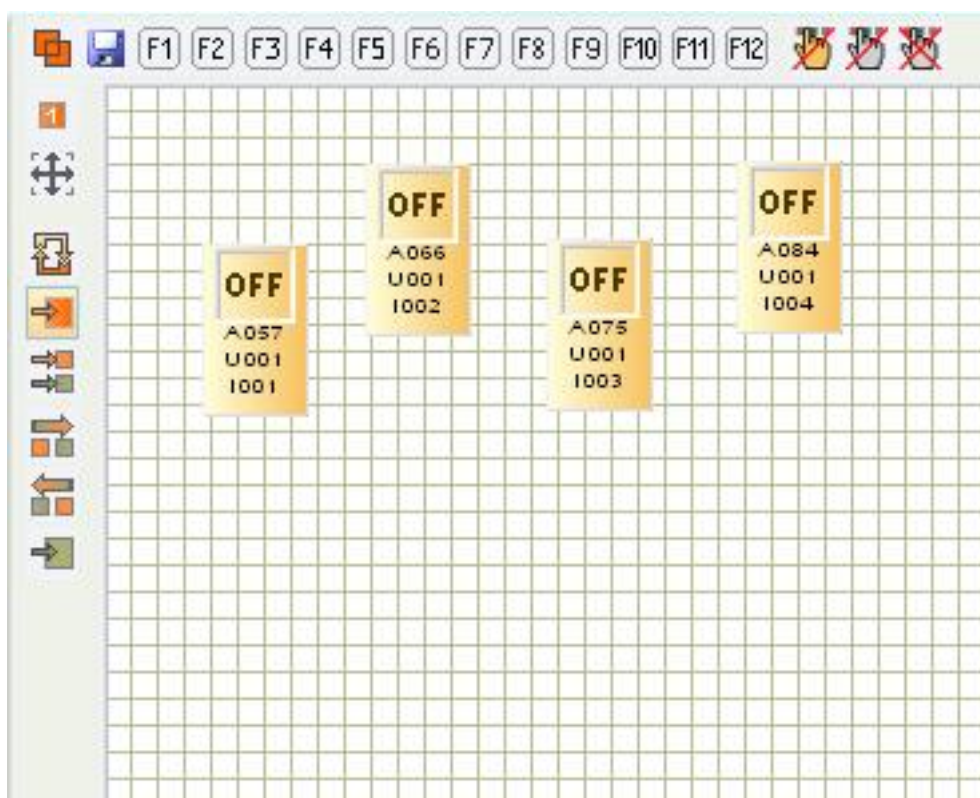
Con este icono podemos habilitar o bloquear el movimiento de las luminarias en el plano 2D, con el fin de representar su posición en un escenario real. Cuando esté seleccionado este icono, haz clic sobre una luminaria y arrástrala a la posición deseada. Cuando una luminaria esté seleccionada se verá azul. Para desactivar o deseleccionar una luminaria puedes hacer clic en un área vacía de la pantalla o en una luminaria nueva. Puedes dar clic y arrastrar las luminarias como un grupo, para lograrlo presiona CTRL + clic simultáneamente.



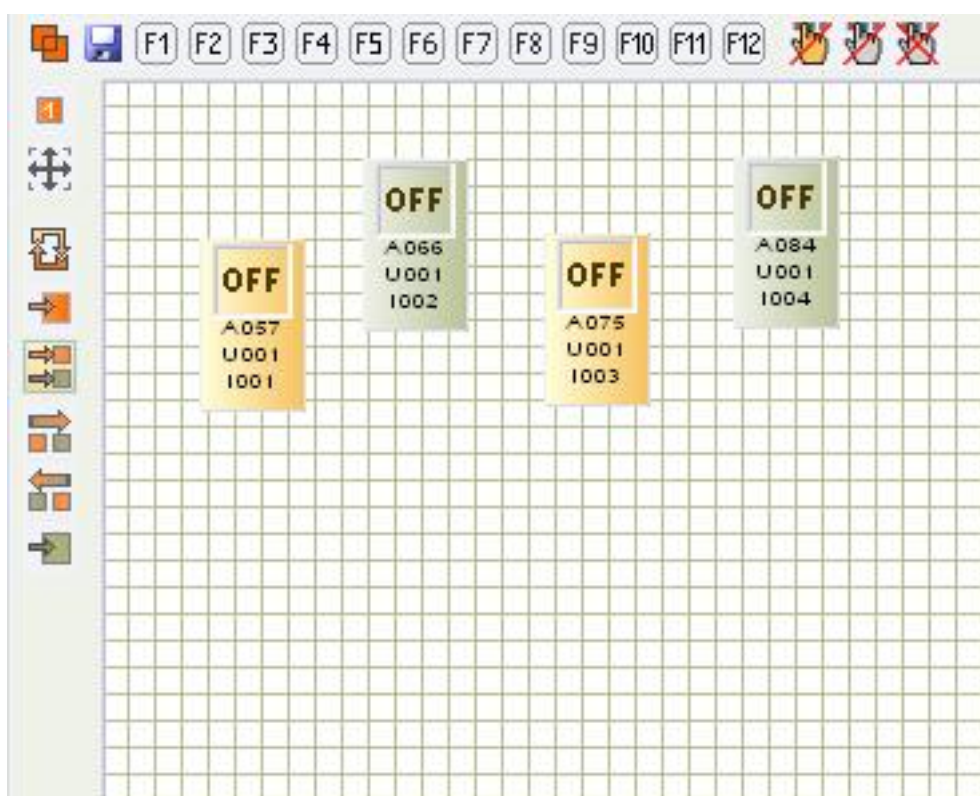
Al seleccionar este icono se invierte la selección de las luminarias. Así que cualquier luminaria que esté seleccionada se deselecciona, y las que no están seleccionadas se seleccionan. Inténtalo, haz Ctrl+Clic sobre un par de luminarias y luego da clic en este icono, ve lo que sucede. Intenta diferentes combinaciones.



Cuando presionamos este icono se seleccionan todas las luminarias de esta familia sin importar su estado, lo cual es especialmente práctico si se tienen muchas luminarias.

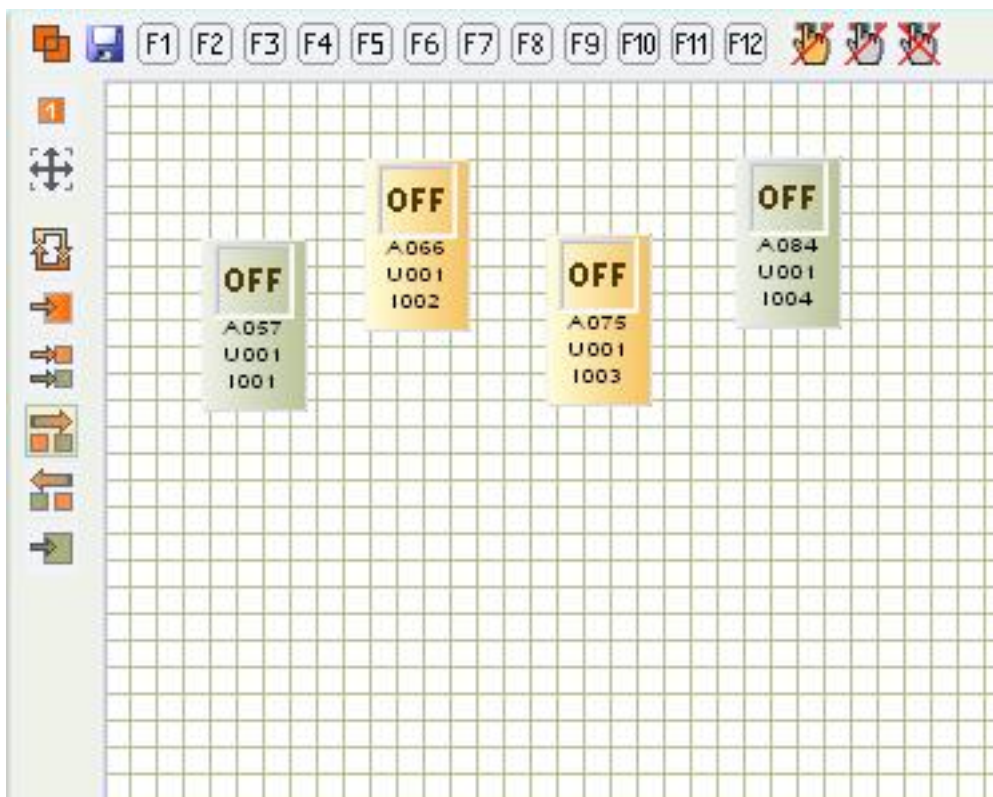


Este icono selecciona todas las luminarias con números impares. Úsalo en conjunto con los dos íconos que están debajo para crear selecciones diferentes.

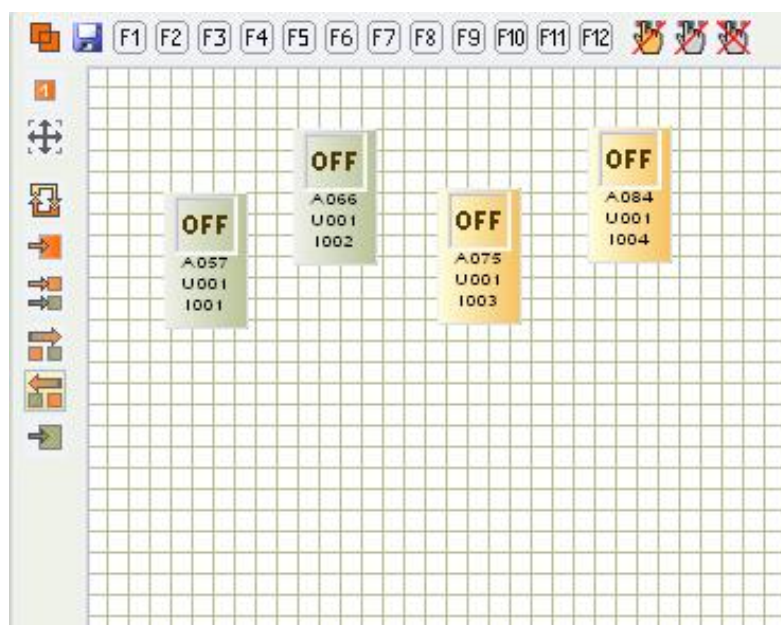


Al presionar este icono se incrementan los números (I) de las luminarias seleccionadas. Por ejemplo, si

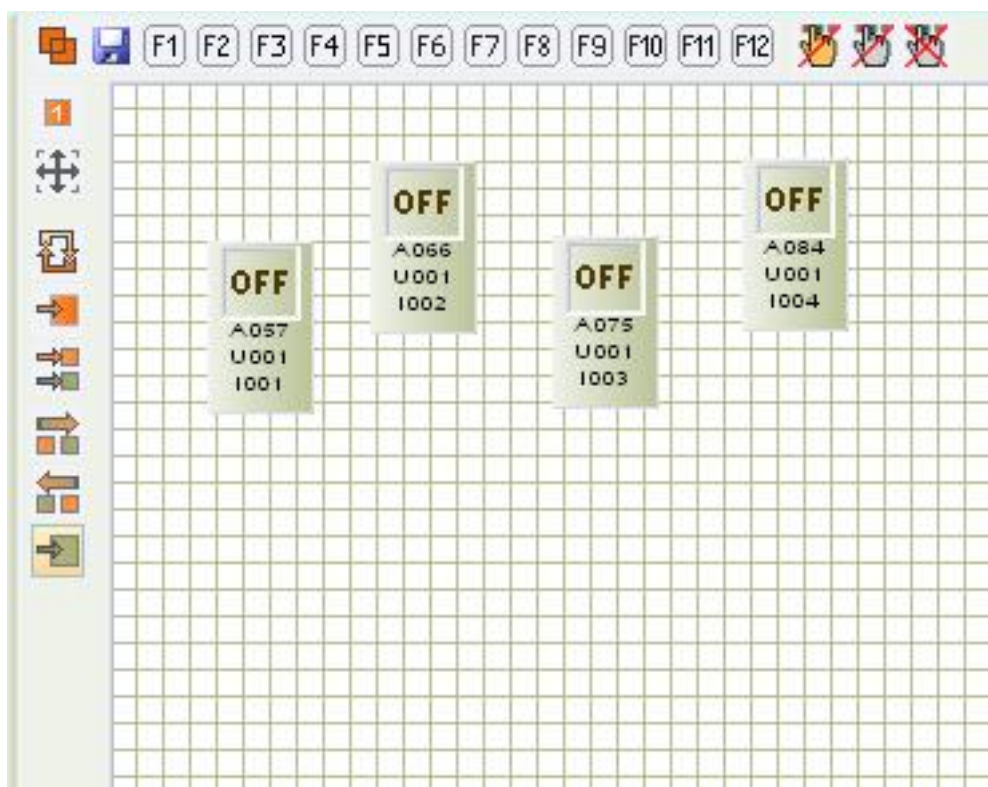
las luminarias 1 y 2 están seleccionadas, al dar clic a éste icono se deselectona la luminaria 1 y se seleccionan la 2 y la 3. Si se da clic de nuevo, la luminaria 2 se deselectonara y se seleccionaran la 3 y la 4. Si se sigue dando clic seguirá cambiando hasta iniciar de nuevo. No tiene ningún efecto si ninguna o todas las luminarias están seleccionadas.



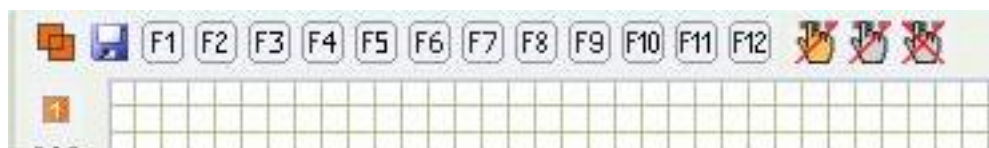
Este icono hace lo contrario que el icono anterior, éste disminuye el número (I) de las luminarias seleccionadas. Por ejemplo, si las luminarias 3 y 4 están seleccionadas, al presionar este icono se seleccionan las luminarias 2 y 3 y se deselectona la 4. Si se presiona de nuevo, entonces se deselectona la luminaria 3 y se seleccionan la 1 y la 2. Con esta función también se llegará al inicio de nuevo si se sigue dando clic. Intenta diferentes combinaciones de luminarias seleccionadas para ver los resultados. Este icono y el anterior son muy útiles para crear, por ejemplo, patrones de persecución (chase).



Me pregunto si podrás adivinar para qué sirve este icono.
Exactamente, sirve para deseleccionar todas las luminarias.



El icono del disco floppy junto con los iconos de las teclas F salvan configuraciones de selección para una familia de luminarias. Para guardar un grupo de luminarias a una tecla F haz lo siguiente: selecciona las luminarias (on/off) que quieres salvar, haz clic o presiona una de las teclas F en tu teclado, después haz clic sobre el icono del disco, ahora da clic en el icono o presiona la tecla F de nuevo. Listo, desde este momento cada vez que presiones la tecla F o des clic en el icono, las luminarias seleccionadas se activarán (on/off).



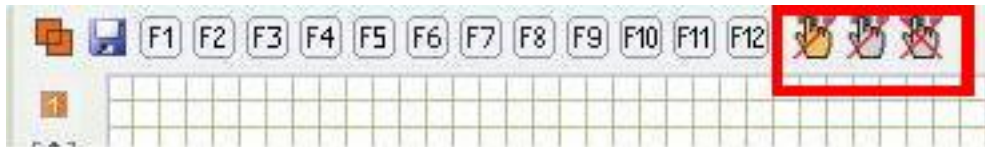
Cuando entres a la pestaña En vivo, podrás correr tus escenas y tu show (más detalles a continuación). La mayoría de las veces correrás escenas preprogramadas, sin embargo, habrá ocasiones en las que querrás efectuar cambios a tus luminarias fuera de tus escenas programadas; por ejemplo, cambiarle el color a una luminaria de una familia en particular.

Para hacer este cambio debes seleccionar en la parte inferior de la pantalla el folder o pestaña de la familia deseada y las luminarias que deseas cambiar en la parte inferior derecha de la pantalla (en donde aparecen los iconos de cada luminaria). Harás los cambios necesarios moviendo los deslizables o desde los paneles preprogramados.

Te preguntarán para que sirven los estos iconos... pues éstos sirven para remover los cambios que se hayan hecho a luminarias independientes durante el show y regresar a las escenas como las habías configurado anteriormente.

De izquierda a derecha, la primera mano (Local Selected) quita los cambios que se hayan hecho solamente a las luces que estén seleccionadas dentro de la familia. La segunda (Local All) quita todos los cambios que se hicieron a todas las luces dentro de esa familia. La tercera (General All) quita todos

los cambios que hayas hecho a todas las luces en todas las familias.



Este icono cambia los valores que muestran los deslizables (faders) de DMX (0-255) a valores % (0-100).



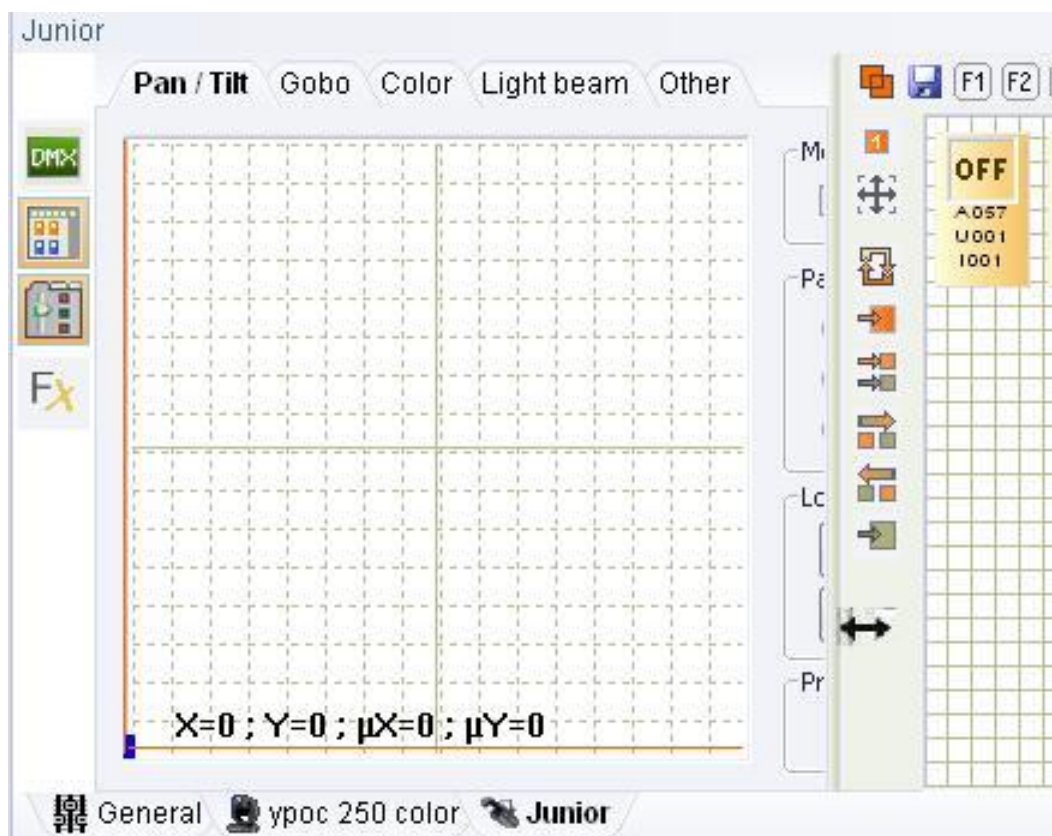
Al presionar este icono podemos escoger entre mostrar únicamente los deslizables de los canales de una luminaria, o mostrar los deslizables de todas las luminarias de esta familia. Cuando ves los deslizables de una sola luminaria los cambias los haces para las luminarias seleccionadas en los íconos del lado derecho, mientras que si ves los deslizables de todas las luminarias los cambias los haces individualmente. Inténtalo y entenderás mejor a lo que nos referimos (no verás la diferencia si tienes únicamente una luminaria para cada familia).



