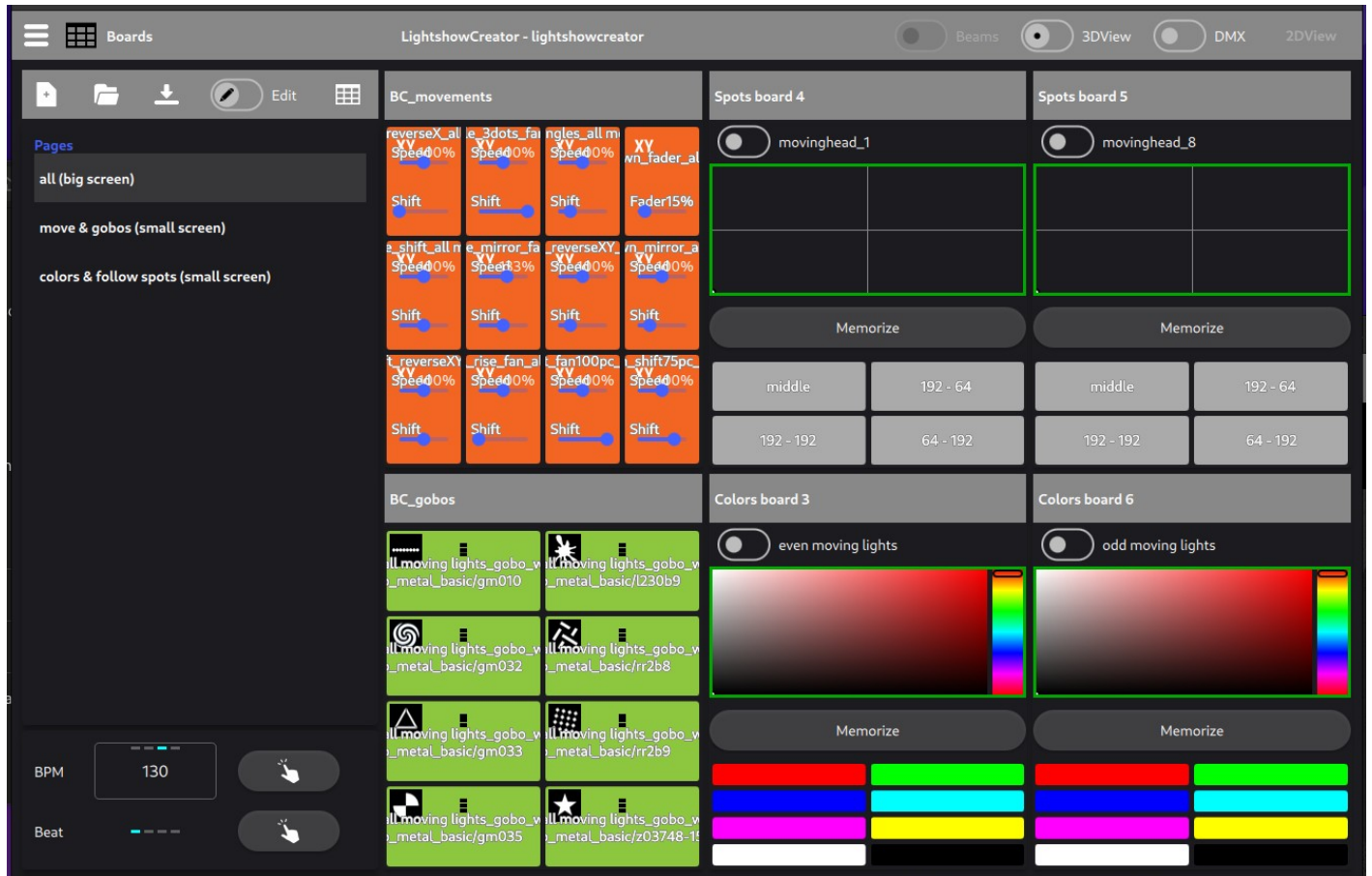


The Lighting Controller





[English user guide](#)



[French user guide](#)



[German user guide](#)



[Italian user guide](#)



[Spanish user guide](#)



[Portuguese user guide](#)

Índice

Menú lateral.....	5
Sección “DMX”.....	6
Sección “Show”.....	6
Sección “Setup”.....	6
Sección “Live”.....	6
Sección “Standalone”.....	6
Sección “Varios”.....	7
Barra de título.....	8
Módulo “Faders”.....	9
Módulo “Gestión de lightshows”.....	10
Módulo “Fixtures”.....	12
Lista de aparatos.....	13
Pestaña “Ajustes”.....	15
Ventana “Seleccionar modelo de aparato”.....	16
Pestaña “Ajustes de Pan/Tilt”.....	19
Ventana “Editar perfil” – pestaña “Canales”.....	21
Ventana “Editar canal del aparato”.....	23
Ventana “Editar rango del canal”.....	24
Ventana “Editar perfil” – pestaña “Propiedades”.....	25
Ventana “Editar perfil” – pestaña “3DView”.....	26
2DView.....	28
Barra de herramientas.....	28
Vista.....	28
Módulo “Grupos”.....	30
Barra de herramientas.....	30
Lista de grupos.....	30
Sección 2DView.....	31
Módulo “Generator”.....	32
Barra de herramientas.....	32
Pestaña “Fx” (Efectos).....	34
Pestaña “Aparatos”.....	34
Curva para los canales Pan/Tilt.....	35
La línea de tiempo.....	36
Curva para los demás canales.....	41
Módulo “Boards”.....	43
Barra de herramientas.....	43
Pestaña “Páginas”.....	44
Panel de botones.....	45
Panel de faders.....	45
Panel de color.....	46
Panel de seguimiento.....	47
Beat/BPM.....	48
Módulo “Boards” en modo “Edición”.....	49

Sección “Páginas”	49
Sección “Beat/BPM”	51
Barra de herramientas de los paneles.....	51
Módulo “Boards – botones” en modo “Edición”	52
Botón “...” (tres puntos) de la barra de herramientas.....	52
Sección de botones.....	53
Ventana “Ajustes del botón”	56
Ventana “Disparadores”	60
Módulo “Boards – faders” en modo “Edición”	65
Botón “...” (tres puntos) de la barra de herramientas.....	65
Ventana “Ajustes del fader”	66
Ventana “Seleccionar canales de los aparatos”	67
Módulo “Boards – panel de color” en modo “Edición”	70
Botón “...” (tres puntos) de la barra de herramientas.....	70
Módulo “Boards – panel de seguimiento” en modo “Edición”	72
Botón “...” (tres puntos) de la barra de herramientas.....	72
Módulo “Boards – Creador de paneles”	74
Pestaña “Escenas”	74
Pestaña “Preajustes”	75
Pestaña “Faders de dimmer maestro”	76
Módulo “Timeline”	78
Módulo “Timeline” en modo “Edición”	80
Ventana “Ajustes de la escena”	84
Módulo “Standalone”	86
Módulo “Preferencias”	87
Pestaña “Varios”	87
Pestaña “Entrada MIDI”	88
Pestaña “Salida MIDI”	89
Módulo “Acerca de”	91
Ableton Link.....	92
OS2L.....	93
3DView.....	94
Módulo “Ajustes del escenario”	97
Módulo “Creador de estructuras”	99
Módulo “Parámetros 3D”	100
Módulo “Ajustes de red”	101
Módulo “Preferencias”	101
Módulo “Captura de pantalla”	102

Módulo “Acerca de” 102

Sound2Beat.....103

Menú lateral

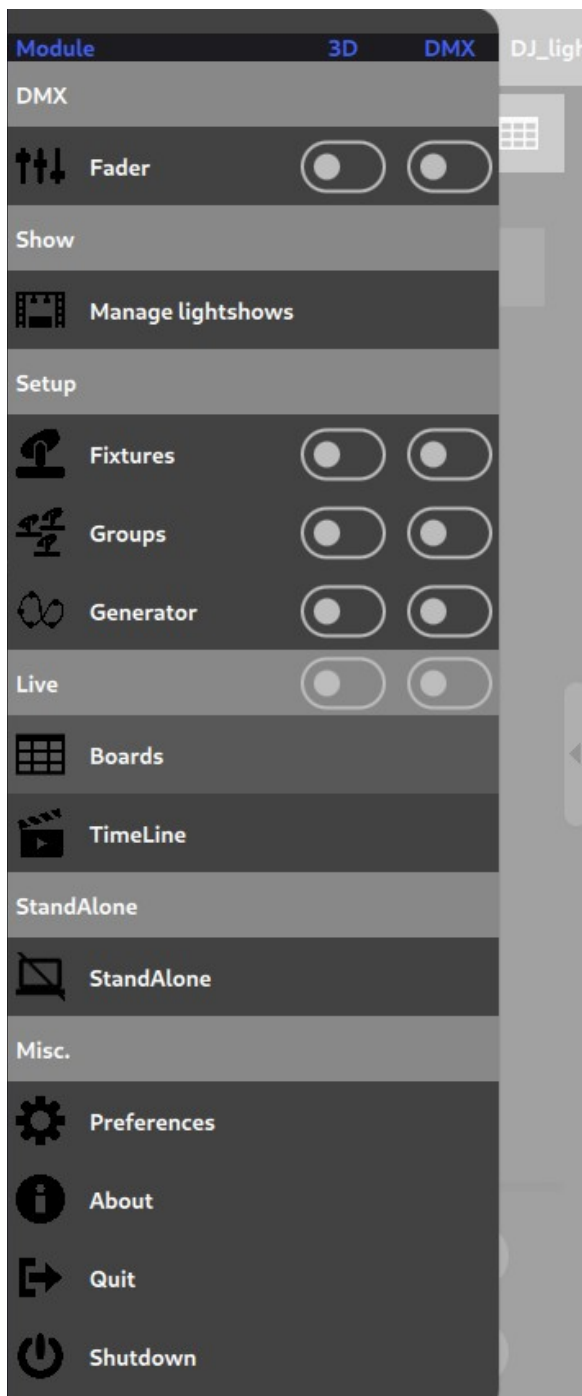
Botón de menú “hamburguesa”



Abre el menú lateral.

Menú lateral

Muestra los módulos.



Columna “Módulo”

Muestra el icono y el nombre del módulo.

Columna “3D”

Indica si el módulo controla los canales 3D.

Columna “DMX”

Indica si el módulo controla los canales DMX.

Sección “DMX”

Módulo “**Faders**”

Controla las salidas DMX mediante los faders (sin patch).

El fader n.º 1 controla la salida DMX n.º 1.

...

El fader n.º 512 controla la salida DMX n.º 512.

Sección “Show”

Módulo “**Gestión de lightshows**”

Abre una ventana para seleccionar un lightshow existente o crear uno nuevo.

La tecla “F3” abre esta ventana.

Sección “Setup”

Módulo “**Fixtures**”

Permite configurar los aparatos DMX.

Módulo “**Grupos**”

Permite definir grupos de aparatos DMX.

Módulo “**Generator**”

Permite crear escenas de iluminación.

Sección “Live”

Módulo “**Boards**”

Permite organizar los botones de las escenas de iluminación.

Módulo “**Timeline**”

Permite crear espectáculos de sonido e iluminación sincronizados.

Sección “Standalone”

Módulo “**Standalone**”

Transfiere escenas a la interfaz DMX para utilizarlas en modo autónomo.

Sección “**Varios**”

Módulo “**Preferencias**”

Permite configurar los parámetros principales.

La tecla “F11” abre esta ventana.

Módulo “**Acerca de**”

Muestra la información principal del software.

La tecla “F12” abre esta ventana.

“**Salir**”

Cierra el programa.

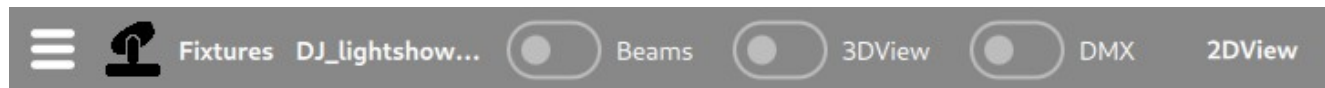
“**Apagar**”

Apaga el ordenador.

Esta función solo está disponible en ordenadores con Windows, macOS o Linux.

Android e iOS no permiten apagar el sistema desde una aplicación.

Barra de título



De izquierda a derecha

Botón de menú “hamburguesa”
Abre el menú lateral.

Icono y nombre del módulo seleccionado (en este caso, “Aparatos”).

Nombre del lightshow actual (en este caso, “DJ_Lightshow ...”).

Interruptor “Haces de luz”

Enciende los haces de luz de los aparatos seleccionados en el módulo seleccionado.

Por defecto, esta opción fuerza los siguientes valores de los canales:

- Pan/Tilt al 50 %
- obturador en “abierto”
- dimmer al 100 %
- iris al 100 %

Puedes cambiar estos valores y forzar otros canales mediante la opción “Highlite” del módulo “Aparatos” > ventana “Editar perfil” > ventana “Editar rango del canal”.

Esto resulta útil, por ejemplo, para programar una escena que solo contenga efectos de gobo.

Para más información, consulta este vídeo: [conceptos clave – mostrar los haces de luz](#)

Interruptor “3DView”

Conecta los canales del módulo seleccionado con nuestro programa 3DView.

Interruptor “DMX”

Conecta los canales del módulo seleccionado con nuestras interfaces DMX.

Botón “2DView”

Abre o cierra la vista 2D de los aparatos DMX.

Módulo “Faders”

Este módulo permite descubrir las funciones DMX de un aparato nuevo cuando no se dispone de su manual.



Botón “Restablecer” (flecha en sentido antihorario)
Desactiva los faders (sin efecto sobre las salidas).

Interruptor “DMX”
Muestra en rojo los canales DMX controlados por los demás módulos.

Lista “Universo”
Selecciona el universo.

Deslizadores
El deslizador n.º 1 controla el canal n.º 1 de la salida DMX/3D (cuando está activada en la barra de título).

...

El deslizador n.º 512 controla el canal n.º 512 de la salida DMX/3D (cuando está activada en la barra de título).

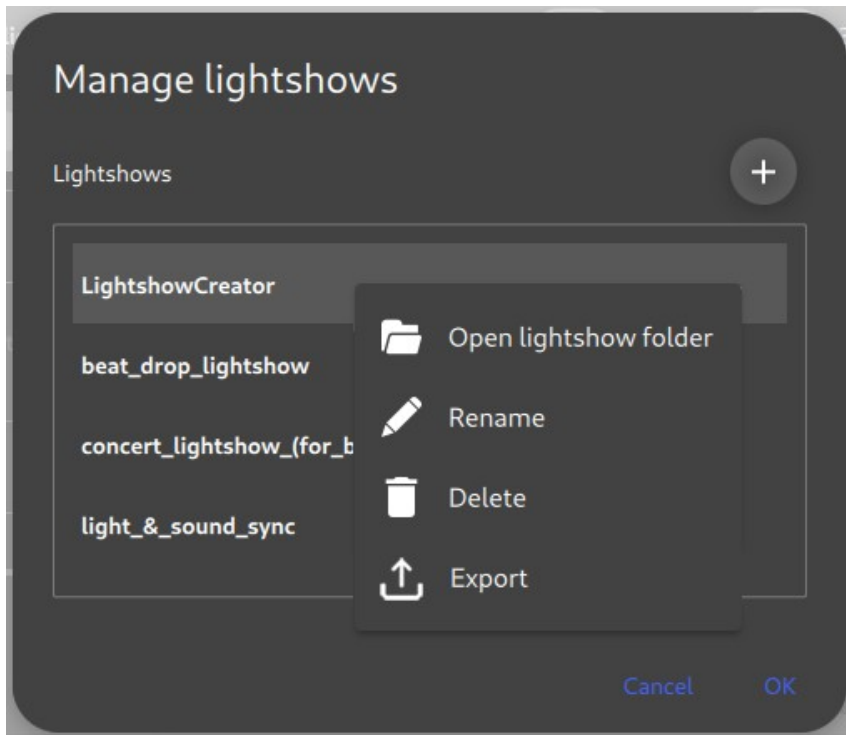
El rojo indica el valor establecido por otro módulo (Generator, Boards, etc.).

El verde indica que el deslizador está sobrescribiendo el valor.

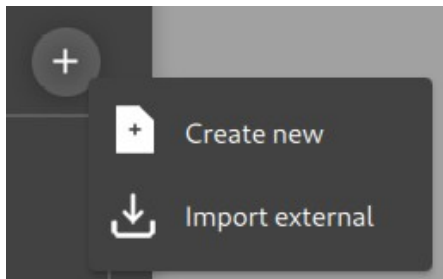
La barra de desplazamiento horizontal situada bajo los deslizadores permite recorrerlos del n.º 1 al n.º 512.

Módulo “Gestión de lightshows”

Permite gestionar los lightshows.



Botón “+”



Menú “Crear nuevo” – Crea un lightshow nuevo.

Menú “Importar externo” – Importa un lightshow externo.

Lista “Lightshows”

Muestra los lightshows disponibles.

Menú “Abrir carpeta de lightshows”

Abre en el explorador de archivos del sistema la carpeta que contiene los lightshows.

(Un lightshow es una carpeta con el nombre del lightshow.)

Para importar un lightshow en el software:

- abre el módulo “Gestión de lightshows” en el software;
- haz clic con el botón derecho en un lightshow existente de la lista y selecciona el menú “Abrir carpeta de lightshows”;
- mueve el lightshow que quieras importar a la carpeta de lightshows;
- cierra y vuelve a abrir el módulo “Gestión de lightshows” para ver el lightshow importado.

Para hacer una copia de seguridad de tu lightshow:

- abre el módulo “Gestión de lightshows” en el software;
- haz clic con el botón derecho en un lightshow existente de la lista y selecciona el menú “Abrir carpeta de lightshows”;

- busca tu lightshow en la carpeta de lightshows, cópialo y pégalo en el soporte de copia de seguridad (por ejemplo, una memoria USB).

Recuerda: es muy importante hacer copias de seguridad periódicas de tu lightshow y guardarlas en otro soporte o servicio de almacenamiento (memoria USB, nube, etc.).

Advertencias para Android e iOS

Android e iOS no permiten ventanas secundarias, por lo que el menú “Abrir carpeta de lightshows” no está disponible.

- En Android solo se permite importar/exportar archivos desde la carpeta

“/Android/media/com.easydigitalconcept.TheLightingController/”.

- En iOS solo se permite importar/exportar archivos a través de la ubicación “En mi iPad”.

Menú “Cambiar nombre”

Cambia el nombre del lightshow seleccionado.

Menú “Eliminar”

Elimina el lightshow seleccionado.

Atención: aparece una ventana para confirmar que quieres eliminar el lightshow. Al hacer clic en “Aceptar”, el lightshow se elimina definitivamente.

Menú “Exportar”

Exporta el lightshow a una ubicación externa, como una memoria USB.

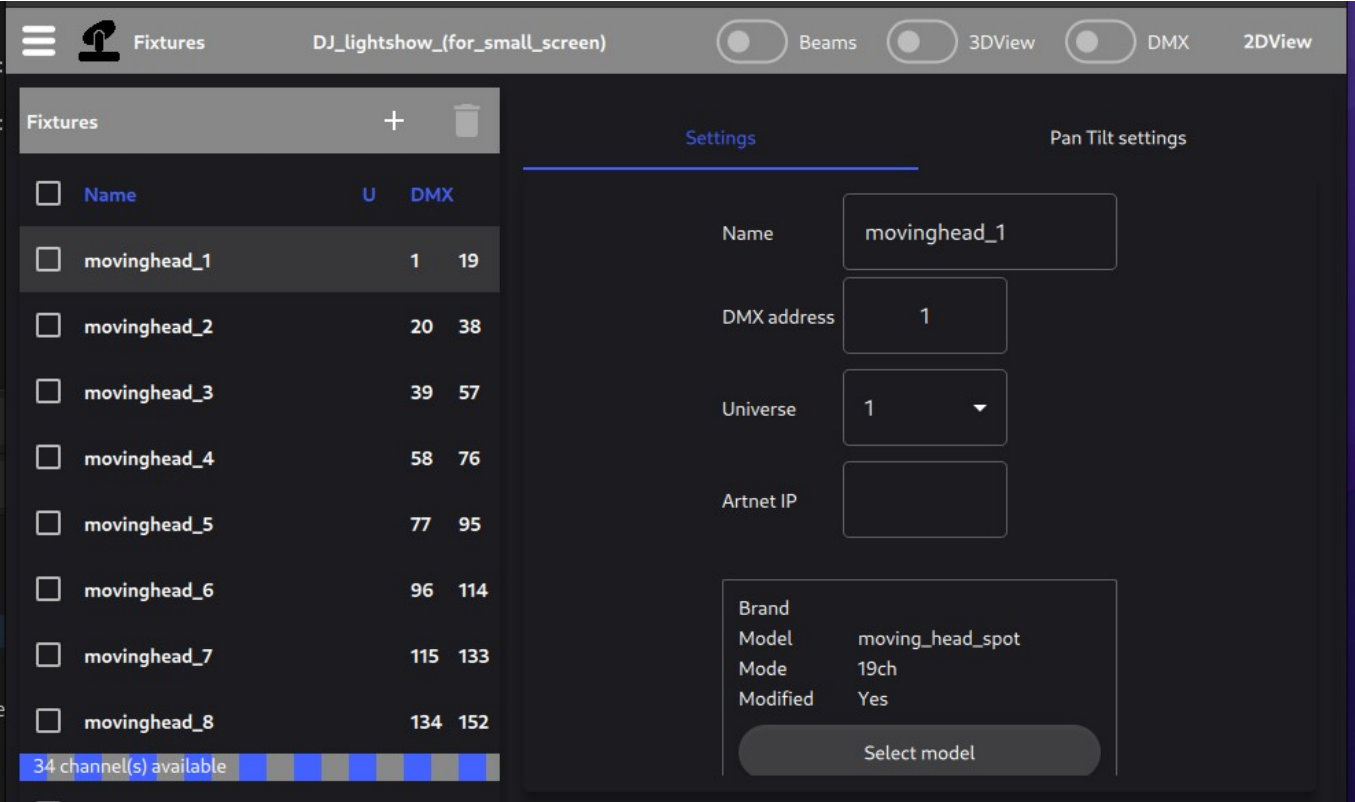
Nota: esta función permite guardar una copia de seguridad de tu lightshow en otro soporte.

Atención: en Android solo se permite exportar archivos a la carpeta

“/Android/media/com.easydigitalconcept.TheLightingController/...”.

Módulo “Fixtures”

Permite configurar los aparatos DMX.



Ejemplo de creación de un aparato DMX: [crear un aparato](#)

Lista de aparatos

Fixtures

+

☒	Name	U	DMX
☒	movinghead_1	1	19
☐	movinghead_2	20	38
☐	movinghead_3	39	57
☐	movinghead_4	58	76
☐	movinghead_5	77	95
☐	movinghead_6	96	114
☐	movinghead_7	115	133
☐	movinghead_8	134	152
34 channel(s) available			
☐	ledbar #1	187	189
1 channel(s) overlap			
☐	ledbar #2	189	191

Botón “+”

Añade un aparato nuevo.

Botón “Eliminar”

Elimina el aparato seleccionado.

Columna “Nombre”

Muestra el nombre del aparato.

Columna “U” (de “Universo”)

Muestra el universo (este campo está vacío cuando se selecciona el primer universo).

Columna “DMX”

Muestra la primera y la última dirección DMX del aparato.

Casilla de verificación

Selecciona el aparato.

Barra azul

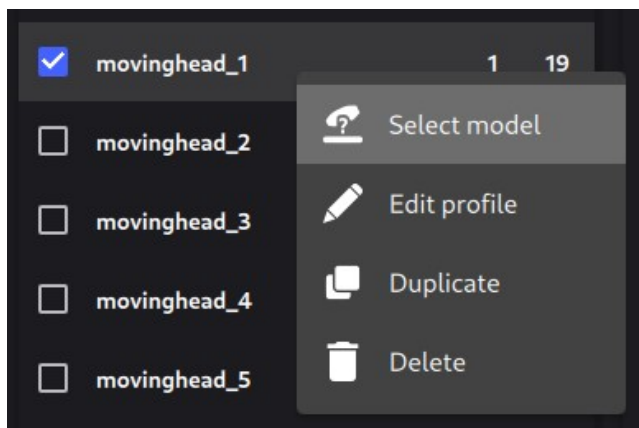
Muestra los canales libres entre dos aparatos.

Barra roja

Muestra los canales que se solapan entre dos aparatos.

Si aparece esta barra roja, el software no puede gestionar correctamente los aparatos: hay que corregir el solapamiento.

Menú contextual de un aparato



Menú “Seleccionar modelo”

Abre la ventana “Seleccionar modelo de aparato” para elegir la marca y el modelo de un aparato DMX.

Menú “Editar perfil”

Abre la ventana “Editar perfil” para modificar los canales y los rangos del aparato.

Menú “Duplicar”

Abre una ventana para introducir el número de aparatos DMX idénticos del lightshow.

Menú “Eliminar”

Elimina el aparato.

Pestaña “Ajustes”

Settings Pan Tilt settings

Name movinghead_1

DMX address 1

Universe 1 ▼

Artnet IP

Brand	
Model	moving_head_spot
Mode	19ch
Modified	Yes

Select model

Duplicate

Campo de texto “Nombre”

Permite introducir el nombre del aparato seleccionado en la lista de aparatos.

Campo de texto “Dirección DMX”

Permite introducir la dirección DMX del aparato.

Lista desplegable “Universo”

Permite establecer el universo del aparato.

Campo de texto “IP Art-Net”

Permite introducir la dirección IP Art-Net del aparato (no es necesaria si no se utiliza una conexión Art-Net).

Campo “Marca”

Muestra la marca del aparato.

Campo “Modelo”

Muestra el modelo del aparato.

Campo “Modo”

Muestra el modo del aparato (por ejemplo, “19 canales”).

Campo “Modificado”

Indica si se ha modificado el modelo original.

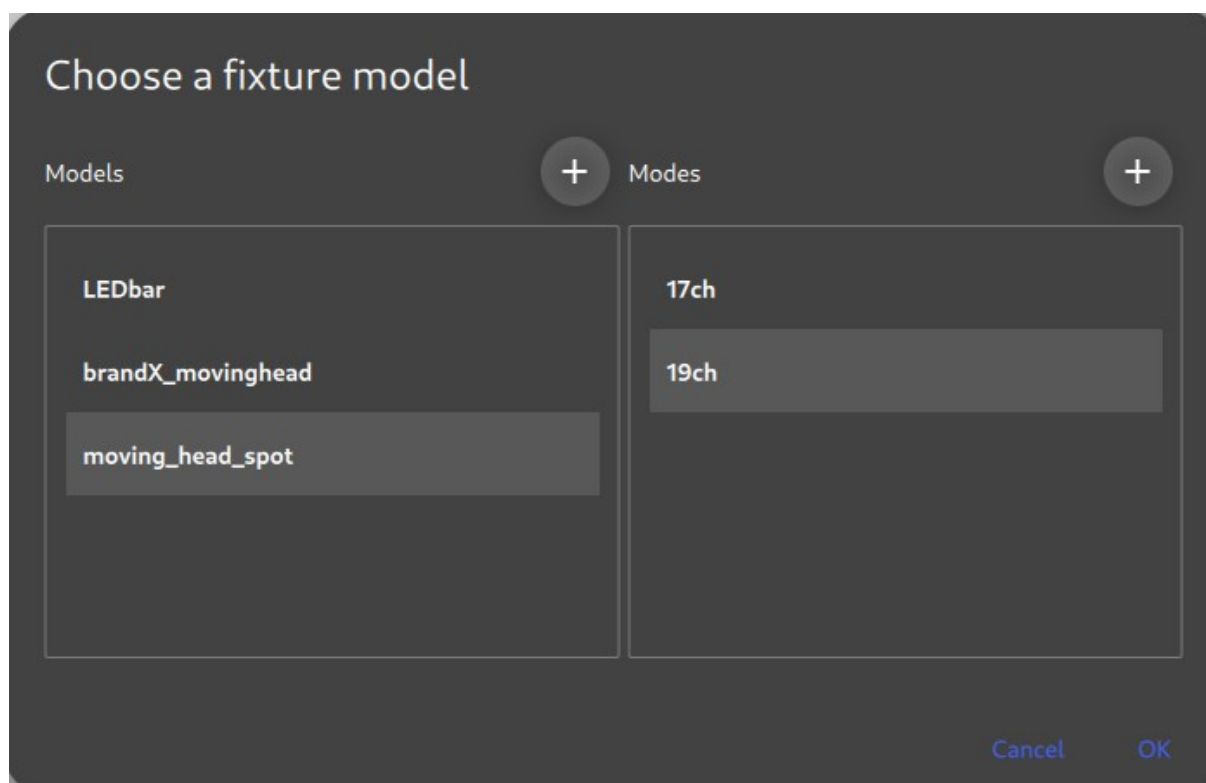
Botón “Seleccionar modelo”

Abre la ventana “Seleccionar modelo de aparato” para elegir la marca y el modelo de un aparato DMX.

