



quantum development
Soluciones Informaticas Integrales

•www.dazzler.qdxnet.com•••

Manual de utilización del programa de configuración de la serie Dazzler

Índice

Manual de acceso rápido	3
Datos generales del programa	5
Descripción detallada	7
Importación de librerías (Import Lybrary)	7
Exportación de librerías (Export Lybrary)	8
Mapa de paginas de unidades (Units Pages Map)	8
Mapa de universos dmx (Dmx Universes Map)	9
Ordenación de las unidades	10
Asignación de posición	12
Guardar la configuración de la sala (Save)	13
Cargar una configuración de sala (Load)	14
Logotipo personalizado (Theatre Logo)	15
Lenguaje del programa (Language)	16
Configuración de entradas (Input)	17
Código de acceso (Password)	19
Salir del programa (Exit)	20
Configuración de unidades	21
Crear una unidad nueva	21
Edición de una unidad (Edit)	24
Vocabulario	25

Manual de acceso rápido

Barra de Menú:

<u>Units Bank</u> , Banco de unidades.	<u>Export</u> , exportación de librerías. <u>Import</u> , importación de librerías.
<u>Theatre Units</u> , Configuración sala.	<u>Save</u> , guardar configuración de la sala. <u>Load</u> , cargar configuración de una sala.
<u>Theatre Logo</u> , Logotipo de la sala.	<u>Load</u> , cargar una imagen de fichero BMP. <u>Remove</u> , borra la imagen actual.
<u>Language</u> , Idiomas de la ayuda.	Català, Castellano, Ingles
<u>Input</u> , Entrada	<u>Initial button</u> , numero de canal de entrada para activar el botón de la primera Cue de la pantalla, i sucesivamente hasta la 24. <u>Initial fader</u> , numero de canal de entrada para activar el potenciómetro de la primera Cue de la pantalla, i sucesivamente hasta la 24.
<u>Password</u> , Clave de acceso.	Solo números, se han de introducir dos veces.
<u>Exit</u> , Salir.	

Units Bank, Banco de unidades:

Muestra las librerías de unidades que disponemos para montar la sala, están agrupadas por marcas y se pueden importar y exportar.

Edit, edita una unidad ya existente. Abre la ventana Model Parametres para modificar los parámetros de las unidades ya creadas.

Add, para crear una unidad nueva. Abre la ventana Model Parametres para crear una unidad nueva.

Units Pages Map, Páginas de unidades:

Muestra las unidades asignadas dentro del programa, ordenadas por columnas, cada columna es una página que puede contener un máximo de 12 unidades.

Para añadir unidades, cogerlas del Units Bank y arrastrarlas hasta la posición deseada.

La unidad de color Rojo, no tiene asignada la dirección DMX.

La unidad de color Verde oscuro, tiene una dirección de DMX asignada.

La unidad de color Verde claro, tiene una dirección de DMX asignada i esta seleccionada.

Pulsando con el botón derecho sobre la unidad accedemos a la pantalla de posicionamiento de las unidades.

Pulsando sobre la unidad podemos cambiar el nombre de ésta.

DMX Universes Map, Mapa de universos DMX:

Muestra todos los canales DMX agrupados en universos de 512 canales.

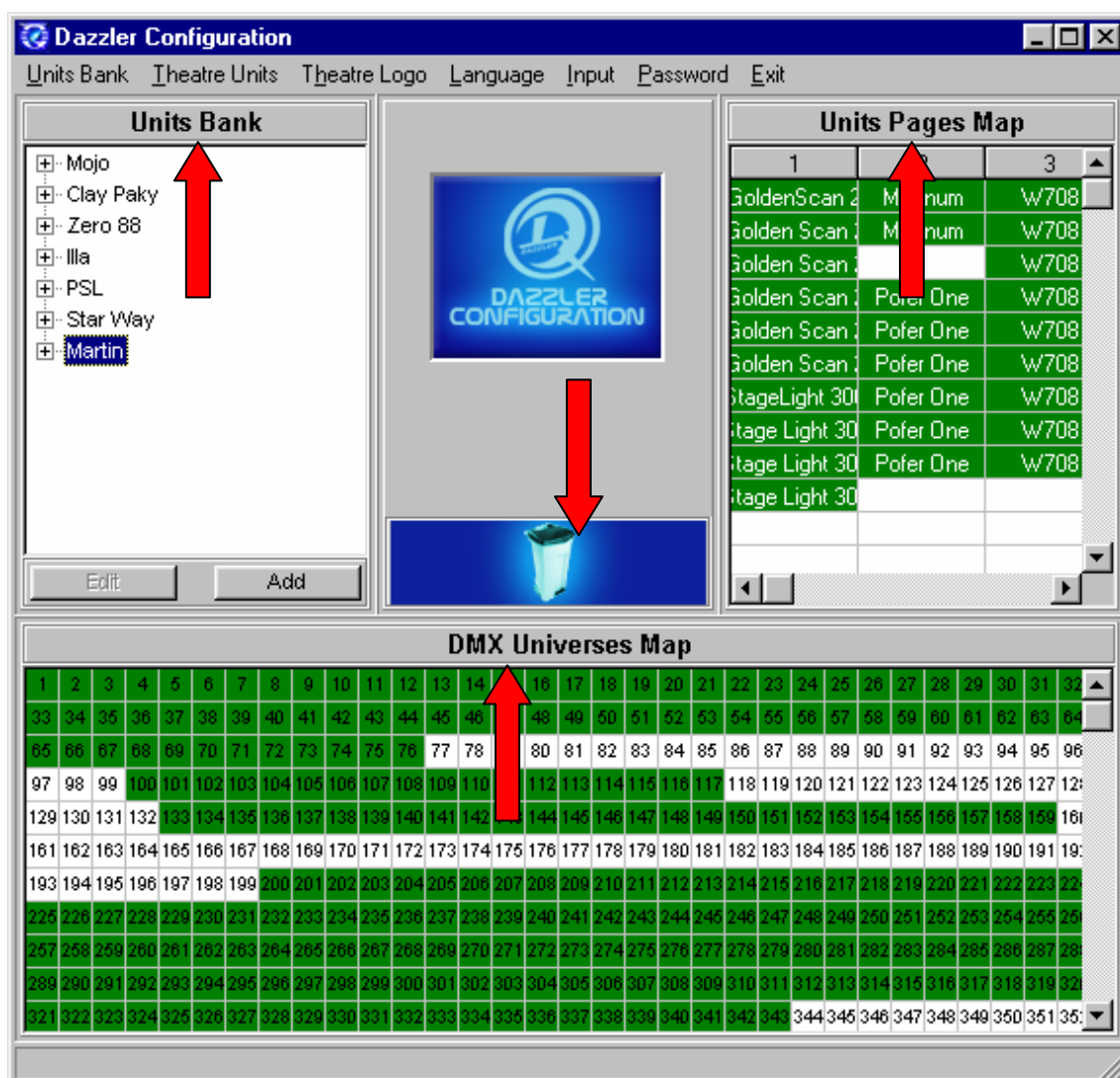
Para asignar los canales de una unidad, cogerla de Units Pages Map y arrastrarla hasta la posición deseada.

Papelera:

Para borrar, pulsando con el botón izquierdo sobre una unidad y la arrastramos hasta la papelera.

Datos generales del programa de configuración

Esta es la pantalla general de configuración de las unidades, aquí es donde: agregaremos Add, editaremos Edit, exportaremos e importaremos las librerías de las unidades que nos hagan falta para poner en marcha el programa, o bien para tener las configuraciones de las diferentes salas donde tengamos instalado el programa. También tenemos el mapa de las paginas donde ubicaremos las unidades, para después tenerlas ordenadas en la pantalla de unidades del programa, dándole un orden o bien agrupadas por modelos, para tener así un acceso mas directo y ordenado. También tenemos la ubicación donde estará la unidad con el canal de DMX, la última opción que tenemos es la papelera donde enviaremos las unidades que no utilicemos o que no nos interesen para la sala.



Units Bank, banco de unidades ordenado por marcas.

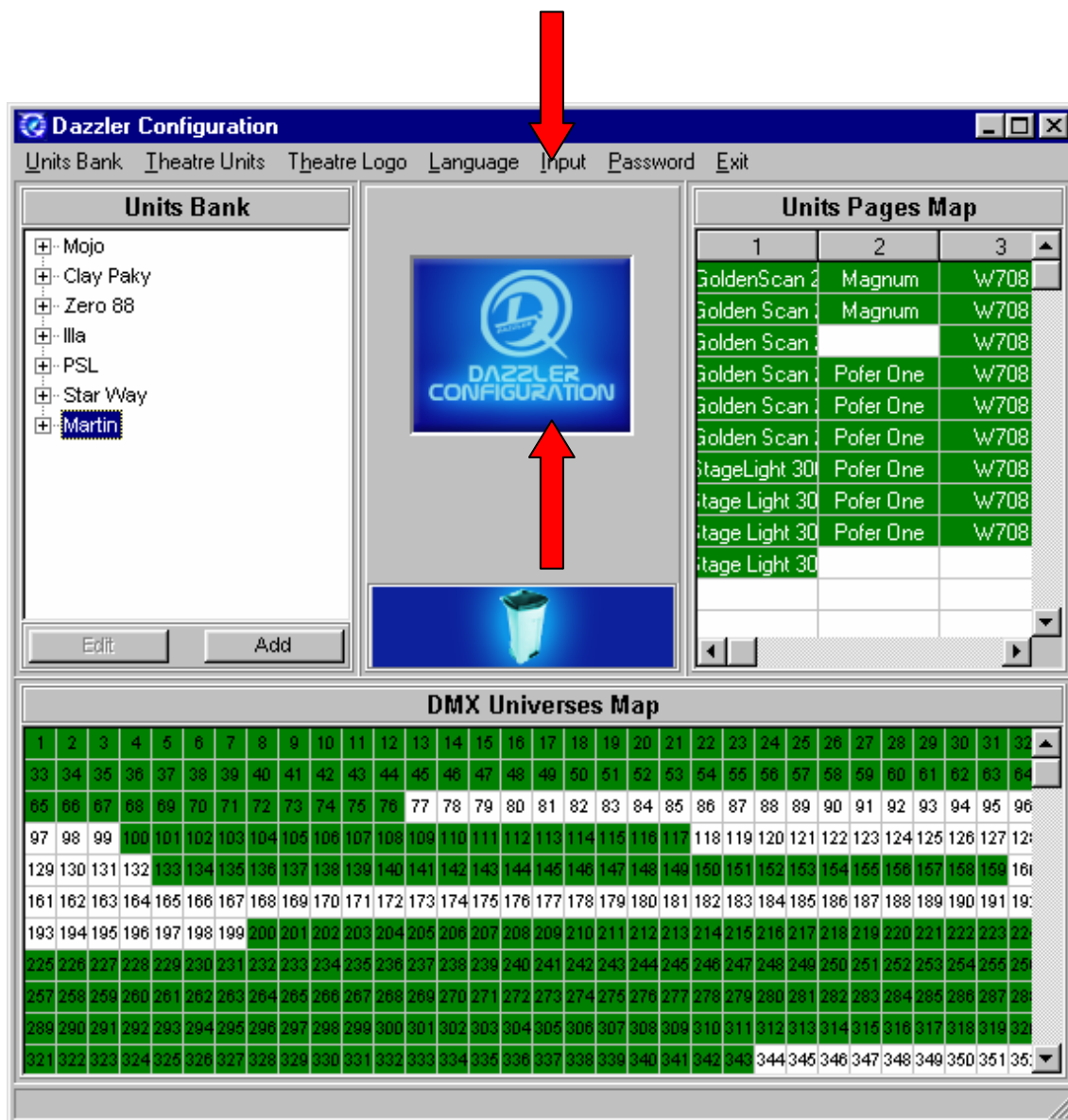
Units Pages Map, mapa de páginas de unidades, cada columna representa las 12 unidades por página que podemos tener y un máximo 42 páginas.