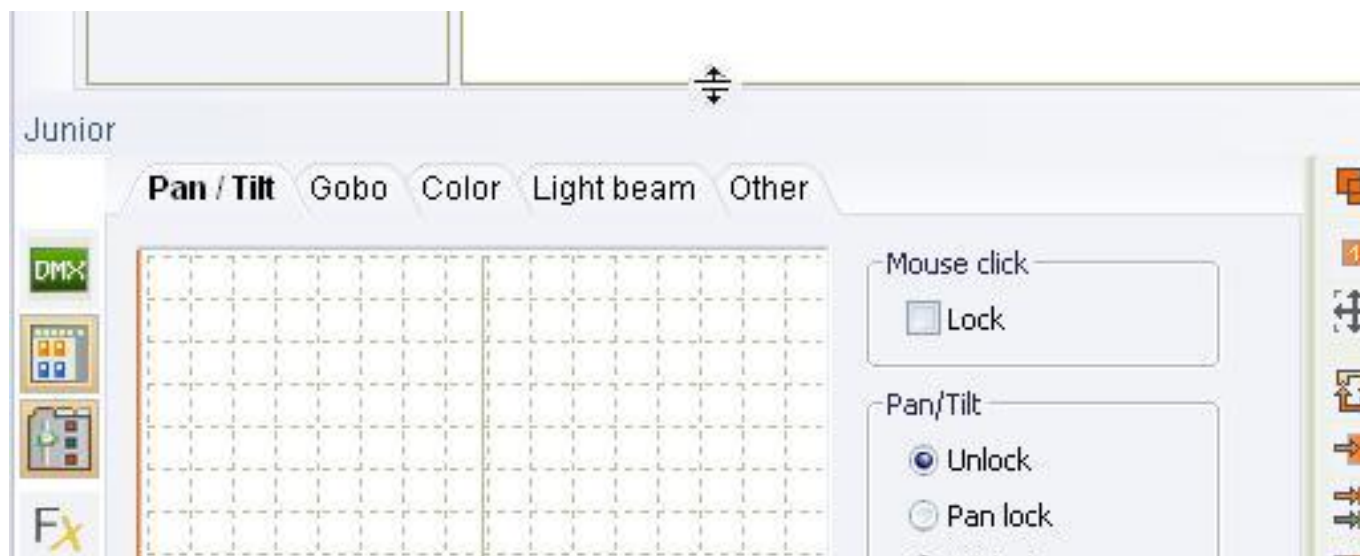
Con este icono podemos cambiar del modo "Slider Mode" a "Preset Panel Mode." Es decir en vez de ver los deslizables vemos los paneles preestablecidos. Dale clic un par de veces y verás que pasa. Asegúrate de estar en el "Preset Panel Mode" antes de continuar.



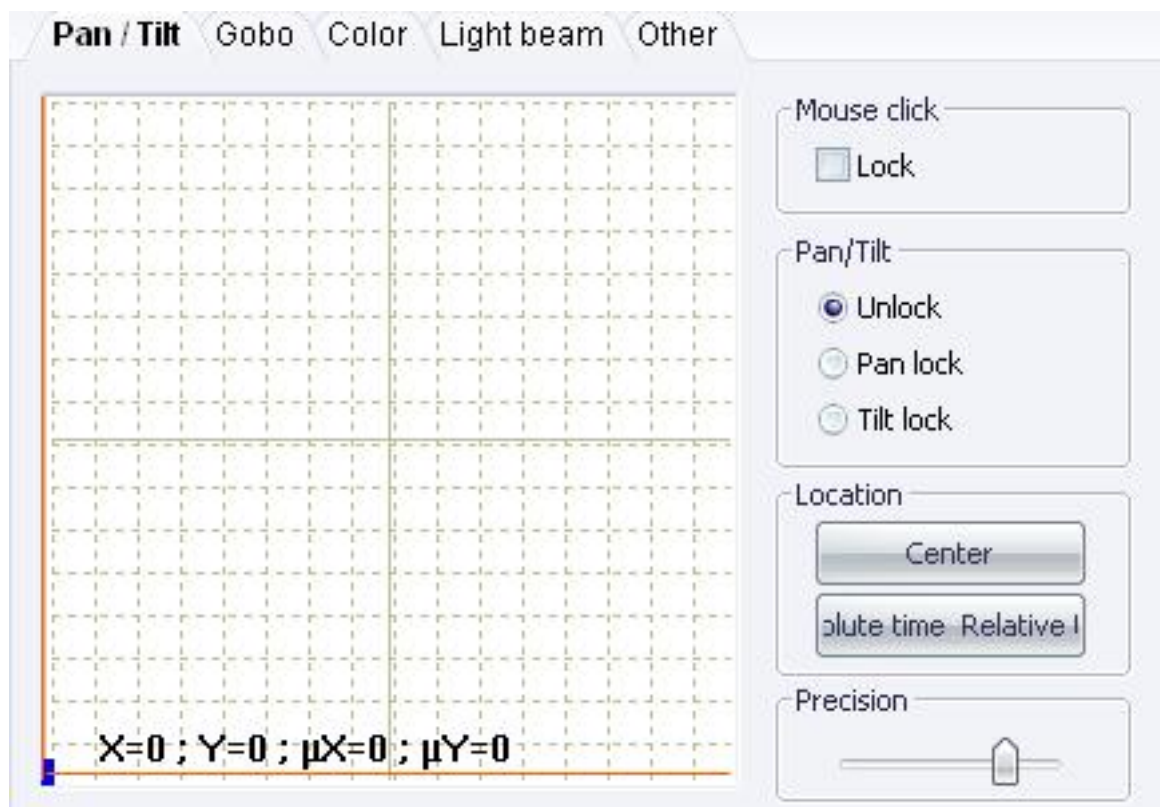
Ahora estamos en el “Preset Panel Mode”. Algunas veces cuando vas al “Preset Panel Mode” puede ser que no lo veas completo, como se muestra en la imagen. Esto es porque el espacio tomado por los deslizables es más pequeño que el tomado actualmente por el “Preset Panel”. Para ajustar el tamaño del “Preset Panel” coloca el mouse cerca de las orillas del Panel y el 2D Fixture Control Window, el puntero del mouse se convierte en una línea pequeña con dos flechas. Da clic sobre éste y arrástralo a la derecha un poco para que puedas apreciar todos los controles.



Dependiendo de la resolución que estés corriendo, tendrás que mover el Fader/Preset Panel/2D Fixture Panel hacia arriba para ver todos los controles también. Coloca el mouse cerca del área que mostramos hasta que el puntero del mouse se convierta en una doble flecha vertical, como se muestra aquí. Da clic y arrastra hasta que puedas ver todos los controles del Preset Panel.

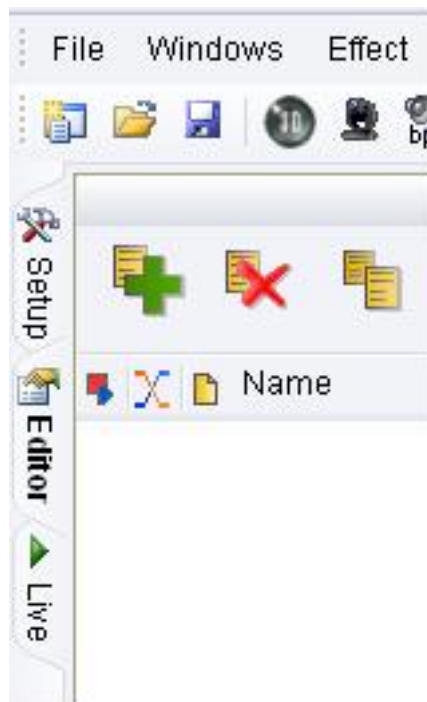


Las pestañas mostradas hasta arriba son los paneles preprogramados para esta familia de luminarias. Éstas hacen que sea más fácil ajustar las configuraciones a las luminarias, sin tener que usar los deslizables ni los valores DMX. Actualmente esta mostrando el panel preprogramado de Pan/Tilt. Da clic en las otras pestañas para ver que es lo que muestran y cuando termines regresa al panel de Pan/Tilt.

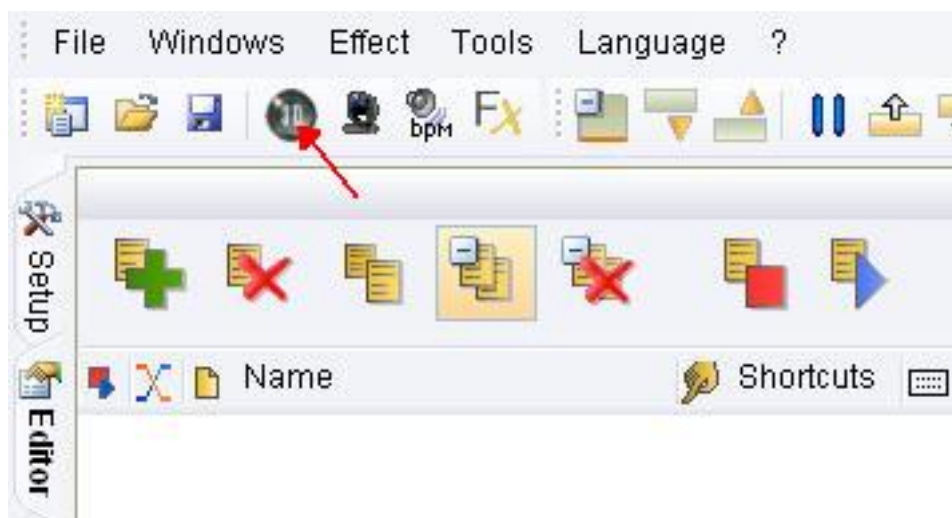


Antes de que podamos mostrarles lo que hacen los paneles preprogramados debemos saber un par de cosas.

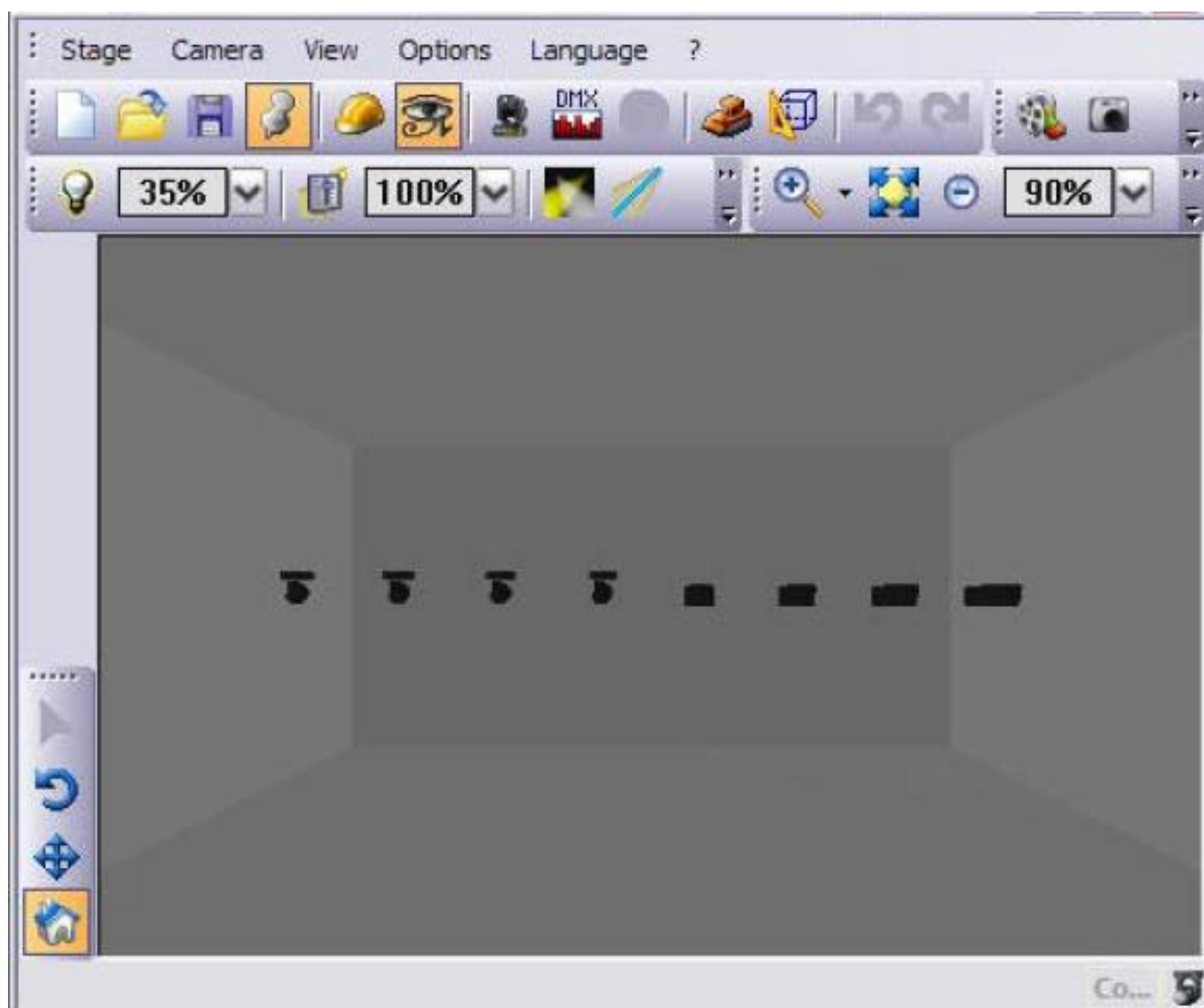
1. Da clic en la pestaña que dice Editor, como se muestra; esto hará que cambie tu pantalla.



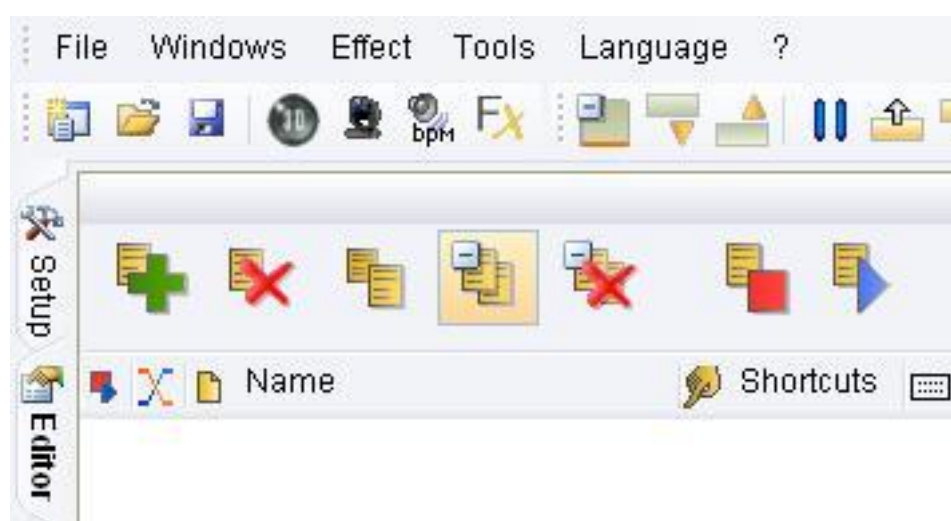
2. Da clic en el icono de 3D para iniciar el visualizador. Este paso no es necesario, pero ayuda a demostrar lo que hacen los controles dentro de los paneles preprogramados.



Si no has usado antes el software ni el visualizador 3D, deberás ver una pantalla muy similar a la que se muestra abajo. No explicaremos el uso de este programa aquí, eso será en otro tutorial. Cambia el tamaño de la ventana 3D de la misma manera que lo hicimos con el Preset Panel. Si cuentas con dos monitores, cámbialo a la otra pantalla. Si quieres puedes dar clic en la pestaña (view) y después en el icono que parece una tachuela (pin), éste lo habilita o deshabilita para que esté siempre hasta arriba de las demás ventanas abiertas.

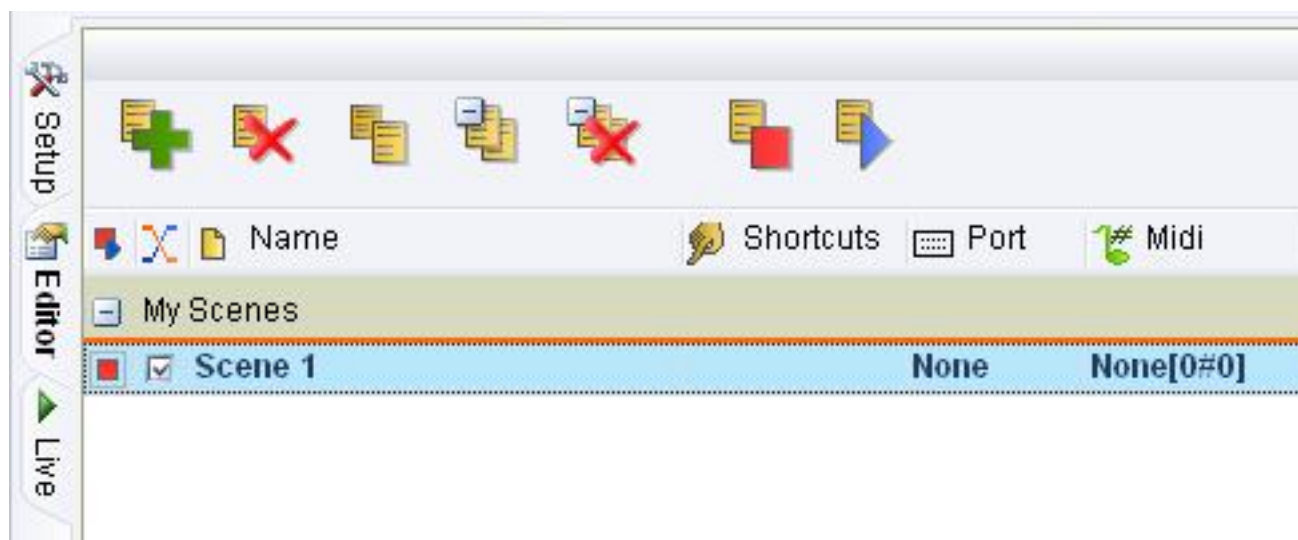


Dale clic a este botón para crear nuestra primera escena.