Botón “Duplicar”

Abre una ventana para introducir el número de aparatos DMX idénticos del lightshow.

Ventana “Seleccionar modelo de aparato”



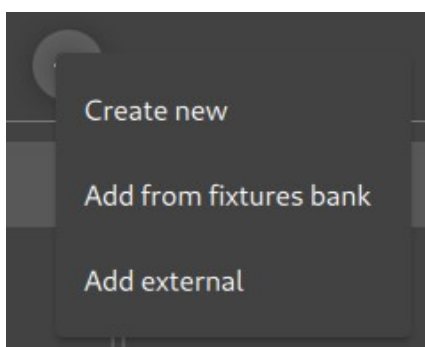
Sección “Modelos”

Lista “Modelos”

Muestra los aparatos DMX del lightshow.

Botón “+”

Abre este menú contextual.



Menú “Crear nuevo”

Crea un aparato DMX nuevo.

Menú “Añadir desde la biblioteca de aparatos”

Importa un aparato DMX desde la biblioteca de aparatos del software.

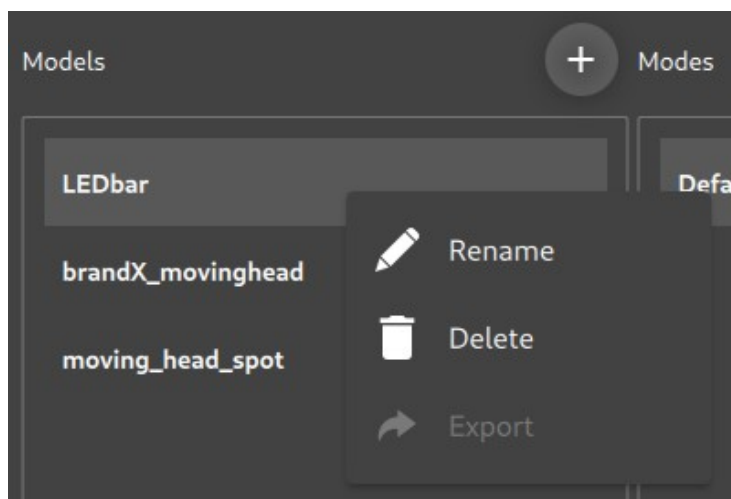
Menú “Añadir externo”

Importa un aparato DMX desde una ubicación externa (por ejemplo, una memoria USB).

Atención: en Android solo se permite importar archivos desde la carpeta

“/Android/media/com.easydigitalconcept.TheLightingController/...”.

Menú contextual de un modelo



Menú “Cambiar nombre”

Cambia el nombre del modelo.

Menú “Eliminar”

Elimina el modelo del lightshow (no de la biblioteca del software).

Menú “Exportar”

Exporta el perfil a la ubicación externa elegida (por ejemplo, una memoria USB).

Sección “Modos”

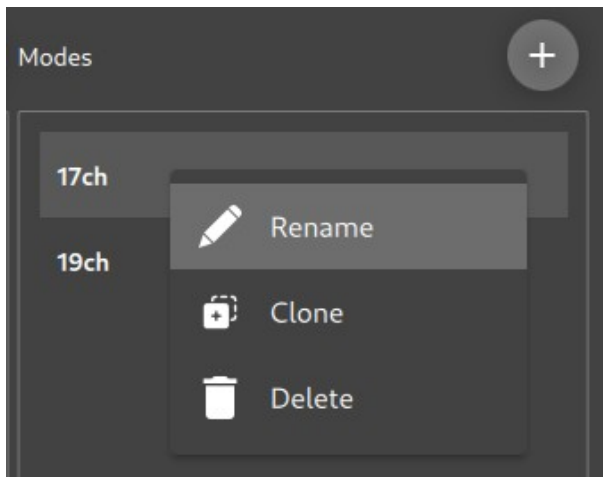
Lista “Modos”

Muestra los modos del aparato DMX seleccionado en la lista de modelos.

Botón “+”

Crea un modo nuevo.

Menú contextual de un modo



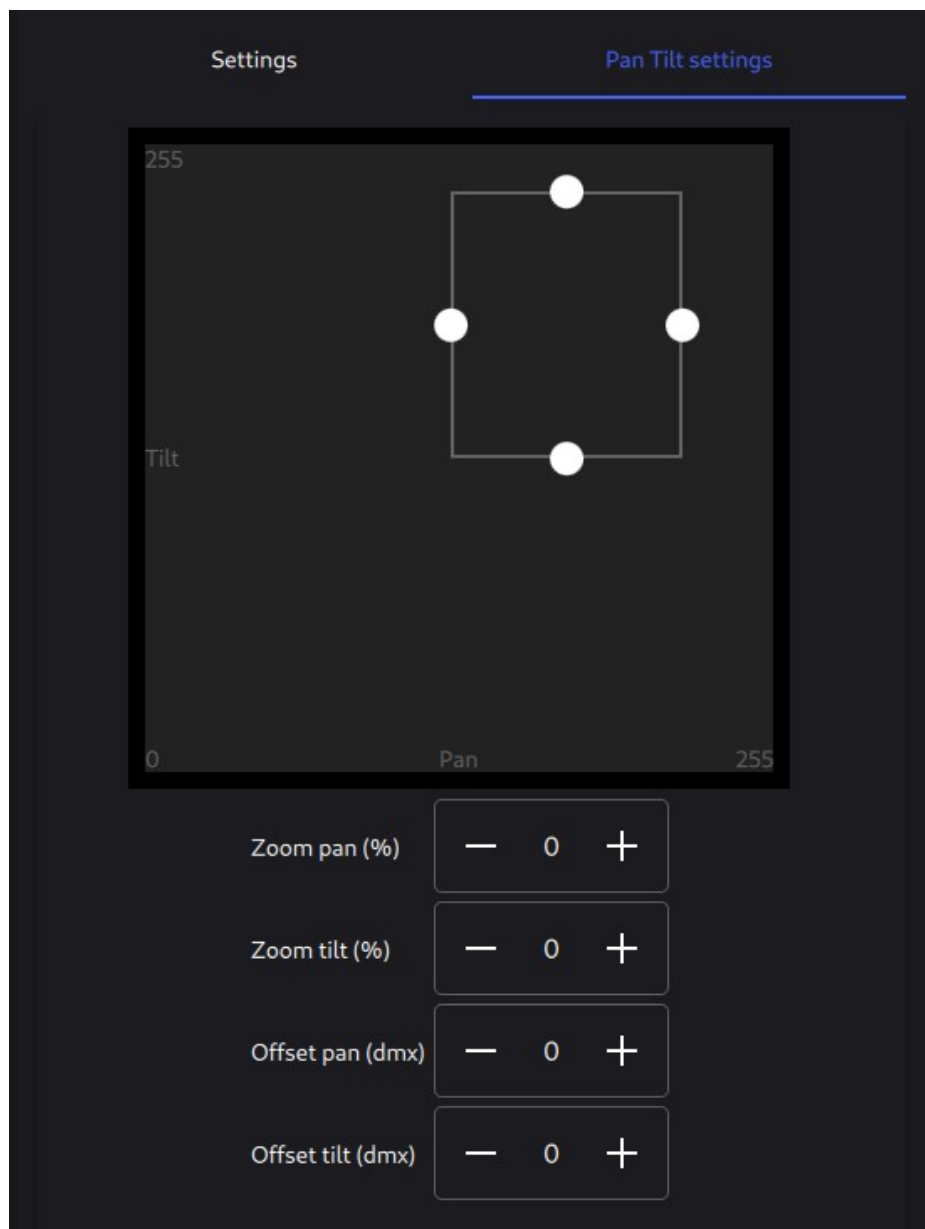
Menú “Cambiar nombre”
Cambia el nombre del modo.

Menú “Clonar”
Clona el modo.

Menú “Eliminar”
Elimina el modo del lightshow (no de la biblioteca del software).

Pestaña “Ajustes de Pan/Tilt”

Las cabezas móviles pueden girar hasta 540 grados en Pan y hasta 270 grados en Tilt. Si están instaladas, por ejemplo, detrás y por encima del DJ, puede ser conveniente limitar su movimiento a la zona situada delante del escenario.



Sección “Pan/Tilt”

Ajusta los límites del movimiento Pan/Tilt del aparato seleccionado mediante los cuatro puntos blancos.

Campo numérico “Zoom”

Amplía o reduce el movimiento.

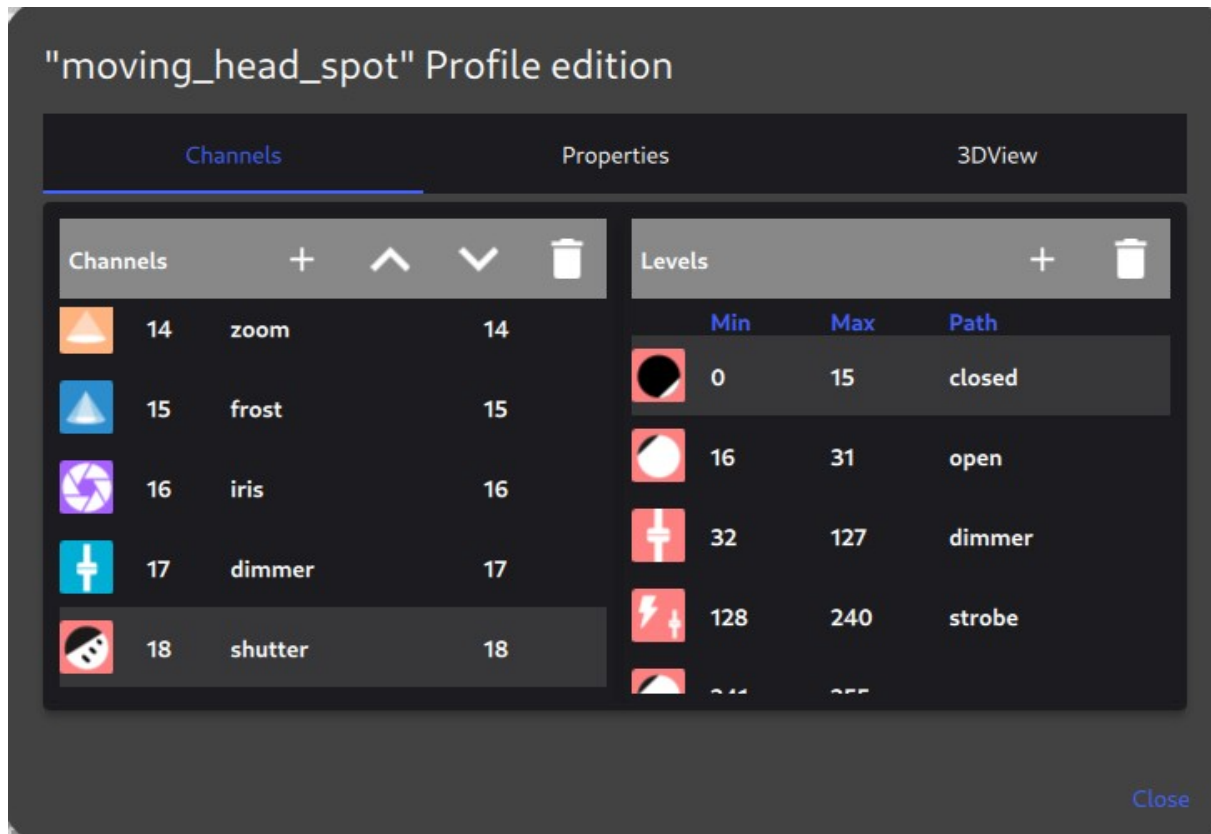
Campo numérico “Desplazamiento”

Desplaza la zona de movimiento Pan/Tilt.

Estos parámetros se aplican a todos los demás módulos (“Generator”, “Boards”), excepto al módulo “Faders”.

Para más información, consulta este vídeo: [conceptos clave – limitaciones de Pan/Tilt](#)

Ventana “Editar perfil” – pestaña “Canales”



Barra de herramientas “Canales”

Botón “+”

Añade un canal.

Botones “Subir” / “Bajar”

Mueven el canal seleccionado hacia arriba o hacia abajo.

Botón “Eliminar”

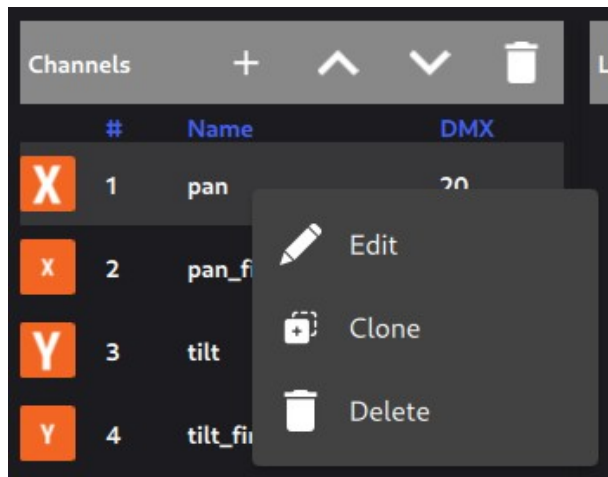
Elimina el canal seleccionado.

Lista “Canales”

Cada fila muestra:

- el icono del canal;
- el número del canal dentro del aparato;
- el nombre del canal;
- la dirección DMX del canal.

Menú contextual de un canal



Menú “Editar”

Edita el canal seleccionado (abre la ventana “Editar canal del aparato”).

Menú “Clonar”

Añade una copia del canal seleccionado, incluidos sus rangos.

Menú “Eliminar”

Elimina el canal seleccionado.

Barra de herramientas “Rangos”

Botón “+”

Añade un rango.

Botón “Eliminar”

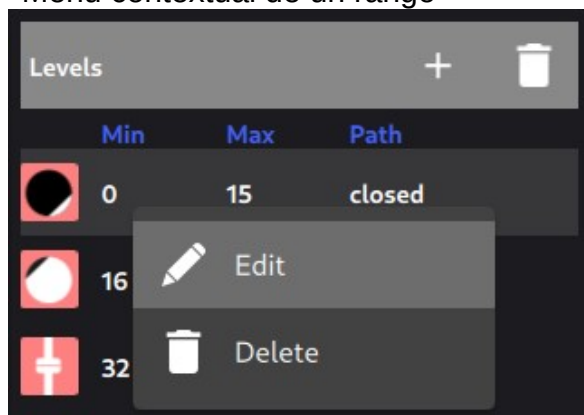
Elimina el rango seleccionado.

Lista “Rangos”

Cada fila muestra:

- el icono del rango;
- el valor mínimo del rango;
- el valor máximo del rango;
- el nombre del rango.

Menú contextual de un rango



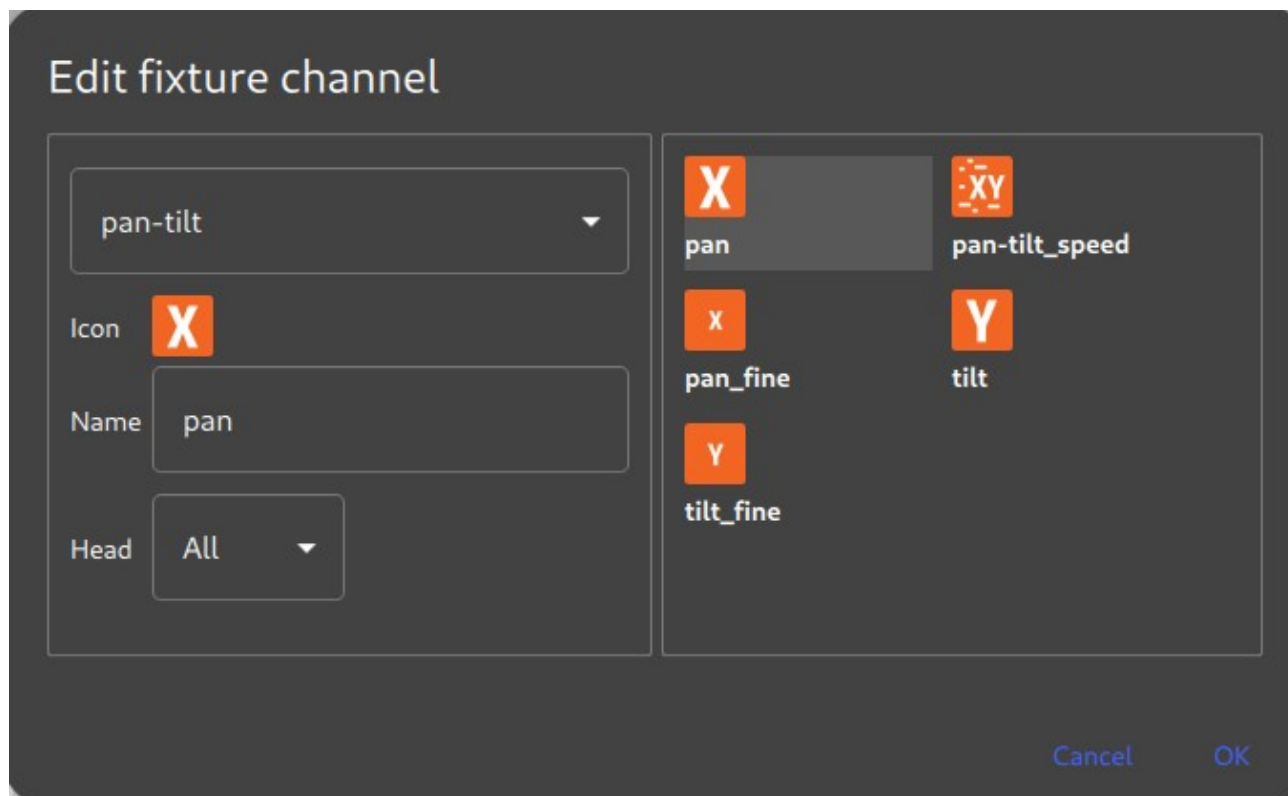
Menú “Editar”

Edita el rango seleccionado (abre la ventana “Editar rango del canal”).

Menú “Eliminar”

Elimina el rango seleccionado.

Ventana “Editar canal del aparato”



Sección izquierda

Lista desplegable

Selecciona la familia de canales.

Algunos ejemplos de familias de canales:

- familia “pan/tilt”, con los canales pan, pan_fine, tilt, tilt_fine, pan-tilt_speed;
- familia “animation”, con los canales animation, animation_fade, animation_rotate, etc.

Icono

Muestra el canal seleccionado.

Campo de texto “Nombre”

Permite introducir el nombre del canal.

Lista desplegable “Cabeza”

Selecciona la parte del aparato.

Esta opción se utiliza para los aparatos con varias cabezas.

Selecciona “Todas” para los aparatos de una sola cabeza.

Sección derecha

Muestra los canales disponibles de la familia seleccionada.

Haz clic en un icono para seleccionarlo.

Ventana “Editar rango del canal”

Sección superior

Campo de texto “Mín.”

Permite introducir el valor inferior del rango.

Deslizador de dos controles

Ajusta los valores inferior y superior del rango.

Campo de texto “Máx.”

Permite introducir el valor superior del rango.

Casilla “Fijo”

Indica que todos los valores entre el mínimo y el máximo producen el mismo efecto.

Por ejemplo:

- el rango “abierto” es “fijo”;
- el rango “estrobo” no es “fijo”.

Sección izquierda

Icono

Muestra el icono del rango seleccionado.

Campo de texto “Nombre”

Permite introducir el nombre del rango seleccionado.

Casilla “Highlite”

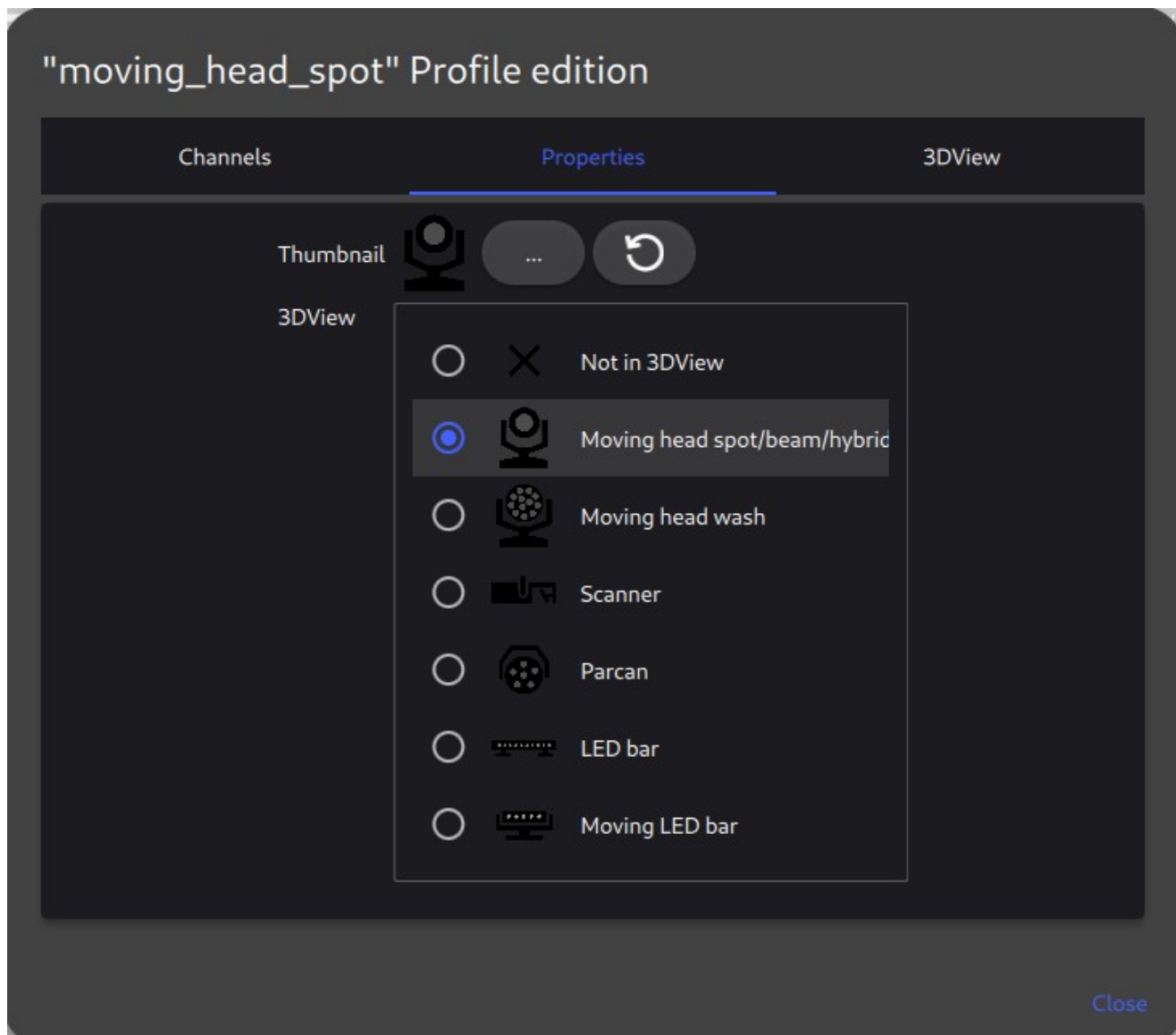
Fuerza un valor específico que utilizará la función “Mostrar haces de luz”.

Sección derecha

Muestra los rangos disponibles del canal seleccionado.

Haz clic en un icono para seleccionarlo.

Ventana “Editar perfil” – pestaña “Propiedades”



Botón “Miniatura”

Cambia la miniatura del aparato en 2DView.

Botón “Restablecer”

Anula el cambio de miniatura.

Lista “3DView”

Selecciona el tipo de aparato en la vista 3D.

“No mostrar en 3DView” se utiliza para los aparatos que 3DView no puede representar, como una bola de espejos.

Ventana “Editar perfil” – pestaña “3DView”

The screenshot shows a software window titled '"moving_head_spot" Profile edition'. It has three tabs: 'Channels', 'Properties', and '3DView'. The '3DView' tab is selected and highlighted in blue. Below the tabs is a dark grey panel containing several controls:

- Power:** A dropdown menu showing '1200W'.
- Beam angle (°):** A text input field containing '10'.
- Beam angle zoom (°):** A text input field containing '25'.
- Pan amplitude (°):** A text input field containing '540'.
- Tilt amplitude (°):** A text input field containing '270'.
- Reverse pan:** A toggle switch, currently off.
- Reverse tilt:** A toggle switch, currently off.
- Reverse dimmer:** A toggle switch, currently off.
- Reverse iris:** A toggle switch, currently off.

A 'Close' button is located in the bottom right corner of the window.

Esta pestaña solo afecta a nuestro visualizador 3D “3DView”.

Lista desplegable “Potencia”
Selecciona la potencia del haz.

Campo de texto “Ángulo del haz”
Permite introducir el ángulo del haz en grados.

Campo de texto “Ángulo del haz con zoom”
Permite introducir el ángulo máximo del haz en grados si el aparato dispone de la función zoom.
Si el aparato no dispone de zoom, introduce el mismo valor que en “Ángulo del haz”.

Campos de texto “Amplitud Pan”

Permiten introducir la amplitud máxima del movimiento Pan en grados.

Campos de texto “Amplitud Tilt”

Permiten introducir la amplitud máxima del movimiento Tilt en grados.

Casilla “Invertir Pan”

Invierte el movimiento Pan (de izquierda a derecha / de derecha a izquierda).

Casilla “Invertir Tilt”

Invierte el movimiento Tilt (de abajo arriba / de arriba abajo).

Casilla “Invertir dimmer”

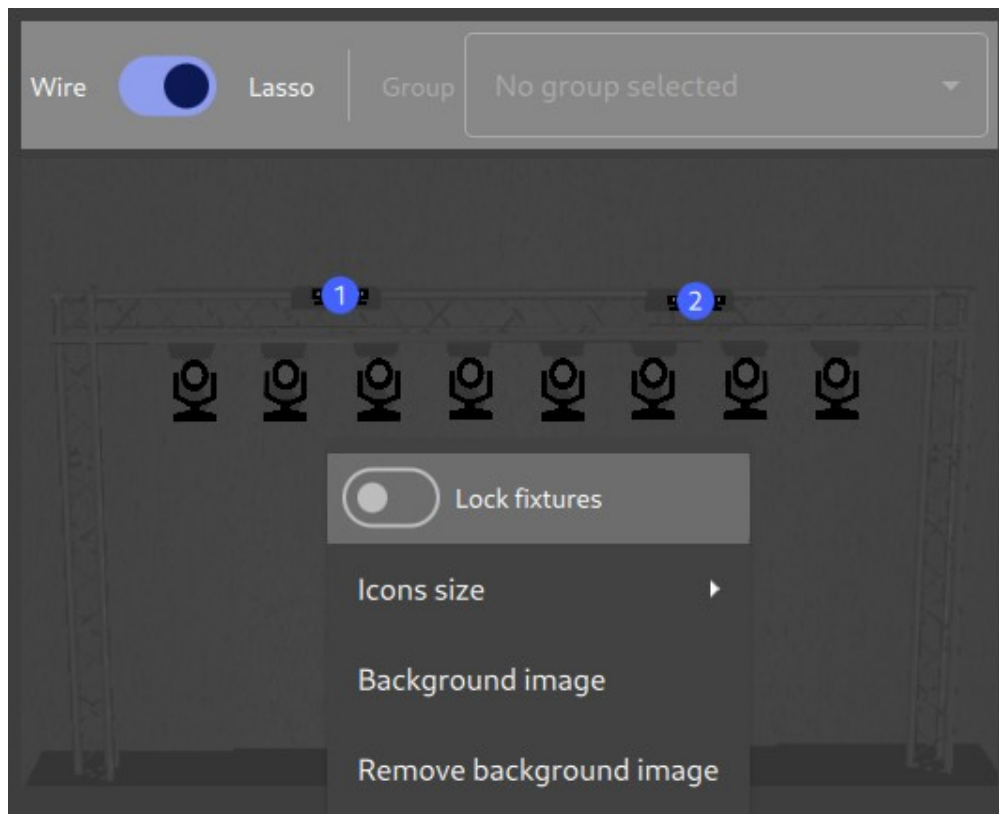
Invierte la curva del dimmer (de 0 a 255 = del máximo al mínimo).

Casilla “Invertir iris”

Invierte la curva del iris (de 0 a 255 = de abierto a cerrado).

2DView

Coloca aquí una foto de tu escenario como imagen de fondo y mueve las miniaturas de los aparatos hasta las posiciones de los aparatos DMX reales.
Aquí se seleccionan los aparatos para los distintos módulos.
Cada módulo tiene su propia selección de aparatos.



Barra de herramientas

Interruptor “Línea/Lazo”

Selecciona los aparatos con una línea o un lazo.

Lista desplegable “Grupo”

Selecciona un grupo existente.

Vista

Un número dentro de un círculo azul indica que el aparato está seleccionado.