Es aconsejable ordenar las unidades por modelo, se pueden dejar sitios vacíos o centrar las unidades a la mitad de la pagina.

DMX Universes map, mapa de universos de DMX, tenemos 10 universos de 512 canales.

La configuración básica es de 1 universo, con la posibilidad de ampliación hasta 10.

Papelera, aquí podremos tirar todas las unidades a borrar, pulsando con el botón izquierdo sobre la unidad y arrastrándola hasta la papelera.



Barra de menú, banco de unidades (Units Bank), configuración de las salas (Theatre Units), logotipo (Theatre Logo), Idioma (Lenguage), Entrada (Input), Contraseña (Password), Salir (Exit).

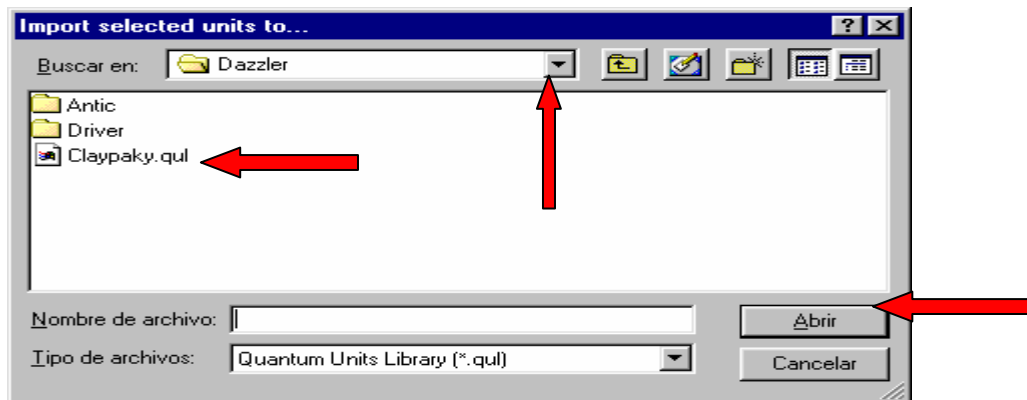
Logotipo, sitio donde saldrá la imagen logotipo que queremos incluir.

Descripción detallada.

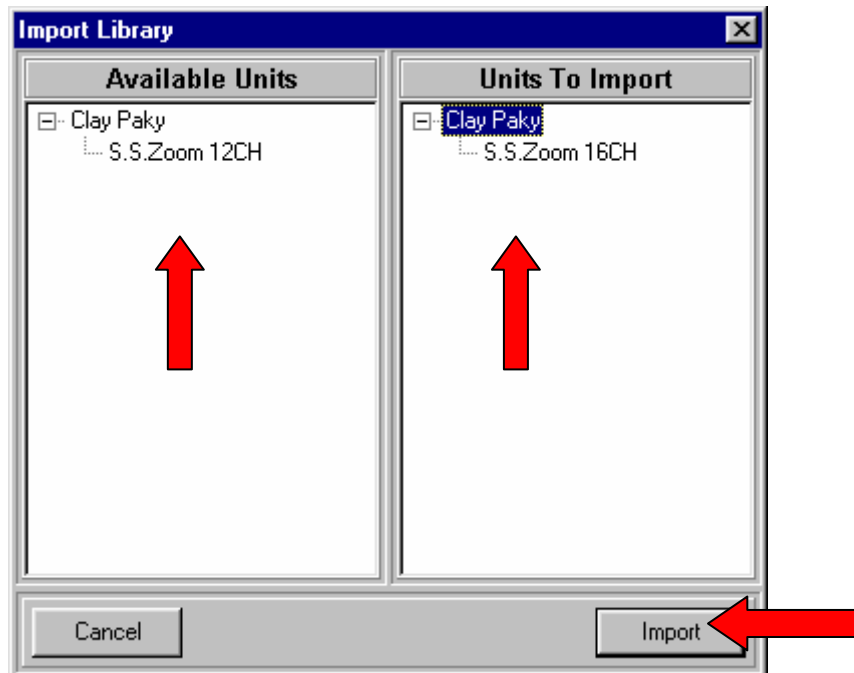
Barra de Menú.

Units Bank, Import importación de librerías de unidades.

En la pantalla de Import selected units to ... seleccionaremos la librería a importar y pulsaremos Abrir.



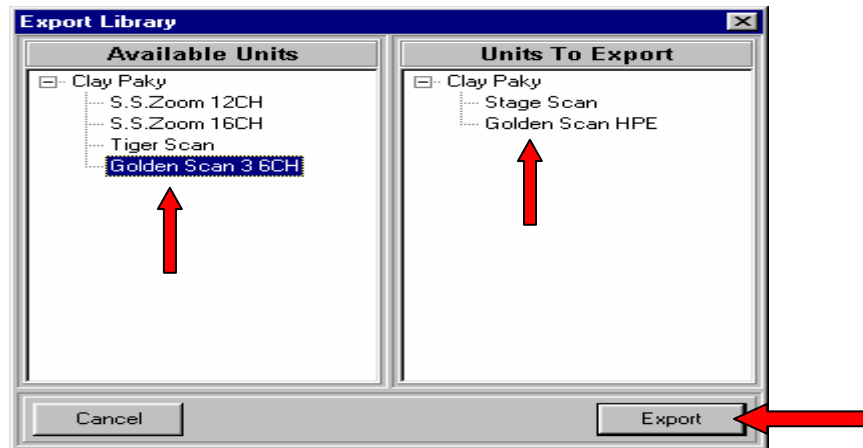
Una vez abierto el fichero nos dará el contenido de las unidades a importar, podemos importar el fichero del fabricante completo o bien de las unidades que nos hagan falta, la acción es muy simple pulsando sobre de la marca o unidad y arrastrándola hasta la ventana de la derecha. Una vez seleccionadas todas las unidades a importar pulsaremos Import.



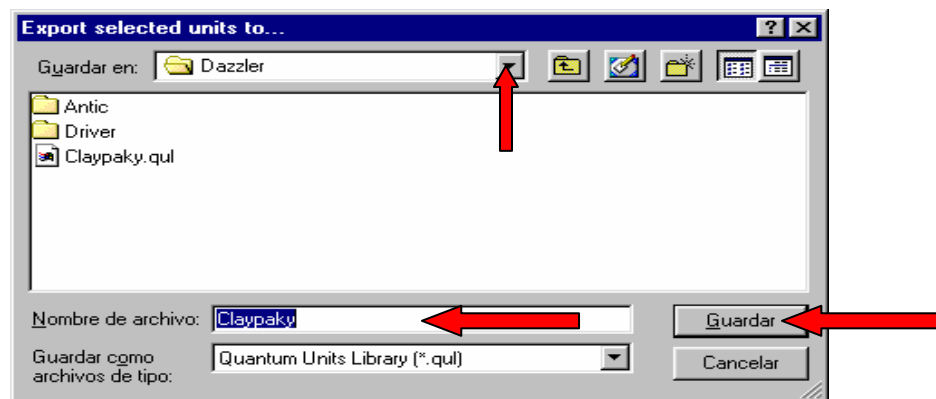
Si importamos unidades que ya teníamos dentro del programa de configuración quedarán marcadas con un asterisco detrás del nombre, para diferenciar la unidad ya existente de la nueva.

Units Bank, Export exportar librerías de unidades.

En la pantalla de Export Library seleccionaremos la librería a exportar, que puede ser toda una marca completa o solo una unidad de dicha marca. La acción es muy simple pulsando sobre la unidad en cuestión y arrastrándola a la ventana de la derecha. Cuando tengamos toda la información a exportar pulsaremos Export.