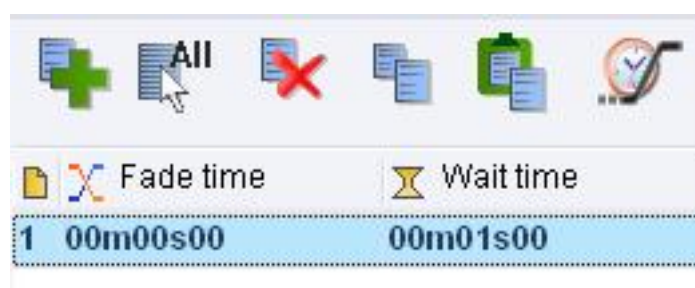


Como no tenemos ninguna escena o un folder de escenas, el software crea el folder "My scenes" y junto con éste una escena llamada Escena 1. Cuando se crean más escenas, asegúrate de seleccionar el folder correcto antes de agregar una escena nueva. Claro que siempre puedes arrastrar

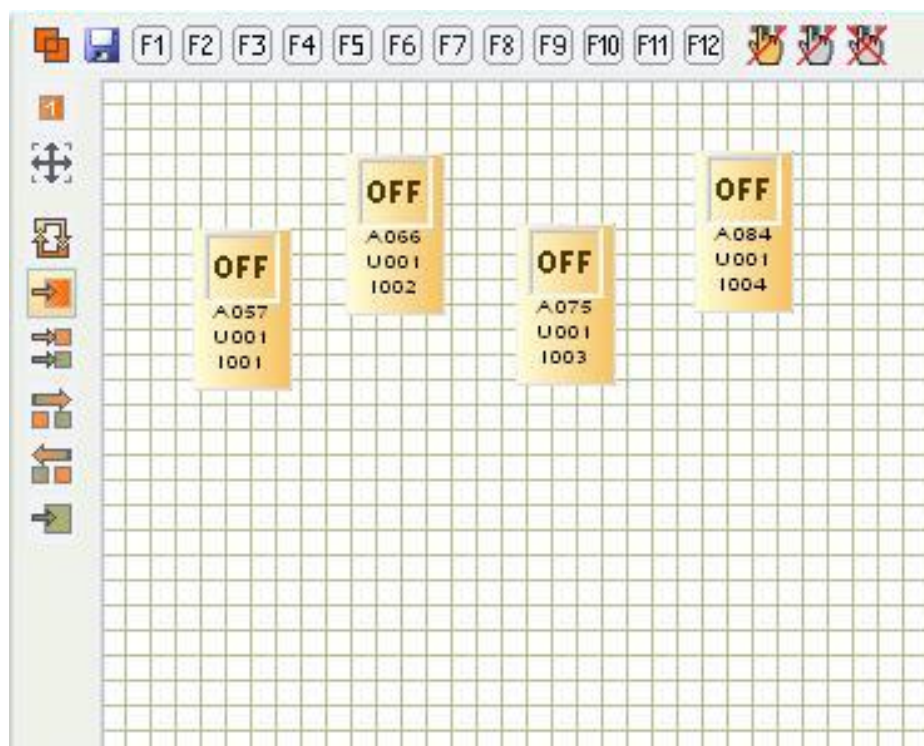
la nueva escena y ponerla en el f6lder que deseas si cometes alg6n error.



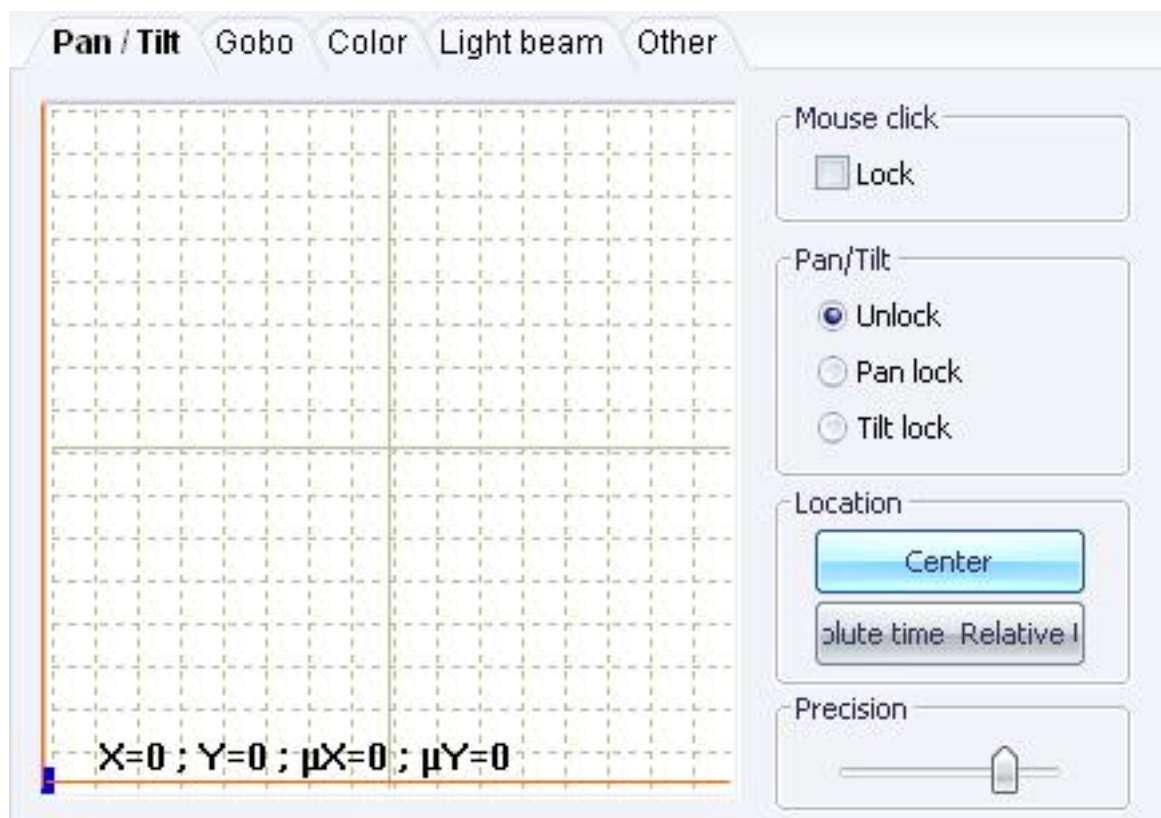
Cuando una escena es creada, se crea tambi6n el primer paso de 6sta, como podemos ver en la imagen mostrada.



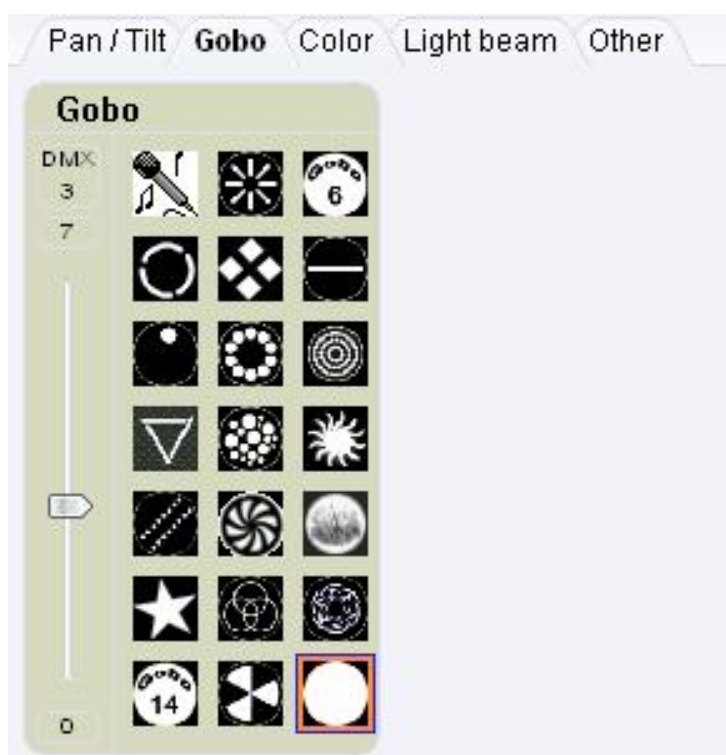
Da clic en el icono que se muestra para seleccionar todas las luminarias de la familia Junior. Todas se ver6n naranjas.



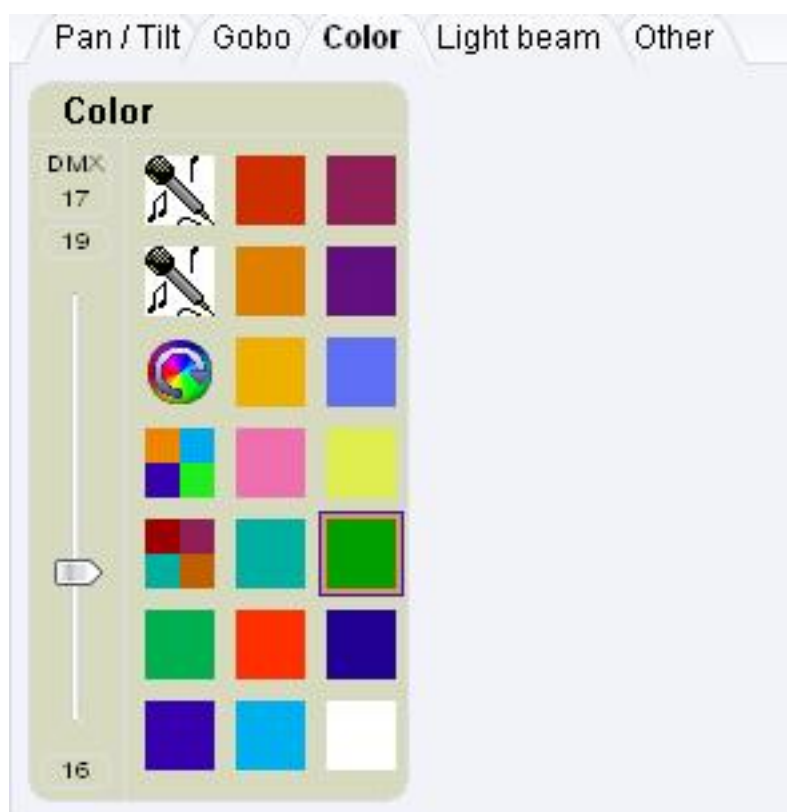
En la pestaña de Pan/Tilt, da clic en el botón Centro. Esto mueve los espejos de los scanner para que estén en la posición centrada, misma que se muestra con los valores de X y Y teniendo 128 (que es la mitad de los valores DMX del 0 al 255) en cada uno. Observa también que se muestra un cuadrado azul, puedes dar clic en éste y arrastrar a otro punto para dar otra posición a las luminarias. Después de explorar la posición de las luminarias, asegúrense de tener presionado el botón Centro.



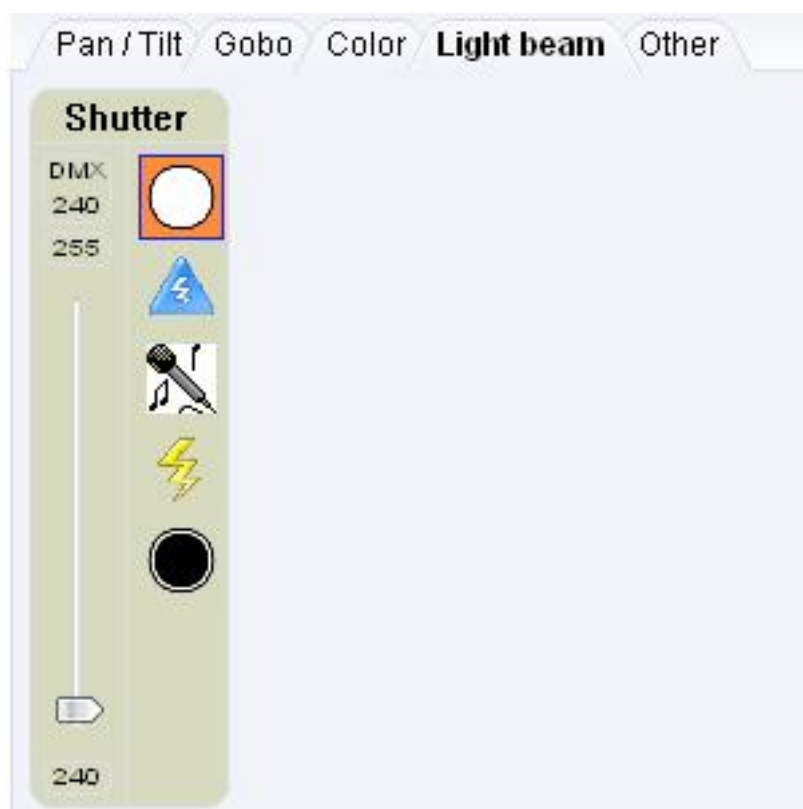
Da clic en la pestaña Gobo y después da clic al Gobo abierto sin ningún diseño.



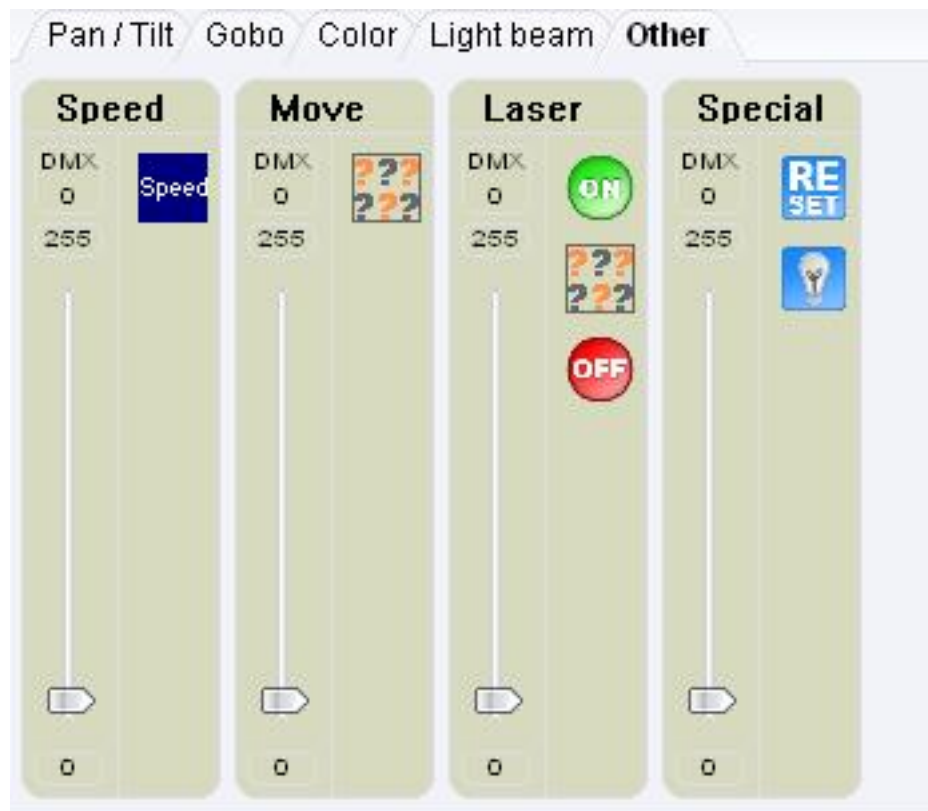
Da clic en la pestaña Color y después da clic al color verde como se muestra. Si aún tienes el visualizador 3D abierto y a la vista, puedes estarte preguntando por qué no se nota ningún cambio todavía... paciencia, en la siguiente página explicamos por qué.



Da clic en la pestaña Haz de luz y después da clic al icono (Open Shutter). Si tienes abierto y a la vista el visualizador 3D ahora debes ver 4 haces de luz verdes apuntando directamente hacia abajo.

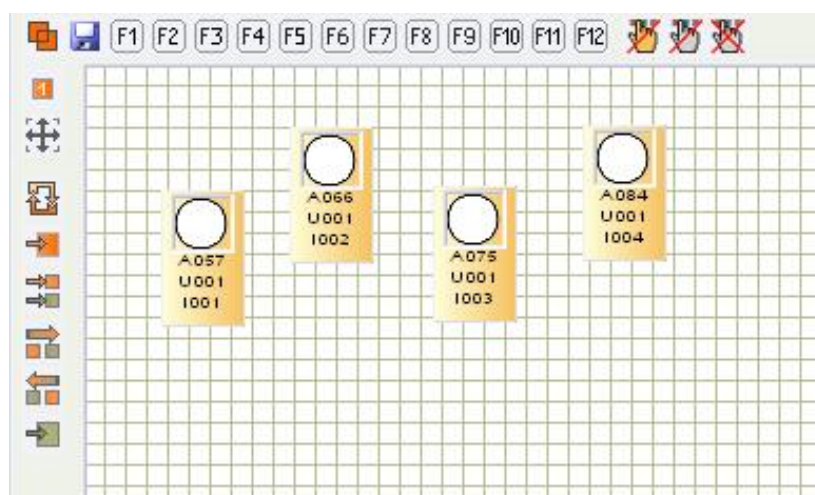


Da clic en la pestaña Otro. Ahora da clic y sostén el botón del mouse hacia abajo en cada uno de los deslizadores y arrástralos hasta su punto más bajo. Esto asegurara que estas configuraciones están apagadas. Revisa los instructivos de tus luminarias para asegurarte de que los canales que no se usarán estén en un valor DMX que no afecten el resto de la luminaria. Aunque normalmente este valor es cero, es importante verificar que no sea otro.