Menú contextual “Bloquear aparatos”

Impide mover las miniaturas de los aparatos.

Menú contextual “Tamaño de los iconos”

Ajusta el tamaño de las miniaturas.

Menú contextual “Imagen de fondo”

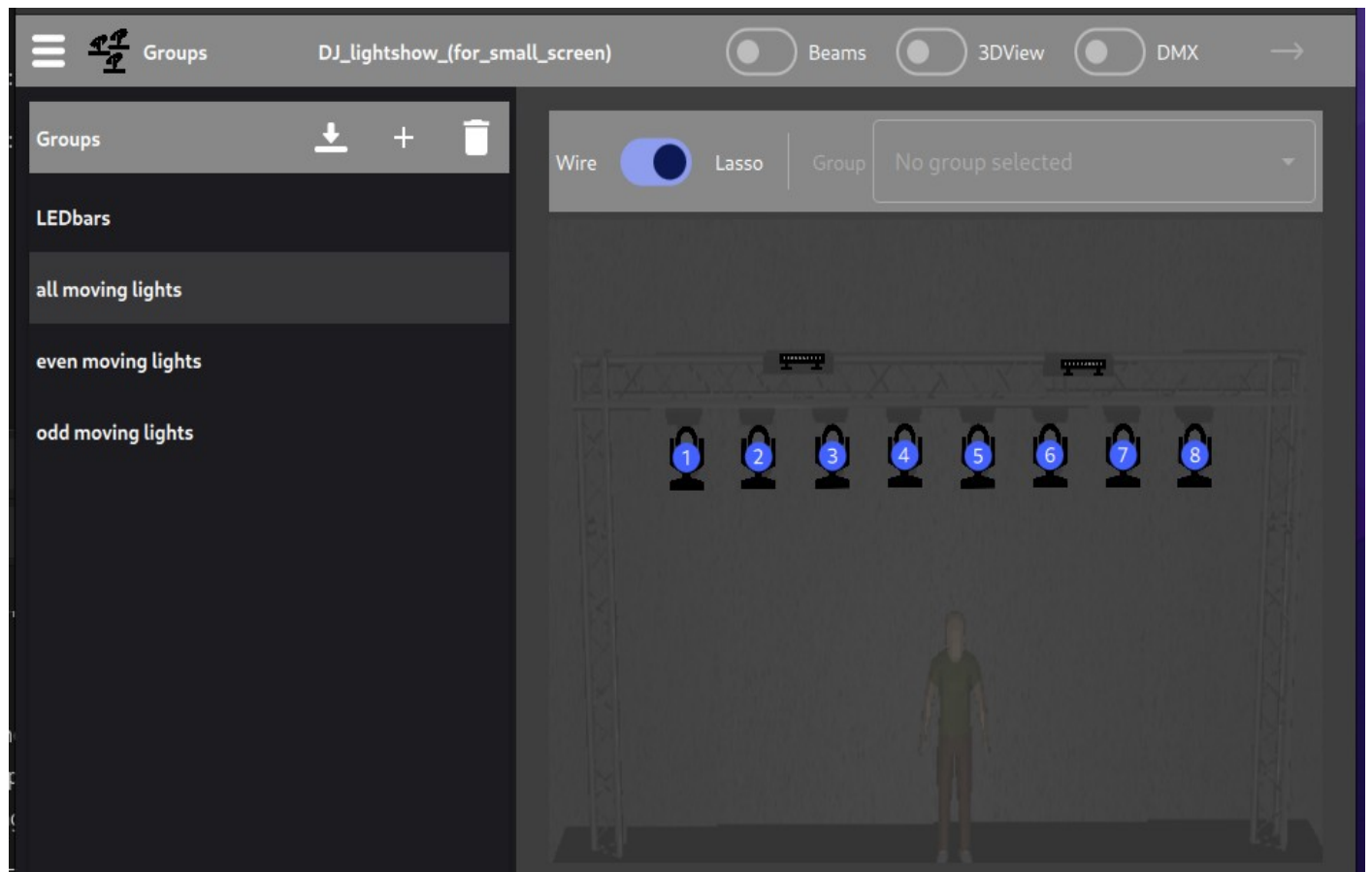
Carga una imagen para utilizarla como fondo.

Menú contextual “Quitar imagen de fondo”

Elimina la imagen de fondo.

Módulo “Grupos”

Es muy importante definir grupos para utilizar el software de forma óptima.
La creación automática de lightshows del módulo “Boards” se basa en los grupos.



Barra de herramientas

Botón “Guardar”
Guarda el grupo seleccionado.

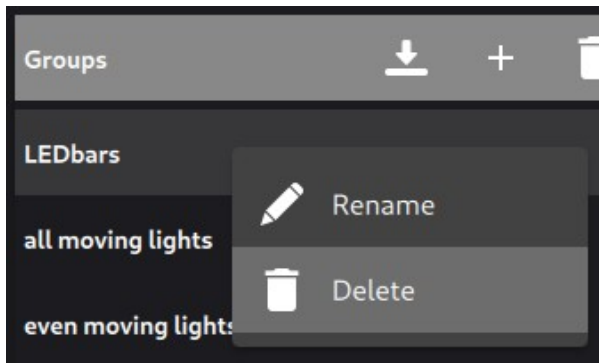
Botón “+”
Añade un grupo nuevo.

Botón “Eliminar”
Elimina el grupo seleccionado.

Lista de grupos

Muestra los grupos.

Menú contextual de un grupo



Menú “Cambiar nombre”
Cambia el nombre del grupo.

Menú “Eliminar”
Elimina el grupo.

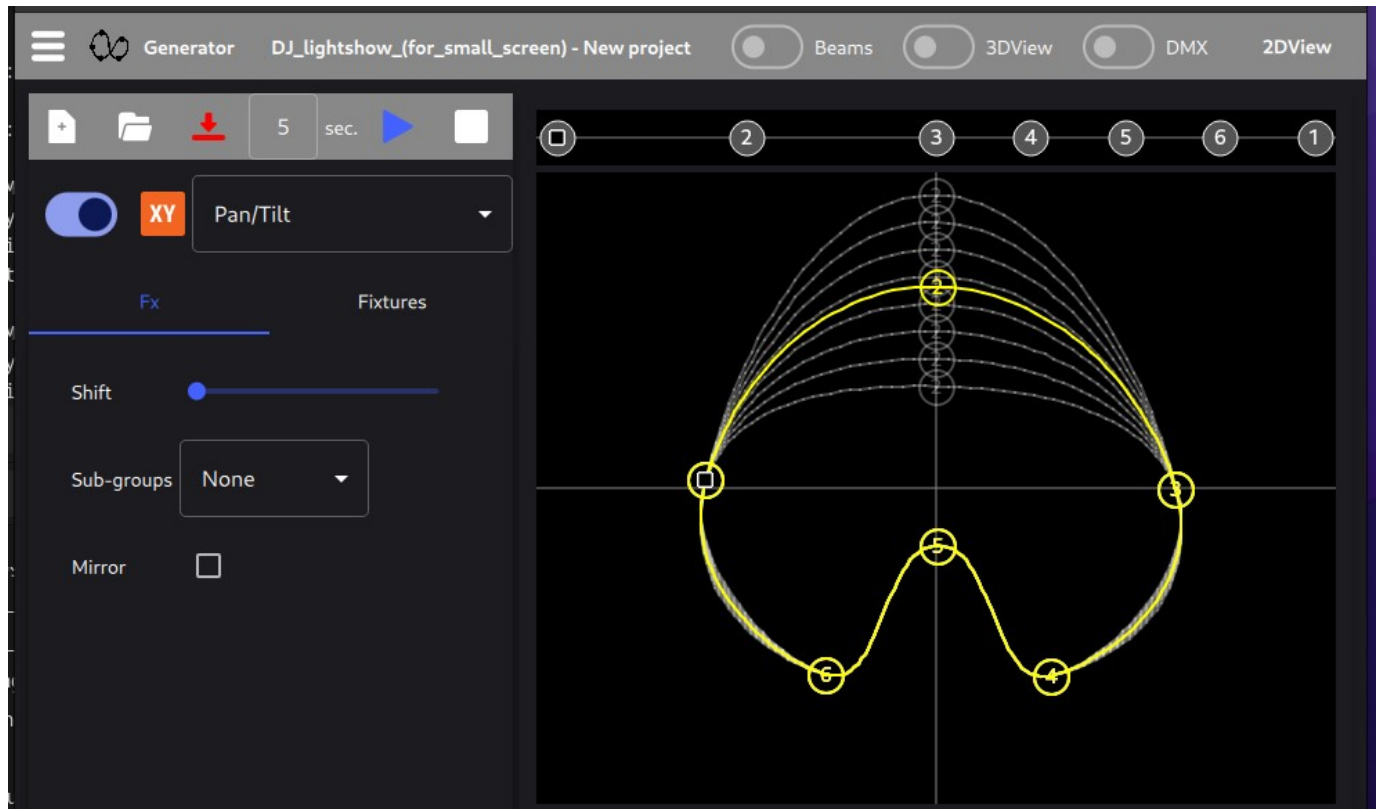
Sección 2DView

2DView permanece abierto siempre que está seleccionado el módulo “Grupos”.
Define aquí los aparatos que pertenecen al grupo.

Ejemplo de creación de un grupo: [crear un grupo](#)

Módulo “Generator”

Primero, selecciona los aparatos en 2DView.
Después, crea aquí las escenas de iluminación.



Consulta este ejemplo de creación de una escena: [crear una escena](#)

Barra de herramientas

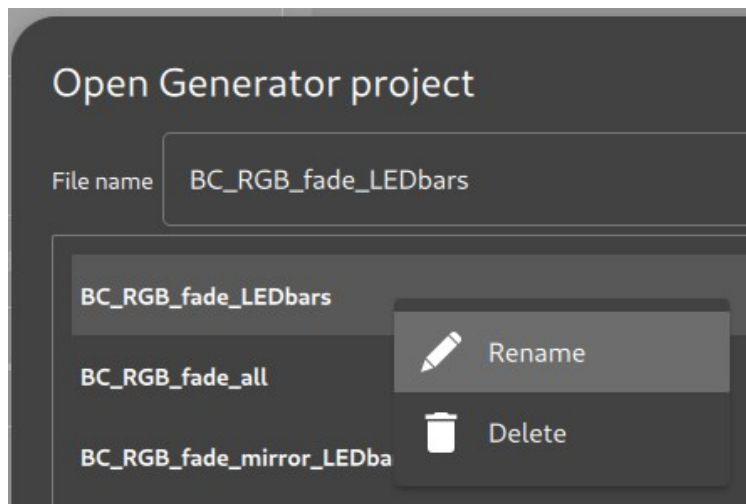


Botón “Nuevo”

Crea un proyecto de escena nuevo.

Botón “Abrir”

Abre un proyecto de escena existente.



Menú “Cambiar nombre”

Cambia el nombre del archivo de escena seleccionado.

Menú “Eliminar”

Elimina el archivo de escena seleccionado.

Atención: aparece una ventana para confirmar que quieres eliminar el archivo. Al hacer clic en “Aceptar” , el archivo se elimina definitivamente.

Botón “Guardar”

Guarda el proyecto de escena.

Campo de texto (s)

Permite introducir la duración de la escena.

Botón “Reproducir”

Reproduce la escena.

Botón “Detener”

Detiene la reproducción de la escena.

Barra “Canal”



Interruptor

Activa o desactiva el canal seleccionado.

“Desactivado” significa que el canal no sobrescribirá las otras escenas de los módulos de la sección “Directo”.

Icono

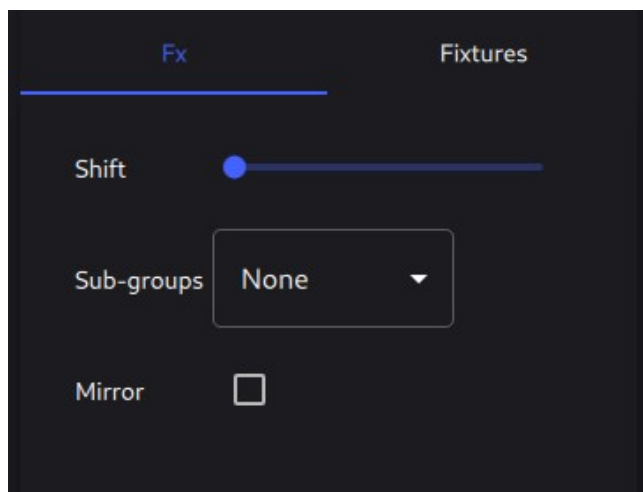
Muestra el icono del canal seleccionado.

Lista desplegable

Selecciona el canal.

Es posible activar o desactivar los canales en la lista desplegable.

Pestaña “Fx” (Efectos)



Esta pestaña permite añadir efectos entre los aparatos.

Deslizador “Desfase”

Ajusta el desfase a lo largo de la curva entre los aparatos seleccionados en 2DView.

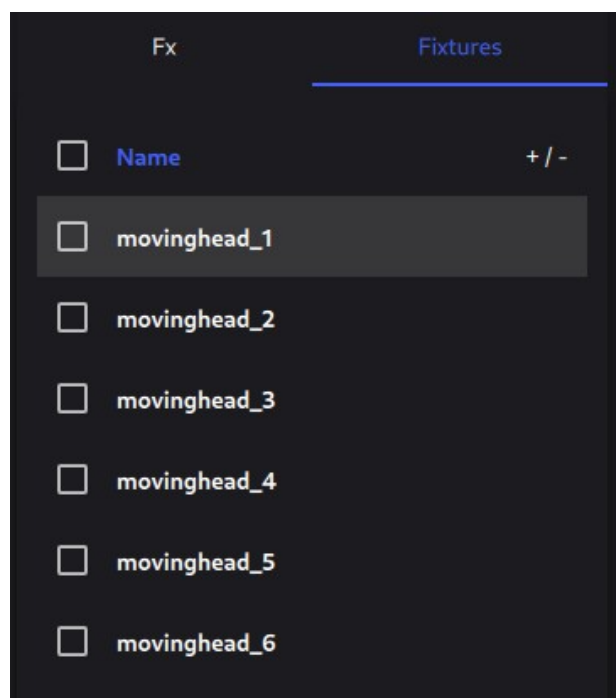
Lista desplegable “Subgrupos”

Divide en distintos subgrupos los aparatos seleccionados en 2DView.

Casilla “Espejo”

Refleja el movimiento de los aparatos seleccionados en 2DView.

Pestaña “Aparatos”



Esta pestaña muestra los aparatos del proyecto de escena.

Permite ajustar por separado los puntos de cada aparato.

Casilla “Nombres”

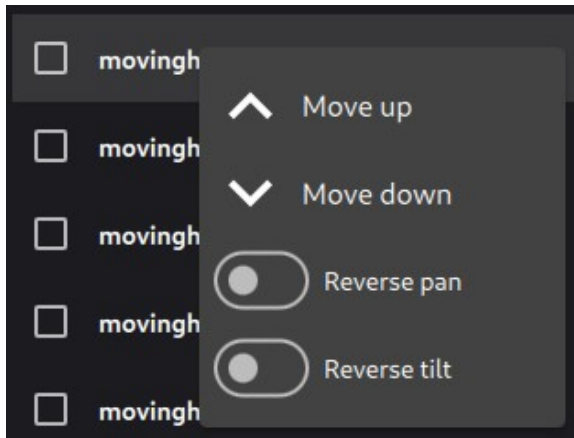
Selecciona el aparato.

Botón “+/-”

Permite añadir o quitar un aparato de un proyecto de escena existente.

Nota: cuando esta pestaña está seleccionada, todas las operaciones realizadas en la curva afectan únicamente a los aparatos seleccionados en la lista.

Menú contextual



Menú “Subir/bajar”

Mueve el aparato hacia arriba o hacia abajo.

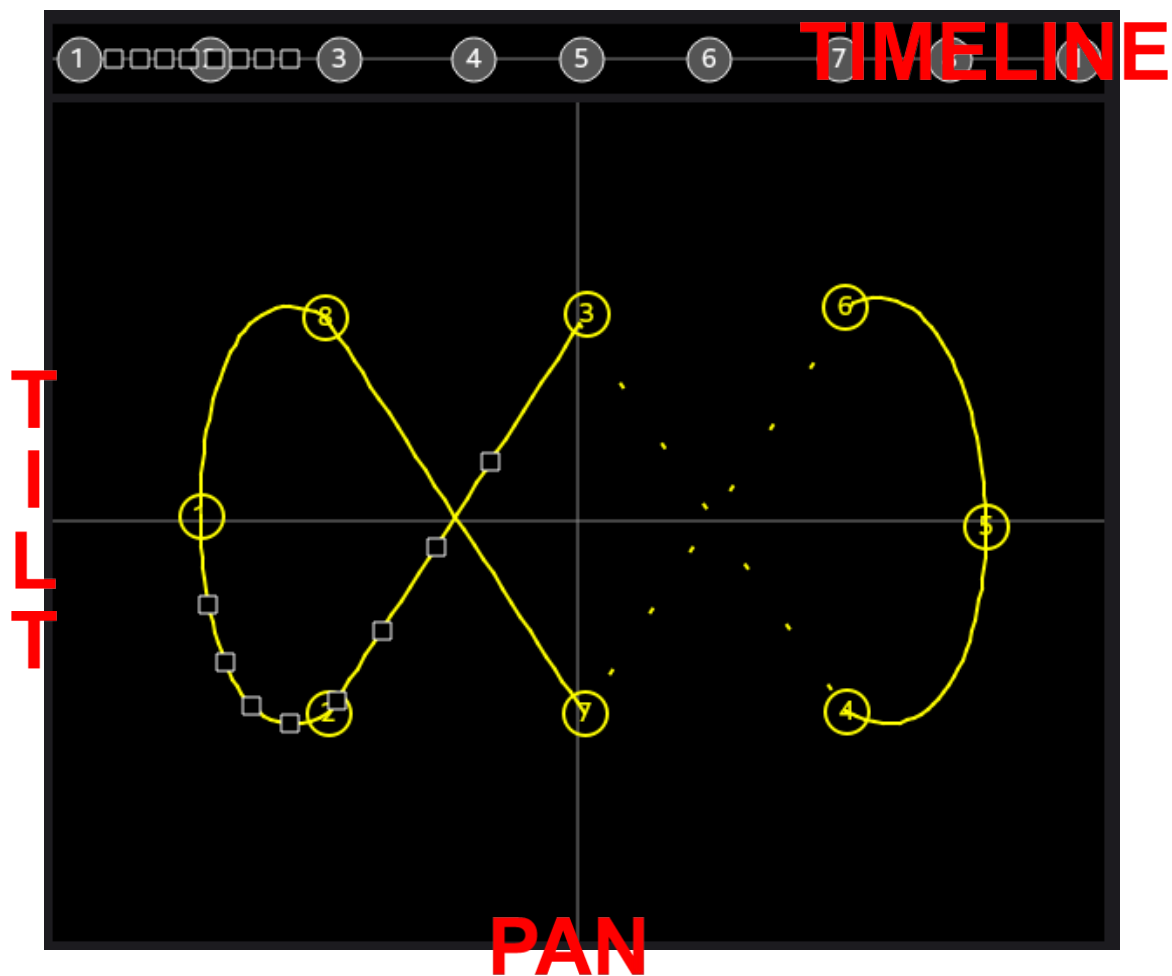
Menú “Invertir Pan”

Invierte el movimiento Pan.

Menú “Invertir Tilt”

Invierte el movimiento Tilt.

Curva para los canales Pan/Tilt

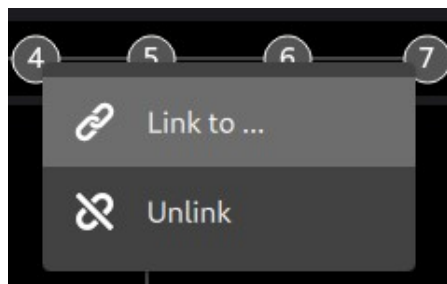


Esta curva es un ejemplo de movimiento Pan/Tilt.
Tiene 8 puntos.

La línea de tiempo

La línea horizontal de la parte superior indica el tiempo: es la línea de tiempo de Generator.
Es posible mover los puntos hacia la izquierda o hacia la derecha.

Menú contextual de la línea de tiempo



Menú "Vincular con ..."
Vincula el punto temporal con un punto temporal de otro canal.

Menú "Desvincular"
Desvincula el punto temporal.

La curva

La curva amarilla muestra el movimiento Pan/Tilt.
Pan corresponde al movimiento horizontal y Tilt al vertical.

Los cuadrados negros de la curva representan los aparatos.

El punto n.º 1 de la curva corresponde al punto n.º 1 de la línea de tiempo.

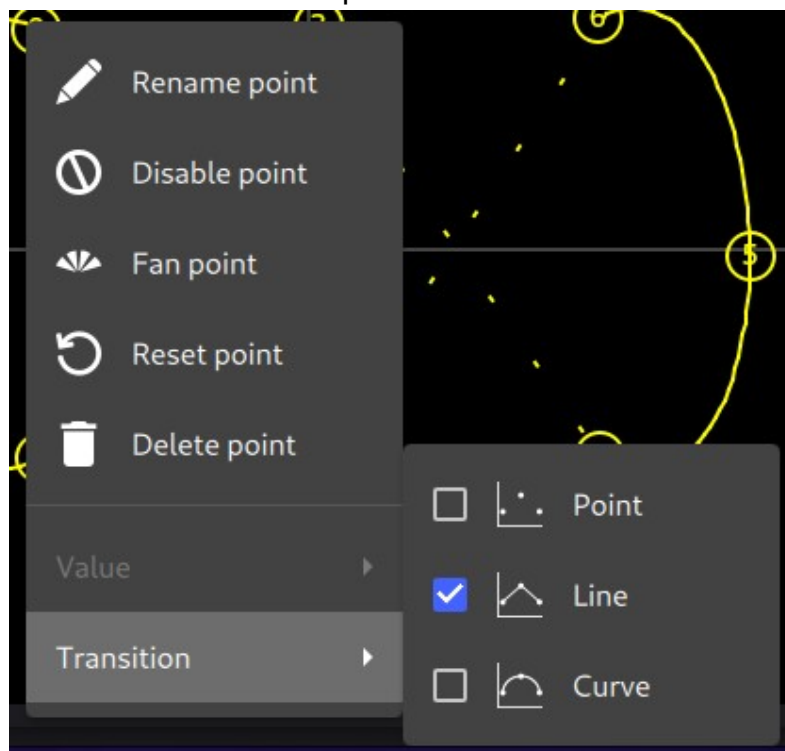
El punto n.º 2 de la curva corresponde al punto n.º 2 de la línea de tiempo.

...

El tramo entre dos puntos puede ser:

- una recta (línea amarilla);
- una curva (curva amarilla);
- un salto (puntos amarillos).

Menú contextual de un punto



Menú “Cambiar nombre del punto”

Cambia el nombre del punto.

Menú “Desactivar punto”

Desactiva el punto.

No sobrescribirá las otras escenas de los módulos de la sección “Directo”.

Menú “Distribuir punto en abanico”

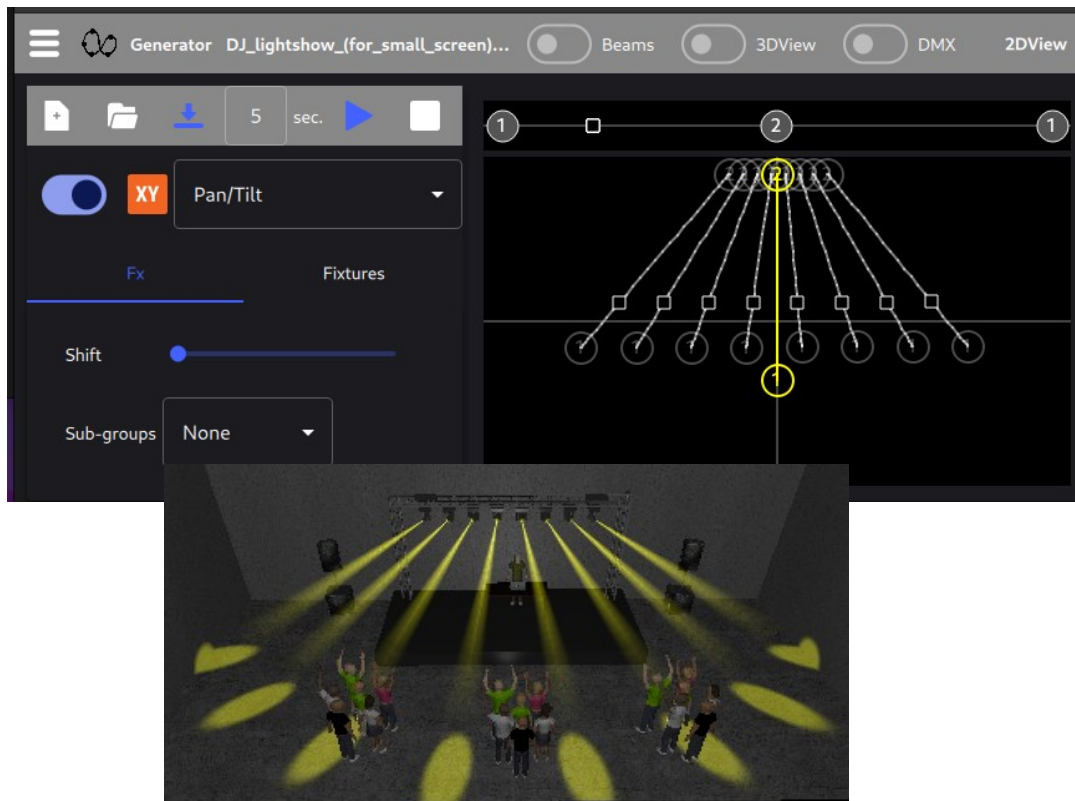
Distribuye los puntos de todos los aparatos entre el punto del primer aparato y el del último.

Procedimiento:

- Selecciona la pestaña “Aparatos”.
- Selecciona el primer aparato de la lista y mueve su punto a una posición.
- Selecciona el último aparato de la lista y mueve su punto a otra posición.
- Haz clic con el botón derecho en el punto y selecciona “Distribuir punto en abanico”.

Los puntos de los demás aparatos se distribuirán entre el primero y el último.

Este es un ejemplo de efecto de abanico.



“Restablecer punto”

Devuelve los puntos de todos los aparatos a una misma posición, si se habían modificado por separado para cada aparato.

“Eliminar punto”

Elimina el punto.

“Valor”

No se utiliza con Pan/Tilt.

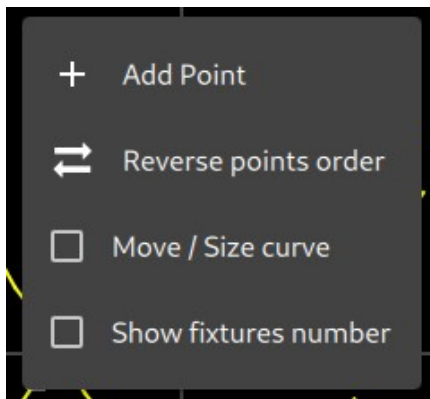
Esta función se explica más adelante para los demás canales.

“Transición”

Establece la transición desde el punto anterior:

- recta;
- curva;
- salto.

Menú contextual del área de la curva



“Añadir punto”

Añade un punto.

“Invertir orden de los puntos”

Invierte el orden de los puntos.

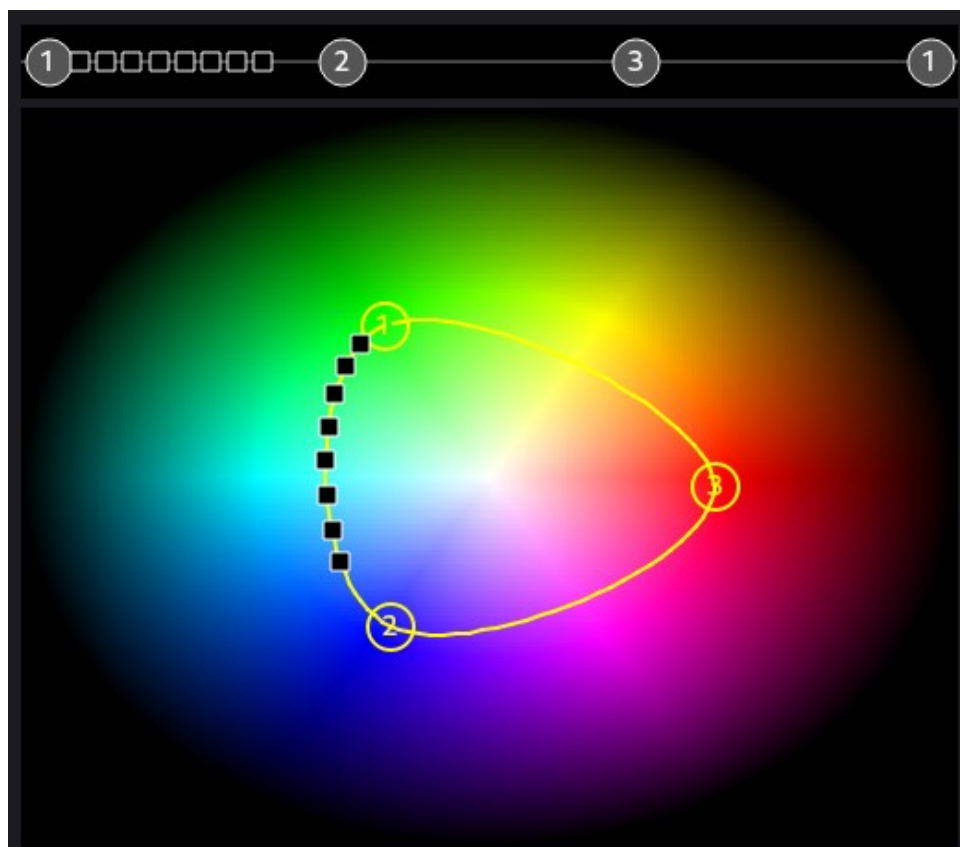
“Mover/redimensionar curva”

Mueve la curva y modifica su tamaño.