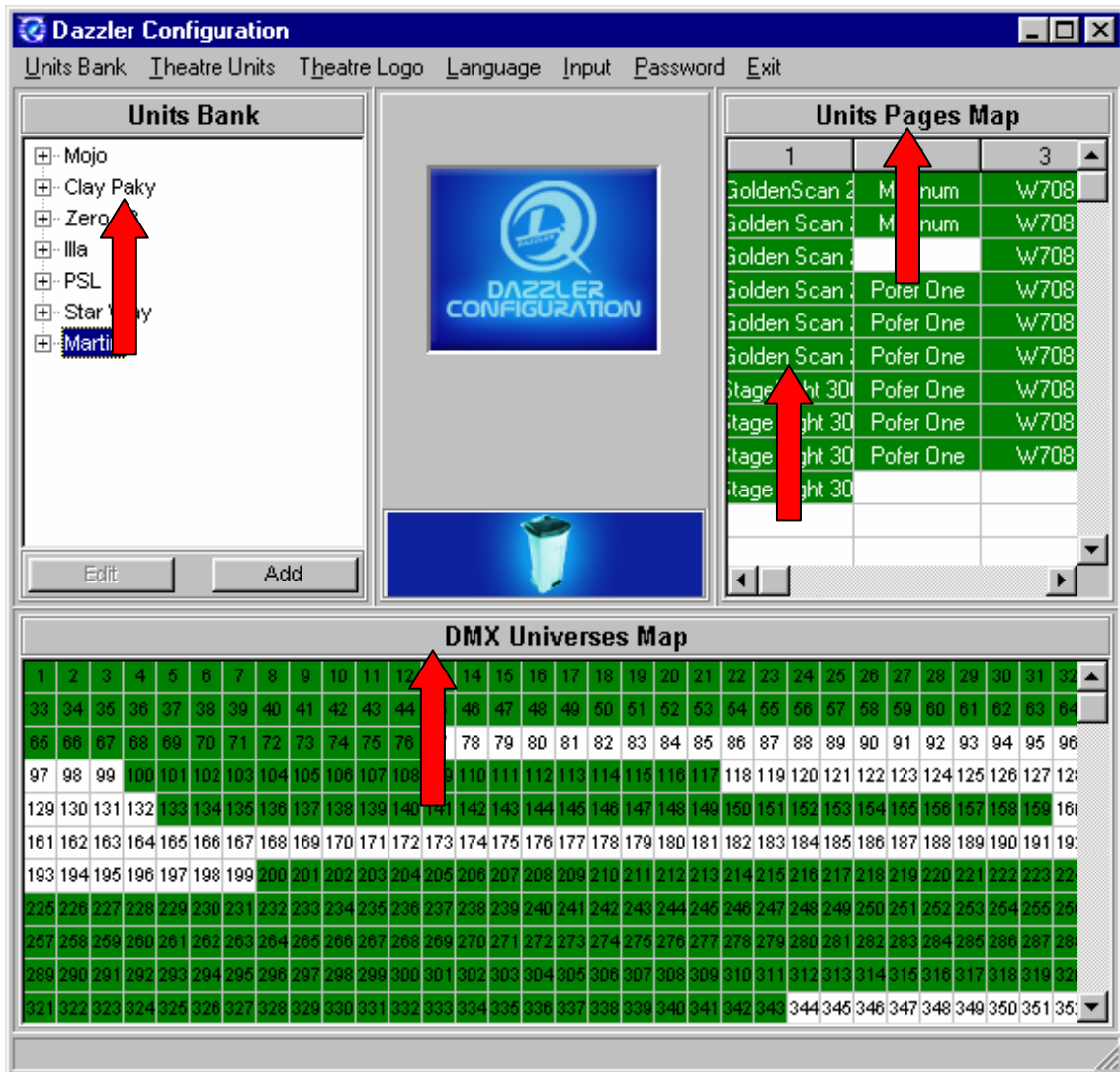
En la siguiente pantalla tenemos que escoger el directorio donde guardaremos la librería y darle un nombre, la extensión de los ficheros de librerías son *.qul.



Units Pages Map, mapa de las páginas de unidades.

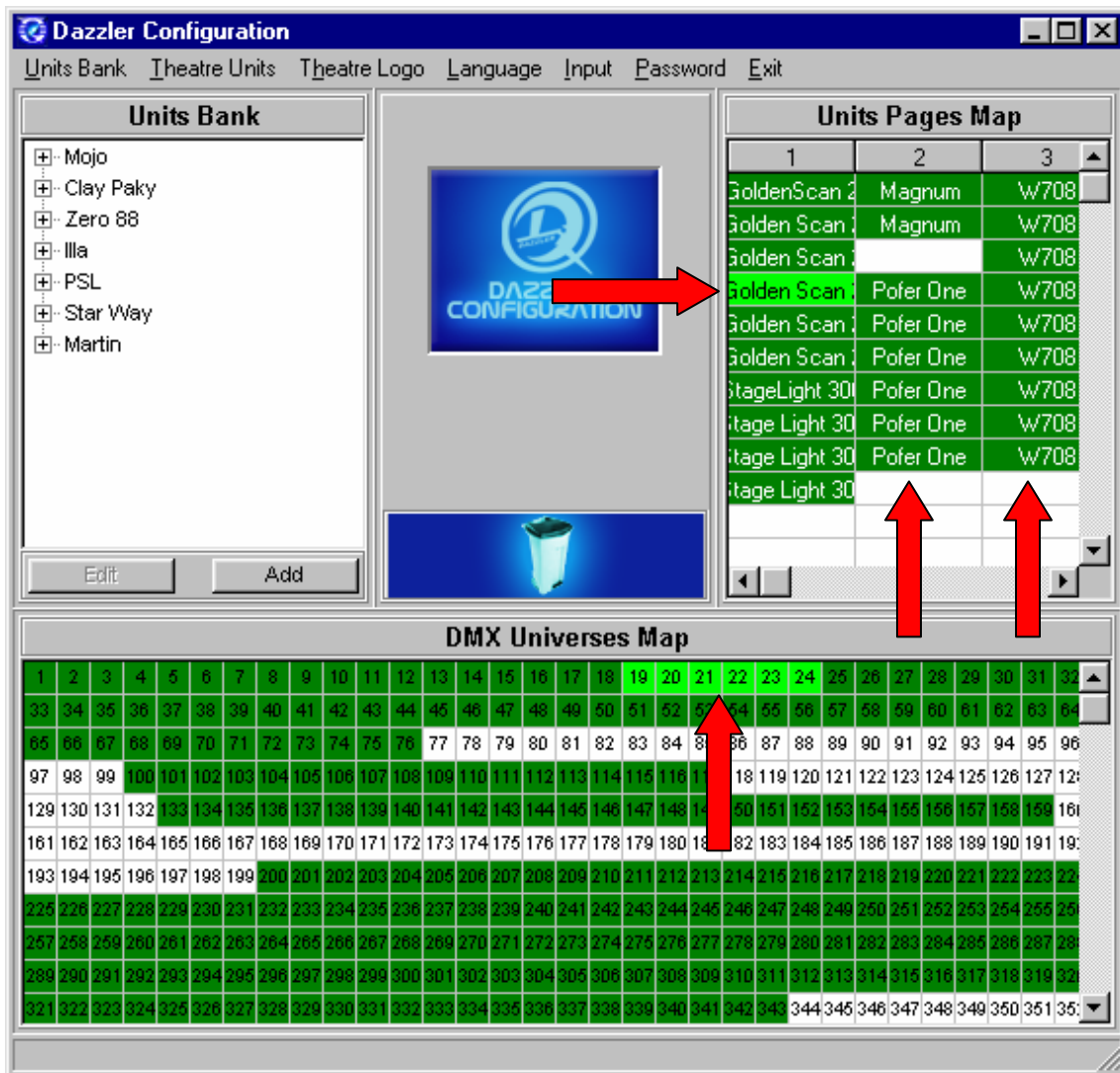
Ya tenemos las librerías creadas de las unidades que haremos servir en nuestro programa. En este momento hemos de trasladar las unidades hasta el mapa de páginas Units Pages Map, seleccionaremos la unidad que queramos colocar en el mapa de unidades, pulsaremos sobre ella y la arrastraremos hasta la posición donde

queramos ponerla, en este momento tenemos la unidad de color rojo, la cual cosa nos indica que no esta asignada a ningún canal de DMX, solo esta ubicada en una posición del paginado.



DMX Universes Map, Mapa de universos de DMX.

Ahora asignaremos la unidad al canal de DMX donde actuara, la seleccionaremos de Units Page Map y la arrastraremos hasta el número de canal de DMX donde queramos la unidad, en este momento veremos que ha cambiado de color, de rojo ha pasado a ser de color verde y en el DMX Universes Map ha quedado asignada la unidad con todos sus canales asociados.



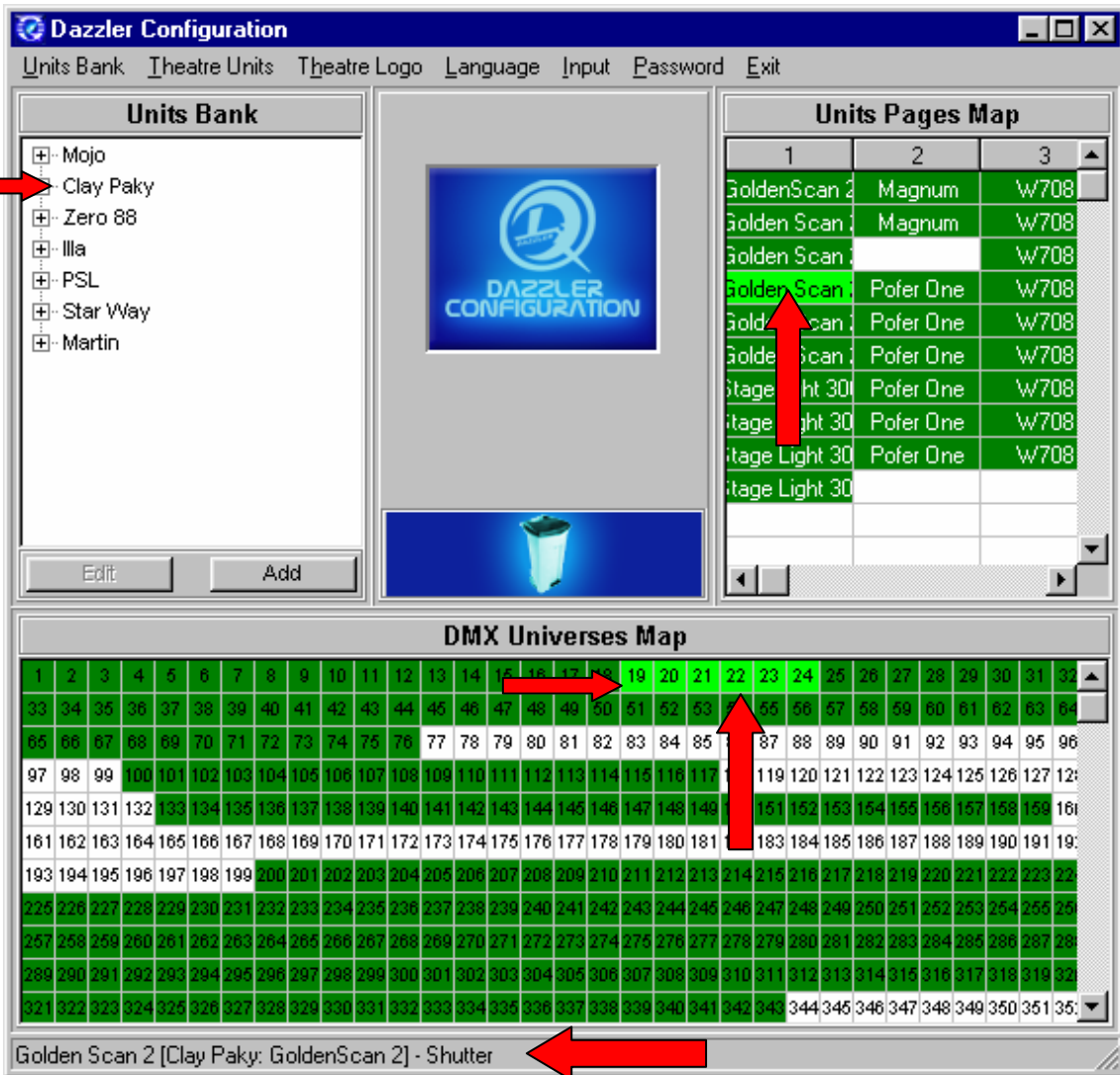
Cuando la unidad está seleccionada es de color verde claro, cuando no la tenemos seleccionada es de color verde oscuro.