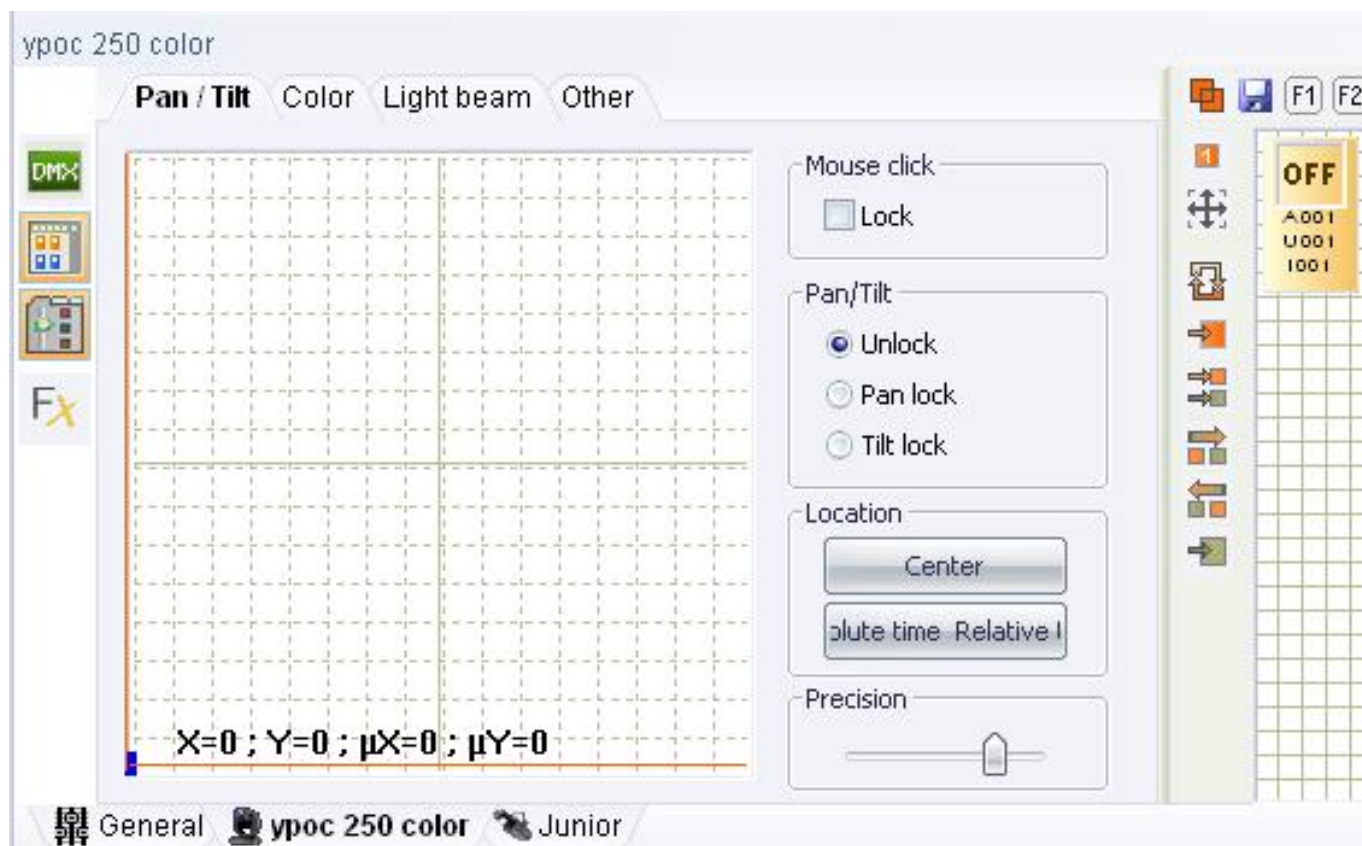


Notaste que los iconos de las luminarias seleccionadas en la pantalla han estado cambiando y reflejando las diferentes acciones que has hecho. Los iconos que vemos aquí muestran el shutter abierto. Vuelve a miraras después de haber cambiado propiedades y éstas también habrán cambiado.

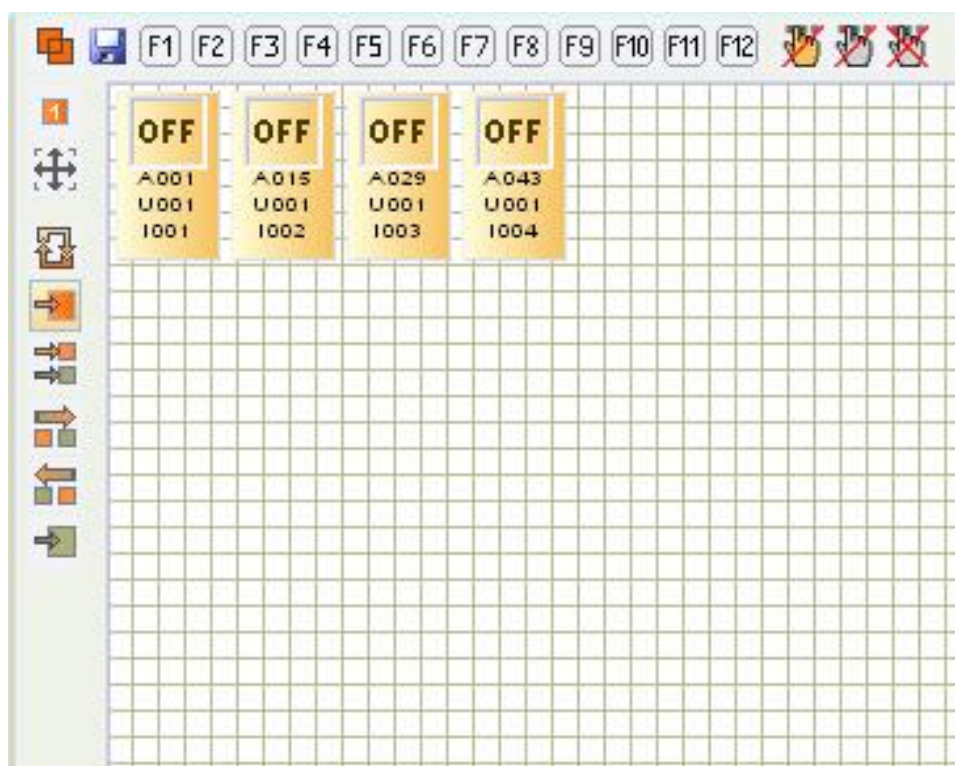
Lo que probablemente no has notado es que ya has creado el primer paso para tu primera escena. Diviértete seleccionando diferentes gobos, colores, utiliza el pan/tilt y ve lo que pasa en el visualizador 3D. Cuando termines de explorar estas opciones, asegúrate de regresar las configuraciones como las teníamos para poder crear nuestro siguiente paso sin complicaciones (una vez que te sientas cómodo con el software, regresar las configuraciones no será necesario).



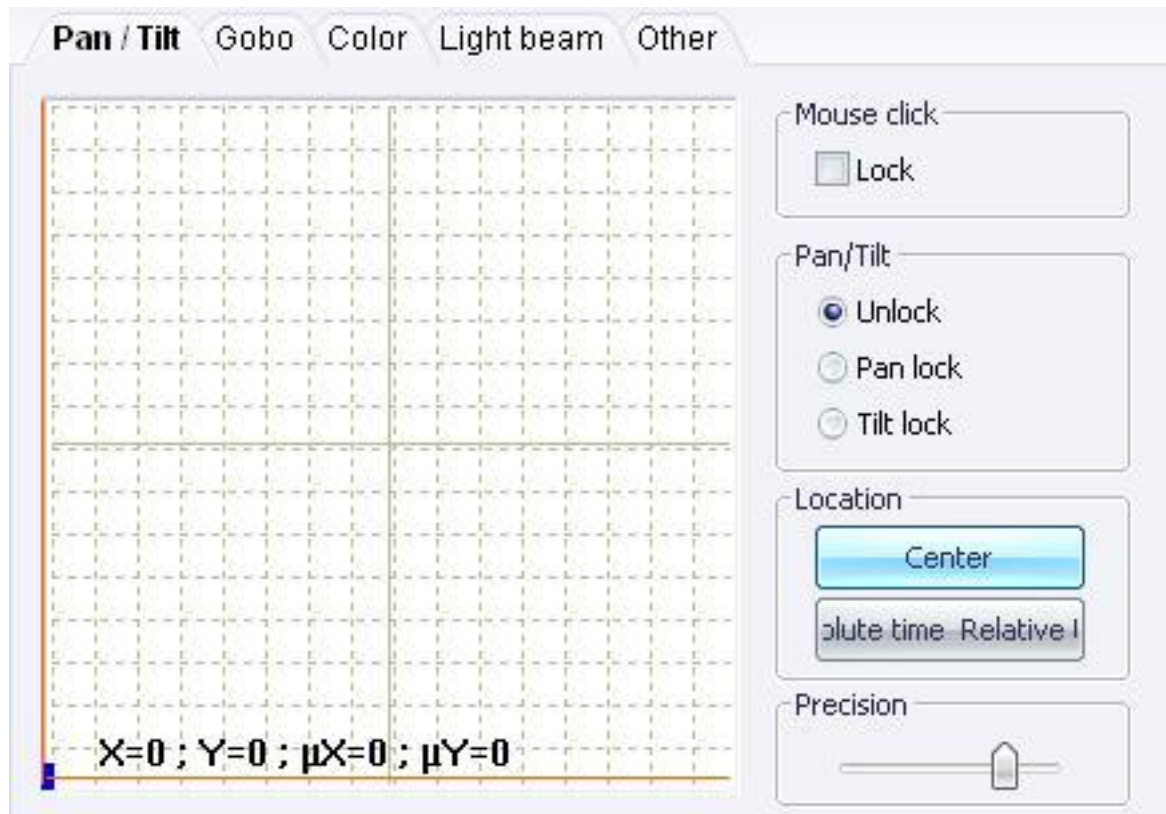
Selecciona la pestaña ypoc 250 color y después da clic en el icono (slider/preset panel). Ajusta el tamaño del Preset Panel para asegurarte que ves todos los controles. Cómo podrás notarlo tenemos nuevas pestañas, porque estamos en una nueva familia de luminarias con características diferentes. Da clic en cada uno de ellos para ver de que tratan y regresa a la pestaña preprogramada Pan/Tilt.



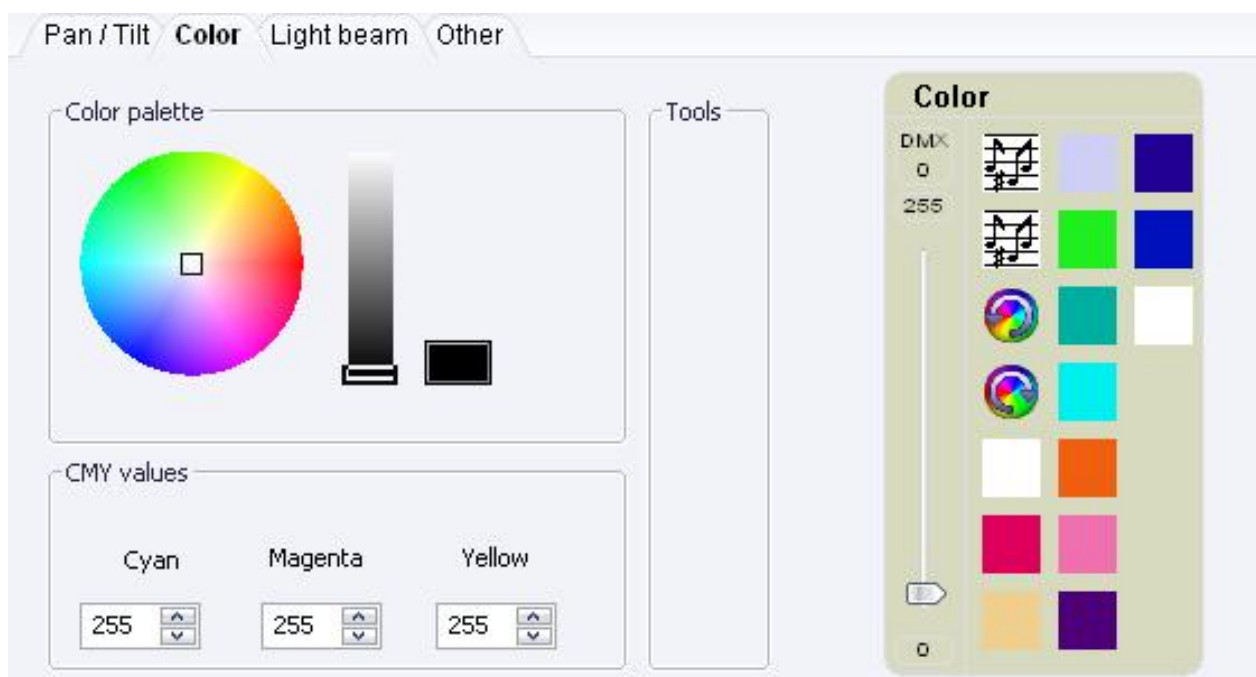
Presiona el icono para seleccionar todas las luminarias, las verás color naranja para indicar que han sido seleccionadas.



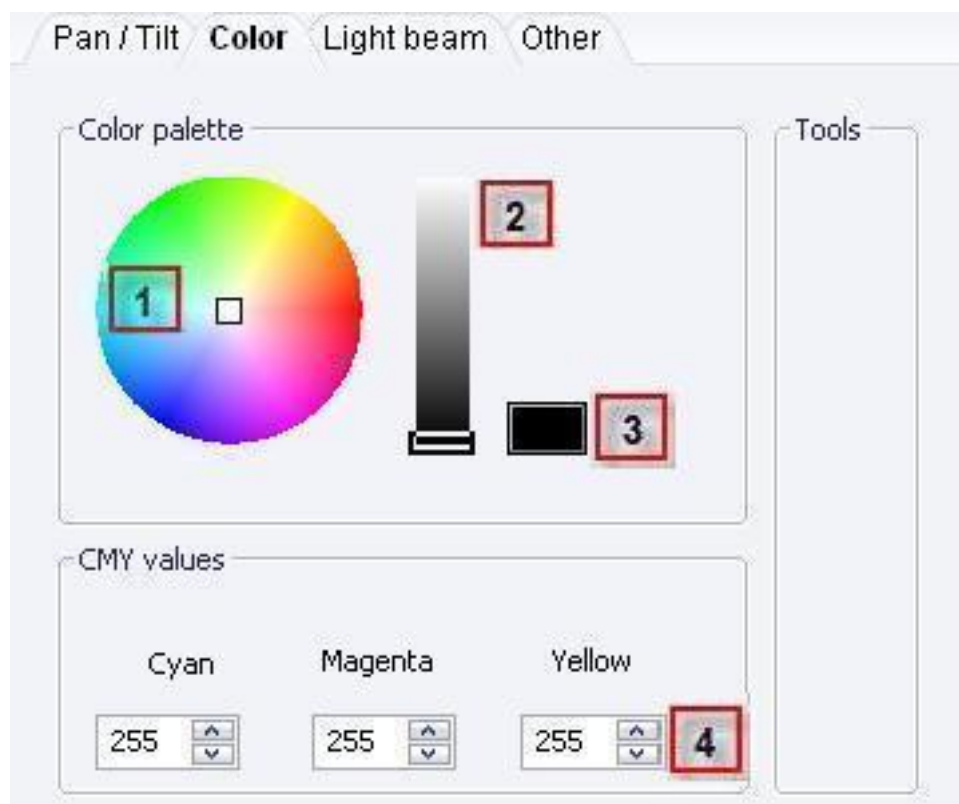
En la pestaña de Pan/Tilt da clic en el botón Centro.



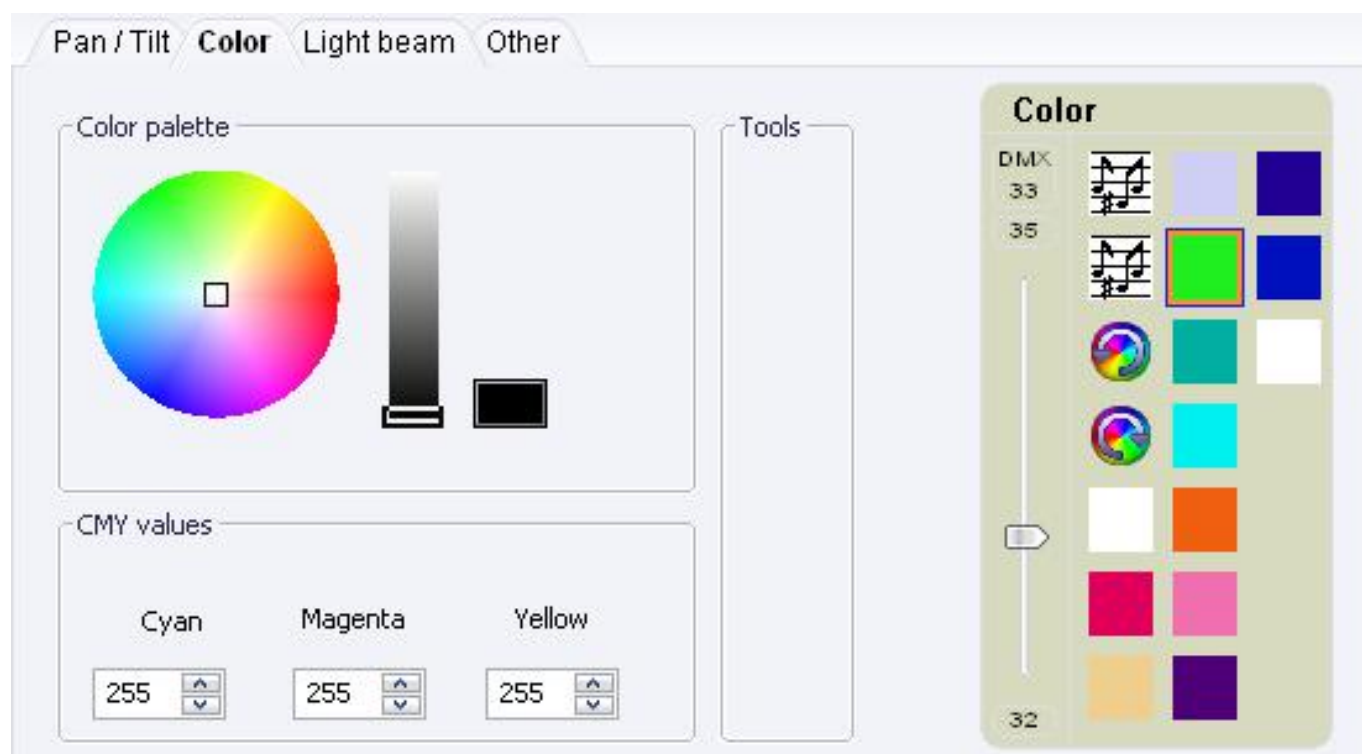
Selecciona la pestaña Color, en ella verás: arriba la Palette de color, abajo los Valores CMY y más a la derecha los colores ya preprogramados. Algunas luminarias tienen mezcladoras de colores en ellas. Existen dos tipos de mezcladoras de colores, la primera es como la que mostramos aquí CMY que significa Cyan, Magenta y Yellow (Turquesa, Magenta y Amarillo). La otra es RGB que significa Red, Green y Blue (Rojo, Verde, Azul), con la cual seguro ya están familiarizados. En el DVC2 ambos funcionan de manera similar lo que permite elegir un mismo color. No te preocupes por como funcionan, todo lo que tienes que hacer es seleccionar el color que deseas usando estos controles en el panel preprogramado. Los controles se explicarán en la siguiente hoja.