“Mostrar números de los aparatos”

Muestra el número de cada aparato junto a su posición en la curva.

Curva para los canales RGB



La rueda de color del fondo es fija.

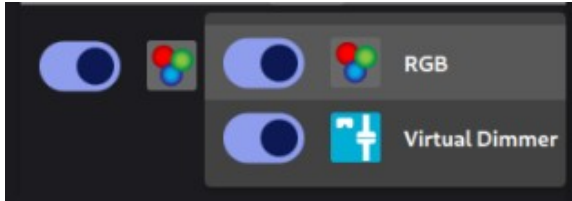
No hay ejes horizontal ni vertical: basta con colocar los puntos sobre el color elegido.

Esta curva es un ejemplo de transición entre colores RGB.

Tiene 3 puntos.

Dimmer virtual

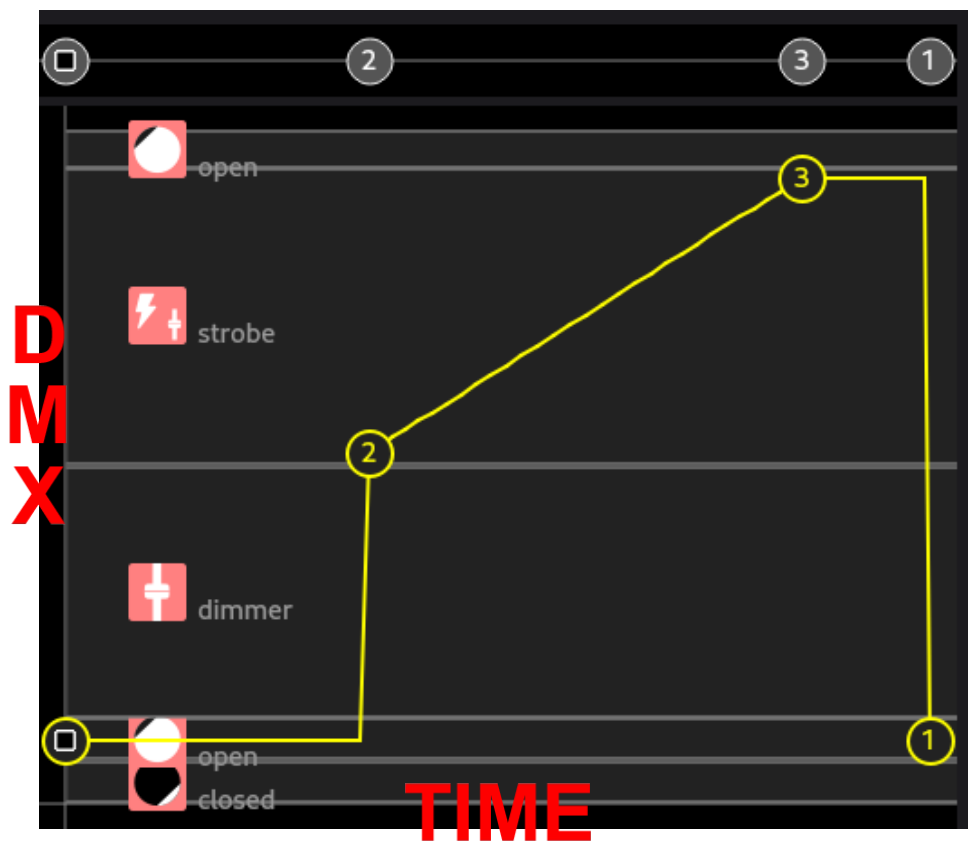
Si el aparato tiene canales RGB pero no un canal dimmer, se crea un dimmer virtual para regular conjuntamente la intensidad de todos los canales RGB.



Para más información, consulta este vídeo: [dimmer virtual](#)

Curva para los demás canales

En modo “Estándar”



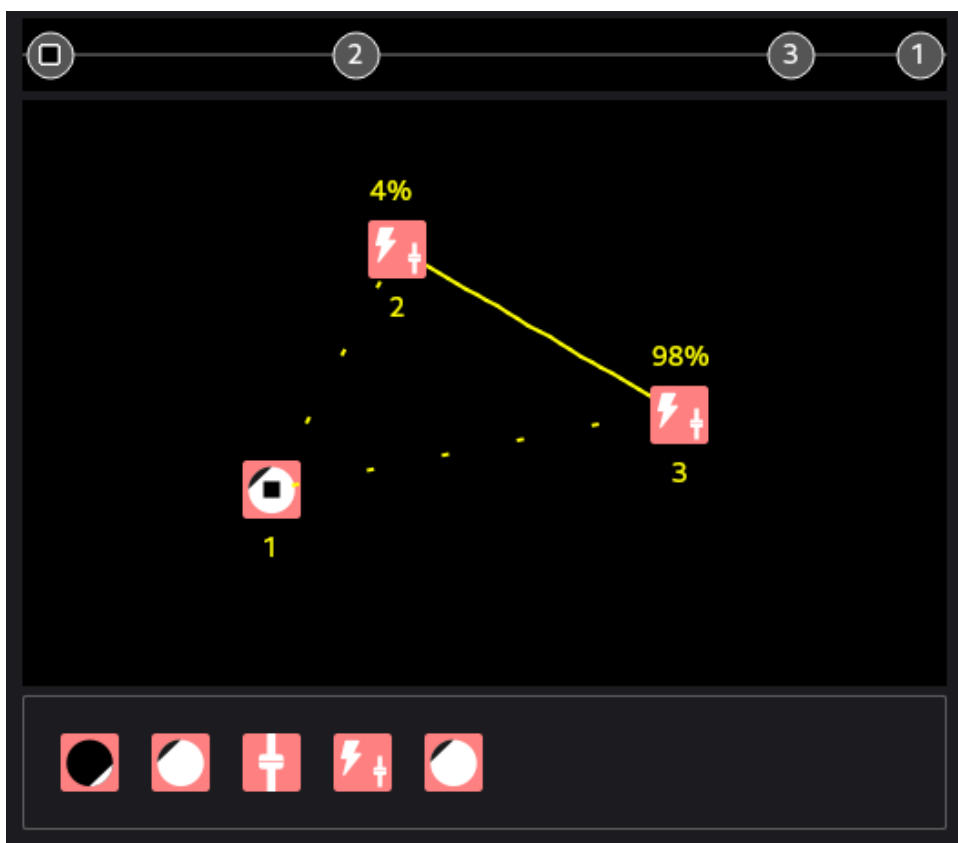
Esta curva es un ejemplo para el canal del obturador.

El obturador permanece abierto desde el instante n.º 1 hasta el instante n.º 2.

El efecto estroboscópico comienza en el instante n.º 2 y su velocidad aumenta hasta el instante n.º 3.

Después, el efecto estroboscópico continúa a velocidad máxima hasta el final de la escena.

En modo “Puntos libres”



El resultado es el mismo que en el modo “Estándar”.

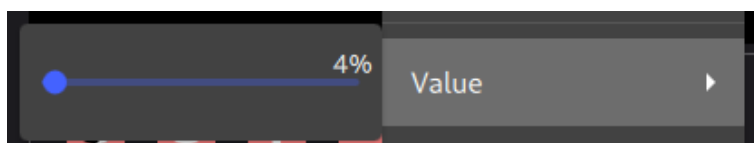
Solo cambia la visualización.

No hay ejes horizontal ni vertical.

La sección situada debajo de la curva muestra los rangos disponibles. Arrastra el rango elegido y suéltalo en la curva.

El modo “Puntos libres” resulta útil en pantallas pequeñas, sobre todo para los canales que tienen muchos rangos.

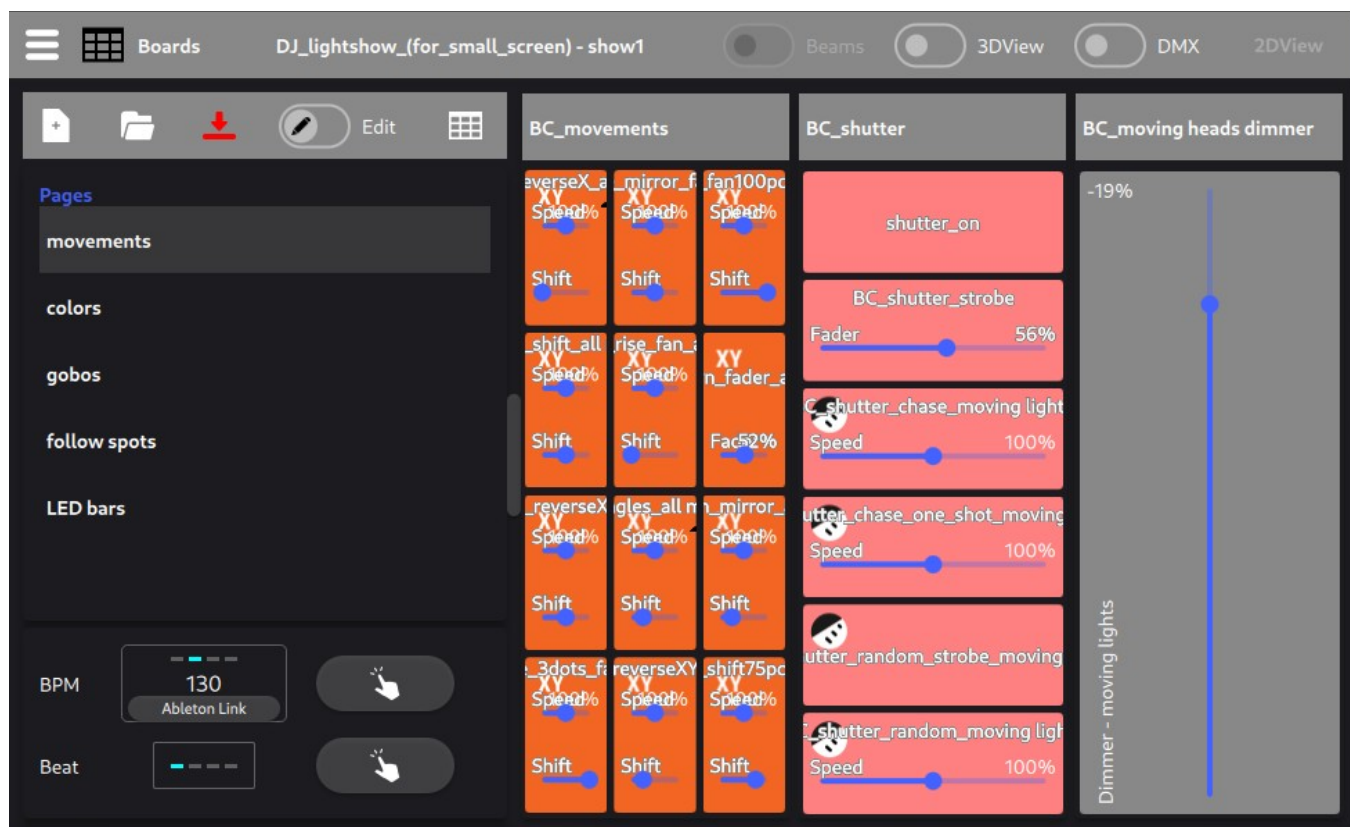
El menú “Valor” permite ajustar un valor cuando no es fijo, como en los dos puntos de estrobo de este ejemplo.



Para más información, consulta este vídeo: [puntos libres](#)

Módulo “Boards”

Reproduce aquí el espectáculo mediante botones de escenas, paneles de botones y páginas de paneles.



Barra de herramientas



Botón “Nuevo”

Crea un proyecto nuevo.

Un proyecto de “Boards” es una distribución de botones, paneles y páginas.

Puede haber varios proyectos. Los aparatos y las escenas de iluminación son los mismos, mientras que los distintos proyectos se pueden personalizar para diferentes usuarios.

Botón “Abrir”

Abre un proyecto existente.

Botón “Guardar”

Guarda el proyecto existente.

Para más información, consulta este vídeo: [varios proyectos](#)

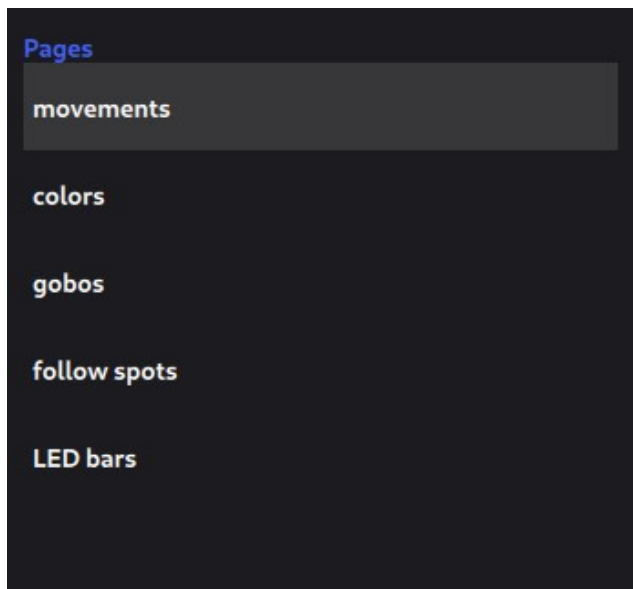
Interruptor “Edición”

Activa las funciones que permiten modificar el proyecto.

Botón “Ventana secundaria”

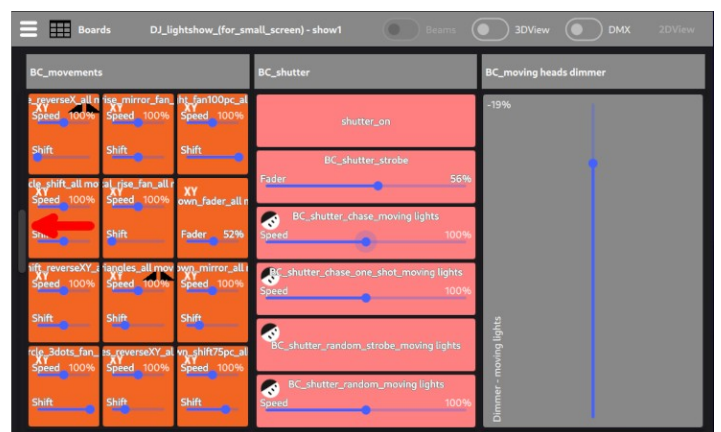
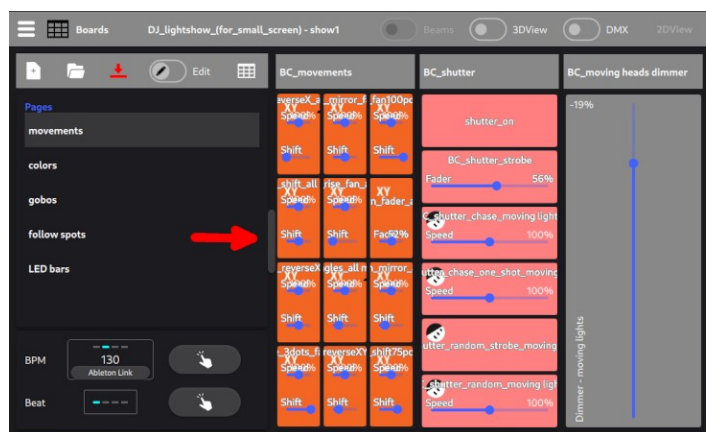
Abre una segunda ventana con botones, paneles y páginas.

Pestaña “Páginas”



Muestra las páginas de paneles.

Utiliza los dos botones que se muestran a continuación para ocultar o mostrar las páginas junto con la barra de herramientas.



Panel de botones

BC_movements

XY cle_reverseX_all mo Speed 100% Shift	XY circle_3dots_fan_al Speed 100% Shift	XY triangles_all movin Speed 100% Shift	XY _down_fader_all mo Fader 15%
XY circle_shift_all movi Speed 100% Shift	XY _rise_mirror_fan_al Speed 133% Shift	XY gles_reverseXY_all r Speed 100% Shift	XY _down_mirror_all mo Speed 100% Shift
XY _shift_reverseXY_all Speed 100% Shift	XY tical_rise_fan_all mo Speed 100% Shift	XY right_fan100pc_all r Speed 100% Shift	XY _own_shift75pc_all r Speed 100% Shift

Este panel contiene botones de escenas cuya velocidad y efecto de desfase se pueden modificar.

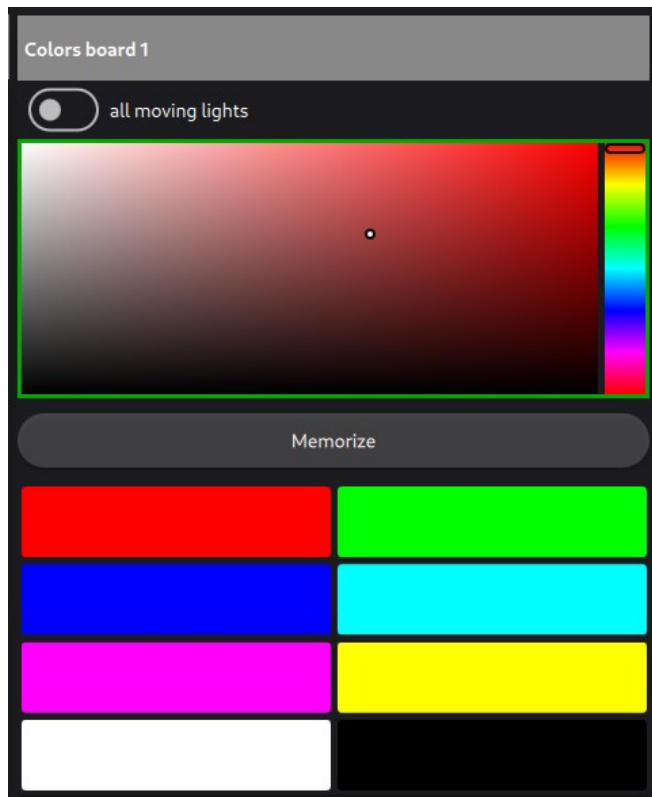
Panel de faders

Faders board 1

0%	-7%	100%	89%
	-3		-40
	-4		-41
	-5		-42
	-6		-43
	-7		-44
	-8		-45
	-9		-46
	-10		-47
	-11		-48
dimmer_heads	dimmer_LED bar	speed heads	speed head2

Este panel contiene deslizadores e interruptores para controlar la intensidad de los canales o la velocidad de los botones de escena.

Panel de color



Este panel contiene una rueda de color con memorias de color para controlar el color de un grupo de aparatos.

Interruptor
Activa o desactiva el panel.

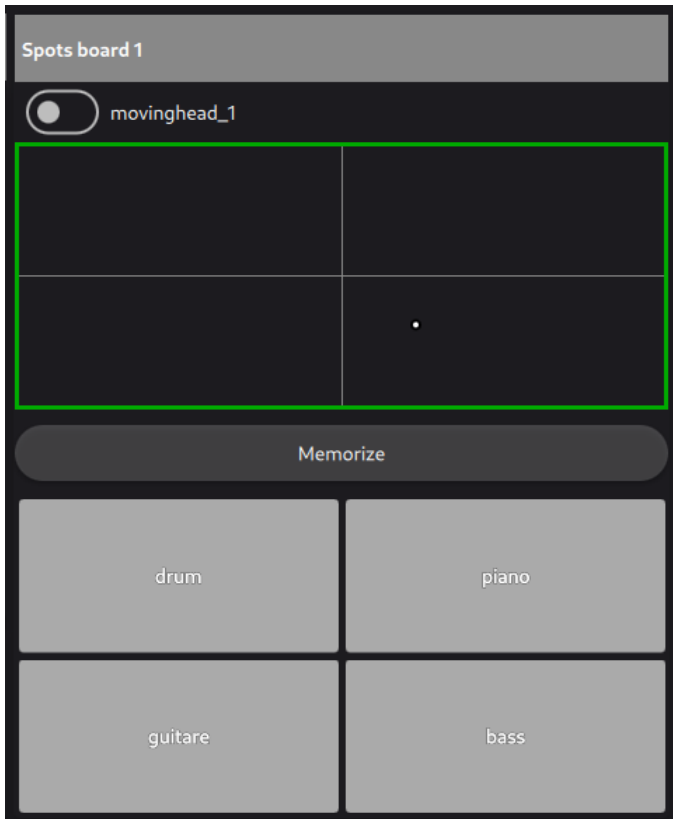
Rueda de color
Ajusta el color.

Botón “Memorizar”
Guarda el color seleccionado en un botón de color.

Botones de color
Memorias de colores.

Para más información, consulta este vídeo: [panel de color](#)

Panel de seguimiento



Este panel contiene una sección Pan/Tilt con memorias de posición para controlar el movimiento de un aparato.

Interruptor

Activa o desactiva el panel.

Sección Pan/Tilt

Ajusta la posición Pan/Tilt.

Botón “Memorizar”

Guarda la posición Pan/Tilt seleccionada en un botón Pan/Tilt.

Botones Pan/Tilt

Memorias de posiciones Pan/Tilt.

Para más información, consulta este vídeo: [seguimiento](#)

Beat/BPM



Campo de texto “BPM”

Permite introducir los BPM.

Botón “Ableton Link”

Se conecta a otros dispositivos Ableton Link para recibir sus BPM.

Botón “BPM”

Pulsa el botón para cambiar los BPM.

Campo de texto “Beat”

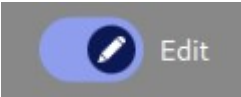
Permite introducir el beat.

Botón “Beat”

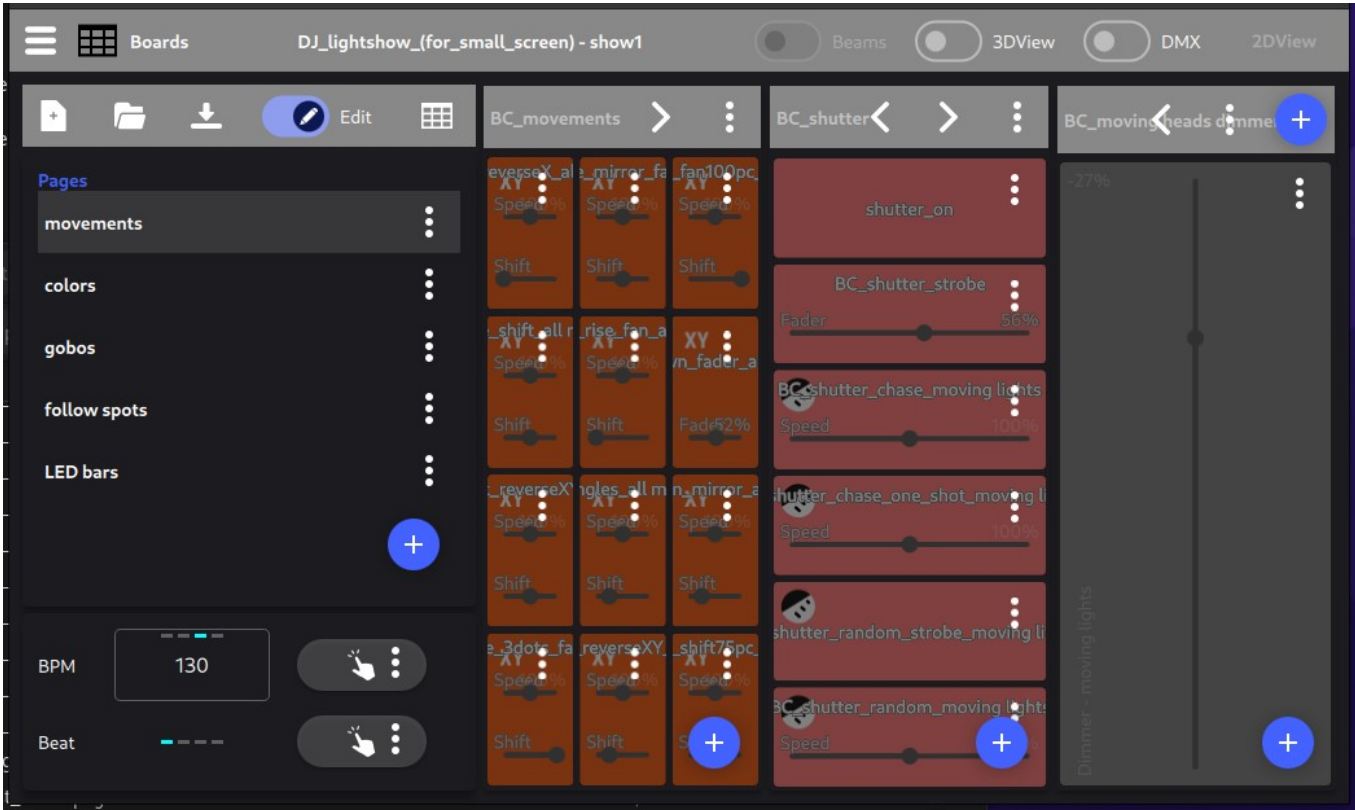
Pulsa el botón para cambiar el beat.

Ejemplo de uso del beat: [caída del ritmo](#)

Módulo “Boards” en modo “Edición”

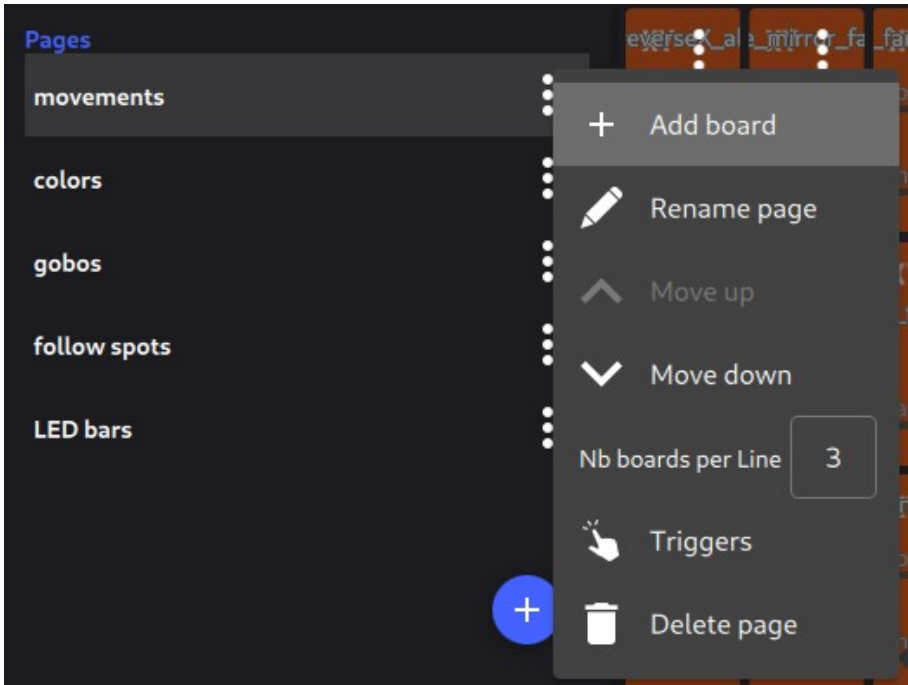


Organiza aquí los botones de escenas, los paneles de botones y las páginas de paneles.



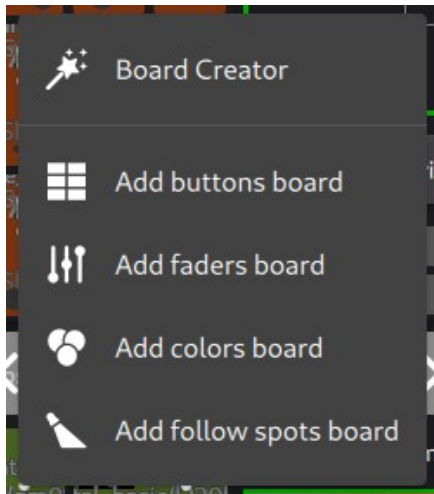
Sección “Páginas”

Botón “...” (tres puntos) o menú contextual



Menú “Añadir panel”

Abre el menú contextual.