Orden de las unidades

Ya en este momento podemos crear toda la configuración de las unidades que trabajaran en el programa, las ordenaremos según la utilidad o la funcionalidad que desee el programador o bien el usuario.

Las podemos agrupar por modelos de la misma unidad, en el caso de que hayan muchas iguales, o darle el orden que nosotros veamos que sea mas accesible y de actuación mas funcional.

También podemos cambiar el nombre de la unidades pulsando sobre ella dos veces con el botón izquierdo, cuando el texto es de color azul ya podemos variarle el nombre.

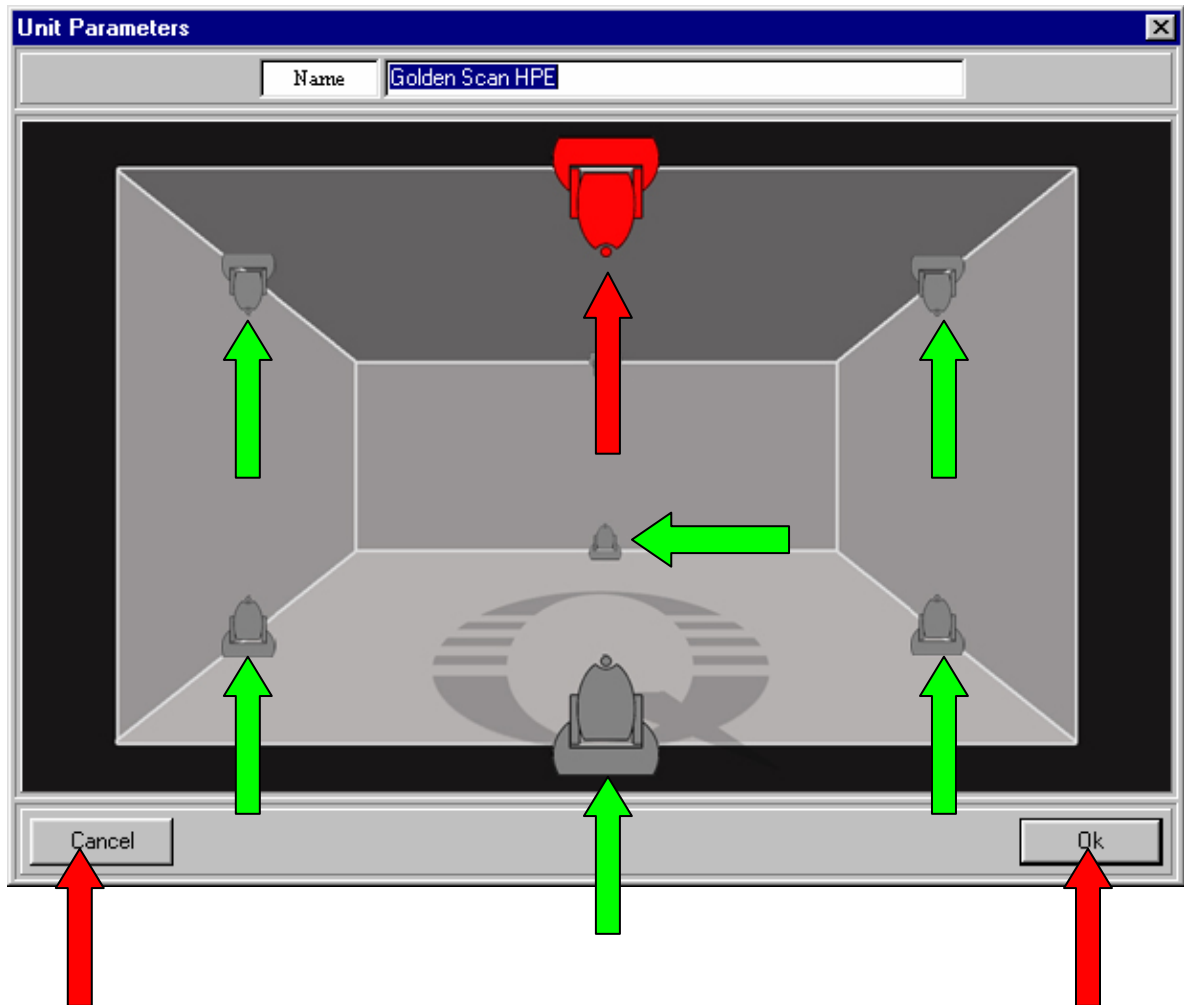


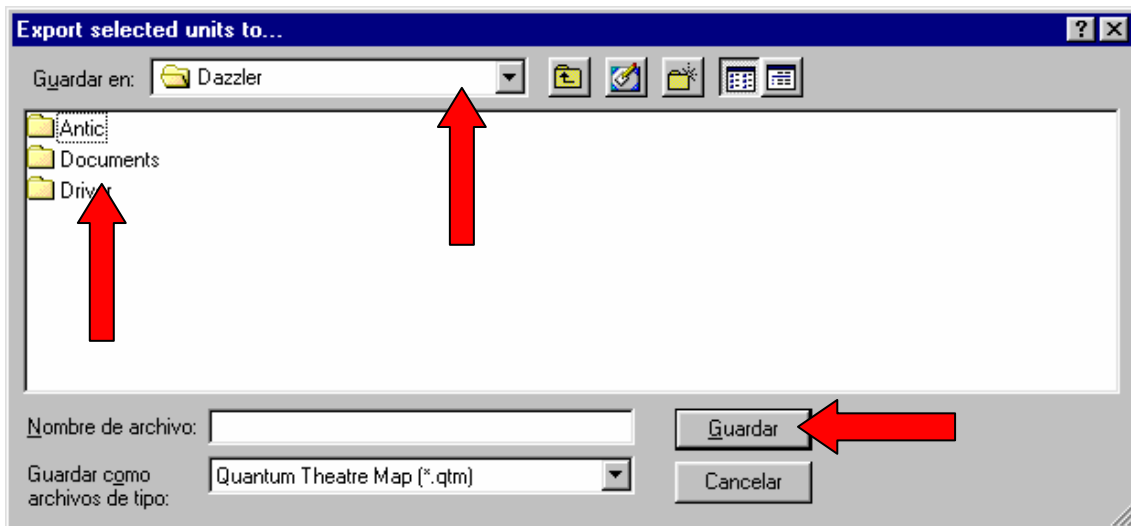
A pie de pantalla tenemos toda la información referente al canal de control DMX de DMX Universes Map, solo tenemos que mover el cursor encima del canal deseado. Nos dará toda la información de lo que tenemos en aquel canal de DMX, si coincide con una unidad nos dará toda la información de él, como es el caso indicado.

Asignación de posición

Para acabar de configurar las unidades solo nos queda la última pantalla de posición de la unidad, no es una pantalla de la disposición de la sala, si no que es una pantalla de posición de las unidades entre ellas. En esta pantalla solo indicaremos la posición de una unidad con respecto a otra, para que así el programa nos invertirá los movimientos de Pan y Tilt respecto a otra unidad colocada delante de ella, para que cuando queramos moverlas conjuntamente haya una relación de movimientos.

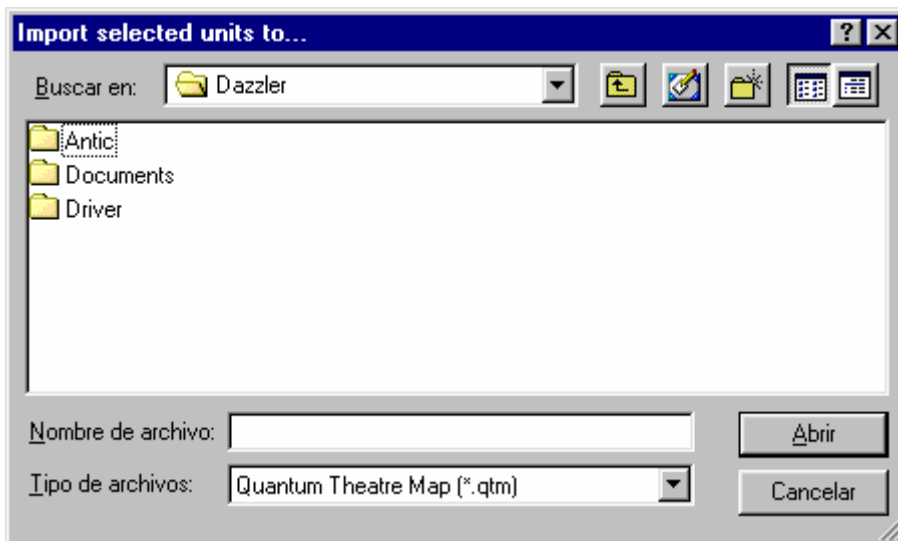
Accederemos a esta pantalla pulsando sobre la unidad de Units Page Map con el botón derecho, seleccionaremos la posición y aceptaremos con Ok.