1. Da clic y sostén el cuadrado pequeño, arrástralo al rededor de la rueda de colores y suéltalo en el color que desees. Así es como se selecciona el color. Ve como el color de la barra (2) cambia para reflejar el color sobre el cual se encuentra tu puntero, pero el color en el (3) y los valores en el (4) no cambian, esto es porque el brillo no se ha configurado en el (2).
2. Este deslizador configura el brillo del color, desde oscuro en la parte de abajo hasta brillante en la parte de arriba. Después de escoger el color, mueve el deslizador hasta obtener el brillo o intensidad del color deseados.
3. Este pequeño cuadro muestra el color que será utilizado. Recuerda que el color que se muestra aquí es una representación del color que se reproducirá en las luminarias.
4. Estos son los valores CMY. Si deseas puedes tomar nota de estos números para hacer que coincidan con los colores en otras luminarias, o puedes también cambiar de manera precisa los colores utilizando estos controles.



Ahora selecciona la pestaña Color, y fíjate en el lado derecho donde están los colores preprogramados. Ve cómo los paneles preprogramados en ypoc250 son diferentes a las que vimos anteriormente en la familia Junior. Esto es normal, incluso para luminarias creadas por el mismo fabricante. Las ypoc250 tienen menos colores fijos, pero no es problema ya que tiene también la rueda de color (CMY). Además, la rueda de colores fijos de ypoc250 que gira a la izquierda o derecha, mientras que la de Junior sólo rota a la derecha. Si quieres que tus luminarias hagan exactamente lo mismo, tendrás que poner atención en este tipo de detalles. Por ahora da clic al color verde brillante, esto deseleccionara cualquier color seleccionado en la mezcladora de colores CMY.



Dale clic a la pestaña Haz de luz. Esta luminaria tiene un dimmer que determina cuanta luz da la luminaria. Si tienes el visualizador abierto, desliza el dimmer de arriba a abajo para ver el efecto que tiene. Configura el dimmer a 255 ya sea usando el deslizador o dando clic a los preprogramados como se muestra arriba.

El frost en esta luminaria opaca la luz y hace que no tenga un efecto tan brillante o intenso (en la cara, por ejemplo). Frost es uno de los pocos efectos que no se muestran en el visualizador 3D, pero la luminaria real sí responderá a cambios en este control. Recuerda que si ya cuentas con estas luminarias entonces tendrás que programarlas como sea requerido.



Selecciona de nuevo la pestaña Haz de luz. Presiona el icono de Shutter abierto (Shutter Open). Utilizaremos las opciones preprogramadas para mostrar algo interesante. Cuando das clic en el icono de (Shutter Open) el deslizador se mueve o se queda en donde esta. El valor de DMX seleccionado se muestra sobre el deslizador con la palabra DMX arriba de éste. Los valores arriba y abajo del deslizador son el rango de valores de DMX de este preprogramado, esto hace más fácil mantenerse en los valores dentro del rango para este botón, evitando pasarse accidentalmente a otras características predeterminadas.

Presiona cada uno de los iconos preprogramados y fíjate en los valores DMX para cada icono, mueve el deslizador de arriba a abajo y verás que los valores de DMX cambian pero se quedan dentro de los valores min./máx. predeterminados. Está es un herramienta excelente especialmente cuando se utiliza el software en vivo (Live).

Asegúrate de que el icono (Shutter Open) ha sido seleccionado.

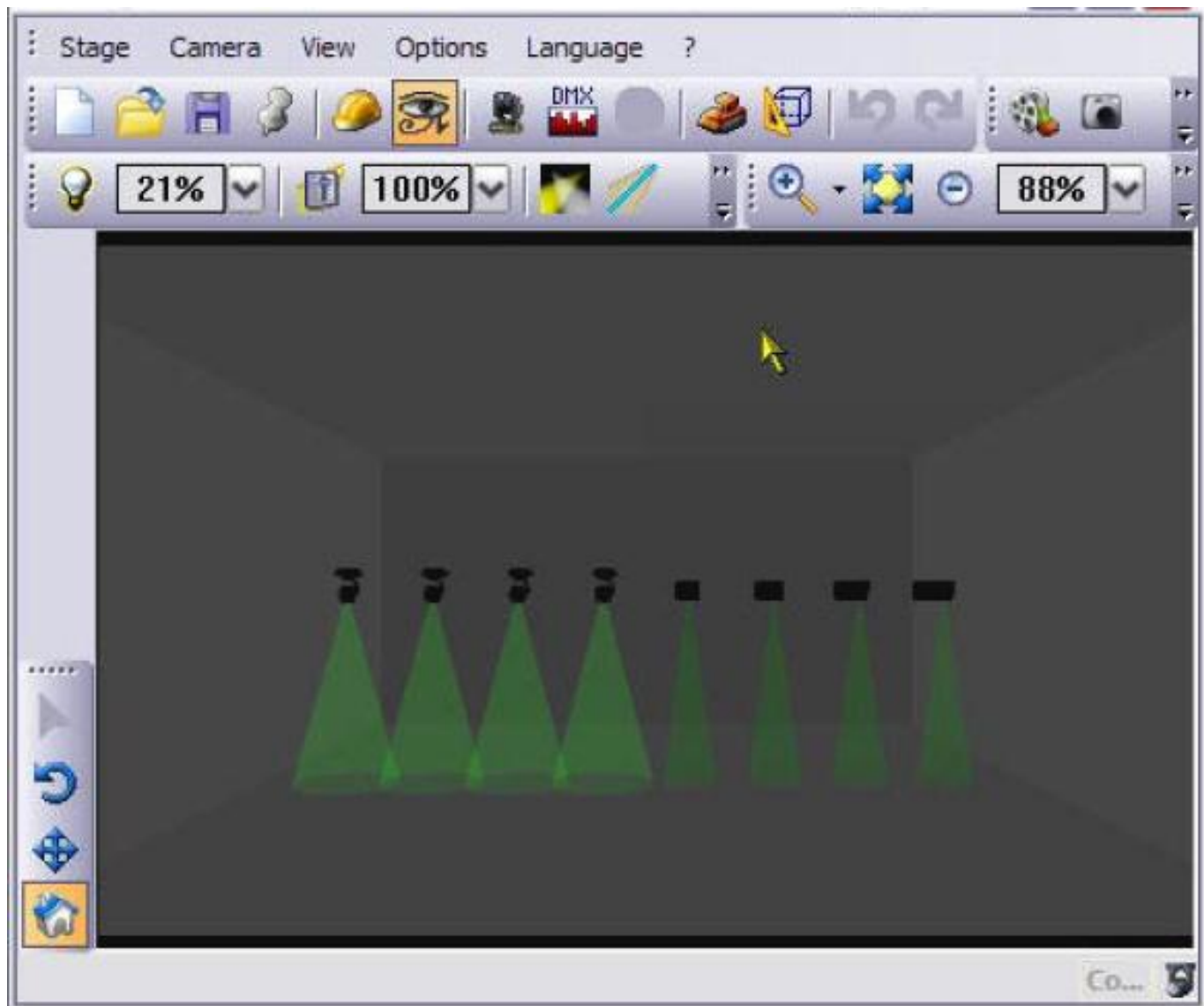


Dale clic a la pestaña Otro y configura los deslizadores a ceros, todos hasta abajo.

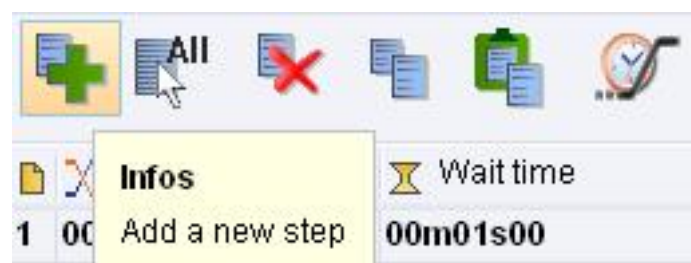


Si has seguido todos los pasos correctamente, deberás tener algo como esto en tu visualizador 3D. Son 8 luminarias con luces verdes dirigidas justo hacia abajo. De lo contrario, regresa unos cuantos pasos y revisa que has hecho mal.

Como no hemos creado nuevas escenas o pasos además de la Escena 1, lo que hemos hecho para las y poc 250 color han sido agregadas a la misma escena/paso que creamos para Junior. Esto significa que cuando inicies la escena llamada Escena 1, todas las luces se verán verdes y los rayos de luz estarán dirigidos hacia abajo. Ahora agreguemos un nuevo paso a esta escena para cambiar el color a rojo.



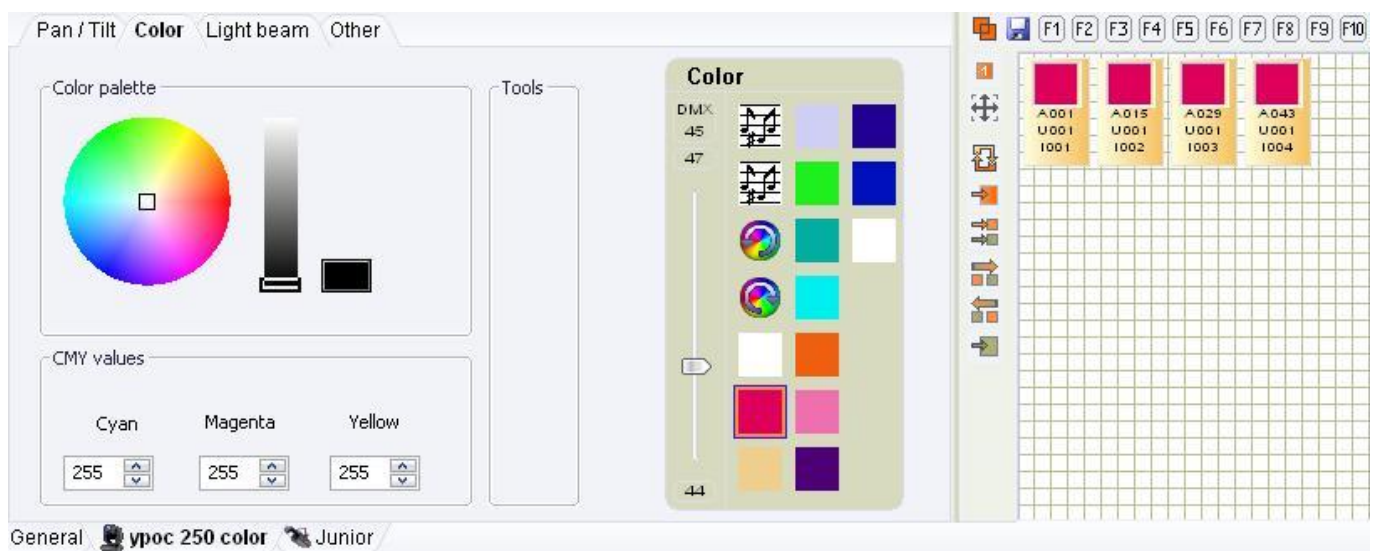
En la parte de arriba del lado derecho de la pantalla de Editor da clic en el botón para agregar un nuevo paso. Éste crea una copia del paso actual y lo inserta justo después del paso seleccionado. Es importante darse cuenta de que el paso creado es una copia y no simplemente un paso vacío al final de la lista (en un momento explicaremos por qué es importante).



Asegúrate de que el nuevo paso esta seleccionado. Debería de estar pero siempre es bueno revisar, sino se editará algún otro paso no deseado.

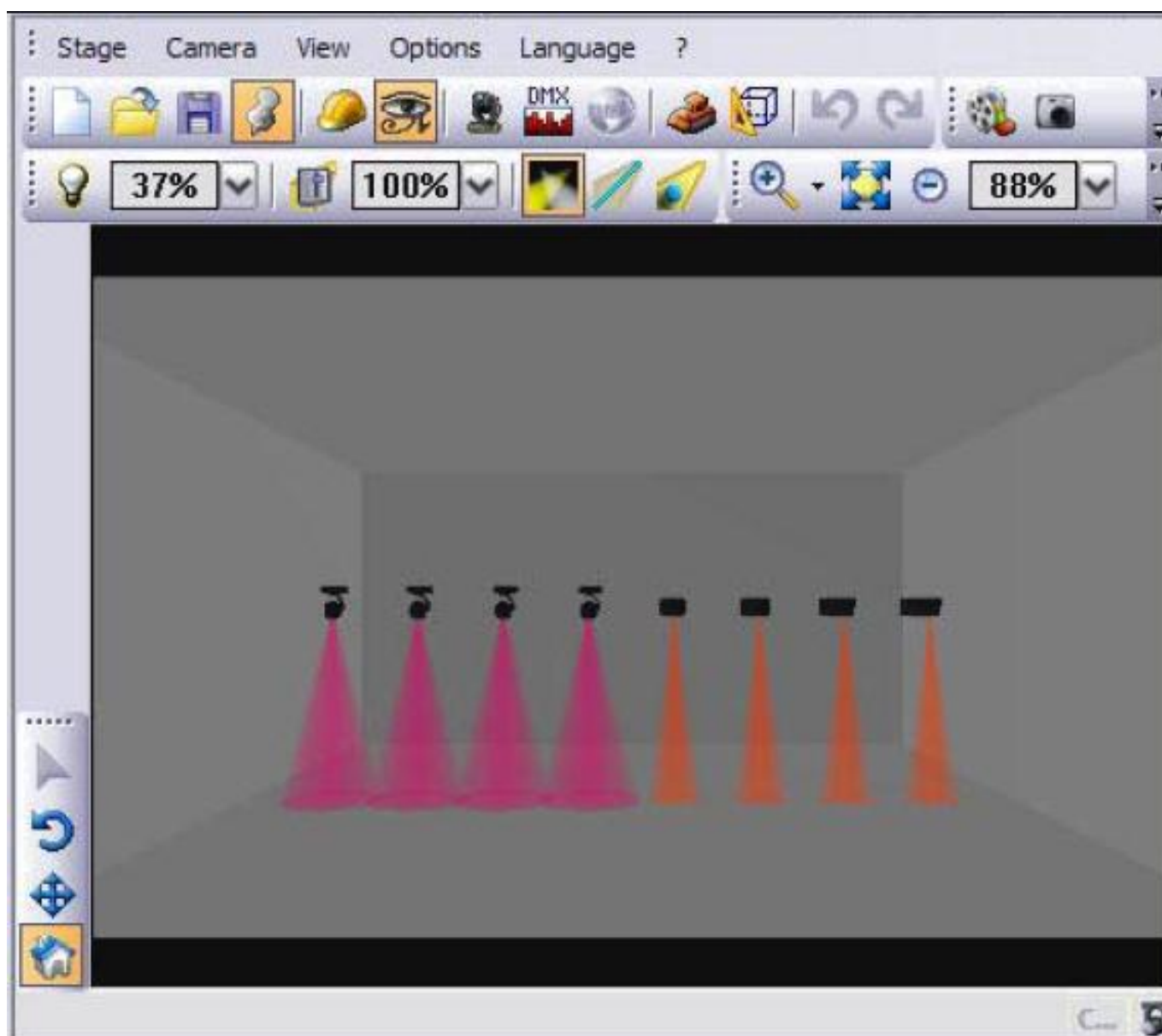
<div> <div></div> <div>Fade time</div> </div> <div> <div></div> <div>Wait time</div> </div>	
1	00m00s00
2	00m00s00

Ahora todo lo que tenemos que hacer es cambiar el color de cada una de las luminarias. Dale clic a la pestaña ypoc 250 color y después la pestaña Color. Cerciórate de que estén seleccionadas todas las luminarias y presiona el icono de color rojo, como se muestra en la imagen. Ahora haz lo mismo para las luminarias Junior.

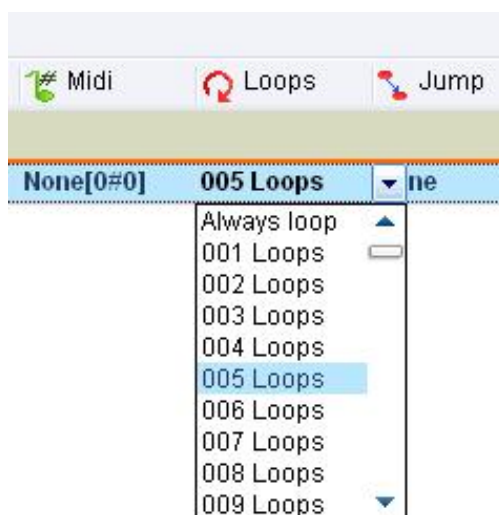


Si hiciste lo mismo que nosotros y elegiste un rojo brillante para las Junior, lo que verás en el visualizador 3D es exactamente lo mismo que se ve abajo. Si seleccionaste un color rojo diferente entonces los colores mostrados serán diferentes, como se muestra aquí.

Lo importante es que entiendas lo que has hecho para crear estos dos pasos y que los colores de las ruedas no son iguales para todas las luminarias. Lo que deberás hacer es utilizar el mezclador de color CMY en las luminarias que lo tienen y tratar de igualar los colores de las luminarias que no lo tienen.



En el Editor da doble clic a la Escena 1 en la columna de Loops (repeticiones), al hacer esto se desplaza una lista en donde puedes seleccionar el número de loops, selecciona 005 Loops como se muestra.