Menú “Creador de paneles”

Abre la ventana “Creador de paneles”.

(Véase el módulo “Boards – Creador de paneles”).

Menú “Añadir panel de botones”

Añade un panel vacío para botones.

Menú “Añadir panel de faders”

Añade un panel vacío para faders.

Menú “Añadir panel de color”

Abre una ventana para seleccionar un grupo y añade un panel con una rueda de color para el grupo seleccionado.

Menú “Añadir panel de seguimiento”

Abre 2DView para seleccionar un aparato y añade un panel con una sección Pan/Tilt para el aparato seleccionado.

Menú “Cambiar nombre de la página”

Cambia el nombre de la página.

Menú “Subir/bajar”

Mueve la página hacia arriba o hacia abajo.

Menú “N.º de paneles por fila”

Permite introducir el número máximo de paneles por fila.

Menú “Disparador”

Abre la ventana “Disparadores”.

Menú “Eliminar página”

Elimina la página.

Botón “+” (azul)

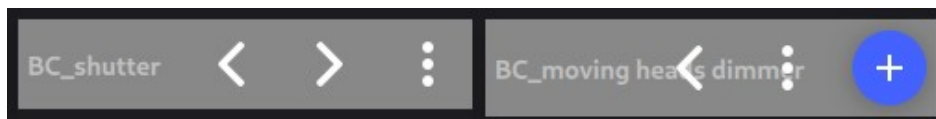
Añade una página.

Sección “Beat/BPM”



Botón “...” (tres puntos)
Abre la ventana “Disparadores”.

Barra de herramientas de los paneles



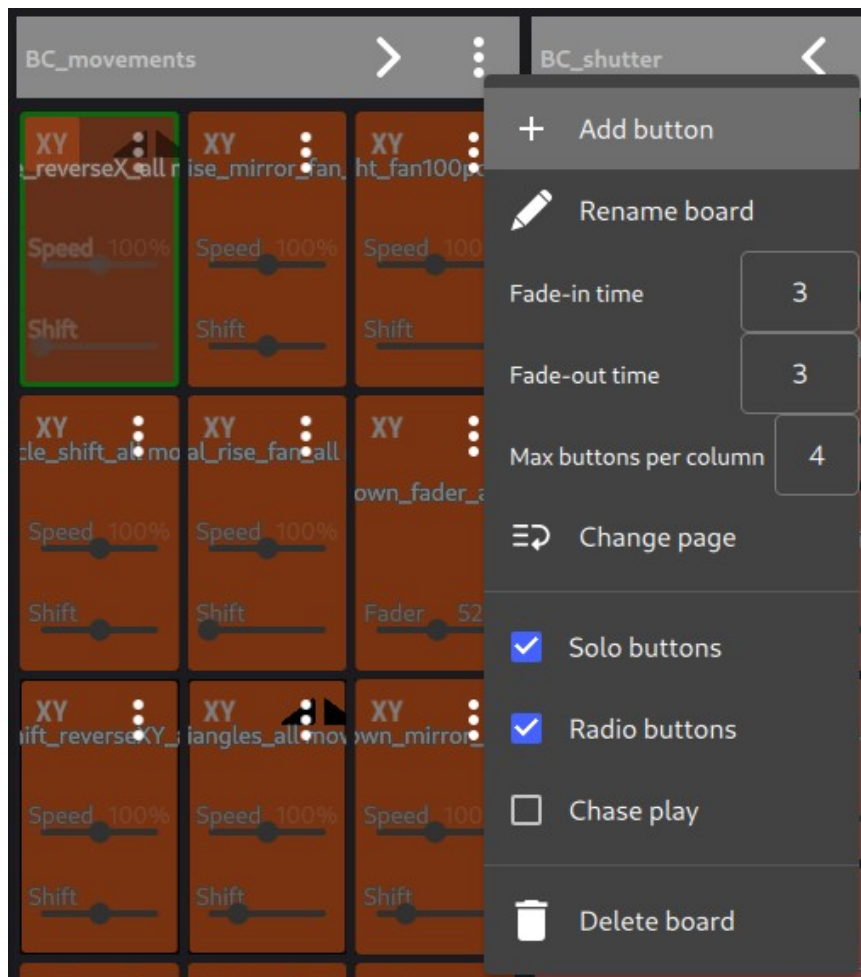
Botones “<” y “>”
Mueven el panel hacia la izquierda o hacia la derecha.

Botón “+” (azul)
Añade un panel.

Módulo “Boards – botones” en modo “Edición”

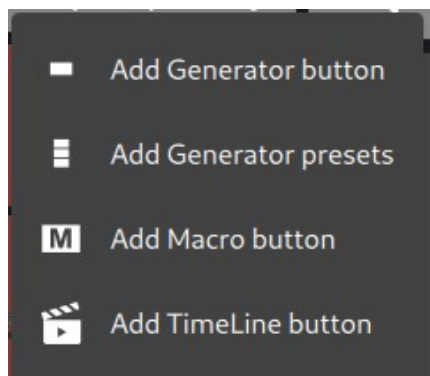


Botón “...” (tres puntos) de la barra de herramientas



Menú “Añadir botón”

Abre el menú contextual.



Menú “Añadir botón de Generator”

Abre la ventana “Seleccionar proyecto de Generator”.
A continuación, añade el proyecto elegido.

Menú “Añadir preajuste de Generator”

Abre la ventana “Seleccionar proyecto de Generator”.
Añade un botón por cada punto del canal seleccionado del proyecto elegido.

Menú “Añadir botón de macro”
Añade un botón de macro.

Menú “Añadir botón de Timeline”
Añade un botón de Timeline.

Menú “Cambiar nombre del panel”
Cambia el nombre del panel.

Menú “Tiempo de entrada gradual (ms)”
Permite introducir el tiempo de entrada gradual, en milisegundos, para los botones con la opción “Entrada gradual”.

Menú “Tiempo de salida gradual (ms)”
Permite introducir el tiempo de salida gradual, en milisegundos, para los botones con la opción “Salida gradual”.

Menú “Máx. botones por columna”
Permite introducir el número máximo de botones por columna.

Menú “Cambiar página”
Mueve el botón a otra página.

Menú “Botones Solo”
Al pulsar un nuevo botón, se desactiva el anterior.

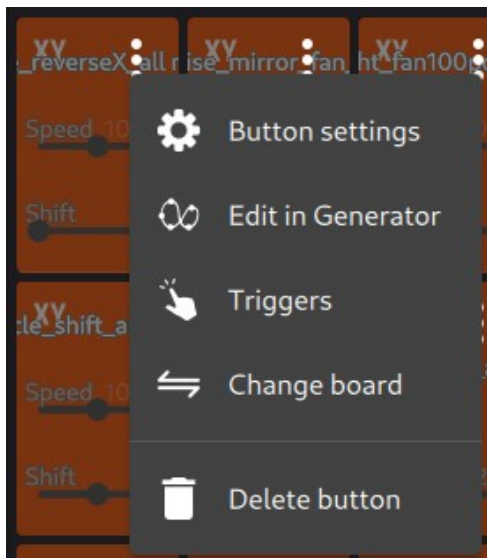
Menú “Botones de opción”
Un segundo clic en el botón no tiene ningún efecto.

Menú “Reproducción secuencial”
Reproduce los botones uno tras otro.

Menú “Eliminar panel”
Elimina el panel.

Sección de botones

Botón “...” (tres puntos) del botón de escena



Menú “Ajustes del botón”

Abre la ventana “Ajustes del botón”.

Menú “Editar en Generator”

Pasa al módulo “Generator” y abre la escena para editarla.

Menú “Disparadores”

Abre la ventana “Disparadores”.

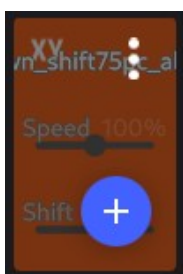
Menú “Cambiar panel”

Mueve el botón a otro panel.

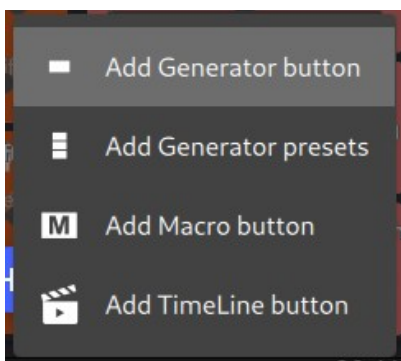
Menú “Eliminar botón”

Elimina el botón.

Botón “+”



Abre este menú contextual para añadir un botón.



Menú “Añadir botón de Generator”

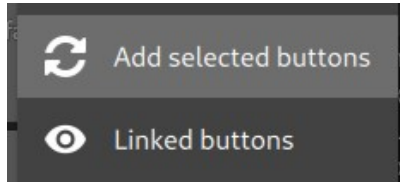
Abre una ventana para seleccionar una escena de Generator y añadirla al panel como botón.

Menú “Añadir preajustes de Generator”

Abre una ventana para seleccionar una escena de Generator y añadir al panel un botón por cada punto de un canal elegido de la escena.

Menú “Añadir botón de macro”

Añade un botón de macro con las opciones de menú correspondientes.



Menú “Añadir botones seleccionados”

Añade los botones de escena seleccionados (con una marca de verificación negra grande) a la lista de botones vinculados.

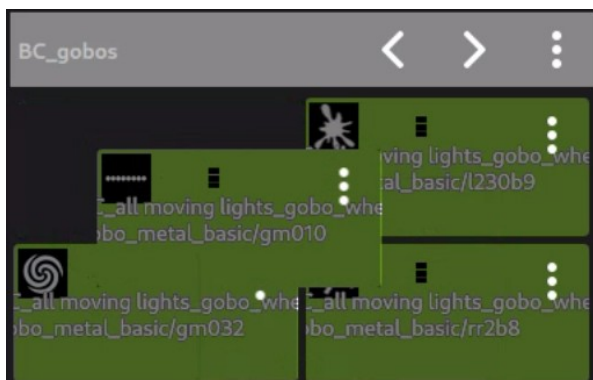
Menú “Botones vinculados”

Abre la lista de botones vinculados.

Menú “Añadir botón de Timeline”

Abre una ventana para seleccionar un proyecto de Timeline y añadirlo al panel como botón.

Para mover los botones dentro del panel, arrástralos y suéltalos en la posición deseada.



Ventana “Ajustes del botón”

Pestaña “Varios”

The image shows a 'Button settings' dialog box with three tabs: 'Misc.', 'Duration', and 'Channel'. The 'Misc.' tab is selected. It contains the following settings:

- Name:** A text field containing the text '_XY_circle_reverseX_all moving lights'.
- Color:** A color selection area with an orange circle and a circular arrow icon.
- Image:** A selection area with an ellipsis icon and a trash can icon.
- Priority:** A dropdown menu set to 'Normal'.
- Flash:** A checkbox, currently unchecked.
- HTP:** A checkbox, currently unchecked.
- Relative:** A checkbox, currently unchecked.
- Fade In:** A checkbox, currently unchecked.
- Fade Out:** A checkbox, currently unchecked.
- Fader slider:** A checkbox, currently unchecked.
- Speed slider:** A checkbox, currently unchecked.

At the bottom right of the dialog are 'Cancel' and 'OK' buttons.

Campo de texto “Nombre”

Permite introducir el nombre del botón.

Botón “Color”

El primer botón abre una ventana de selección de color para cambiar el color de fondo del botón.
El segundo botón restablece el color del botón.

Botón “Imagen”

El primer botón abre la ventana para seleccionar una imagen de fondo para el botón.

El segundo botón elimina la imagen de fondo.

Lista desplegable “Prioridad”

Establece la prioridad del botón en “Normal”, “Baja” o “Alta”.

Casilla “Flash”

Activa el modo Flash. El botón permanece activo mientras se mantiene pulsado el botón izquierdo del ratón.

Casilla “HTP”

Los valores de los canales sobrescriben los de los canales de otros botones cuando son más altos.

Casilla “Relativo”

Los movimientos de los canales se suman a los demás movimientos que ya se están ejecutando.

Para más información, consulta este vídeo: [conceptos clave – escena relativa](#)

Casilla “Entrada gradual”

Los canales regulables aumentan gradualmente su intensidad al activar el botón.

Casilla “Salida gradual”

Los canales regulables disminuyen gradualmente su intensidad al activar otro botón.

Casilla “Deslizador de dimmer”

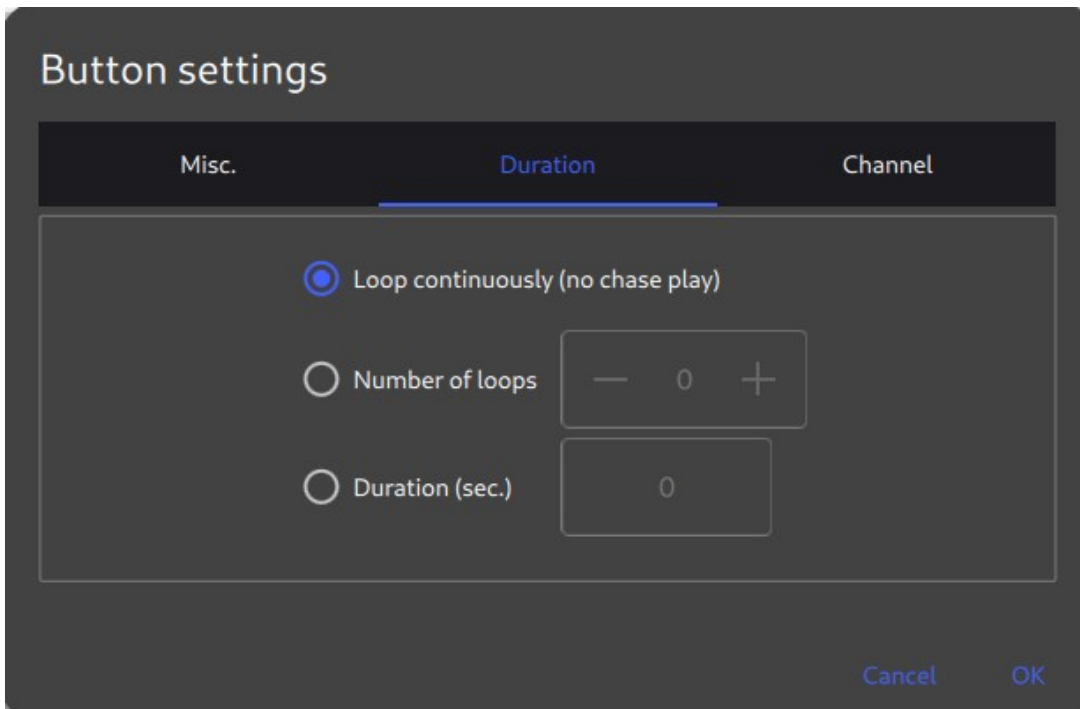
Añade al botón un deslizador para regular la intensidad de los canales regulables.

Los nombres de los canales regulables son: dimmer, white, amber, red, green, blue, cyan, magenta, yellow, uv.

Casilla “Deslizador de velocidad”

Añade al botón un deslizador para cambiar la velocidad de la escena asociada.

Pestaña “Duración”



The image shows a 'Button settings' dialog box with three tabs: 'Misc.', 'Duration', and 'Channel'. The 'Duration' tab is selected and highlighted with a blue underline. Inside the 'Duration' tab, there are three options, each with a radio button:

- ☒ Loop continuously (no chase play)
- ☐ Number of loops: This option is followed by a numeric input field containing '0', with minus and plus buttons on either side.
- ☐ Duration (sec.): This option is followed by a text input field containing '0'.

At the bottom right of the dialog box, there are two buttons: 'Cancel' and 'OK'.

Opción “Repetir continuamente (sin reproducción secuencial)”

El botón permanece activo.

Si el panel está en modo secuencial, la secuencia se detiene en este botón.

Opción y campo numérico “Número de repeticiones”

Establece el número de repeticiones de la escena antes de que el botón se desactive.

Opción y campo de texto “Duración (s)”

Establece el tiempo tras el cual el botón se desactiva.

Pestaña “Canal”

Button settings

Misc. Duration **Channel**

Channel Pan/Tilt ▼

Shift slider ☒

Static Off ▼

Speed mode Manual ▼

Step 1/1 ▼

Trigger Next point ▼

Cancel OK

Lista desplegable “Canal”

Selecciona los canales a los que se aplican los parámetros siguientes.

Casilla “Deslizador de desfase”

Añade al botón un deslizador para controlar el efecto de desfase entre los aparatos.

Lista desplegable “Estático”

“Desactivado” : la escena se reproduce.

“#nb” : la escena es estática y reproduce el punto n.º nb.

Lista desplegable “Modo de velocidad”

“Manual” : la escena se reproduce a velocidad normal.

“Beat” : la escena reproduce los puntos en sincronía con el beat.

“BPM” : la escena reproduce los puntos en sincronía con los BPM.

Lista desplegable “Paso” (para el modo de velocidad Beat/BPM)

“1/1” : la escena reproduce los puntos a velocidad normal.

“1/2” : la escena reproduce los puntos al doble de la velocidad Beat/BPM.

“1/4” : la escena reproduce los puntos a cuatro veces la velocidad Beat/BPM.

“2/1” : la escena reproduce un punto cada 2 pulsos Beat/BPM.

“4/1” : la escena reproduce un punto cada 4 pulsos Beat/BPM.

...

“32/1” : la escena reproduce un punto cada 32 pulsos Beat/BPM.

Lista desplegable “Disparador” (para el modo de velocidad Beat/BPM)

“Punto siguiente” : avanza al punto siguiente con el próximo pulso Beat/BPM.

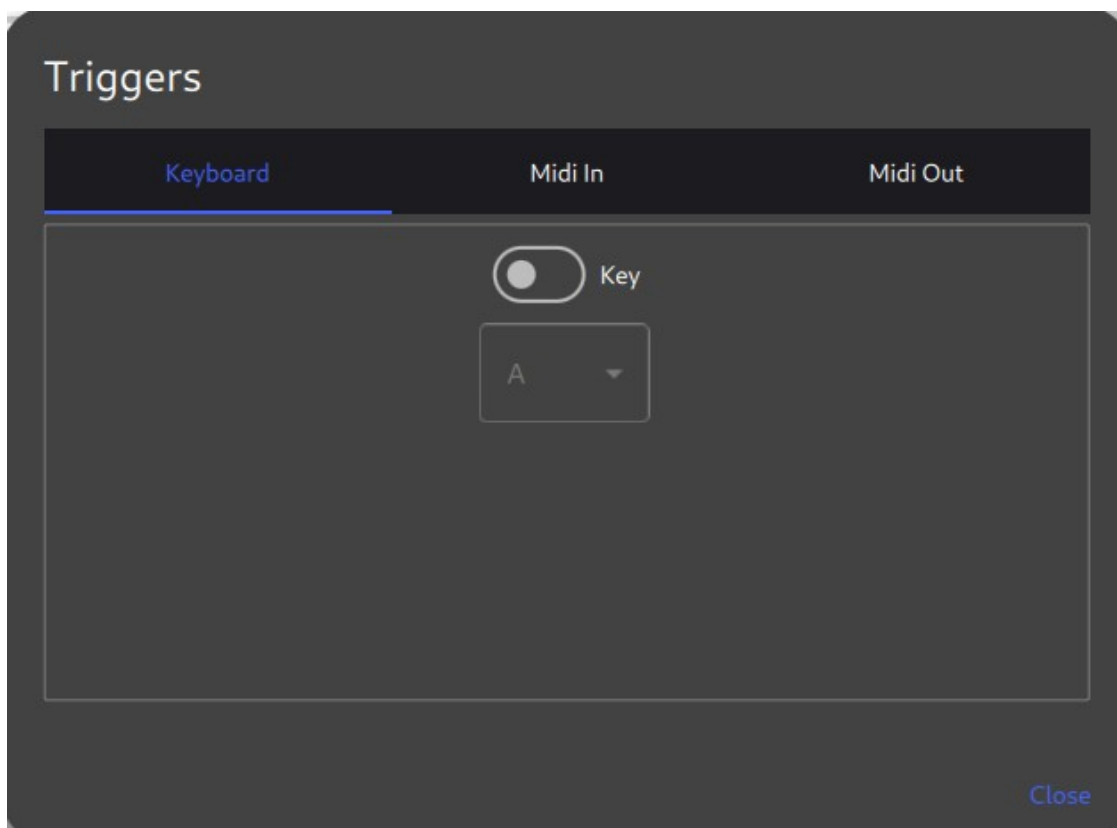
“Volver al punto n.º 1” : vuelve al primer punto con el próximo pulso Beat/BPM.

“Incrementar desfase”: aumenta el desfase un paso con el próximo pulso Beat/BPM.

Ventana “Disparadores”

Esta ventana permite configurar los disparadores de las páginas, los botones de escena y los botones Beat/BPM.

Pestaña “Teclado”



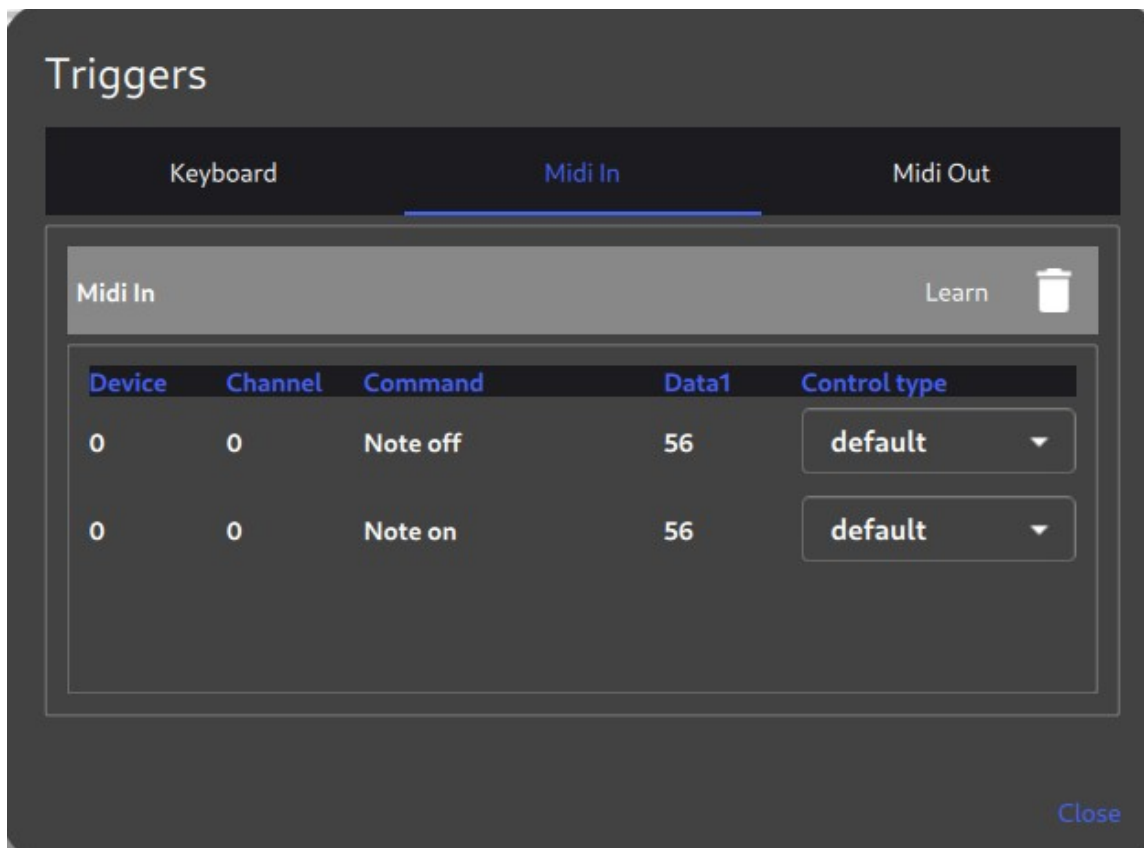
Interruptor “Tecla”

Activa el disparador de teclado.

Lista desplegable

Selecciona la tecla del teclado.

Pestaña “Entrada MIDI”



Botón “Aprender”

Espera un mensaje MIDI y lo añade a la lista de órdenes de activación.
Esta captura de pantalla muestra un ejemplo de mensaje MIDI.

Botón “Papelera”

Elimina la orden de activación.

Lista “Dispositivo”

Muestra el ID del dispositivo MIDI.

Lista “Canal”

Muestra el canal MIDI.

Lista “Orden”

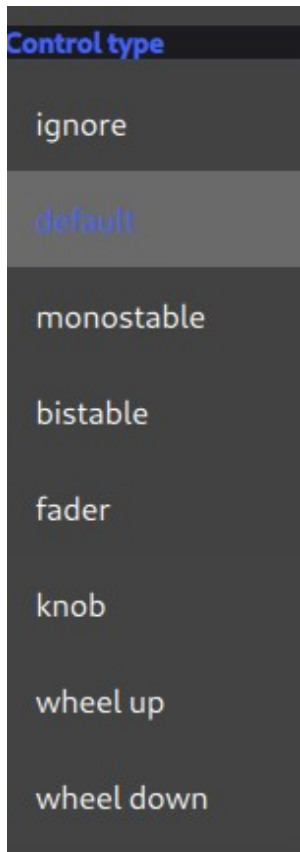
Muestra el tipo de orden MIDI.

Lista “Data1”

Muestra el parámetro “data1” de la orden MIDI.

Lista desplegable “Tipo de control”

Selecciona el tipo de control MIDI.



Menú "Ignorar"

Para captar también los mensajes de las ruedas, la función de aprendizaje registra todos los mensajes MIDI. La opción "Ignorar" permite descartar los que no sean necesarios.

Menú "Predeterminado"

Opción predeterminada.

Menú "Monoestable"

Primera pulsación del botón MIDI > activa el botón en Boards.

Segunda pulsación del botón MIDI > desactiva el botón en Boards.

Menú "Biestable"

Mantén pulsado el botón MIDI para mantener activo el botón en Boards.

Menú "Fader"

Necesario para controlar un deslizador de Boards mediante un fader MIDI.

Nota: si un botón contiene varios deslizadores, el fader MIDI controla primero el deslizador de dimmer, después el de velocidad y, por último, el de desfase.

Menú "Mando giratorio"

Necesario para controlar un deslizador de Boards mediante una rueda giratoria MIDI compatible.

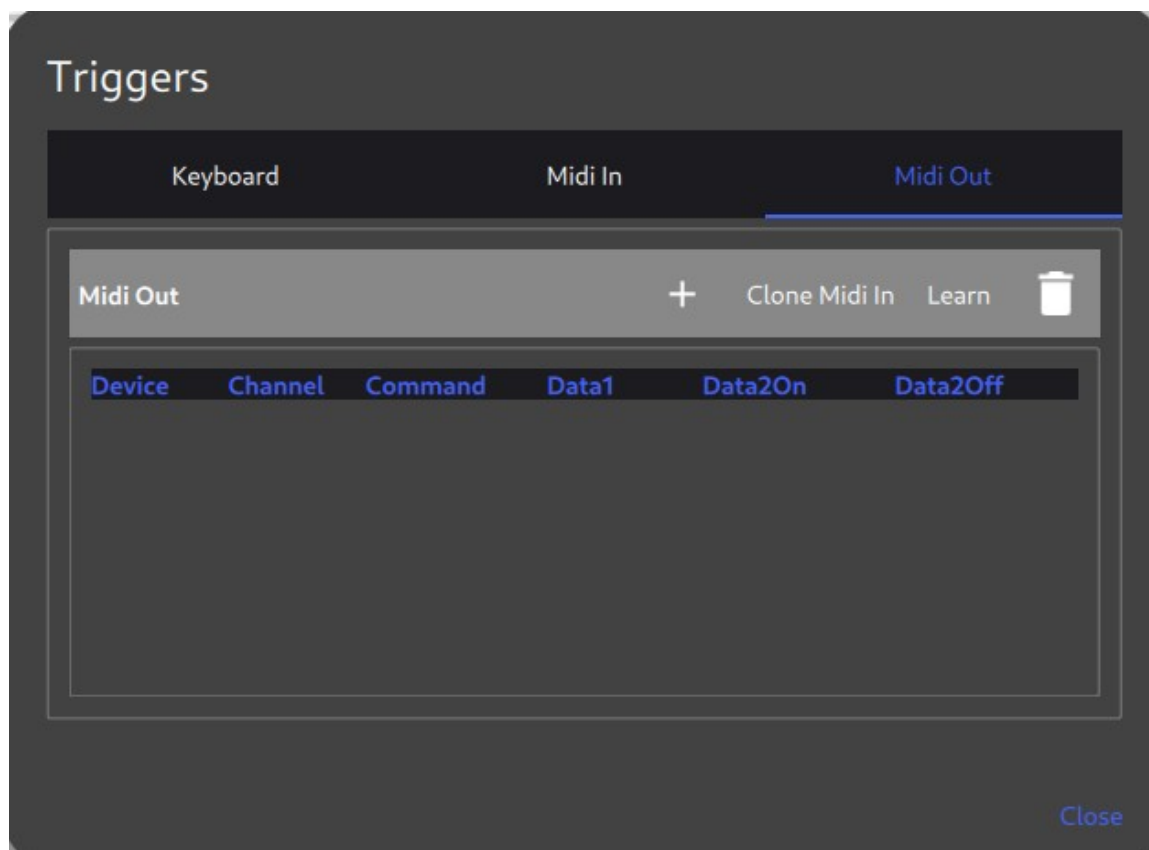
Menú "Rueda arriba"

Cada paso de la rueda en sentido horario envía un mensaje MIDI Note.