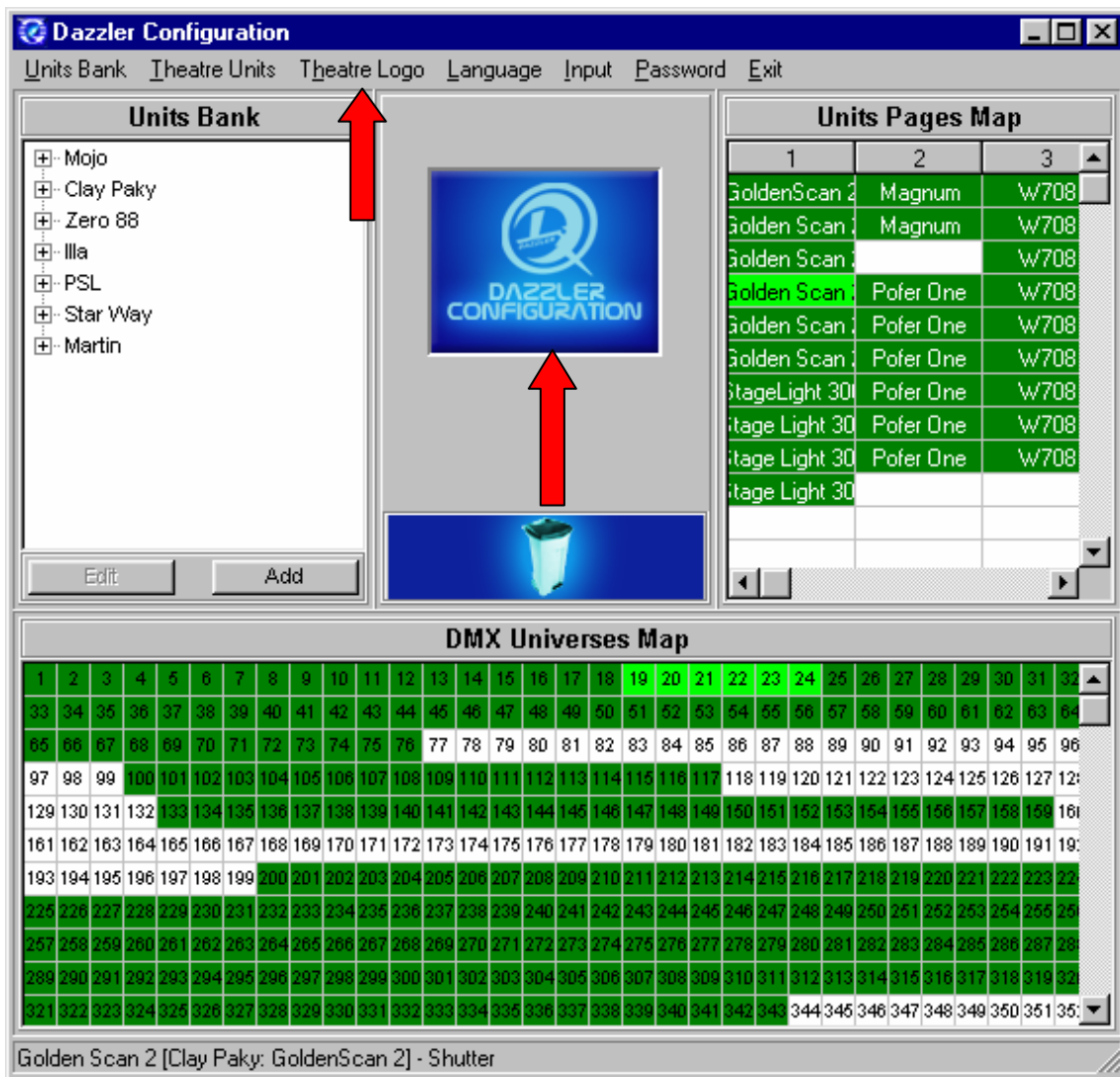
Tenemos que indicar el nombre y la ubicación donde deseamos guardar la configuración de la sala, y posteriormente pulsamos Guardar.

Load, cargar la configuración de una sala que tengamos guardada.



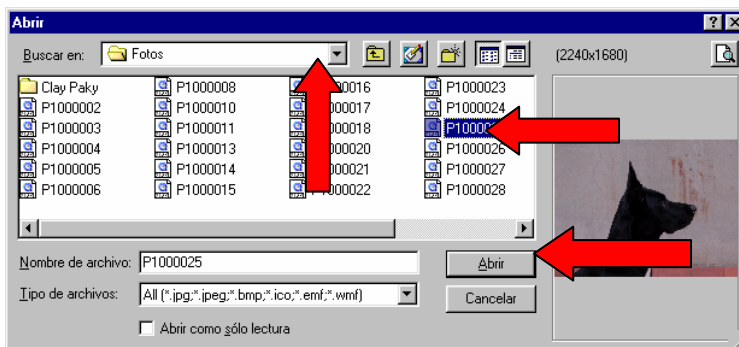
Tenemos que indicar desde donde deseamos cargar la configuración de la sala, buscaremos el nombre de la sala y después pulsaremos Abrir. La extensión de los ficheros de salas es *.qtm.

Theatre Logo, Logotipo personalizado.

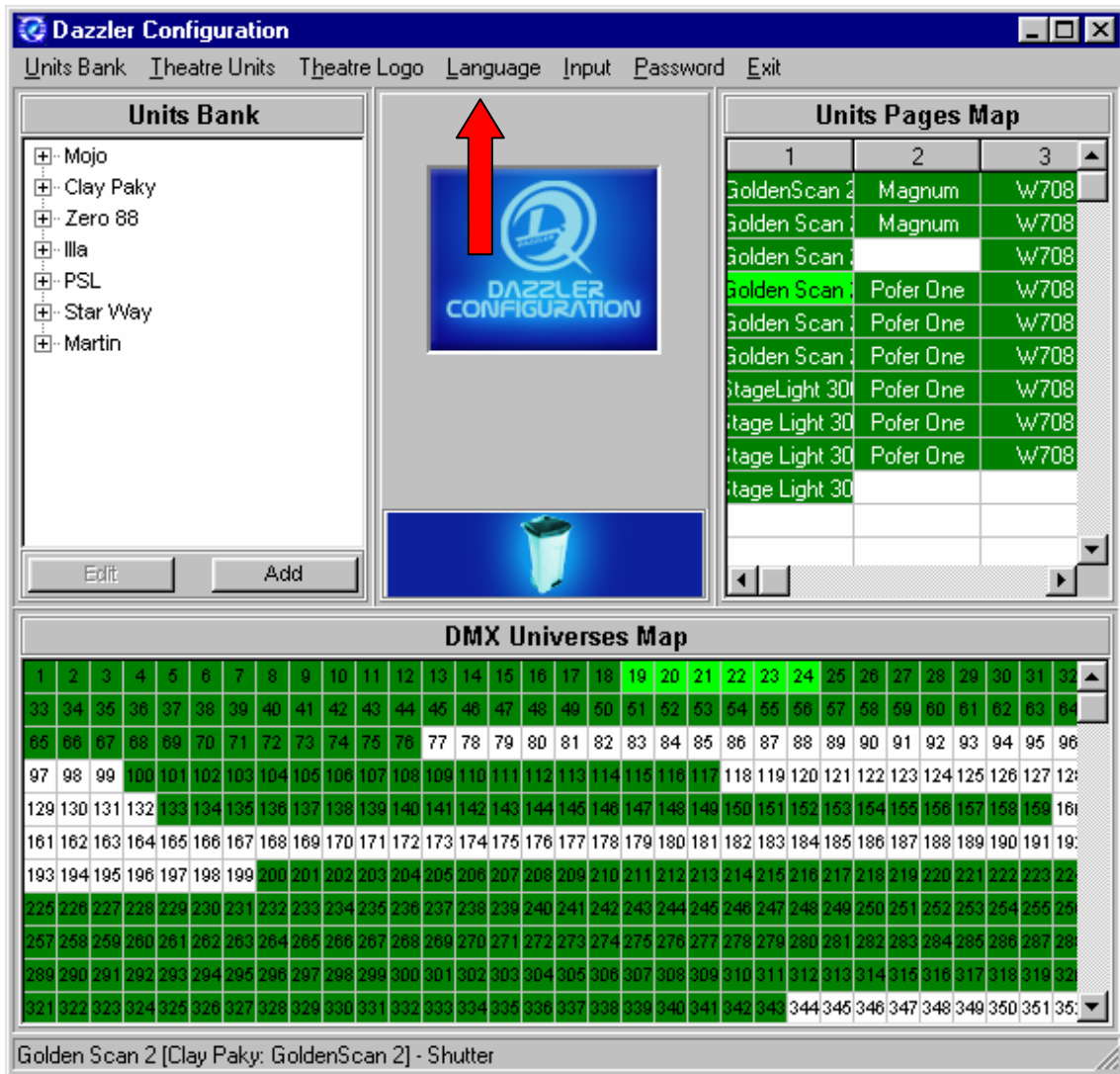


Con esta opción podemos acceder a cargar el logotipo personalizado, que posteriormente saldrá en la pantalla del Dazzler, el logotipo tendrá que ser en formato BMP.

Pulsaremos load e iremos a buscar la ubicación donde tenemos el fichero del logotipo para cargar y pulsaremos Abrir.