Los Loops son el número de veces que los pasos en una escena se repiten. Tenemos dos pasos, cada uno tiene un tiempo de espera de 1 segundo, lo que nos dice cuanto tiempo se tardará en correr el siguiente paso. Cómo el número de loops es de 5, la escena se repetirá 5 veces. Así que 5 veces 2 segundos (uno por cada paso) nos da un total de 10 segundos. Intenta cambiar los valores de los loops y verás como cambia el tiempo total. Si miras hasta arriba de la columna de loops, hay una opción que dice “Siempre en loop”, es decir que la escena se quedara dando loops indefinidamente, siempre y cuando la escena esté activada. Puedes notar que en el tiempo total aparecen una serie de puntos, esto es porque no se sabe por cuanto tiempo será reproducida.

Midi	Loops	Jump	Exit Mode	Release	Time	Total time		Fade time	Wait time
							1	00m00s00	00m01s00
None[0#0]	005 Loops	None	Pause ...	Off	00m02s00	00m10s00	2	00m00s00	00m01s00

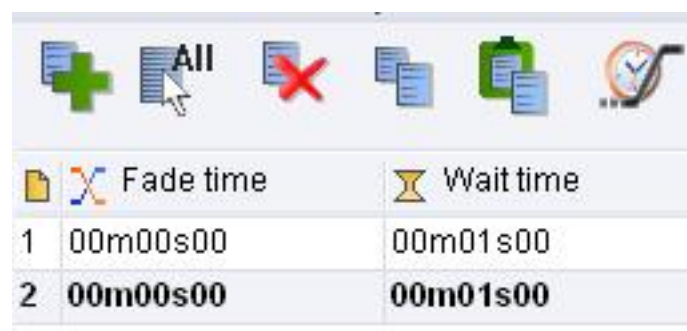
Los seis íconos que están arriba de los pasos son los siguientes, de izquierda a derecha:

- 1) Agregar un nuevo paso (Add a new step) – Copia el paso seleccionado y lo inserta debajo de éste.
- 2) Seleccionar todo (Select all) – Selecciona todos los pasos que tienes.
- 3) Borrar el paso seleccionado (Delete)
- 4) Copiar el paso seleccionado (Copy)
- 5) Pegar el paso copiado debajo del paso seleccionado (Paste)
- 6) Abrir la ventana de tiempo de espera y tiempo de transición (Fade and Wait Time)

Puedes seleccionar muchos pasos presionando las teclas Shift o Ctrl.

Selecciona un paso y después mantén presionada la tecla Shift y da clic sobre otro paso, todos los pasos que están entre estos dos pasos seleccionados se seleccionarán también. Ahora puedes borrarlos o crear modificaciones a ellos utilizando los controles de las luminarias. Por ejemplo, si creas una escena con varios pasos elaborados en color rojo, pero cuando lo ves funcionando crees que se verían mejor en azul, esta puede ser una buena herramienta.

Utilizando la tecla Ctrl te permite seleccionar pasos individuales (no necesariamente consecutivos) y agregar/remover/modificar estos pasos. Digamos que hiciste muchos pasos y todos están en color azul y crees que sería bonito poner uno rojo después de uno azul. Lo que haces es seleccionar un paso, sostener la tecla ctrl y después seleccionar el siguiente paso saltándote uno (todos los nones o todos los pares) y entonces les cambias el color.



Si das clic en el icono Fade/Wait Time el siguiente cuadro de diálogo se abre.

Tiempo de Fade – Es la cantidad de tiempo que se tarda una luminaria en cambiar de un paso al siguiente.

Tiempo de espera – Es la cantidad de tiempo que un paso se mantiene reproduciéndose antes de

moverse al siguiente paso.

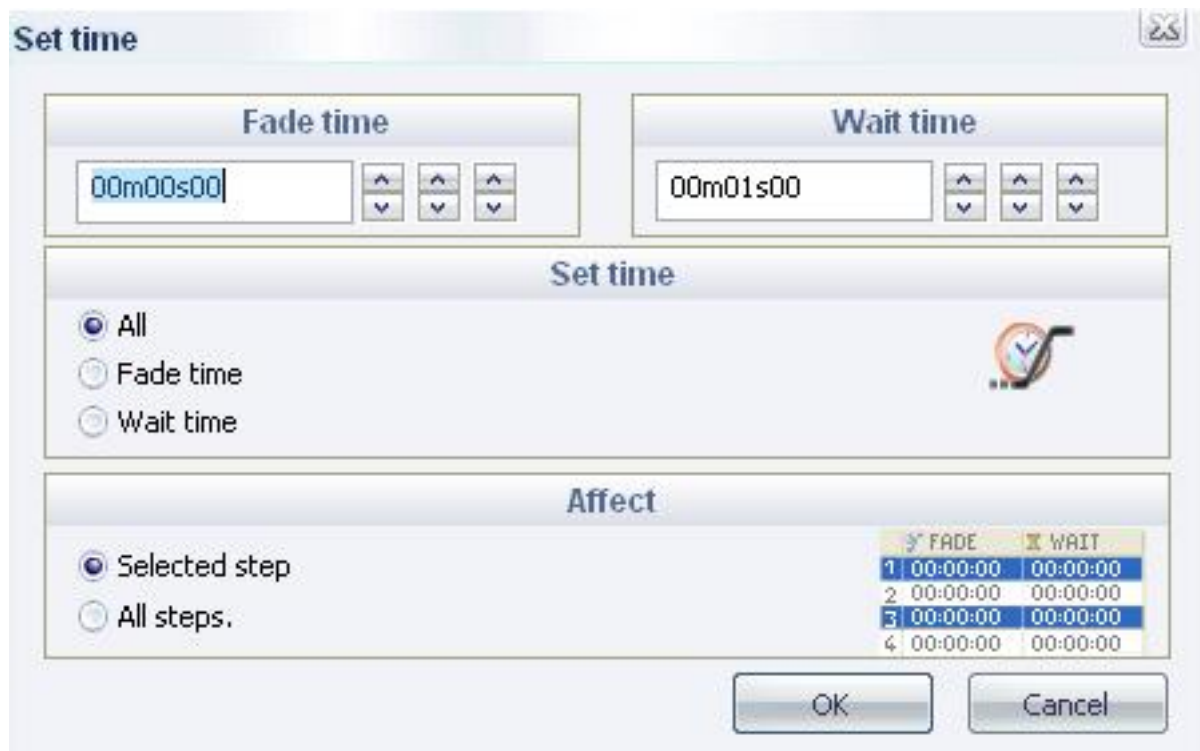
Utiliza las pequeñas flechas que están al lado de los tiempos para establecer los minutos, los segundos y las centésimas de segundo. La definición es de 4/100 de un segundo.

Establecer tiempo – Te permite decidir que tiempos modificarás, todos o sólo el tiempo de fade o el tiempo de espera.

Afecta – Esto es para decidir si el tiempo afecta solamente a los pasos seleccionados o a todos los pasos.

Nota:

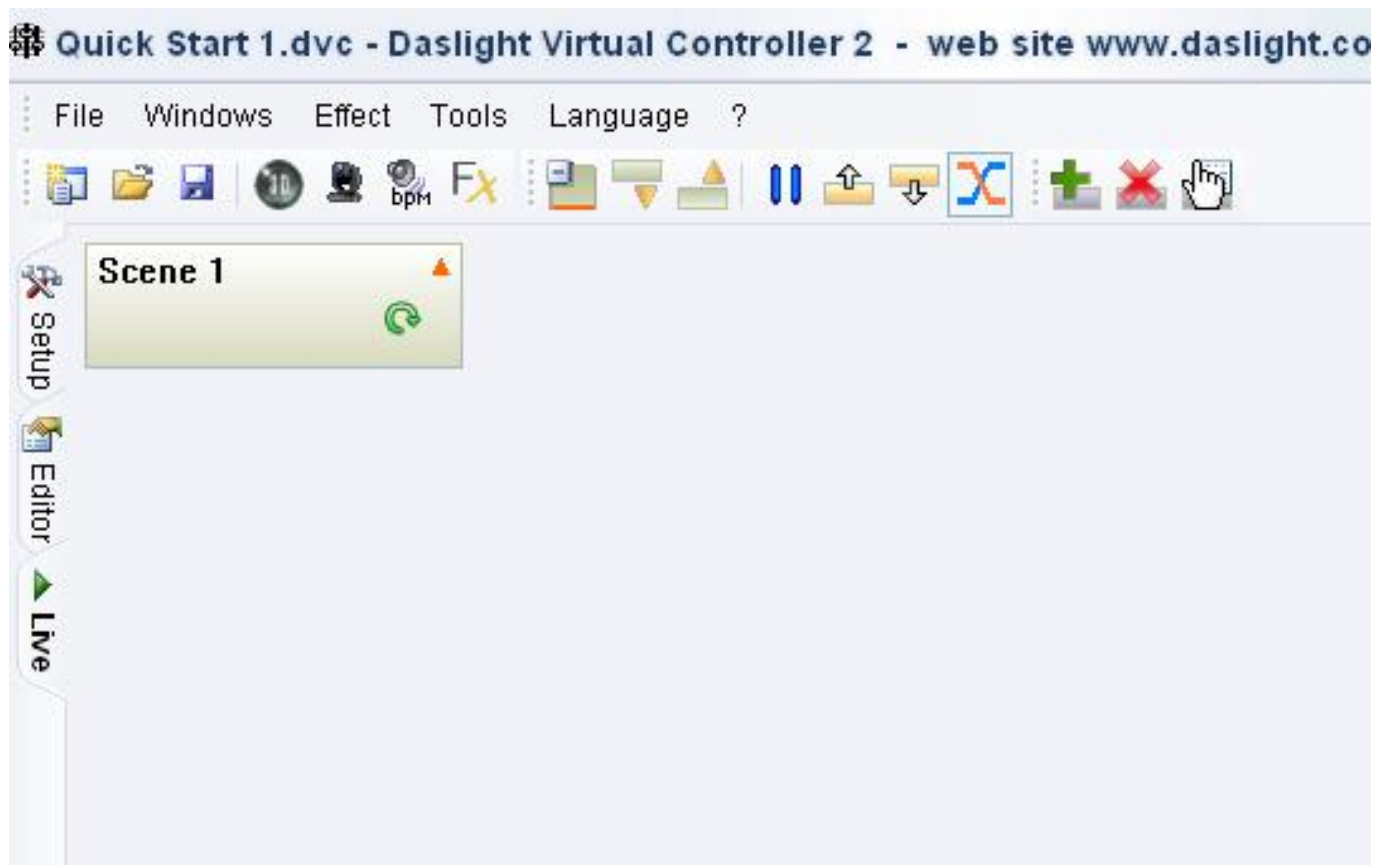
El tiempo de fade precede al tiempo de espera, es decir, hará primero el tiempo de fade y después el de espera. La primera vez que una escena es reproducida el tiempo de fade del primer paso es ignorado, a menos que se haya marcado lo contrario en el cuadro del fade que aparece justo al lado del nombre de la escena.



Si no lo has hecho, presiona el botón Aceptar del cuadro de diálogo para establecer tiempos.

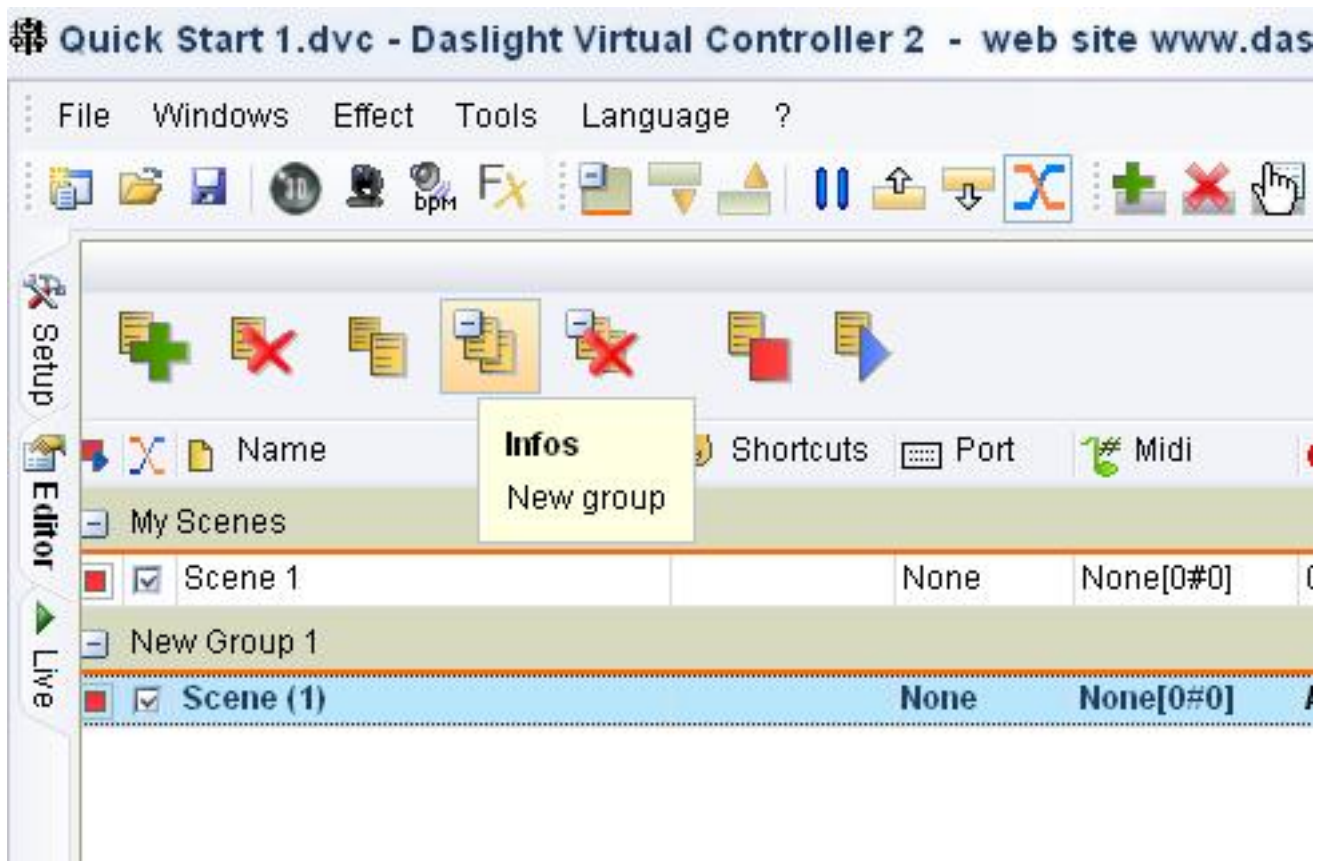
Si ahora te vas a la pestaña En vivo del programa verás algo como se muestra abajo. Debes ver un botón que es la escena que hemos creado. Al presionar el botón cambiará de color gris a naranja y la escena comenzara a reproducirse. Si tienes el visualizador 3D abierto verás las luces cambiando de verde a rojo. Dale clic de nuevo al botón de Escena 1 para que deje de reproducirse.

¡Felicidades! Has creado tu primer show de luces. No muy creativo, pero ilustra muchas de las herramientas y funciones con las que cuenta el software. Guarda el show y regresa al Editor, ahora mostraremos como crear movimiento para tus luces en el Tutorial 2.

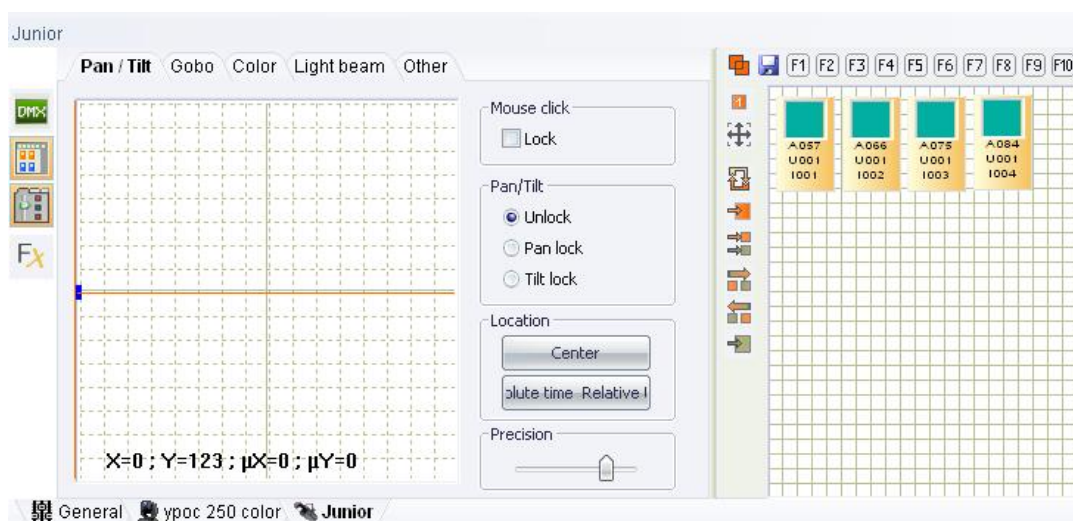


III Tutorial 2- Creando posiciones y movimiento

Ahora da clic en la pestaña Editor y dale clic al icono de Nuevo grupo. Éste creará un nuevo grupo y una nueva escena dentro del grupo. Como puedes ver creó un grupo llamado Nuevo Grupo 1 y una escena llamada Escena 2. Ahora te enseñaremos a crear algún movimiento con las luces.