Menú "Rueda abajo"

Cada paso de la rueda en sentido horario envía un mensaje MIDI Note.

Pestaña “Salida MIDI”



Botón “+”

Añade una orden de salida MIDI a la lista de órdenes de activación.

Botón “Clonar entrada MIDI”

Añade a la lista una copia de la orden de entrada MIDI.

Botón “Aprender”

Espera un mensaje MIDI y lo añade a la lista.

Botón “Papelera”

Elimina todas las órdenes de activación de la lista.

Lista “Dispositivo”

Muestra el ID del dispositivo MIDI.

Lista “Canal”

Muestra el canal MIDI.

Lista “Orden”

Muestra el tipo de orden MIDI.

Lista “Data1”

Muestra el parámetro “data1” de la orden MIDI.

Lista “Data2On”

Muestra el parámetro “data2on” de la orden MIDI.

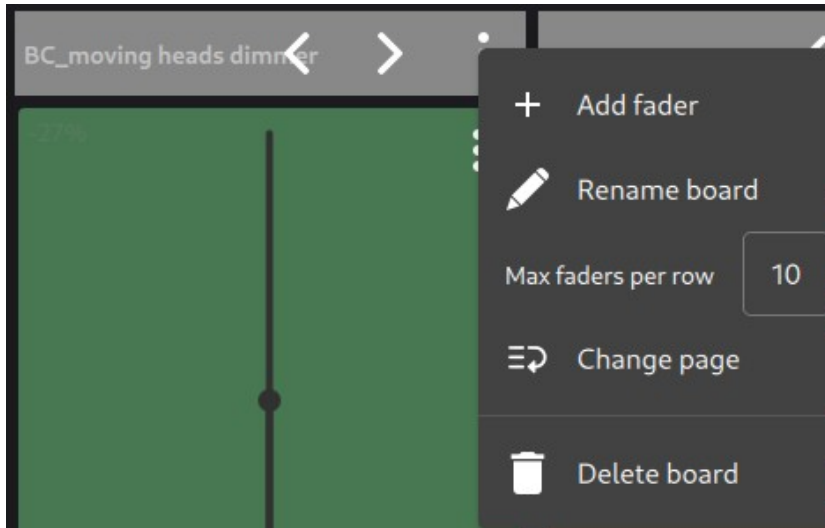
Lista "Data2Off"

Muestra el parámetro "data2off" de la orden MIDI.

Módulo “Boards – faders” en modo “Edición”



Botón “...” (tres puntos) de la barra de herramientas



Menú “Añadir fader”

Añade un fader de dimmer o un fader de velocidad.

Menú “Cambiar nombre del panel”

Cambia el nombre del panel.

Menú “Máx. faders por fila”

Permite introducir el número máximo de faders por fila.

Menú “Cambiar página”

Mueve el panel a otra página.

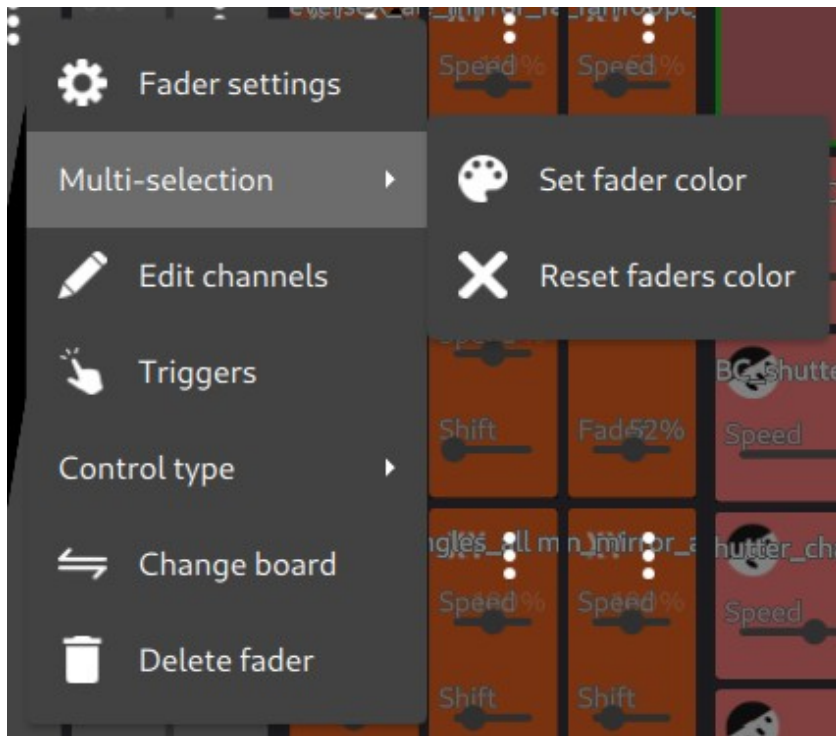
Menú “Eliminar panel”

Elimina el panel.

Botón “+” (azul)

Añade un fader de dimmer o un fader de velocidad.

Botón “...” (tres puntos) del fader de dimmer



Menú “Ajustes del fader”

Abre la ventana “Ajustes del fader”.

Menú “Selección múltiple”

“Establecer color de los faders”

Cambia el color de los faders seleccionados.

“Restablecer color de los faders”

Elimina el color de los faders seleccionados.

Menú “Editar canal”

Abre la ventana “Seleccionar canales de los aparatos”.

Menú “Disparadores”

Abre la ventana “Disparadores”.

Menú “Tipo de control”

Establece si el control funciona como dimmer o como interruptor.

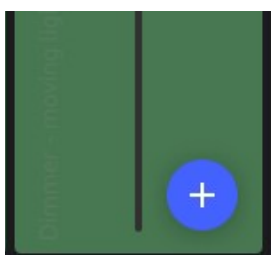
Menú “Cambiar panel”

Mueve el fader a otro panel.

Menú “Eliminar fader”

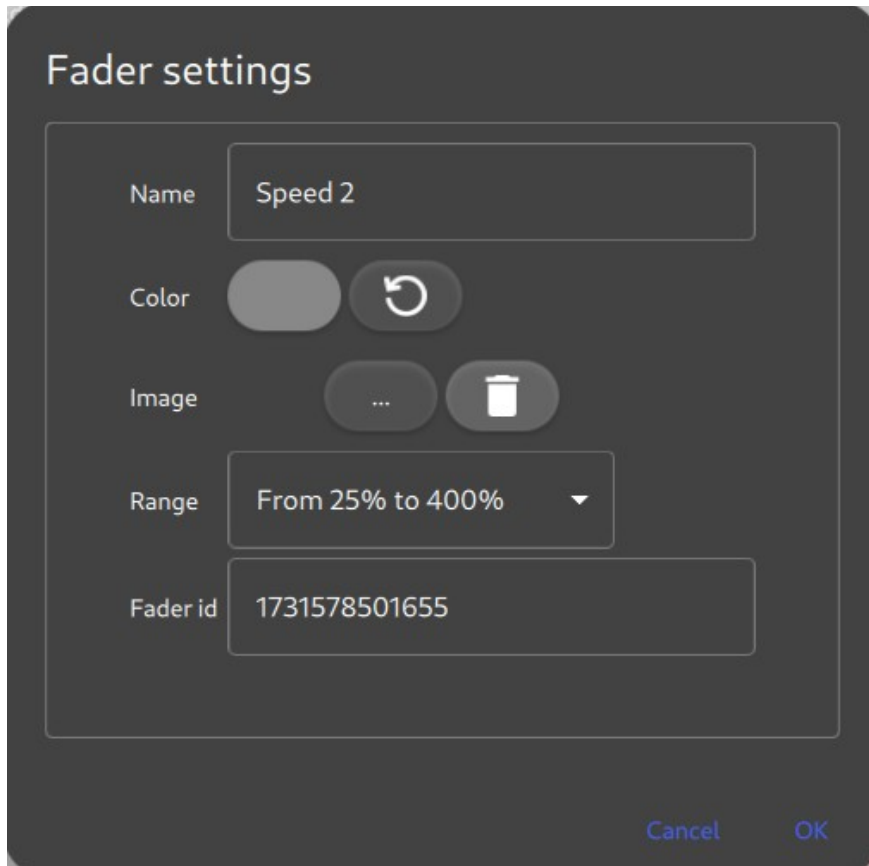
Elimina el fader.

Botón “+”



Añade un fader.

Ventana “Ajustes del fader”



Fader settings

Name Speed 2

Color

Image

Range From 25% to 400%

Fader id 1731578501655

Cancel OK

Campo de texto “Nombre”

Permite introducir el nombre del fader.

Botones “Color”

El primer botón abre una ventana de selección de color para cambiar el color de fondo del fader.
El segundo botón restablece el color de fondo del fader.

Botón “Imagen”

El primer botón abre la ventana para seleccionar una imagen de fondo para el fader.
El segundo botón elimina la imagen de fondo.

Lista desplegable “Intervalo”

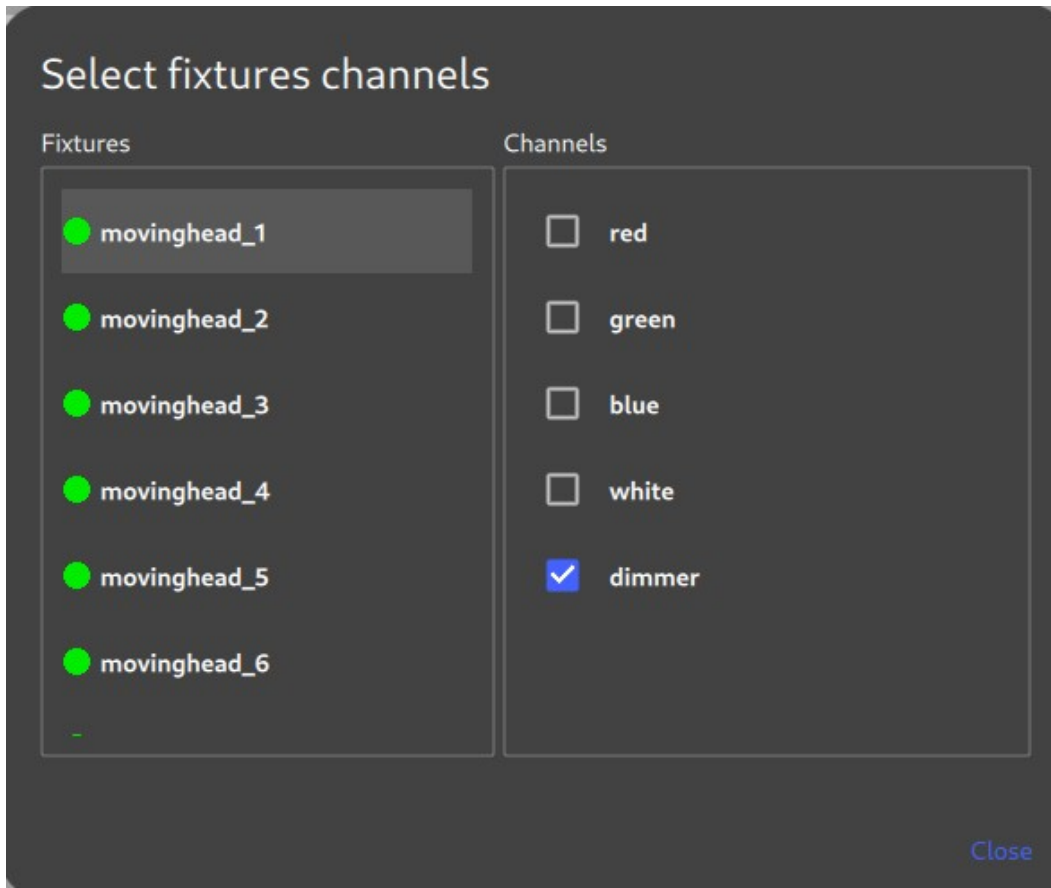
Establece el recorrido del fader en “del 25 % al 400 %” o “del 0 % al 400 %”.

Campo de texto “ID del fader”

Permite introducir el ID del fader (no lo cambies).

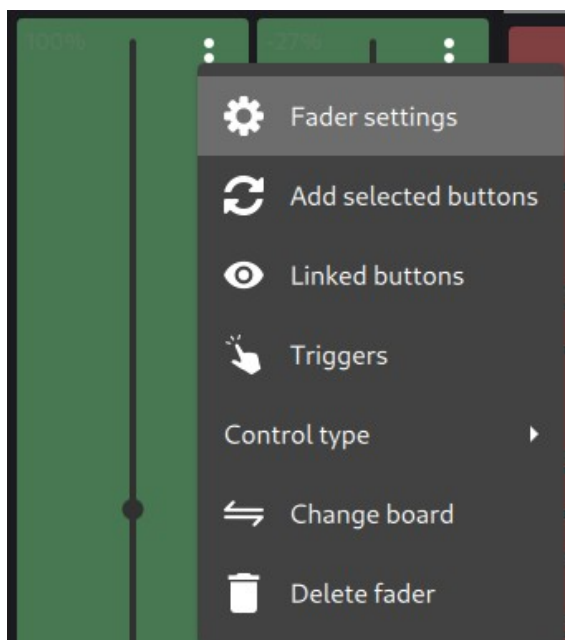
Ventana “Seleccionar canales de los aparatos”

Define aquí los canales controlados por el fader.



Columna “Aparatos”
 Selecciona el aparato.

Botón “...” (tres puntos) del fader de velocidad



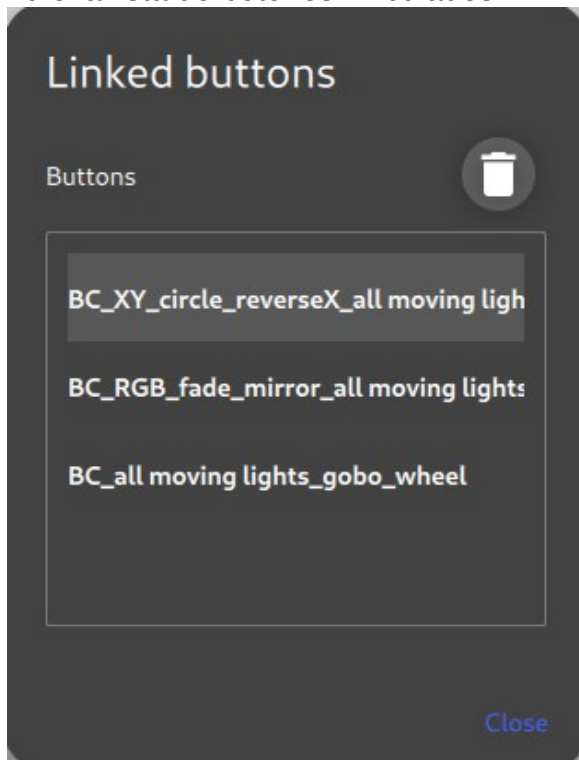
Menú “Ajustes del fader”
 Abre la ventana “Ajustes del fader” (la misma que para el fader de dimmer).

Menú “Añadir botones seleccionados”

Añade los botones de escena seleccionados (con una marca de verificación negra grande) a la lista de botones vinculados.

Menú “Botones vinculados”

Abre la lista de botones vinculados.



El botón “Eliminar” quita el botón vinculado seleccionado.

Menú “Disparadores”

Abre la ventana “Disparadores”.

Menú “Tipo de control”

Establece si el control funciona como dimmer o como interruptor.

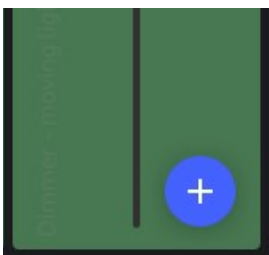
Menú “Cambiar panel”

Mueve el fader a otro panel.

Menú “Eliminar fader”

Elimina el fader.

Botón “+”

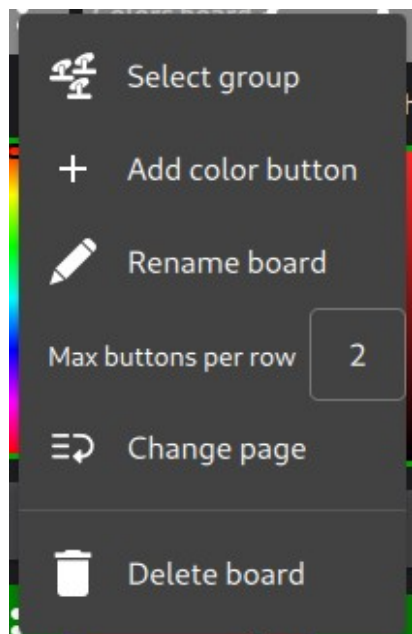


Añade un fader.

Módulo “Boards – panel de color” en modo “Edición”



Botón “...” (tres puntos) de la barra de herramientas



Menú “Seleccionar grupo”

Selecciona el grupo de aparatos.

Menú “Añadir botón de color”

Añade un botón de color debajo de la rueda de color.

Menú “Cambiar nombre del panel”

Cambia el nombre del panel de color.

Menú “Máx. botones por fila”

Permite introducir el número máximo de botones de color por fila.

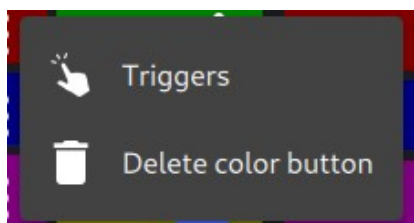
Menú “Cambiar página”

Mueve el panel de color a otra página.

Menú “Eliminar panel”

Elimina el panel.

Botón “...” (tres puntos) del botón de color



Botón “Disparadores”

Abre la ventana “Disparadores”.

Botón “Eliminar botón de color”

Elimina el botón de color.

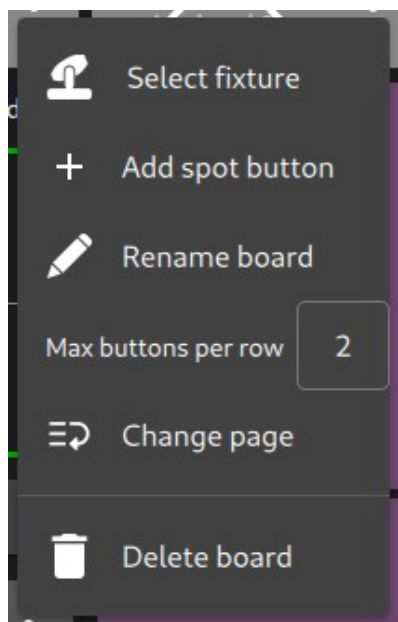
Botón “+” (azul)

Añade un botón de color.

Módulo “Boards – panel de seguimiento” en modo “Edición”



Botón “...” (tres puntos) de la barra de herramientas



Menú “Seleccionar aparato”

Selecciona el aparato cuyo movimiento Pan/Tilt se va a controlar.

Menú “Añadir botón de posición”

Añade un botón de posición.

Menú “Cambiar nombre del panel”

Cambia el nombre del panel.

Menú “Máx. botones por fila”

Permite introducir el número máximo de botones de posición por fila.

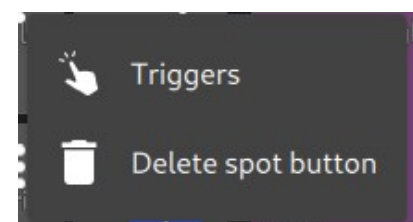
Menú “Cambiar página”

Mueve el panel de seguimiento a otra página.

Menú “Eliminar panel”

Elimina el panel.

Botón “...” (tres puntos) del botón de posición



Botón “Disparadores”

Abre la ventana “Disparadores”.

Botón “Eliminar botón de posición”

Elimina el botón de posición.

Botón “+” (azul)

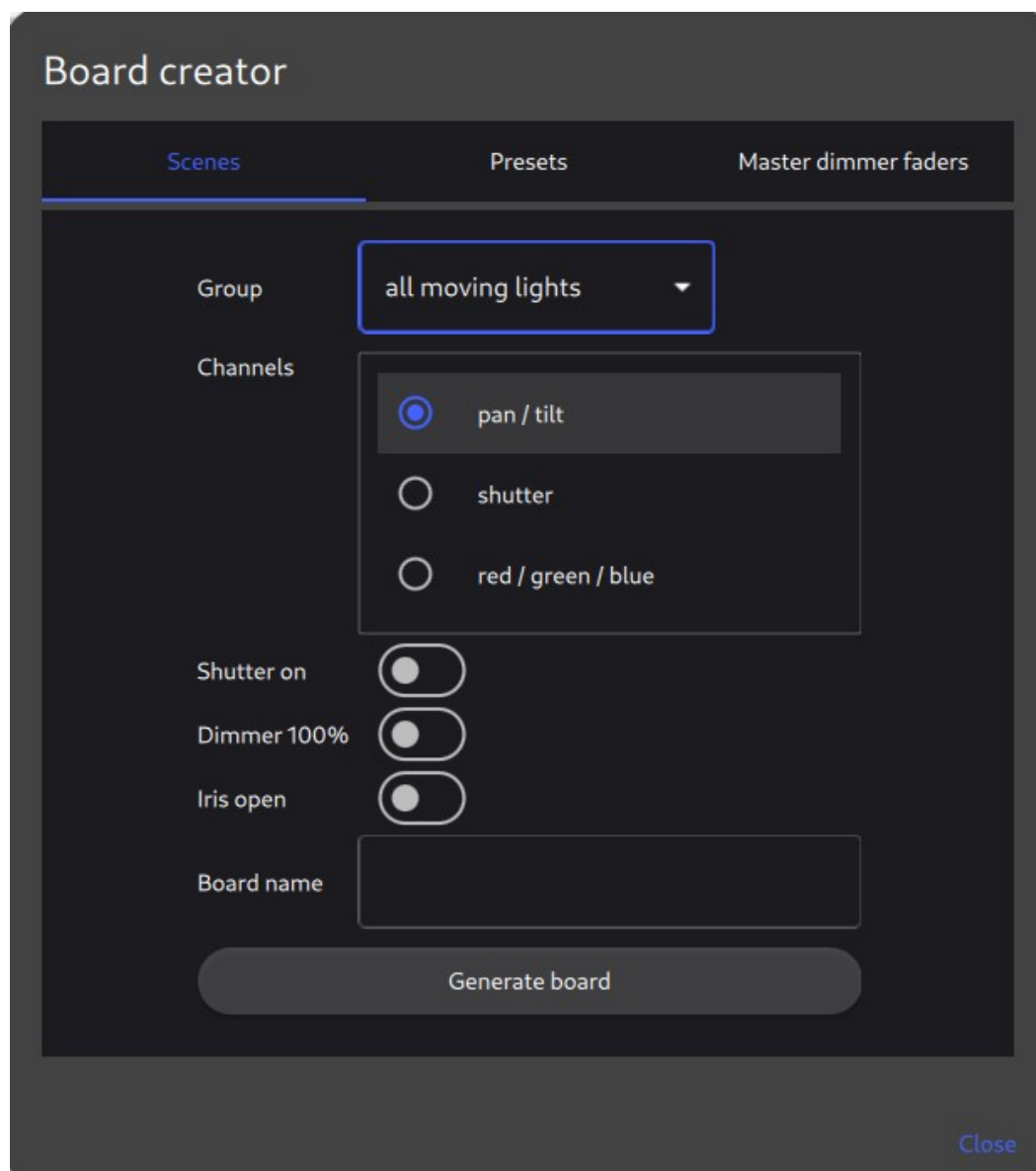
Añade un botón de posición.

Módulo “Boards – Creador de paneles”

El Creador de paneles genera paneles de botones, preajustes y deslizadores.

Este lightshow se ha creado íntegramente con el “Creador de paneles”: [creador de paneles](#)

Pestaña “Escenas”



The screenshot shows the 'Board creator' window with the 'Scenes' tab selected. The interface includes a 'Group' dropdown menu set to 'all moving lights', a 'Channels' section with radio buttons for 'pan / tilt' (selected), 'shutter', and 'red / green / blue'. Below these are three toggle switches for 'Shutter on', 'Dimmer 100%', and 'Iris open', all of which are currently turned on. At the bottom, there is a 'Board name' text input field and a 'Generate board' button. A 'Close' button is located in the bottom right corner.

Lista desplegable “Grupo”
Selecciona el grupo de aparatos.

Opción “Canales”
Selecciona el canal.

Interruptor “Obturador abierto”

Establece los canales de obturador en el valor “abierto” para todas las escenas generadas.

Interruptor “Dimmer 100 %”

Establece los canales dimmer al 100 % para todas las escenas generadas.

Interruptor “Iris 100 %”

Establece el canal iris al 100 % para todas las escenas generadas.

Campo de texto “Nombre del panel”

Permite introducir el nombre del panel que se va a generar.

Botón “Generar panel”

Genera el panel con escenas preprogramadas.

Pestaña “Preajustes”

Board creator

Scenes Presets Master dimmer faders

Group all moving lights ▼

Channel shutter ▼

Levels

- ☒ closed
- ☐ open
- ☒ dimmer
- ☒ strobe
- ☒ open

Board name

Generate board

Close

Lista desplegable “Grupo”

Selecciona el grupo de aparatos.

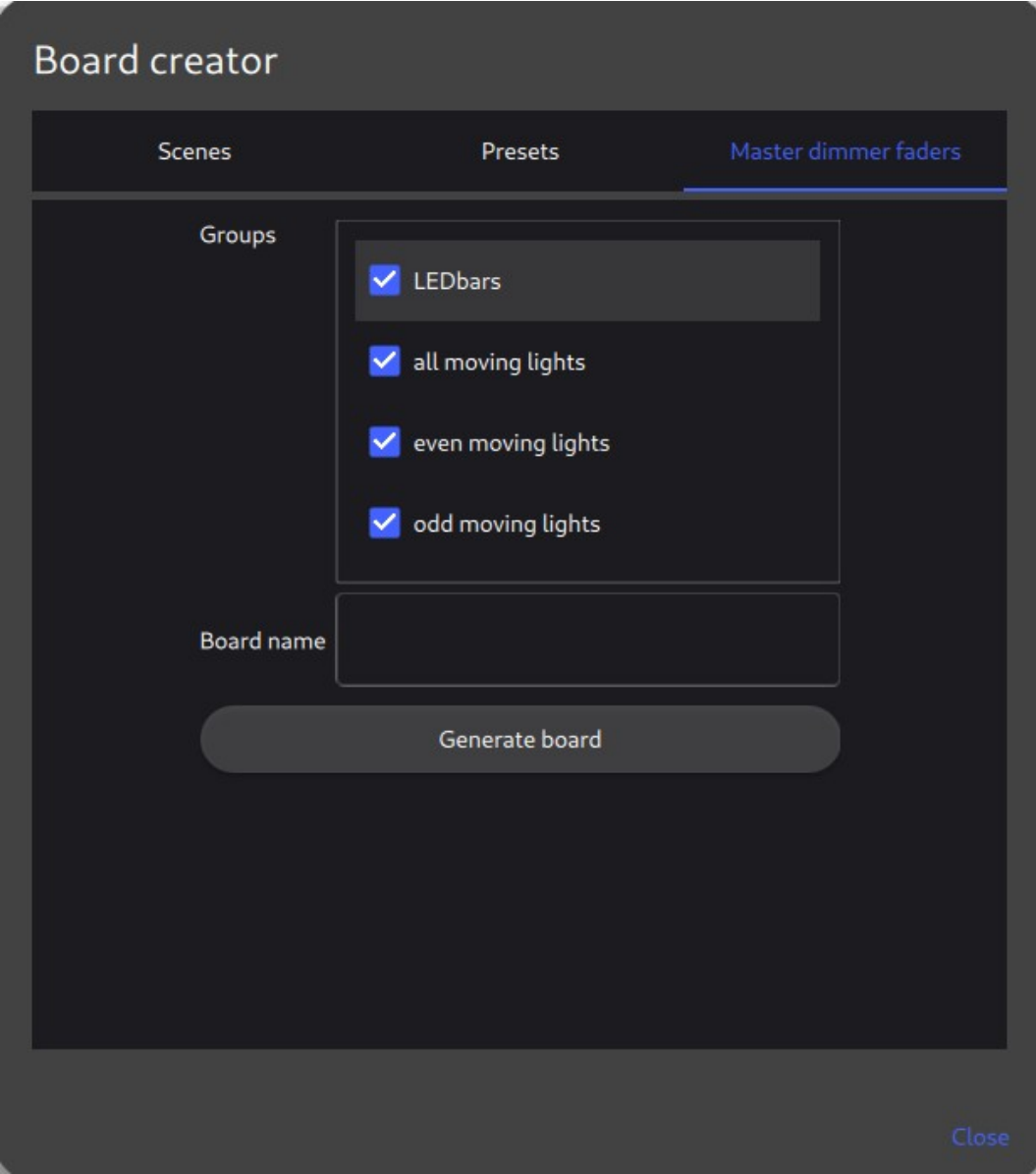
Lista desplegable “Canal”
Selecciona el canal.