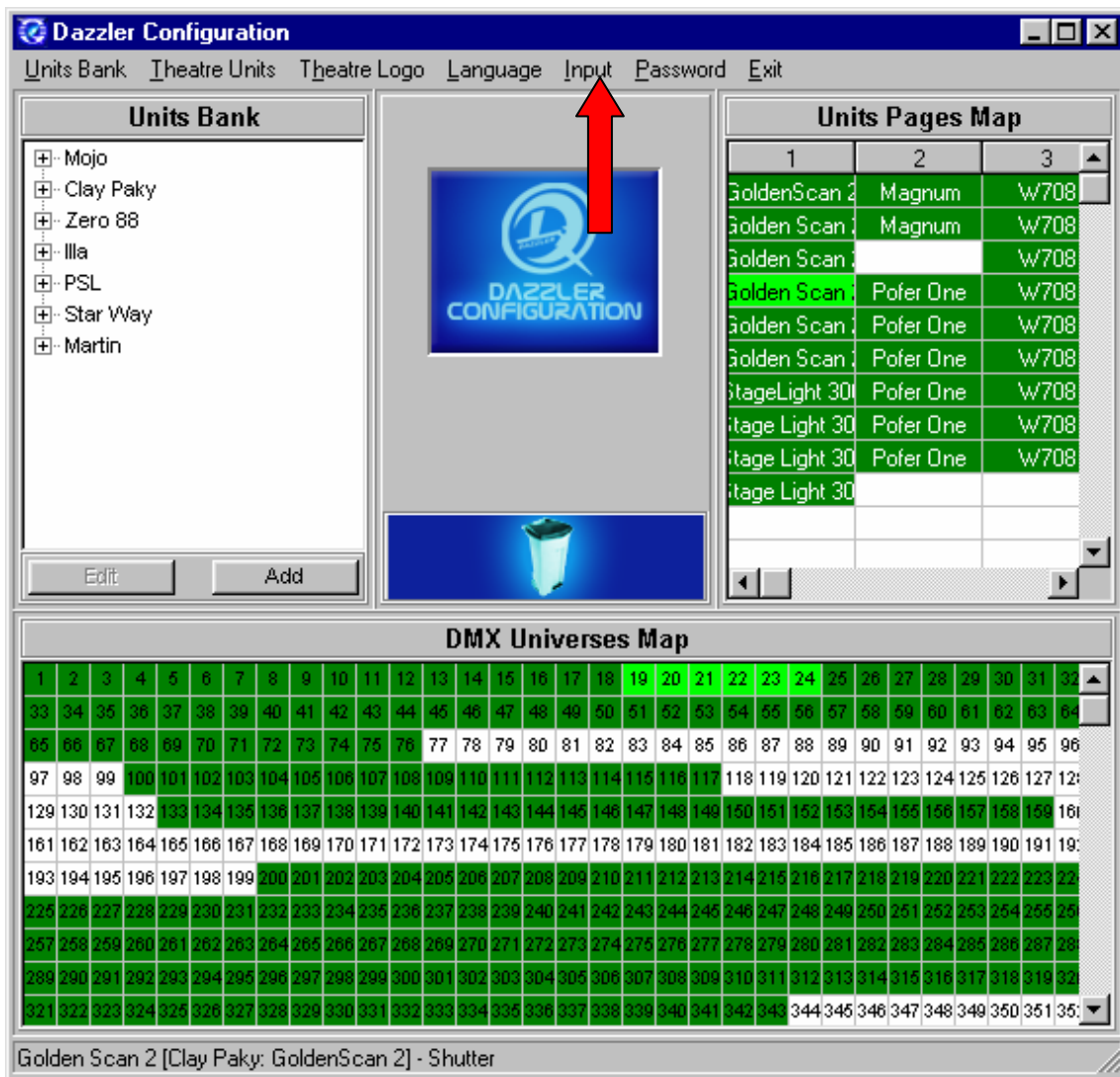


Language, lenguaje del menú de ayuda.

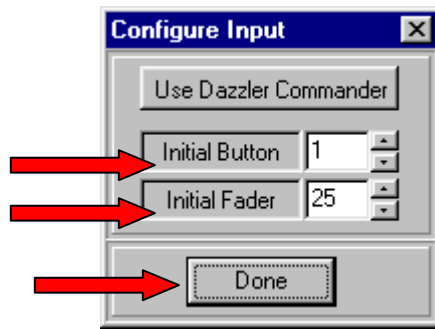


Aquí seleccionaremos el idioma de los mensajes que nos saldrán en el display del programa, el mensaje nos ayudaran o mejor dicho nos indicaran por si nos surge alguna duda en el momento de la utilización del programa.

Input, entrada de señal DMX.(opcional)



El programa dispone de un control de entrada de DMX. Podemos controlar externamente desde un control DMX standard el programa, tenemos acceso a botones y potenciómetros, los cuales tenemos que asignar.



En esta pantalla indicaremos desde donde y hasta donde actuarán los botones y los potenciómetros.

Nosotros podemos controlar 24 botones y 24 potenciómetros, estos siempre serán los controles que nosotros estaremos visualizando en la pantalla de Cues y sobre los que tendremos acceso.

Indicaremos en Initial Button el canal que activará el botón de la primera Cue de la pantalla, y sucesivamente hasta el 24.

Indicaremos en Initial Fader el canal que activará el potenciómetro de la primera Cue de la pantalla, y sucesivamente hasta el 24.

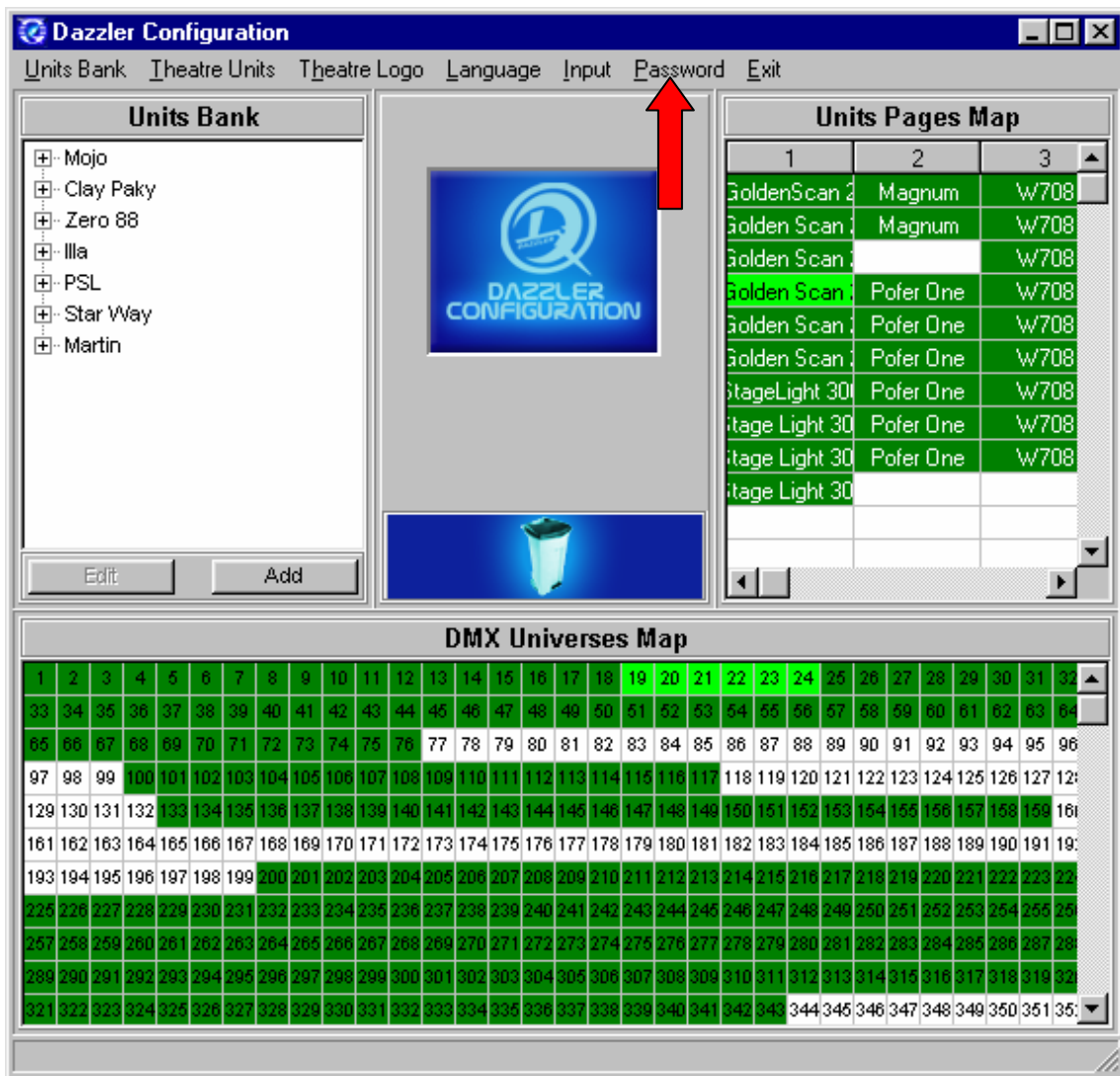
Con el ejemplo mostrado los botones empiezan a actuar desde el canal 1 hasta el 24 y los potenciómetros actúan desde el canal 25 hasta el 48.

Una vez determinados los canales de los botones y de los potenciómetros pulsaremos Done.

Use Dazzler Commander, control externo Dazzler, pulsando tendremos el control externo Dazzler conectado y preparado para poder utilizarlo. El control externo Dazzler nos actuará sobre todos los controles que tenemos en pantalla, cosa que no podemos hacer con un control externo DMX, con el cual solo tenemos control sobre 24 botones y 24 potenciómetros.

El control externo Dazzler nos da acceso a todos los controles de pantalla desde un sitio remoto, tanto nos sirve para programación, control de unidades manualmente y activación de Cues y programas.