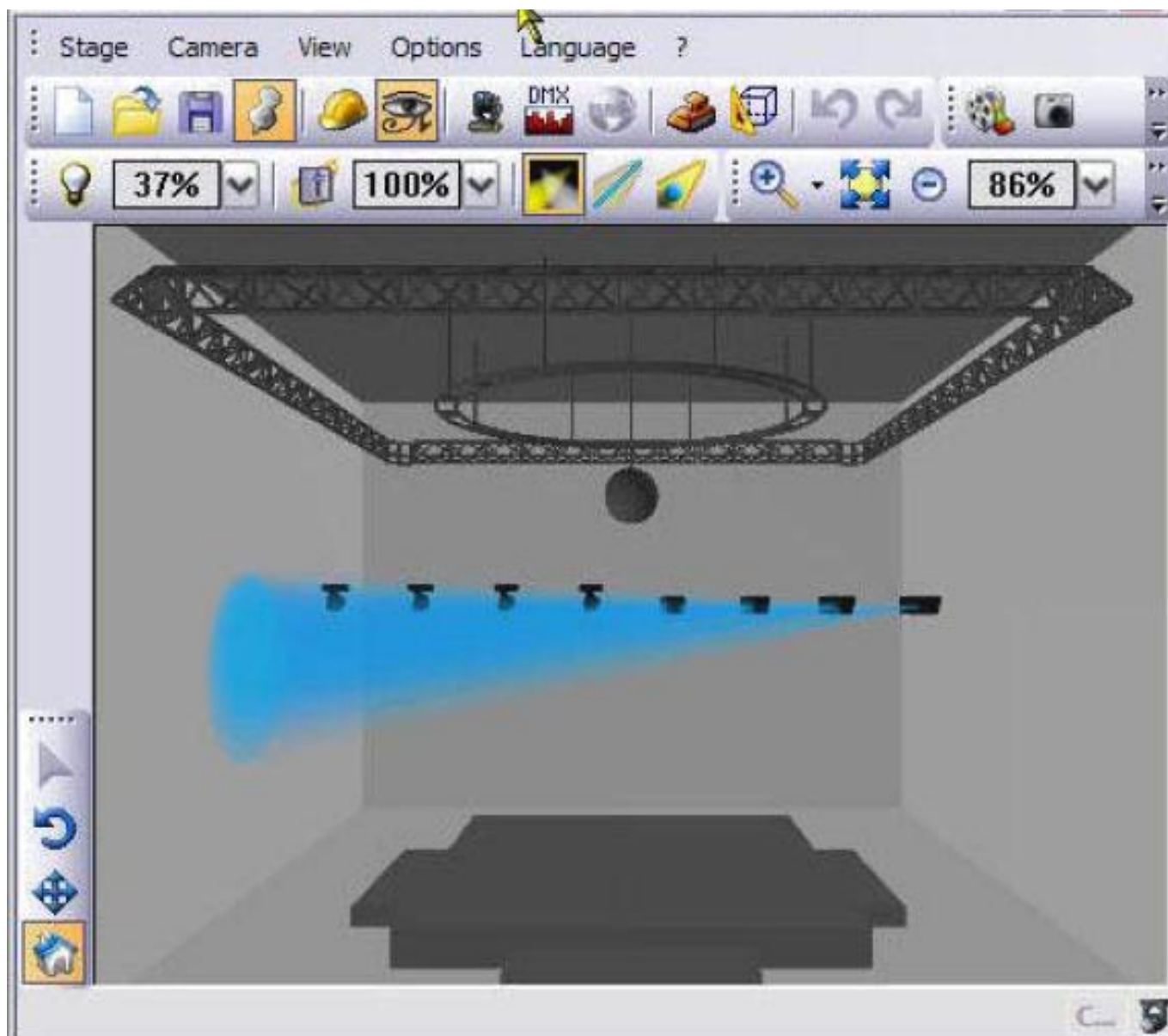


Asegúrate que la Escena 2 esté seleccionada y también que el primer paso esté seleccionado (debe haber sólo uno). Selecciona la pestaña de las luminarias Junior, selecciona todas las luminarias, cambia el gobo a (Open gobo), selecciona el color azul brillante y configura el rayo de luz a abierto. Ahora mueve el cuadro azul hasta que esté en la posición mostrada.

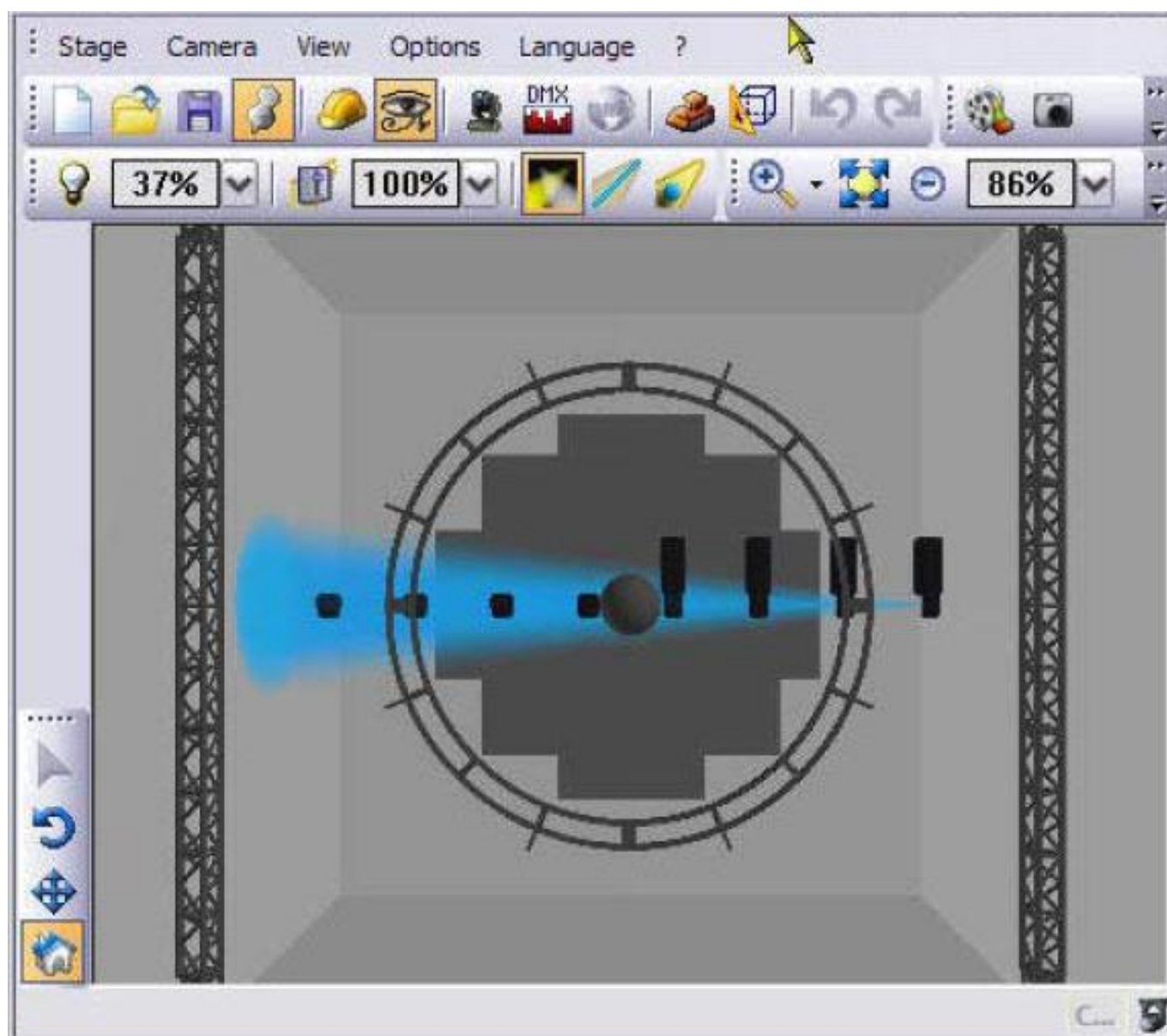


Si ves el visualizador 3D deberás ver algo como lo que se muestra abajo. Ésta es la vista frontal predeterminada de nuestro escenario 3D. Dentro del visualizador podemos accesar diferentes vistas presionando las teclas del 1 al 5. Estas vistas son las siguientes:

- 1 – Desde el frente
- 2 – Desde la derecha
- 3 – Desde la izquierda
- 4 – Desde arriba
- 5 – Desde atrás

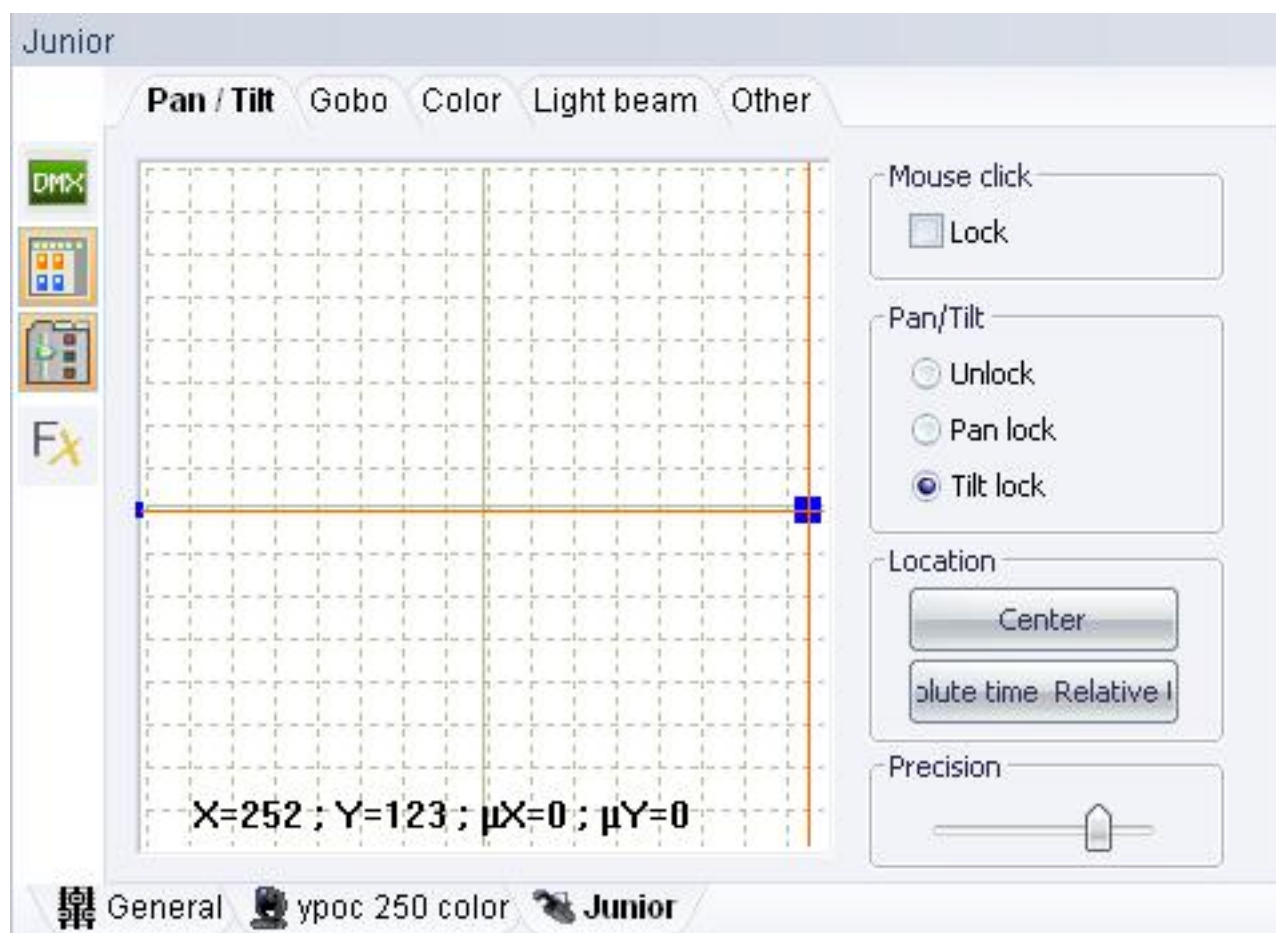


La vista que vemos arriba es cuando utilizamos la tecla 4. Como puedes ver las luces están apuntando a la izquierda como lo configuramos en el plano Pan/Tilt 2D anteriormente. Toma en cuenta que la posición de los haces de luz en el visualizador 3D no será tan exacta como la de las luminarias en el escenario real si la posición de las luminarias en sí no es precisa.

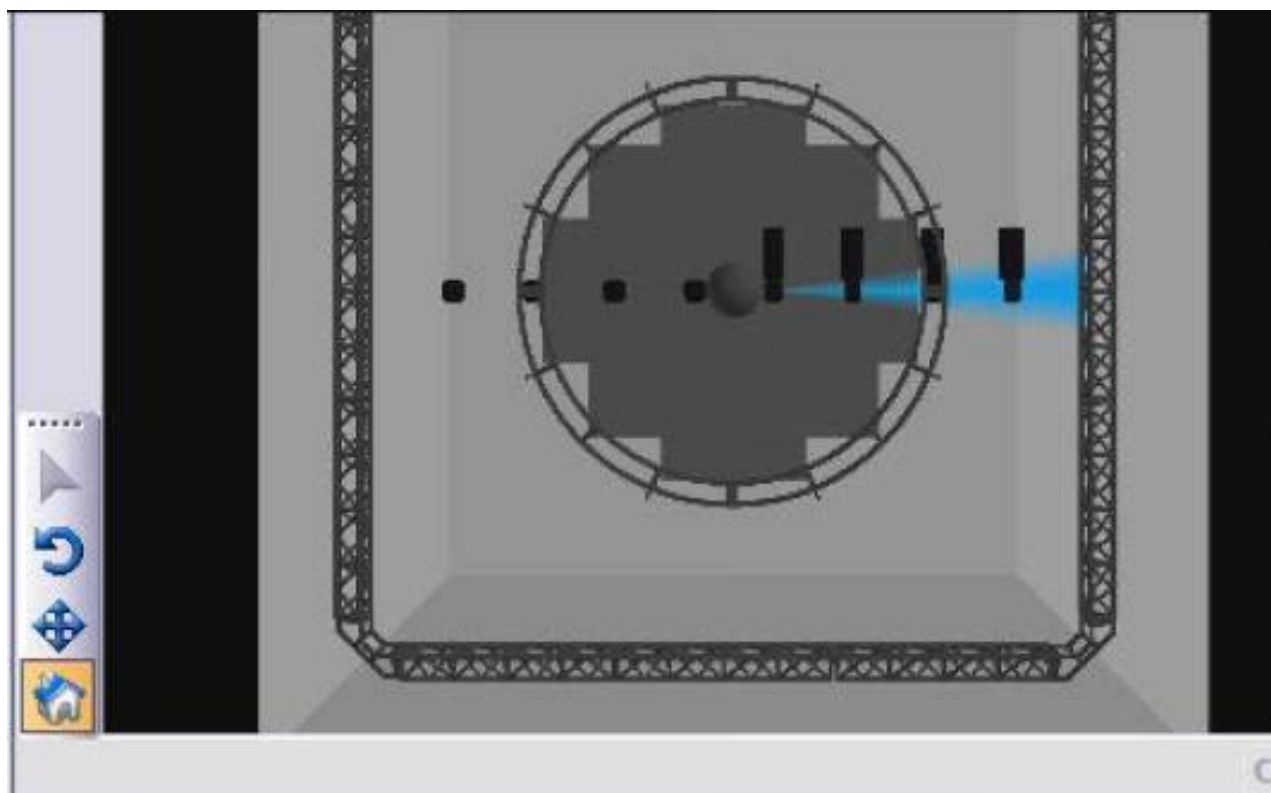


Crea un nuevo paso para la Escena 2, asegúrate de que esté seleccionada. Ahora arrastra el cuadro azul a la derecha como se muestra en la imagen inferior. Tip – puedes hacer clic en donde dice Tilt bloqueado, lo que evitará que el cuadro se desplace arriba o abajo.

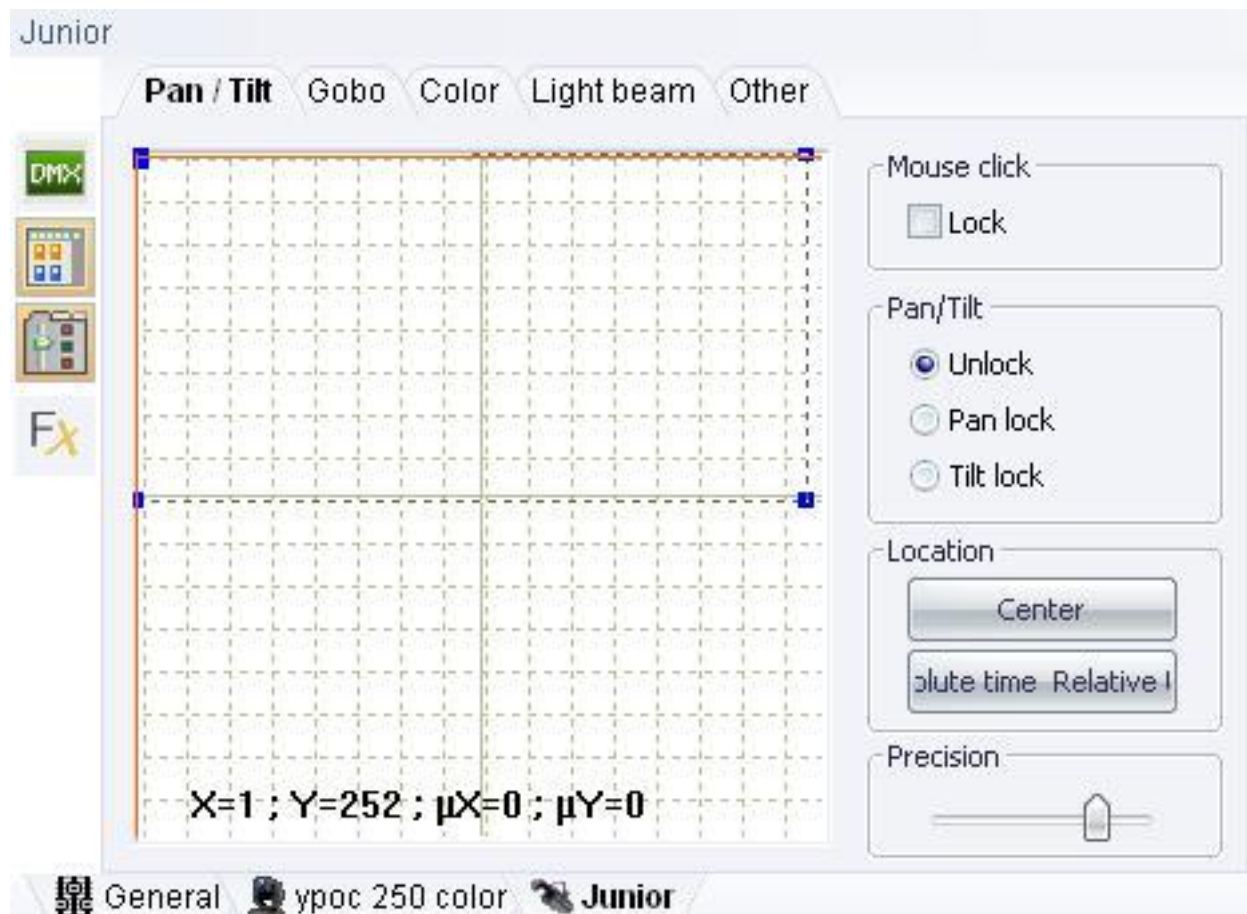
Notarás que ahora hay dos cuadros azules. Uno más grande que el otro. El cuadrado grande representa la posición de las luminarias en el paso actual, mientras que los pequeños representarán la posición en otros pasos. También hay una línea que se conecta entre los dos cuadros, aunque en este caso en particular está escondida justo bajo la línea naranja del cursor.