Casillas “Rangos”
Selecciona los rangos que se van a generar (un botón por rango).

Campo de texto “Nombre del panel”
Permite introducir el nombre del panel que se va a generar.

Botón “Generar panel”
Genera el panel.

Pestaña “Faders de dimmer maestro”



Board creator

Scenes Presets **Master dimmer faders**

Groups

- ☒ LEDbars
- ☒ all moving lights
- ☒ even moving lights
- ☒ odd moving lights

Board name

Generate board

Close

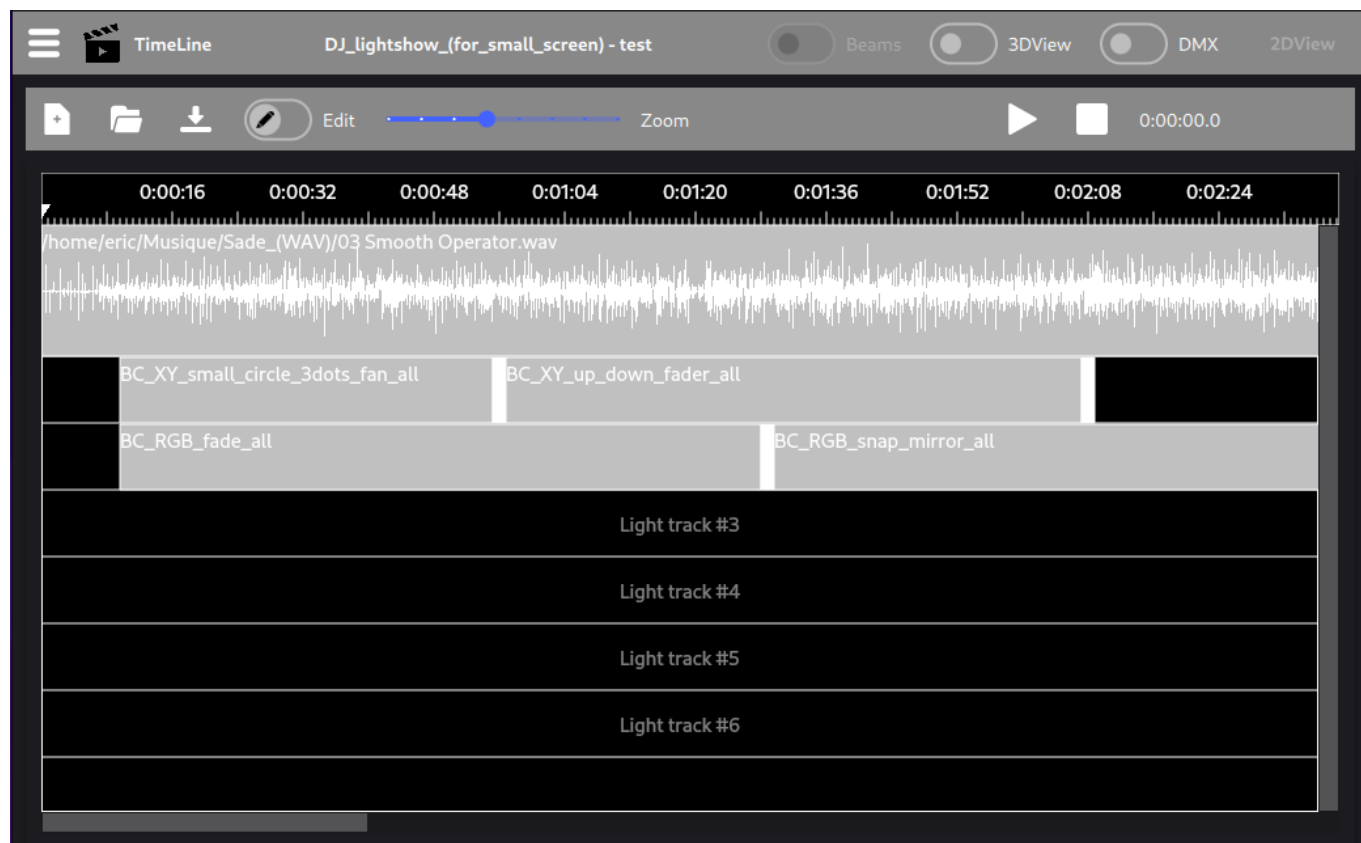
Casillas “Grupos”
Selecciona los grupos que se van a generar (un fader por grupo).

Campo de texto “Nombre del panel”
Permite introducir el nombre del panel que se va a generar.

Botón “Generar panel”
Genera el panel.

Módulo “Timeline”

Reproduce el espectáculo de sonido e iluminación sincronizados.



Botón “Nuevo”

Crea un proyecto nuevo de Timeline.

Botón “Abrir”

Abre un proyecto existente de Timeline.

Botón “Guardar”

Guarda el proyecto de Timeline.

Interruptor “Edición”

Activa las funciones que permiten modificar el proyecto.

Deslizador “Zoom”

Amplía o reduce la escala temporal de Timeline.

Atajo en PC: “Ctrl” + rueda del ratón

Botón “Reproducir/Pausa”

Inicia o pausa la reproducción de Timeline.

Atajo en PC: “Barra espaciadora”

Botón “Detener”

Detiene la reproducción de Timeline.

Campo "0.00.00.0"

Muestra el tiempo correspondiente a la posición del cursor.

Sección Timeline

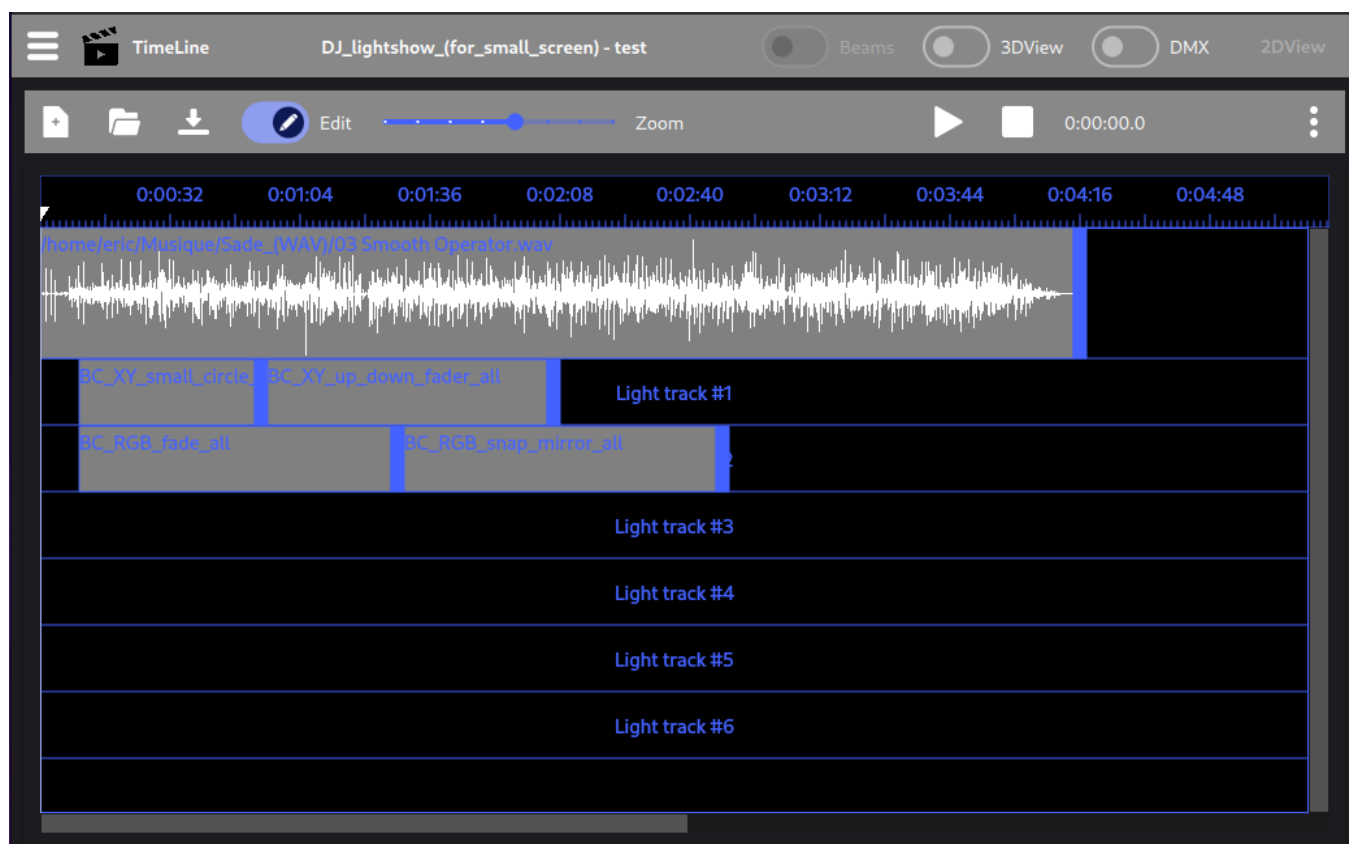
La primera pista de la parte superior muestra el tiempo.

La segunda pista muestra los archivos de audio.

Las pistas siguientes muestran las escenas de iluminación.

La barra de desplazamiento de la parte inferior de esta sección permite recorrer las pistas a lo largo del tiempo.

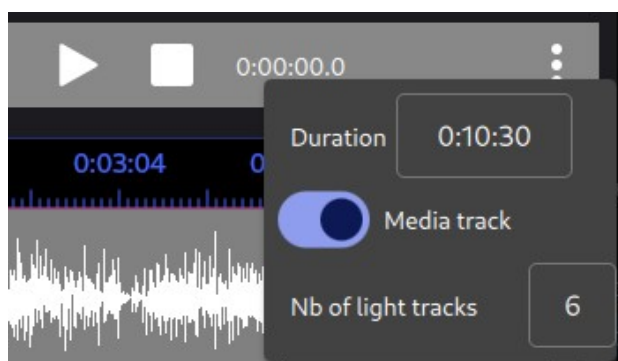
Módulo “Timeline” en modo “Edición”



Botón “...” (tres puntos)

(a la derecha de la barra de herramientas)

Abre este menú.



Campo de texto “Duración”

Permite introducir la duración de Timeline.

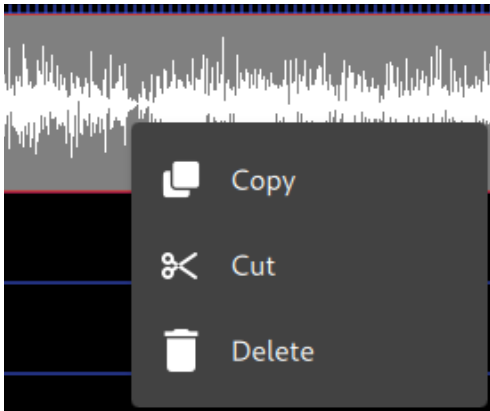
Interruptor “Pista multimedia”

Muestra la pista de archivos multimedia.

Campo de texto “N.º de pistas de iluminación”

Permite introducir el número de pistas para las escenas de iluminación.

Menú contextual de un bloque multimedia

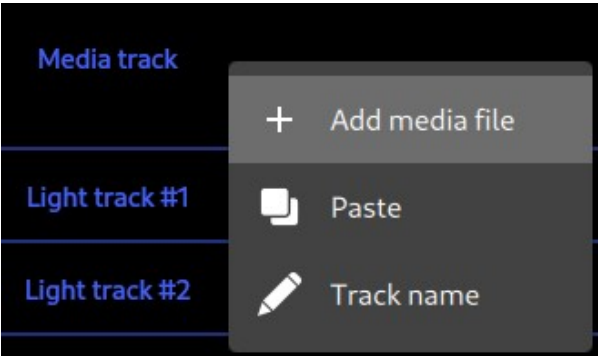


Menú “Copiar”
Copia el bloque de audio.

Menú “Cortar”
Corta el bloque de audio.

Menú “Eliminar”
Elimina los bloques seleccionados.

Menú contextual de la pista multimedia

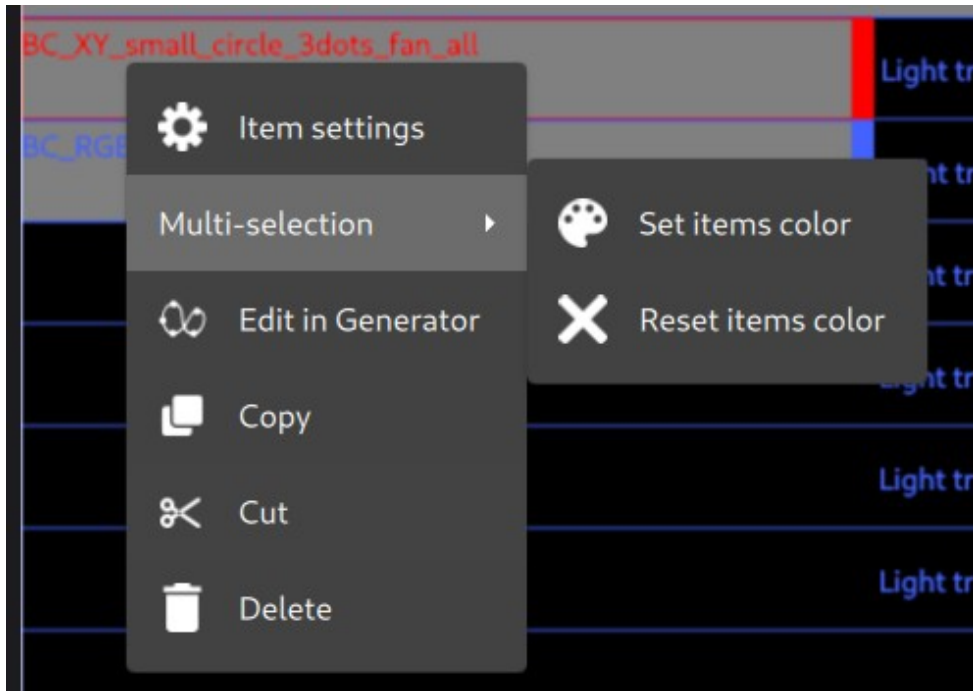


Menú “Añadir archivo de audio”
Añade un archivo de audio.

Menú “Pegar”
Pega en la pista los bloques del portapapeles.

Menú “Nombre de la pista”
Cambia el nombre de la pista.

Menú contextual de un bloque de iluminación



Menú “Ajustes del elemento”
Abre la ventana “Ajustes de la escena”.

Menú “Selección múltiple”
“Establecer color de los elementos”
Cambia el color de los elementos seleccionados.
“Restablecer color de los elementos”
Elimina el color de los elementos seleccionados.

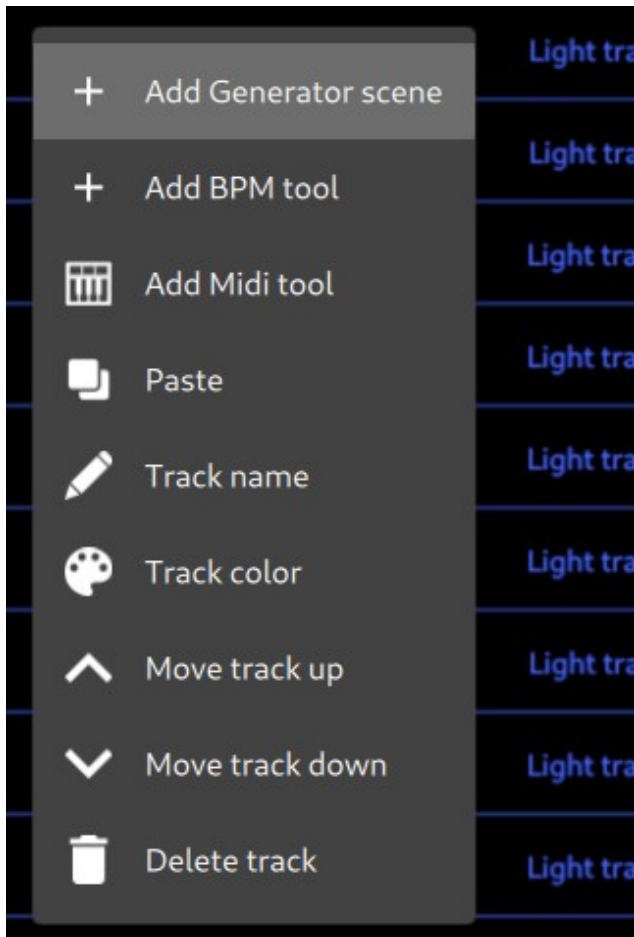
Menú “Editar en Generator”
Pasa al módulo “Generator” y abre la escena seleccionada en Timeline.

Menú “Copiar”
Copia los bloques seleccionados.

Menú “Cortar”
Corta los bloques seleccionados.

Menú “Eliminar”
Elimina los bloques seleccionados.

Menú contextual de una pista de iluminación



Menú “Añadir escena de Generator”

Abre la ventana “Abrir proyecto de Generator” para seleccionar un proyecto de Generator y añadirlo a Timeline.

Menú “Añadir BPM”

Añade un bloque que fuerza los BPM a un valor específico.

Haz clic con el botón derecho en este bloque para cambiar el valor BPM.

Menú “Añadir MIDI”

Añade un bloque que envía un comando MIDI.

Menú “Pegar”

Pega la selección de bloques que se encuentra en el portapapeles.

Menú “Nombre de la pista”

Cambia el nombre de la pista.

Menú “Subir/bajar pista”

Mueve la pista una posición hacia arriba o hacia abajo.

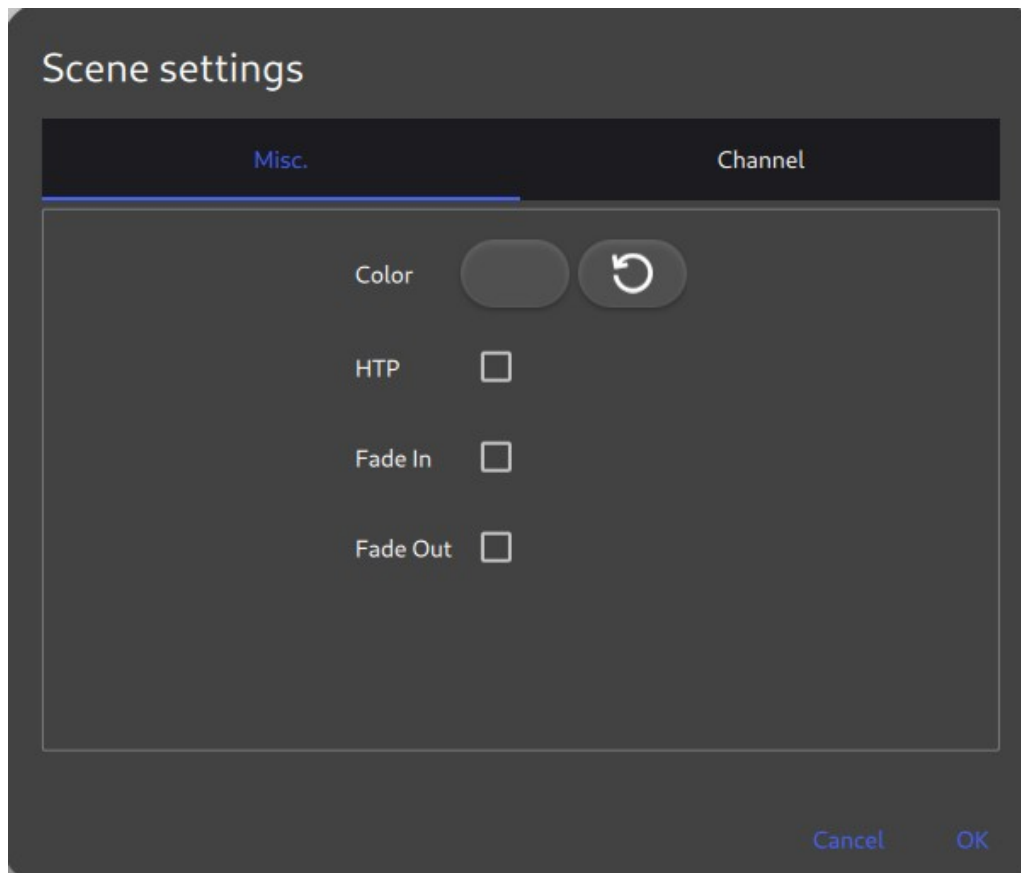
Menú “Eliminar pista”

Elimina la pista seleccionada.

Atención: aparece una ventana para confirmar que quieres eliminar la pista. Al hacer clic en “Aceptar”, la pista se elimina definitivamente.

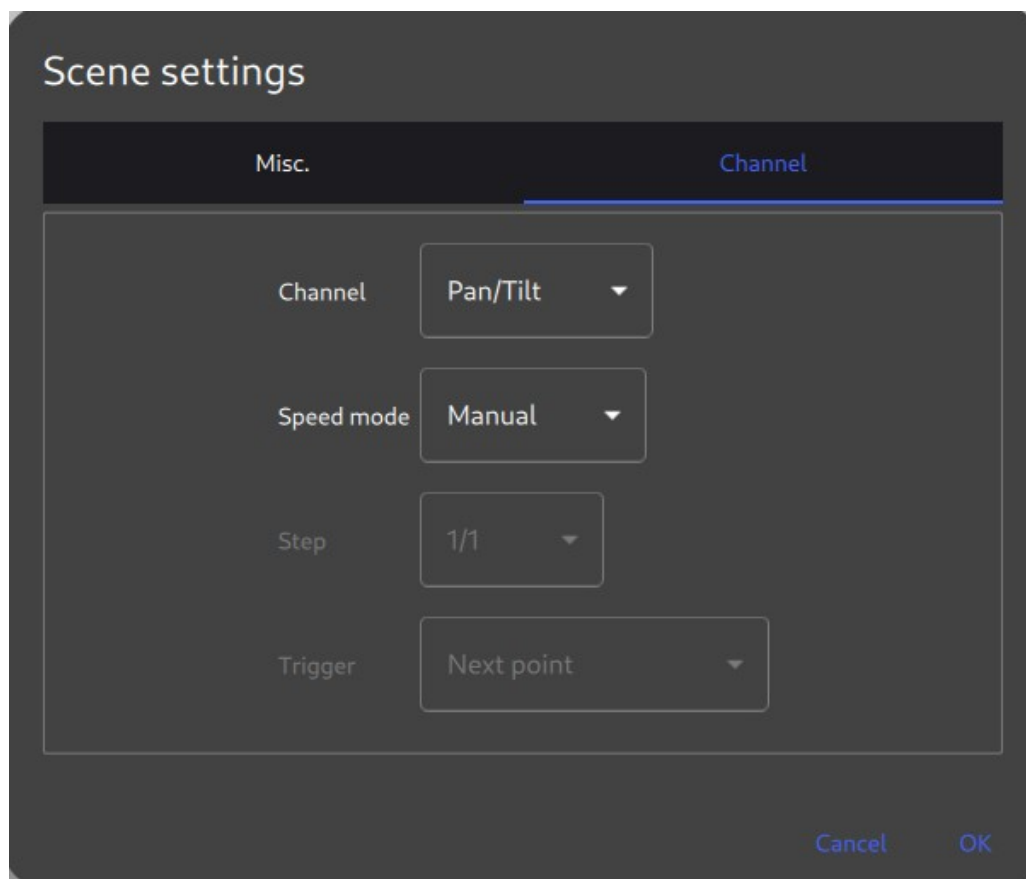
Ventana “Ajustes de la escena”

Pestaña “Varios”



Todos los controles tienen las mismas funciones que en la ventana “Ajustes del botón” > pestaña “Varios”.

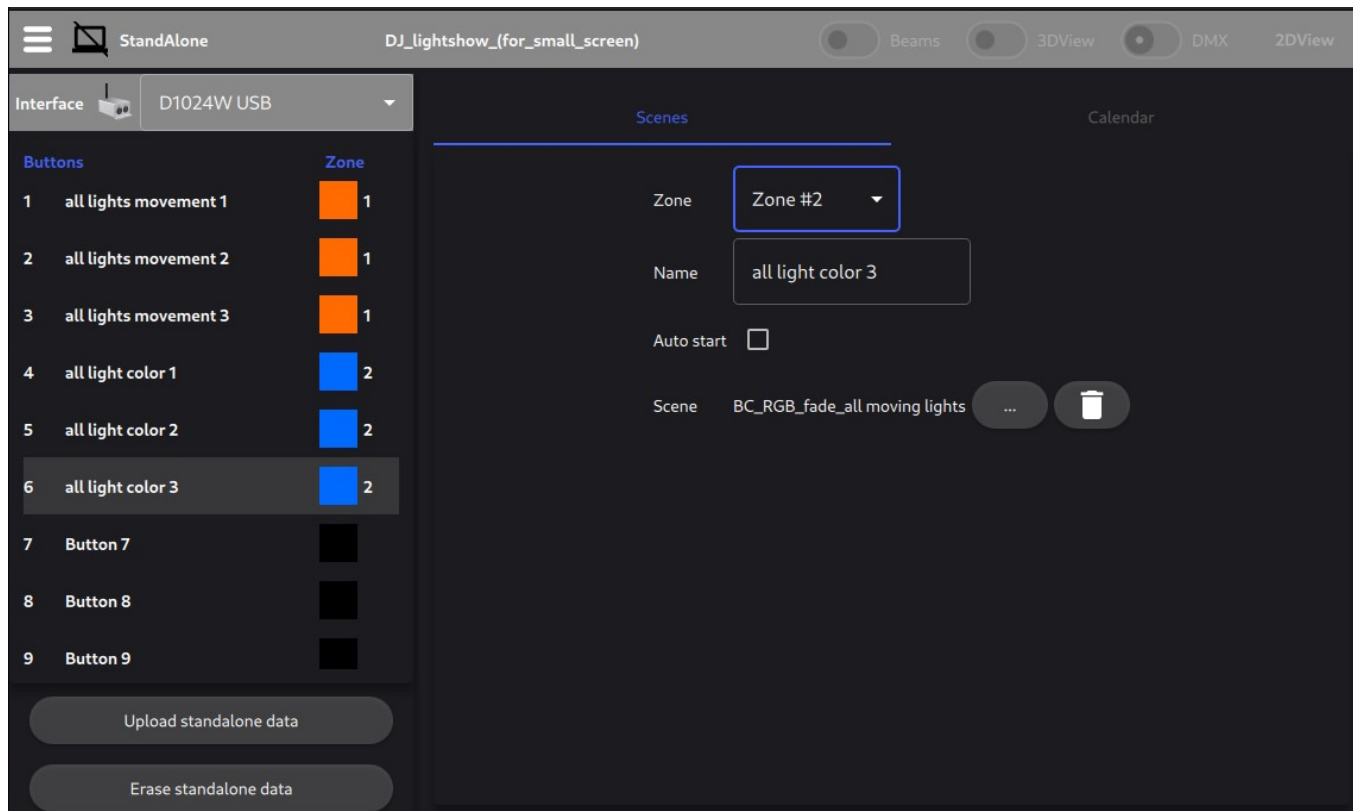
Pestaña “Canal”



Todos los controles tienen las mismas funciones que en la ventana “Ajustes del botón” > pestaña “Canal”.

Módulo “Standalone”

Transfiere las escenas autónomas.



Lista desplegable “Interfaz”
Selecciona la interfaz DMX.

Lista “Botones”
Lista de los botones disponibles en la interfaz DMX seleccionada.

Lista desplegable “Zona”
Selecciona la zona (de 1 a 4).
En modo autónomo (reproducción de las escenas mediante la interfaz DMX sin ordenador) se aplica esta regla: al activar un botón, se desactiva cualquier otro botón activo de la misma zona.

Campo de texto “Nombre”
Permite definir un nombre para el botón.

Casilla “Inicio automático”
Activa el botón al encender la interfaz.

Campo “Escena”
Carga una escena para transferirla al botón de la interfaz o quita la escena asociada.

Módulo “Preferencias”

Pestaña “Varios”

Preferences

Misc. Midi In Midi Out Hardware

Language

English ▼

Theme

System ▼

Preferences access

☐ Admin password

Password

Confirm password

Full screen mode

☐

Virtual keyboard

☐

Access restricted to Live tabs

☐

Hide edit mode in Live

☐

Beat ext. app password

....