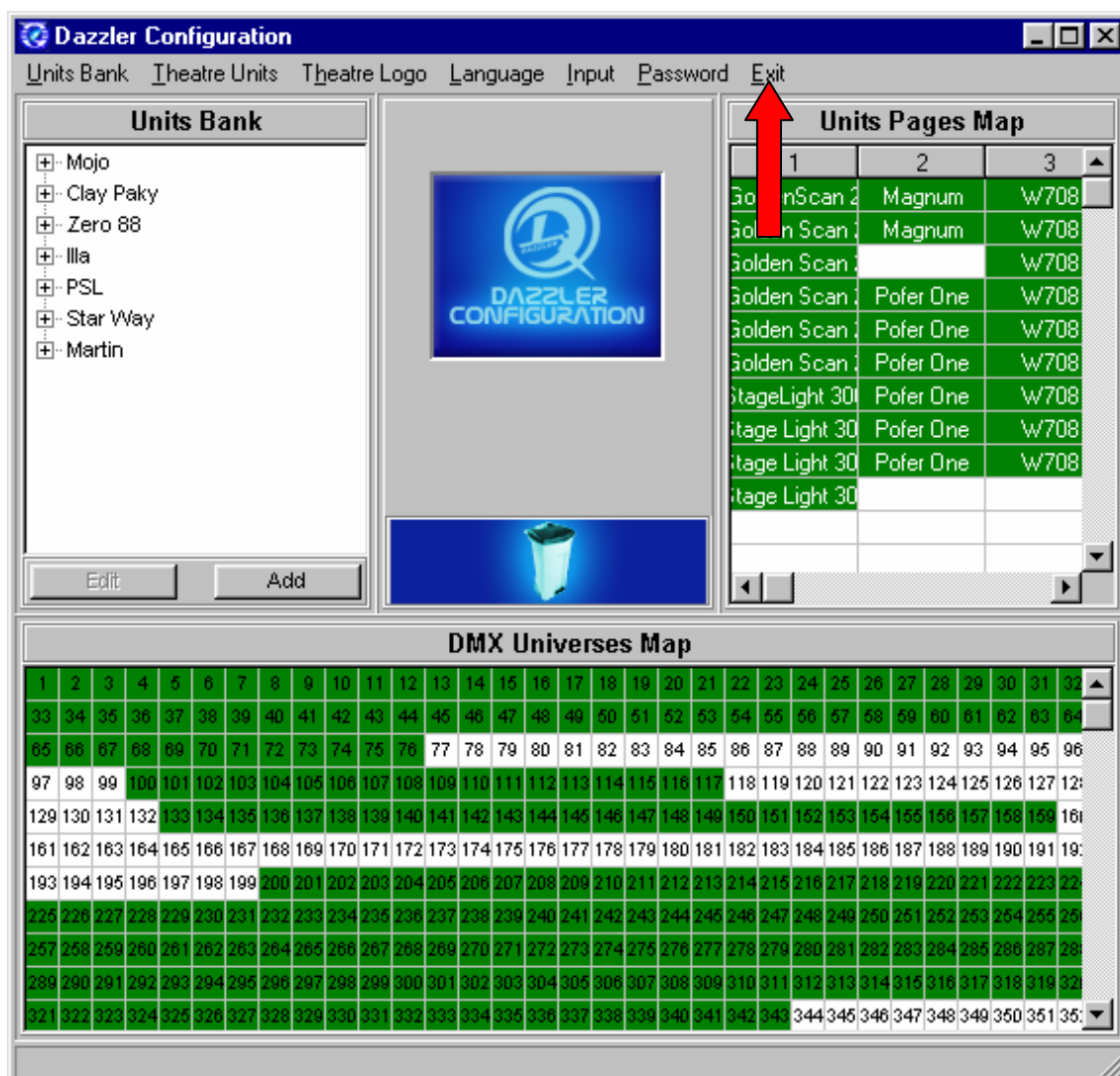
Password, código de acceso.



Es el código para acceder dentro del programa de configuración, solo acepta números y se tiene que repetir dos veces para que sea efectivo.



Exit, Salir.

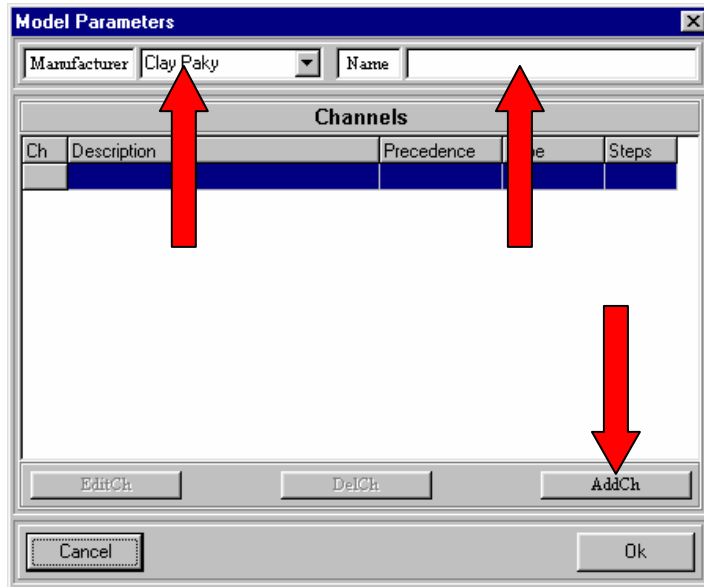


Salir de la aplicación, actualiza todos los cambios realizados.

Configuración de unidades:

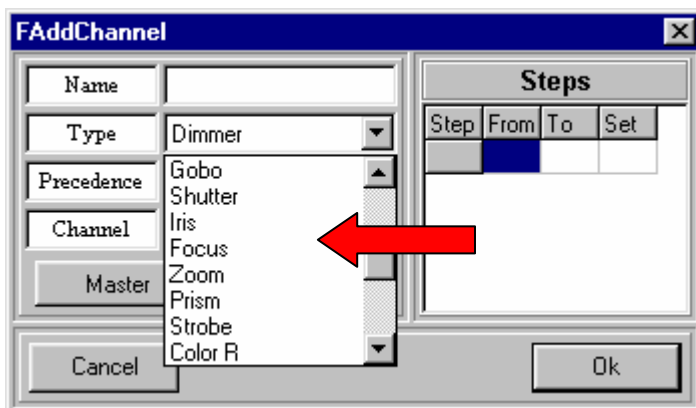
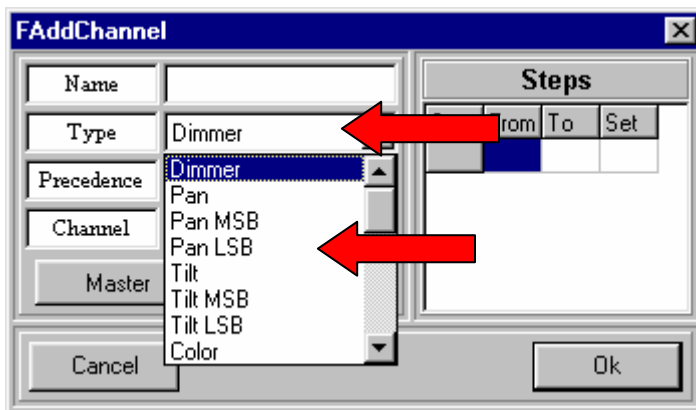
Add, crear una unidad nueva.

En la pantalla de Model Parameters introduciremos todos los datos, Marca Manufacturer, Nombre del modelo Name y todos los canales de la unidad.



AddCH para empezar a crear los canales de la unidad y entrar en la pantalla de FAddChannel.

Primero escogeremos el tipo de canal Type del menú desplegable y automáticamente nos colocara el mismo nombre en Name que podemos variar posteriormente si no nos interesa.

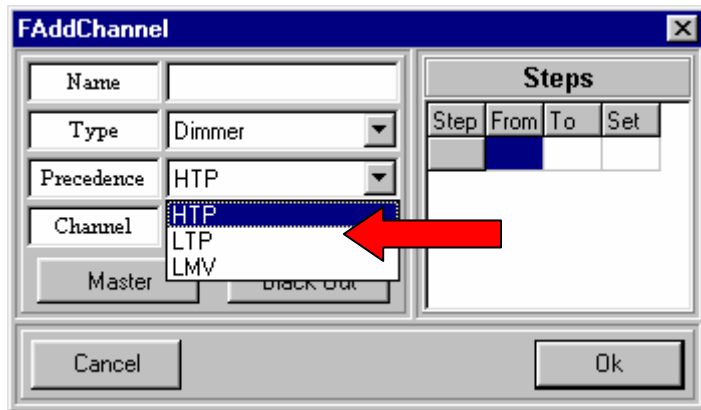


Tipo de canales que podemos asignar.

- Dimmer
- Pan
- Pan MSB (Bit alto de Pan 8 Bits)
- Pan LSB (Bit bajo de Pan 16 Bits)
- Tilt
- Tilt MSB (Bit alto de Tilt 8 Bits)
- Tilt LSB (Bit bajo de Tilt 16 Bits)
- Color
- Gobo
- RotoGobo
- Shutter
- Iris
- Focus
- Zoom
- Prism
- RotoPrim
- Strobe
- Color R (RGB)
- Color G (RGB)
- Color B (RGB)
- Color C (CMY)
- Color M (CMY)
- Color Y (CMY)
- Nod
- Wiggle
- Frost
- Speed
- Reset
- Lamp
- Other

Precedence Modo del canal.

Lo configuraremos según como queramos que nos actué. Existen tres tipos de modos de actuación.



HTP Prevalece el valor mas alto dado al canal. (Dimmers, canales de regulación de luz)

LTP Prevalece el último nivel dado al canal. (Efectos, canales cambio de un efecto a otro, colores, gobos, prismas, etc...)

LMV Canales de movimiento lento de cambio. (Pan, Tilt, Iris, enfoque, etc...).