Estando en vista superior del visualizador 3D podremos ver mejor lo que pasa (botón 4 en el teclado). Si están en la pestaña En vivo y presionan Escena 2 podrán ver las luminarias en el visualizador 3D moviéndose de izquierda a derecha. Detén la escena presionando el botón de nuevo y regresa a la pestaña de Editor.



Ahora creamos dos pasos más en la Escena 2 para las luminarias Junior. Acomodemos las posiciones de las luces para formar un rectángulo, como se muestra en el control de Pan/Tilt en la parte inferior (escojamos como dirección la misma de las manecillas del reloj). Fíjate que al arrastrar los cuadros azules, las líneas que los conectan dan una indicación del movimiento de las luces y se puede ver la figura que harán con estas posiciones.



Ahora abre la ventana para Establecer el tiempo que esta justo arriba de los pasos. Cambia el Tiempo de Fade a 2 segundos, da clic en la opción "Todos los pasos" y da clic en el botón (OK). Con esto hemos creado un tiempo de transición entre todos los pasos de 2 segundos. Recuerden que una vez que se completa el tiempo de transición (tiempo de fade) entonces se lleva a cabo el tiempo de espera entre paso y paso.

Si ahora vas a la pestaña En vivo y presionas Escena 2 verás como las luces se mueven más suavemente de una posición a la otra, después se esperan antes de continuar al siguiente paso. Asegúrate de que las luces están girando en la dirección de manecillas de reloj; de lo contrario detén la escena, regresa al Editor y haz los ajustes necesarios a las posiciones. Cuando esté todo listo guarda el show.

Set time

Fade time
00m02s00

Wait time
00m01s00

Set time

☒ All
☐ Fade time
☐ Wait time

Affect

☐ Selected step
☒ All steps.

	FADE	WAIT
1	00:00:00	00:00:00
2	00:00:00	00:00:00
3	00:00:00	00:00:00
4	00:00:00	00:00:00

OK Cancel

Ahora hagamos los movimientos más fluidos y sin tiempo de espera. Abre de nuevo el cuadro de diálogo para establecer los tiempos y configura el tiempo de espera a 0 para todos los pasos. Regresa al show en vivo y da clic en el botón de la escena 2. Ahora veras las luces moverse en el sentido de las manecillas del reloj sin detenerse en ninguna posición. Cuando desees terminar de ver esta escena sólo da clic de nuevo en el botón de la escena 2 y regresa al Editor.

Ahora crearemos la misma escena para las luminarias ypoc 250 color. Tratemos además de hacerlo sin el visualizador 3D abierto, puedes cerrar la ventana, minimizarla o volver a presionar el icono con forma de tachuela (pin) para que no esté hasta arriba.

Recuerda que debes crear un nuevo grupo o escena, configurar color, abrir shutter, abrir dimmer, después configurar las posiciones en pan/tilt. Una vez que tengas un paso, repítelo y sólo cambia la posición hasta formar el rectángulo.

Set time

Fade time
00m02s00

Wait time
00m00s00

Set time

☒ All
☐ Fade time
☐ Wait time

Affect

☐ Selected step
☒ All steps.

	FADE	WAIT
1	00:00:00	00:00:00
2	00:00:00	00:00:00
3	00:00:00	00:00:00
4	00:00:00	00:00:00

OK Cancel

¡Listo, verás una sorpresa! Si has puesto atención seguramente pudiste crear una nueva escena con estos 4 pasos, cada paso con una posición diferente, las cuales crean un rectángulo como se muestra abajo. Ahora abre el visualizado 3D de nuevo en y dale clic en la tachuela (pin) para que se mantenga sobre todas las ventanas.

Ve a la pestaña de En vivo y presiona Escena 2. Verás que tus luminarias están moviéndose, pero la figura que dibujan los haces de luz no es un rectángulo.

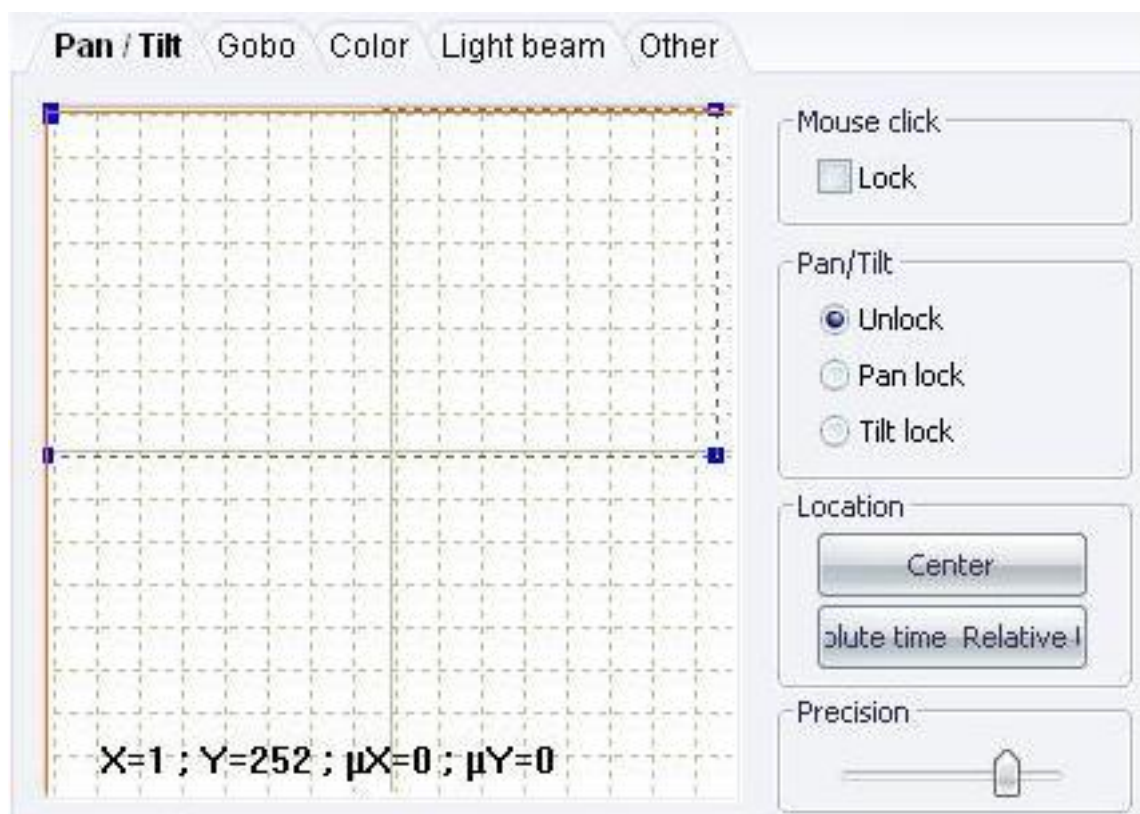
Puede parecer confuso, pero la razón es simple: las luminarias Junior tienen un ángulo de operación de 230° en el Pan y 110° en el Tilt; mientras que las ypoc 250 color tienen un ángulo de operación de 540° en el Pan y 270° en el Tilt.

Lo que esto significa es que, al mover el Pan de las luminarias Junior, uno se queda dentro de un círculo de 360° así que al mover las luces en un cuadrado, rectángulo o cualquier otra figura en el control de Pan/Tilt tiene una buena representación de las posiciones.

Sin embargo, al hacer el mismo movimiento proporcional con las ypoc 250 color, el movimiento real del haz de luz es mucho mayor. La luz recorre más grados con el control de Pan/Tilt.

No olvides tomar esto en cuenta cuando agregas movimiento a tus shows.

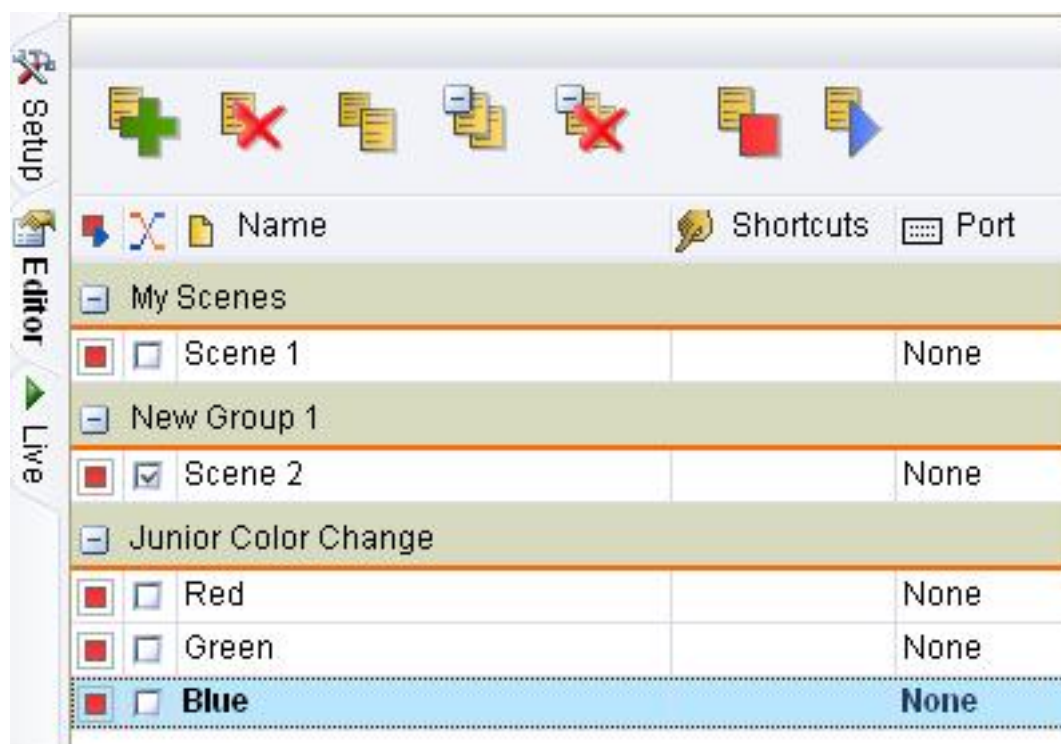
¡Felicidades! Has creado tu primera escena con movimiento.



IV Tutorial 3- Creando secuencias con tus escenas

En el Editor crea un nuevo grupo, que a su vez creará una nueva escena. Ahora agrega dos nuevas escenas en este grupo. Dale doble clic al nombre del nuevo grupo, esto te permitirá renombrarlo. Podemos cambiarlo, por ejemplo, a Junior Color Change. Ahora haz doble clic en los nombres de cada escena para cambiarles el nombre, una a la vez. Cambiemos cada una a Red, Green y Blue. Asegúrate de que la opción Fade esté desactivada, es decir, que no tenga paloma (check mark) del lado izquierdo del nombre.

Ahora para programar cada paso utilizaremos las luminarias Junior. Selecciónalas todas, céntralas en los controles de Pan/Tilt, configura un color de acuerdo al nombre de cada escena, selecciona un gobo, configura el shutter abierto. Configura también el número de loops a 1 para cada paso.

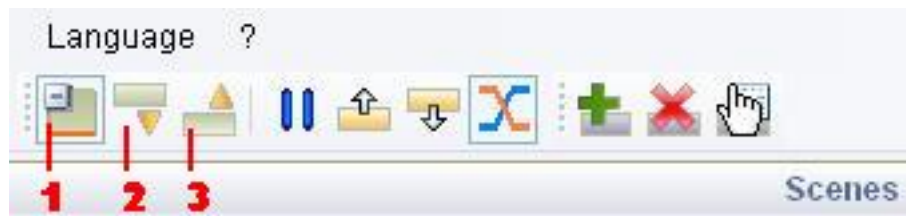


1. Este botón muestra o esconde los nombres de los grupos.

2. Este botón muestra la información adicional de la escena. Mostrará los loops, si los loops son por siempre, y si tiene la escena algún brinco o secuencia una vez que los loops o repeticiones hayan concluido.

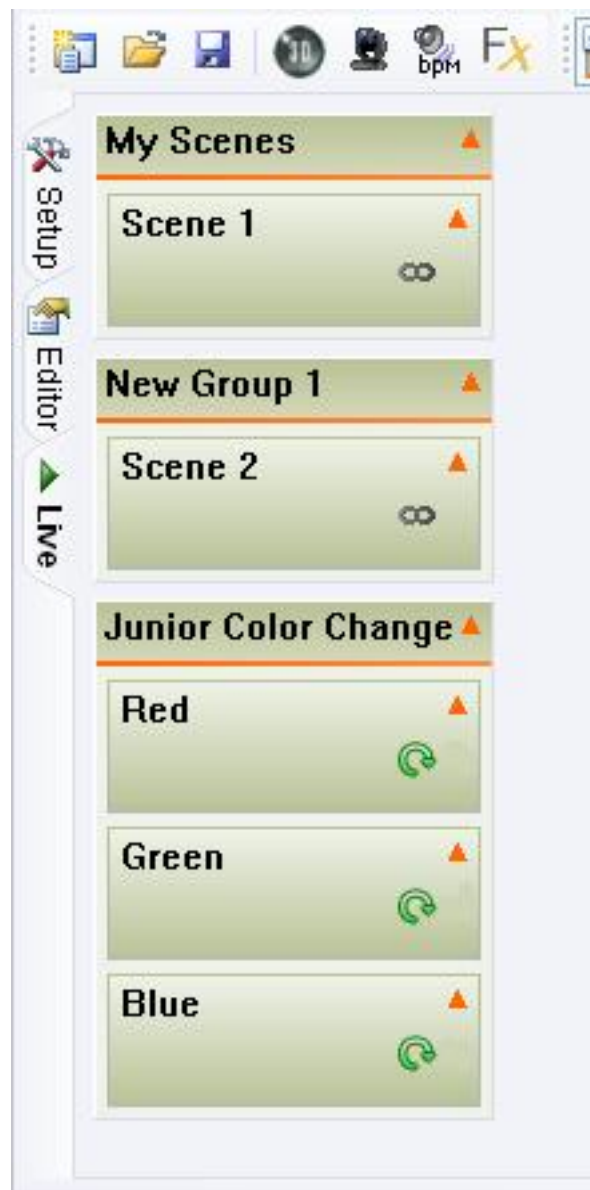
3. Este botón oculta la información extra. Si tienes los nombres de los grupos activados cuando se oculte la información, todo lo que verás son los nombres de los grupos, no los nombres de las escenas.

Intenta las diferentes combinaciones de estos botones para que sepas que se ve y que es lo que hacen. Por ahora despliega los nombres de cada grupo y la información adicional.

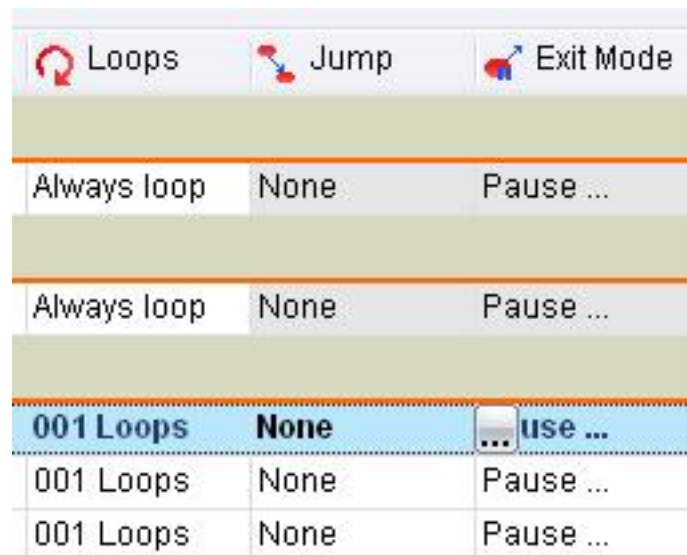


Tus botones en la pestaña En vivo se verán similares a éstos. Da clic a cada una de las escenas Red, Green y Blue, prende sólo una a la vez y apágala antes de seleccionar la siguiente, ve en el visualizador 3D que las luminarias Junior están apuntando hacia abajo y que los colores corresponden al nombre de cada escena.

Si el resultado en el visualizador 3D no es el correcto, regresa a la pestaña Editor y arregla cualquier problema. Cuando todo funcione correctamente, asegúrate de que ninguna escena este activada o corriendo y regresa al Editor.



En la pantalla de Editor dale doble clic a la columna Salta en donde dice Ninguno para la escena Red. Se abrirá un cuadro con puntos suspensivos al final de esa columna/fila. Da clic a ese cuadro para abrir una ventana.



Cuando le das clic aparece un cuadro de diálogo. Éste te permite que una escena brinque a otra escena cuando termine de ejecutarse.

El primer cuadro (Grupo) despliega las opciones para seleccionar el grupo de la escena a la que deseas saltar. El segundo cuadro (Escena) te permite seleccionar la escena del grupo elegido a la que deseas saltar. Otras opciones que aparecen en este cuadro son:

- Ninguno, que significa que al terminar esta escena no cambiara a otra escena;
- Próximo Auto que significa que la siguiente escena en la lista de (Grupos/Escenas) es la que será activada;
- Previous Auto significa que la escena previa en la lista de (Grupos/Escenas) será activada.

Muchos usuarios prefieren usar nombres específicos de (Grupos/Escenas) para los saltos, nunca la opción Previous/ Próximo Auto. Usar nombres individuales es una manera mas clara de especificar que debe hacer y a donde saltar. Para mantener programas mejor organizados, recomendamos también no brincar de un grupo a otro.

Para nuestro ejemplo, lo que queremos para el Red es que salte al Green, el Green que salte al Blue, que el Blue salte al Red. Configúralos ahora.



De vuelta a la pestaña En vivo puedes ver ahora que las tres escenas del grupo Junior Color Change tienen el nombre del paso, una flecha naranja señalando hacia arriba, una flecha verde

circular y una flecha gris apuntando a la derecha. La flecha naranja permite mostrar o esconder la información extra de este botón. La flecha verde circular nos dice que tiene loops. La flecha gris nos indica que tiene un salto, si apunta a la derecha significa que el salto es dentro del mismo grupo, si apunta hacia abajo quiere decir que la escena seleccionada esta en un grupo distinto.

Con el visualizador 3D a la vista, haz clic al botón de escena Red. Deberás ver las luces cambiar de rojo a verde, de verde a azul, y de azul de nuevo a rojo. Para detener esta reproducción dale clic al botón que esté activado (el que es color naranja).

¡Felicidades! Has creado tu primer show con secuencia de escenas, bastante simple pero muy ilustrativo.

Esperamos que haya sido útil este Tutorial y que te diviertas creando tus originales shows con las herramientas y funciones que conociste.