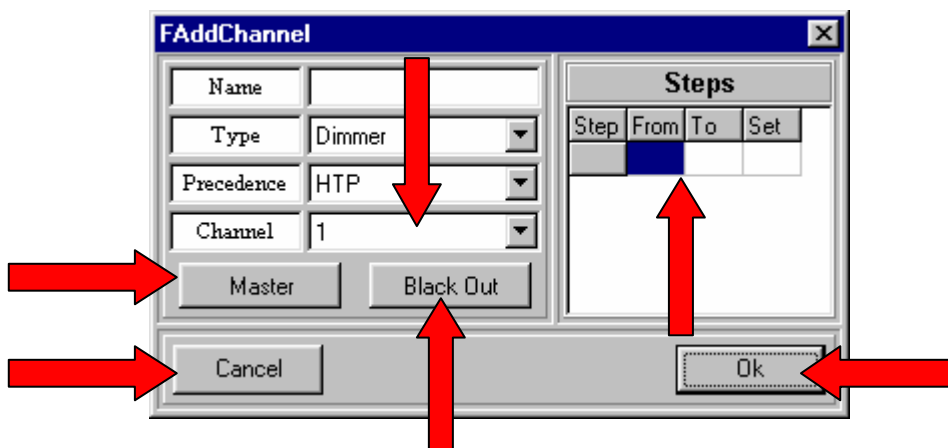
Una vez configurado el canal podemos indicar si queremos que nos actué sobre el Master y o el Black Out, esto quiere decir que si accionamos el Master o el Black Out del Dazzler nos actuara sobre estos canales.

Podemos incluir Steps pasos dentro de cada canal para efectuar saltos según sea la actuación del canal en cuestión.

Por ejemplo tenemos un canal de velocidad que a 0 es mínima velocidad y a 255 máxima velocidad, podemos incluir un paso From 0 To 1 Set 255, así cuando tenemos en canal a 0 obtendremos la máxima velocidad sin tener que acceder cada vez a subir el canal.

Otro ejemplo seria una canal de color que el movimiento de la rueda es progresivo y no queremos ver la mezcla de un color con otro.

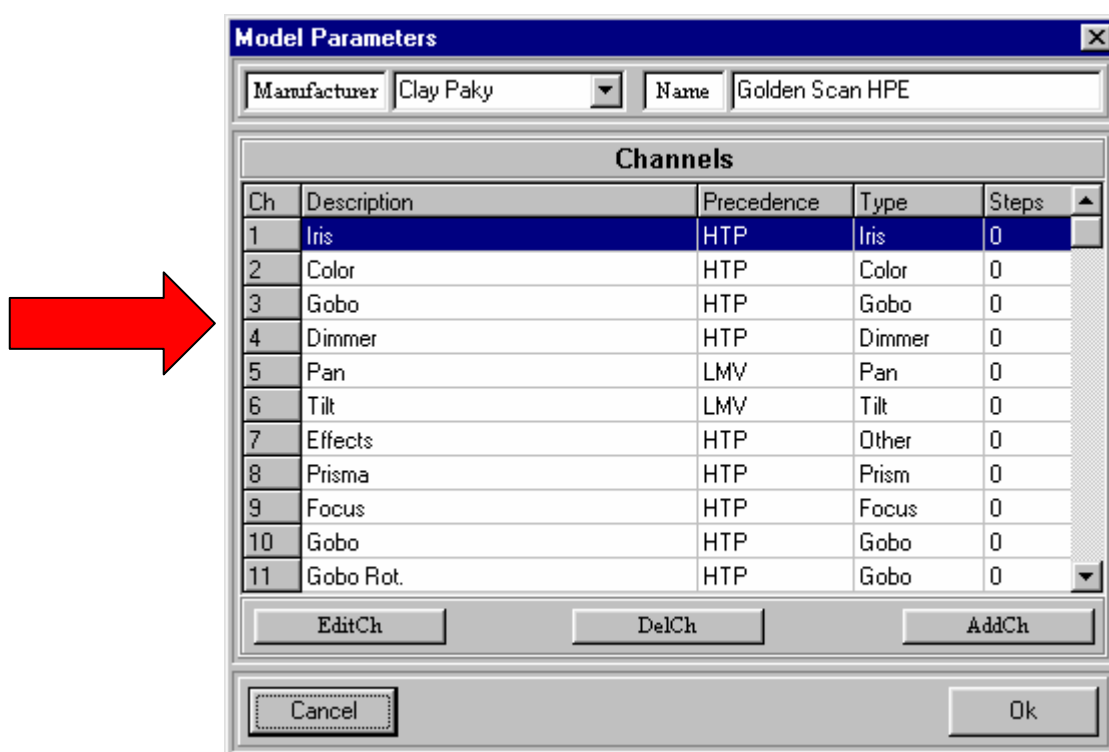
From 0 To 20 Set 0 Color 0 o blanco (valor 0)
From 21 To 40 Set 30 Color 1 (valor 30)
From 41 To 60 Set 50 Color 2 (valor 50)
Etc...



Channel nos da la información del número de canal que estamos visualizando, una vez este configurado toda la unidad lo podemos variar de posición, como consecuencia después nos variara la disposición en la pantalla del programa.

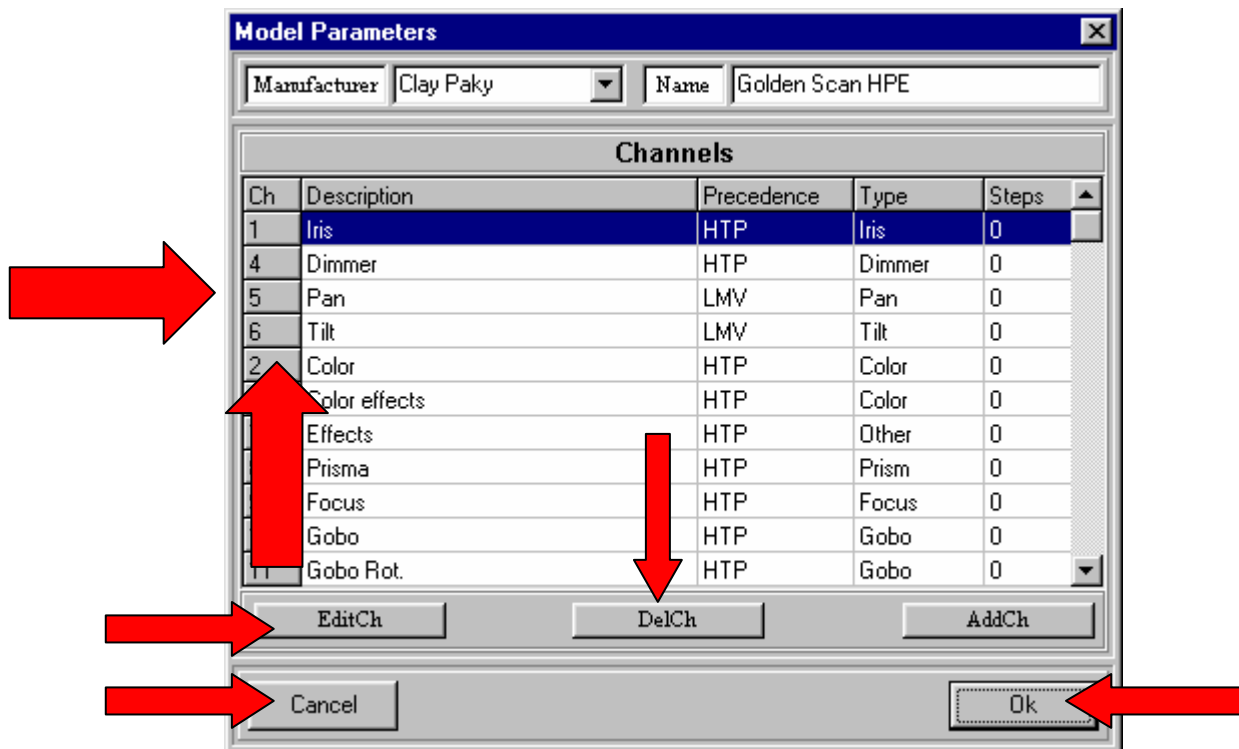
Una vez configurado el canal pulsaremos OK para guardarlo, si no deseamos actualizar los cambios pulsaremos Cancel.

Ya tenemos configurada la unidad, y así es como nos saldrán los canales por la pantalla de unidades del programa.
Ahora podemos organizar los canales optimizando el acceso para el control de la unidad de manera más ágil.



Organizaremos los canales de la unidad para que cuando la activemos desde el programa, poder acceder a los canales de de forma mas directa en caso de tener unidades de mas de 12 canales, que son los que tiene el Dazzler por cada pagina.

Pera realizar el cambio de posición de los canales pulsaremos con el botón izquierdo sobre el canal que queremos mover y lo arrastraremos hasta la posición donde deseamos colocarlo.



Como podemos ver hemos variado la posición de algunos canales para tener un acceso mas directo y funcional, de esta manera podemos tener en la primera página del Dazzler los canales mas funcionales de la unidad.

En esta pantalla tenemos toda la información de la unidad, donde podemos editar EditCh para modificar cualquier parámetro o bien borrar DelCh, una vez acabado de configurar la unidad pulsaremos Ok para guardar o bien Cancel si no queremos guardar los cambios realizados.

Edit, editar una unidad ya creada.

Seguiremos los mismos pasos que con Add, modificando los valores existentes.

Vocabulario

Units Bank	Banco de unidades
Theatre Units	Configuración de la sala
Theatre Logo	Logotipo de la sala
Language	Lenguajes
Input	Configuración de la entrada DMX
Password	Código de acceso
Exit	Salir del programa
Units Pages Map	Mapa de páginas de unidades
DMX Universes Map	Mapa de universos DMX
Edit	Edición de unidades
Add	Añadir unidades
Import	Importación de librerías
Export	Exportación de librerías
Load (Theatre Units)	Cargar la configuración de una sala
Save	Guardar la configuración de la sala
Load (Theatre Logo)	Cargar logotipo de la sala
Remove	Borrar
Use Dazzler Commander	Activación del control externo Dazzler
Initial Button	Botón inicial
Initial Fader	Potenciómetro inicial
Done	Aceptar
Manufacturer	Fabricante
Name	Nombre
Edit Ch	Editar un canal

Add Ch	Agregar un canal
Del Ch	Borrar un canal
Cancel	Cancelar
Ok	Confirmar, aceptar
Channels	Canales
Type	Tipo
Precedence	Modo de actuación
Channel	Canal
Master	Control general de actuación
Black Out	Negro Total
Steps	Pasos
From	Des de
To	Hasta
Set	Ejecutar