Midi clock to Beat

☐ Enable

Device

1 ▼

Divisor

24 ▼

Close

Lista desplegable “Idioma”
Establece el idioma del software.

Lista desplegable “Tema”

Establece el tema del software.

“Oscuro”: fondo oscuro y texto claro (la captura de pantalla muestra el modo oscuro).

“Claro” : fondo claro y texto oscuro.

“Sistema” : utiliza el tema del sistema operativo.

Casilla “Contraseña de administrador”

Protege el acceso a la ventana “Preferencias”.

Campo de texto “Contraseña”

Introduce una contraseña.

Campo de texto “Confirmar contraseña”

Introduce de nuevo la misma contraseña.

Interruptor “Pantalla completa”

La ventana ocupa toda la pantalla.

Interruptor “Teclado virtual”

Activa el teclado propio de la aplicación (para Android e iOS).

Interruptor “Acceso limitado a las pestañas de Directo”

Permite utilizar únicamente la sección “Directo”.

Interruptor “Ocultar modo de edición en Directo”

Impide modificar los ajustes de la sección Directo.

Campo de texto “Contraseña de la aplicación externa Beat”

Introduce una contraseña para la comunicación con la aplicación externa “Sound2Beat”.

Casilla “Reloj MIDI para Beat”

Activa la entrada de reloj MIDI para el beat.

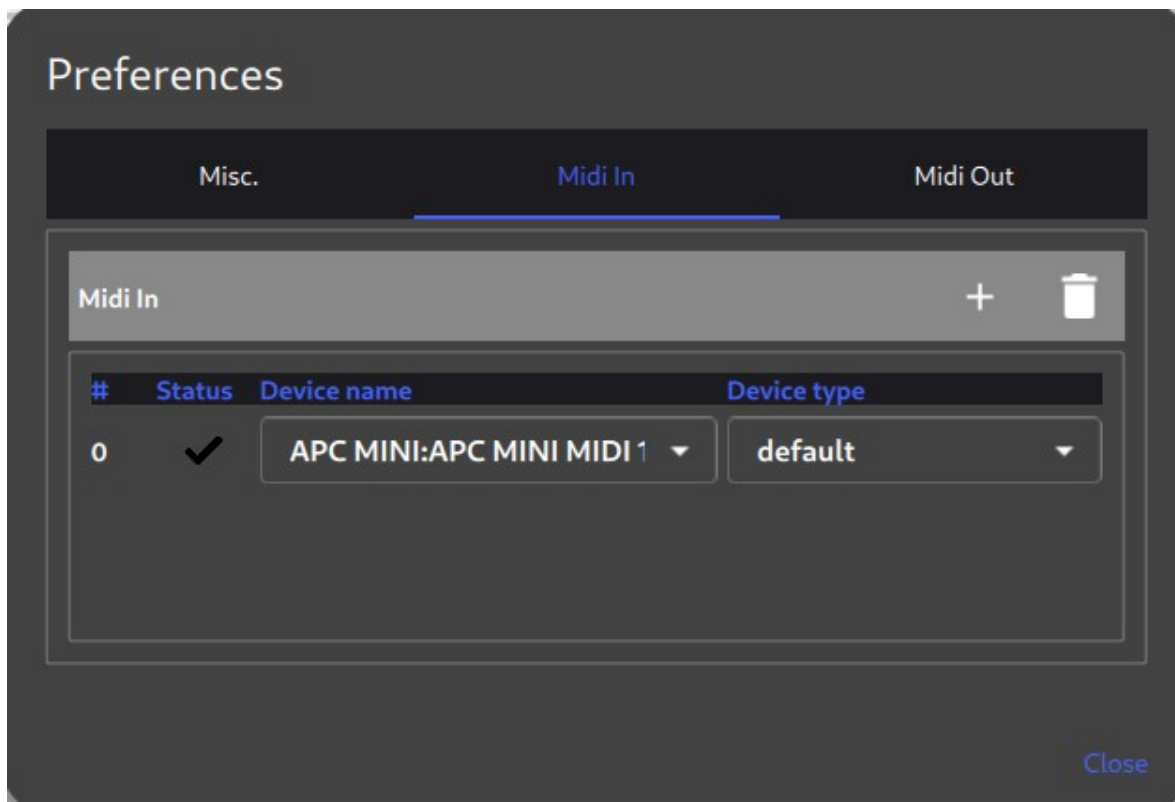
Lista desplegable “Dispositivo”

Selecciona el dispositivo MIDI.

Lista desplegable “Divisor”

Selecciona el divisor del reloj MIDI.

Pestaña “Entrada MIDI”



Botón “+”

Añade un dispositivo MIDI a la lista de dispositivos MIDI.

Botón “Eliminar”

Quita un dispositivo MIDI de la lista.

Lista “#”

ID del dispositivo MIDI.

Lista “Estado”

“✓” cuando el dispositivo está activo.

“x” cuando el dispositivo no está activo.

Lista desplegable “Nombre del dispositivo”

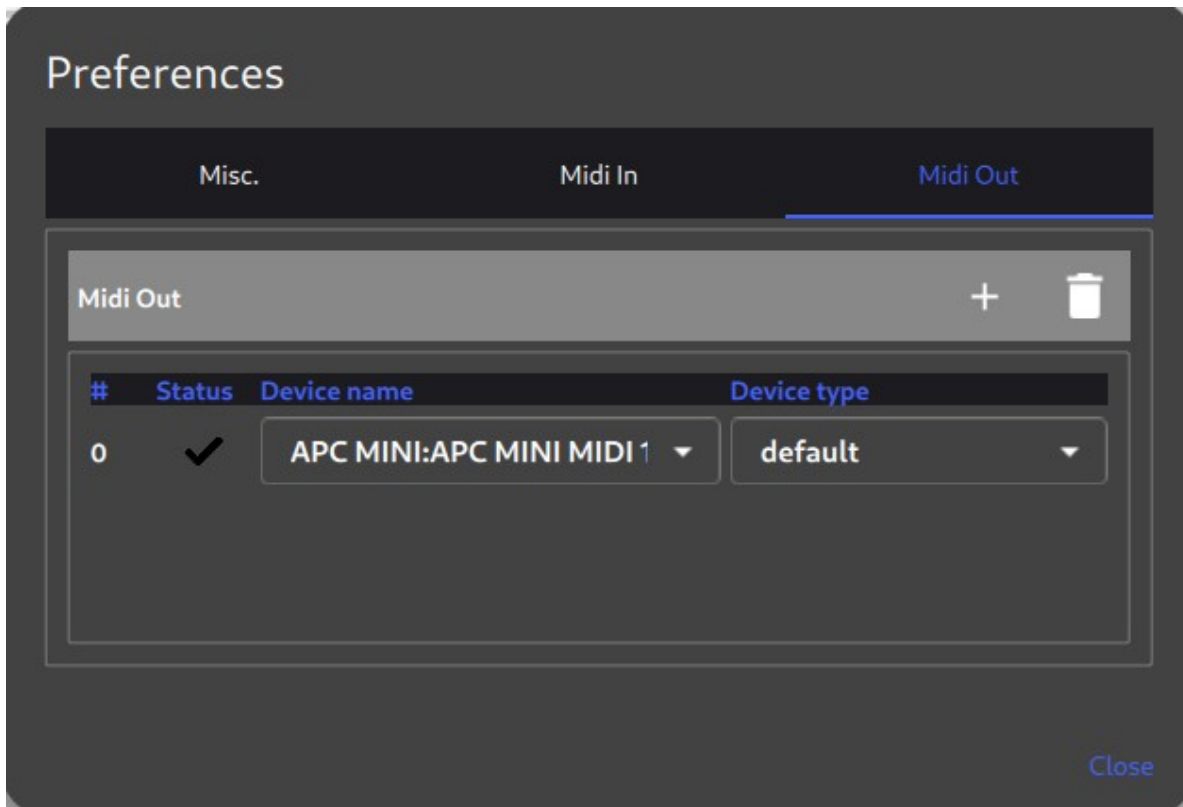
Nombre del dispositivo MIDI asignado por el sistema operativo.

Lista desplegable “Tipo de dispositivo”

Para determinados dispositivos MIDI cuyo funcionamiento difiere del resto.

Deja la opción “Predeterminado” si tu dispositivo MIDI no aparece en la lista.

Pestaña “Salida MIDI”



Botón “+”

Añade un dispositivo MIDI a la lista de dispositivos MIDI.

Botón “Eliminar”

Quita un dispositivo MIDI de la lista.

Lista “#”

ID del dispositivo MIDI.

Lista “Estado”

“✓” cuando el dispositivo está activo.

“x” cuando el dispositivo no está activo.

Lista desplegable “Nombre del dispositivo”

Nombre del dispositivo MIDI asignado por el sistema operativo.

Lista desplegable “Tipo de dispositivo”

Para determinados dispositivos MIDI cuyo funcionamiento difiere del resto.

Deja la opción “Predeterminado” si tu dispositivo MIDI no aparece en la lista.

Módulo “Acerca de”



Primera fila
Nombre del lightshow cargado.

Segunda fila
Lista de las interfaces DMX detectadas.

Tercera fila
Número de dispositivos Art-Net disponibles.

Última fila
Versión del software.

Ableton Link

Ableton Link es una tecnología que permite sincronizar aplicaciones musicales mediante una red local.

Está integrada en muchos programas para DJ, como Serato DJ Pro, Traktor Pro y Virtual DJ. Es posible enviar los BPM de estas aplicaciones a nuestro software.



Para ello:

primero, ejecuta el software para DJ y activa su función “Ableton Link”;
después, ejecuta nuestro software y pulsa el botón “Ableton Link”.

El valor BPM de nuestro software mostrará entonces los BPM del software para DJ.

Para más información, consulta este vídeo: [conceptos clave – Ableton Link](#)

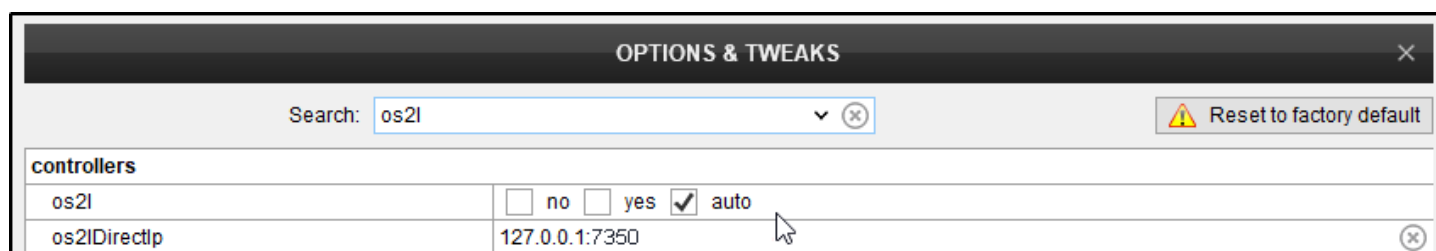
OS2L

OS2L es un protocolo abierto para conectar software de audio con software DMX.

Ajustes que debes realizar en el software “Virtual DJ”:

- abre la ventana “Ajustes”;
- busca el texto “os2l”;
- selecciona la opción “auto” en la fila “os2l”;
- introduce la dirección IP y el puerto “127.0.0.1:7350” en la fila “os2lDirectIp”.

Si Virtual DJ y nuestro software no se ejecutan en el mismo PC, sustituye “127.0.0.1” por la dirección IP del PC en el que se ejecuta nuestro software.



Con Virtual DJ y OS2L es posible:

- enviar el beat de Virtual DJ a nuestro software;
- activar botones de “Boards” mediante los pads de Virtual DJ;
- activar botones de “Boards” mediante los POI de Virtual DJ.

(El videotutorial estará disponible próximamente.)

Nota

Para que Virtual DJ envíe el beat, primero debes activar un pad o un POI de Virtual DJ.

3DView

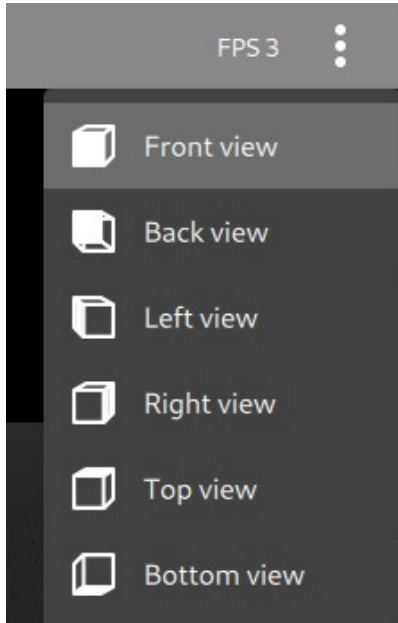


Botón de menú “hamburguesa”



Abre el menú lateral.

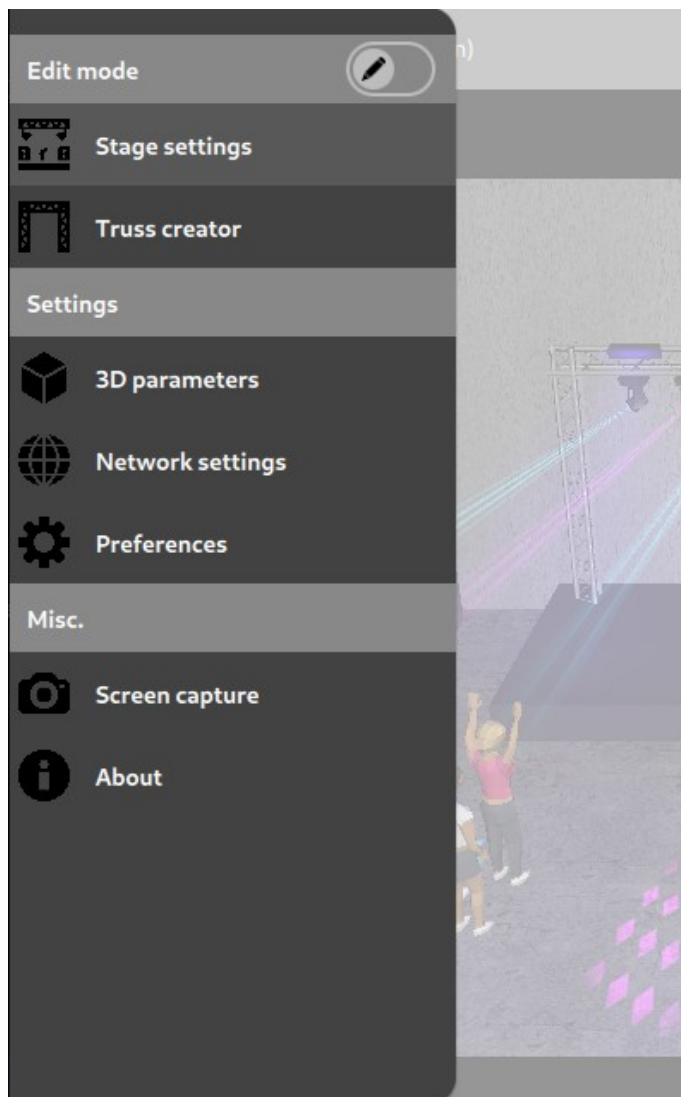
Botón “...” (tres puntos)



Muestra el escenario desde delante, desde detrás y desde los demás lados, incluida la vista inferior.

Menú lateral

Selecciona el módulo.



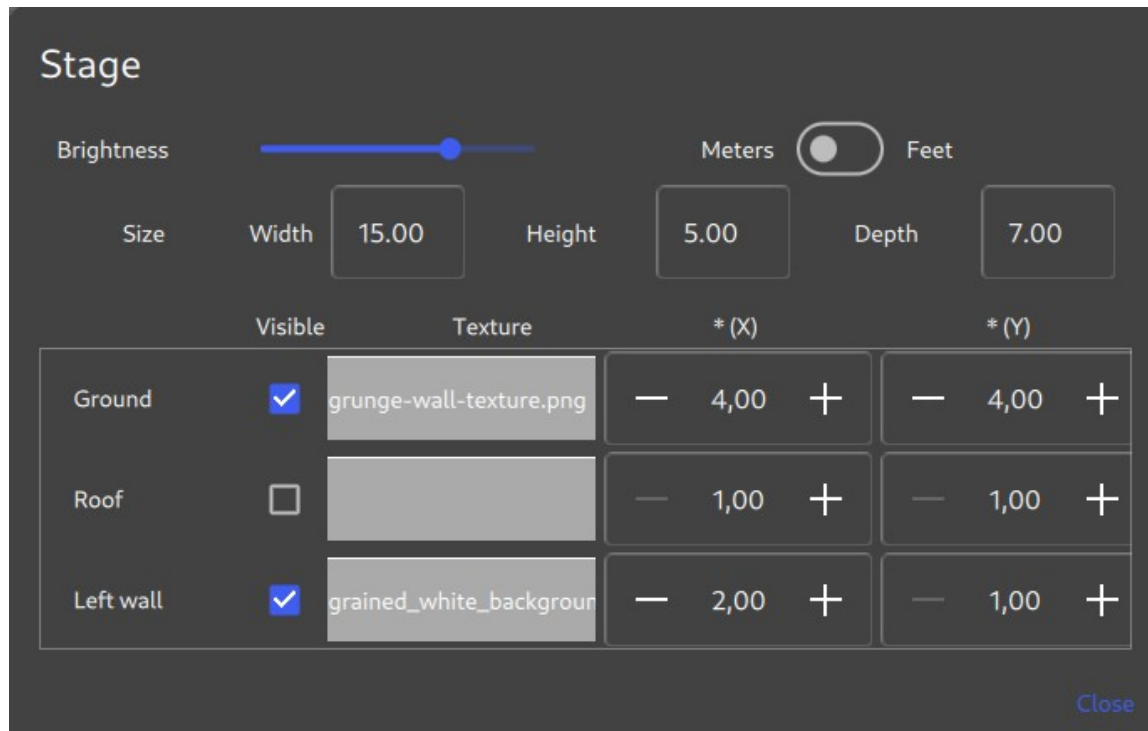
Sección “Modo de edición”

Interruptor

Activa el modo de edición.

Permite modificar los elementos (objetos y aparatos DMX).

Módulo “Ajustes del escenario”



Deslizador “Brillo”

Ajusta el brillo de todo el escenario.

Interruptor “Metros/Pies”

Selecciona la unidad de medida: metros o pies.

Campos de texto “Tamaño”

Ajustan las dimensiones del escenario (anchura, altura y profundidad).

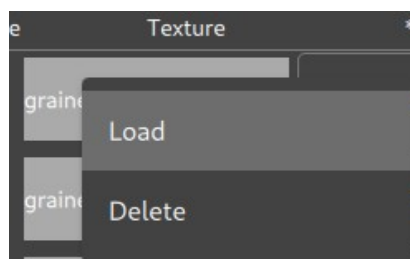
Sección “Suelo, techo, pared izquierda, pared derecha, pared trasera, pared delantera”

Casilla “Visible”

Muestra la parte correspondiente.

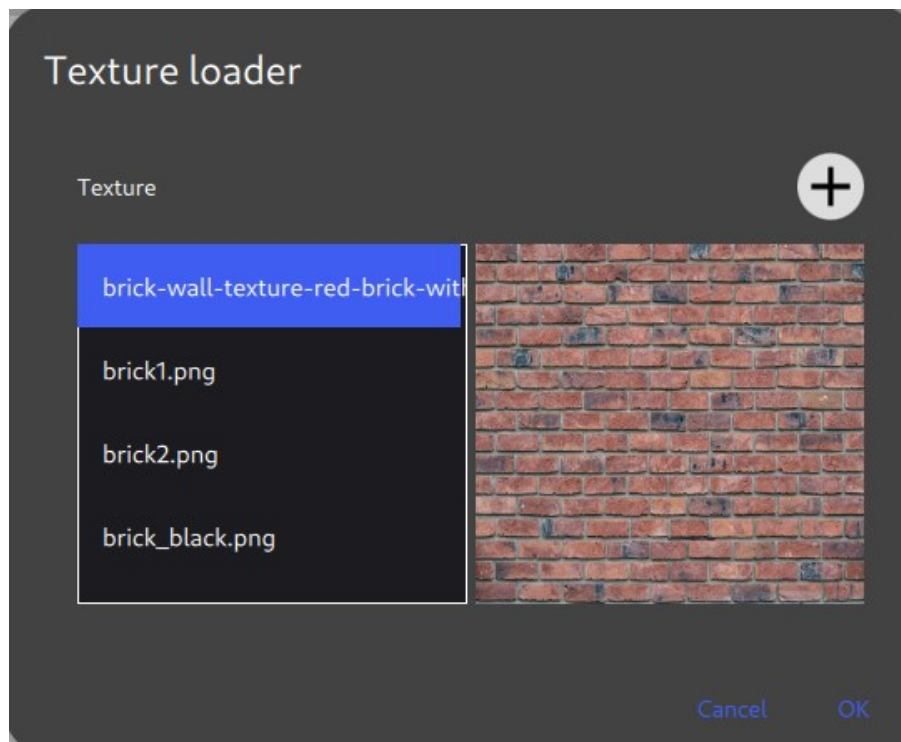
Botón “Textura”

Abre el menú contextual.



Botón “Cargar”

Abre la ventana “Cargar textura”.



Lista "Textura"

Selecciona una textura de la biblioteca del software.

Botón "Más"

Abre una ventana para seleccionar una textura externa.

Botón "Eliminar"

Elimina la textura.

Campo numérico "*(X)"

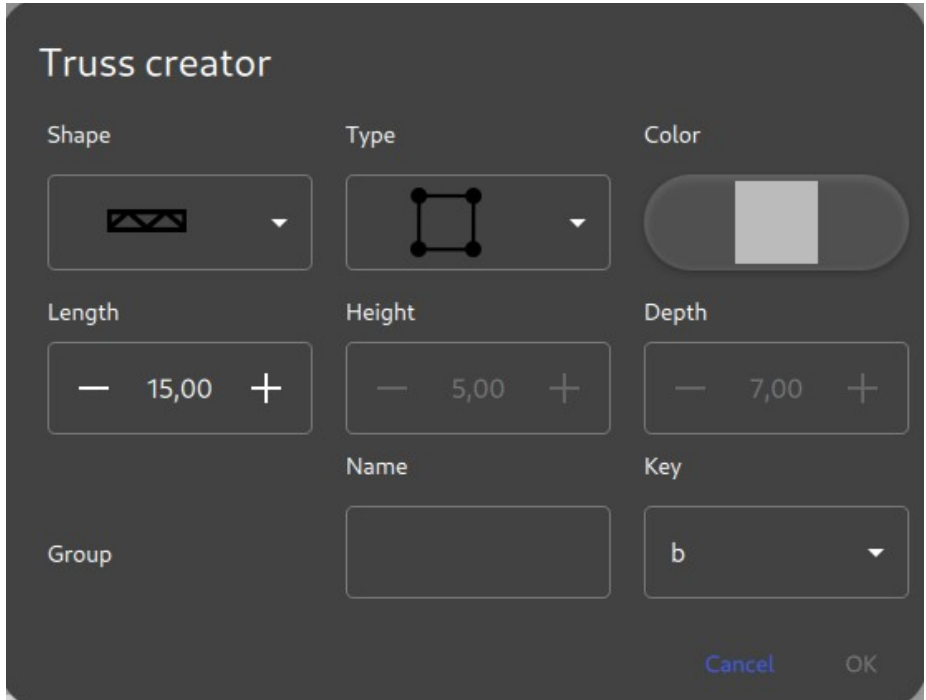
Establece la repetición de la textura en el eje X.

Campo numérico "*(Y)"

Establece la repetición de la textura en el eje Y.

Módulo “Creador de estructuras”

Genera un sistema de estructuras de truss.



Truss creator

Shape

Type

Color

Length

Height

Depth

Group

Name

Key

Cancel OK

Lista desplegable “Forma”

Selecciona la forma que se va a generar (línea, rectángulo o prisma rectangular).

Lista desplegable “Tipo”

Selecciona un truss de 3 o 4 cordones.

Botón “Color”

Selecciona el color de la estructura.

Campos numéricos “Longitud, altura, profundidad”

Ajustan las dimensiones de la estructura generada.

Campo de texto “Grupo – Nombre”

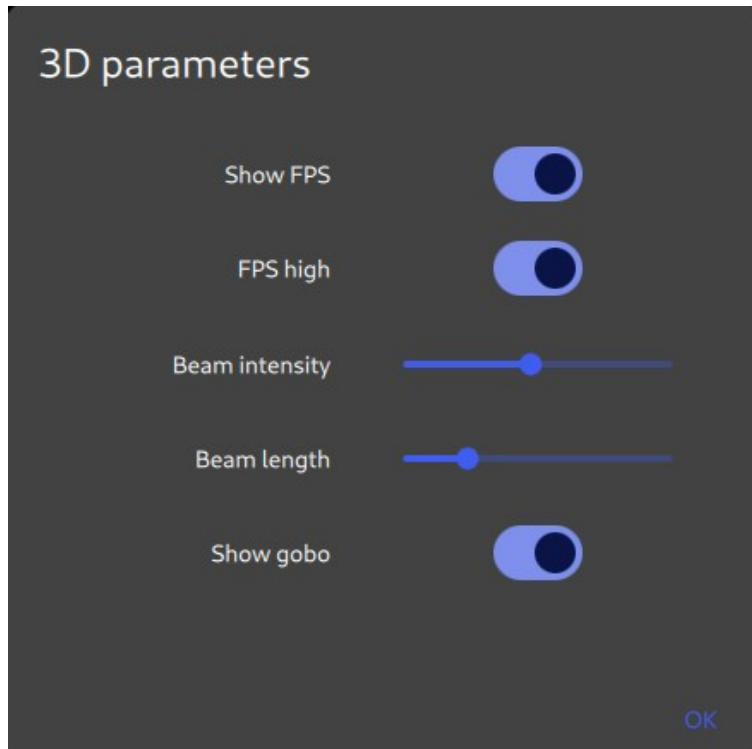
Permite introducir el nombre del grupo de la estructura.

Lista desplegable “Grupo – Tecla”

Selecciona una tecla de acceso rápido para el grupo de la estructura.

Ejemplo de creación de estructuras: [creador de estructuras](#)

Módulo “Parámetros 3D”



Interruptor “Mostrar FPS”

Muestra la frecuencia de actualización de la vista, en fotogramas por segundo, a la izquierda de la barra de título.

Deslizador “Intensidad de los haces”

Ajusta la intensidad de los haces de luz de los aparatos DMX.

Deslizador “Longitud de los haces”

Ajusta la longitud de los haces de luz de los aparatos DMX.

Interruptor “Mostrar gobos”

Muestra los gobos de los aparatos DMX.

Módulo “Ajustes de red”

Campo de texto “Dirección IP”

Permite introducir la dirección IP del sistema en el que se ejecuta el programa principal.
(127.0.0.1 por defecto, cuando ambos programas se ejecutan en el mismo sistema.)

Campo de texto “Puerto TCP”

Permite introducir el puerto TCP para comunicarse con el programa principal.
(7348 por defecto)

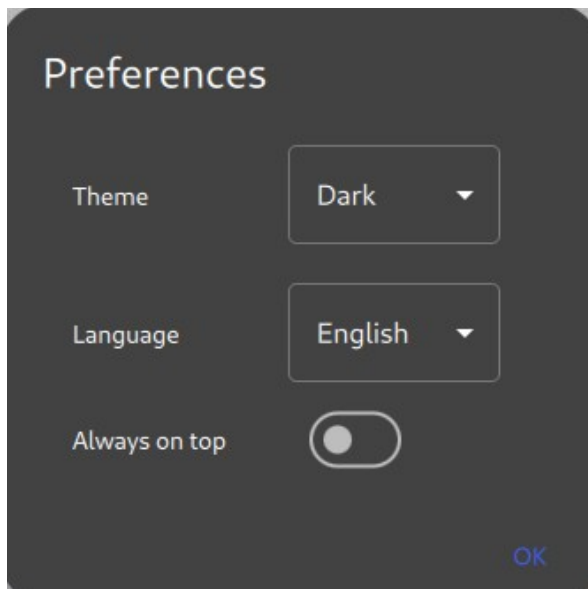
Campo de texto “Puerto UDP”

Permite introducir el puerto UDP para comunicarse con el programa principal.
(7347 por defecto)

Botón “Restablecer”

Restablece los valores predeterminados de estos parámetros.

Módulo “Preferencias”



Lista desplegable “Tema”

“Oscuro” selecciona el tema oscuro.

“Claro” selecciona el tema claro.

“Sistema” utiliza el tema del sistema.

Lista desplegable “Idioma”

Establece el idioma del programa.

Interruptor “Siempre en primer plano”

Mantiene la ventana del programa por encima de las demás ventanas del sistema.

Módulo “Captura de pantalla”

Hace una captura de la ventana del programa y la guarda en la carpeta “Imágenes” del sistema.

Módulo “Acerca de”

Primera fila

Número de caras de la vista 3D.

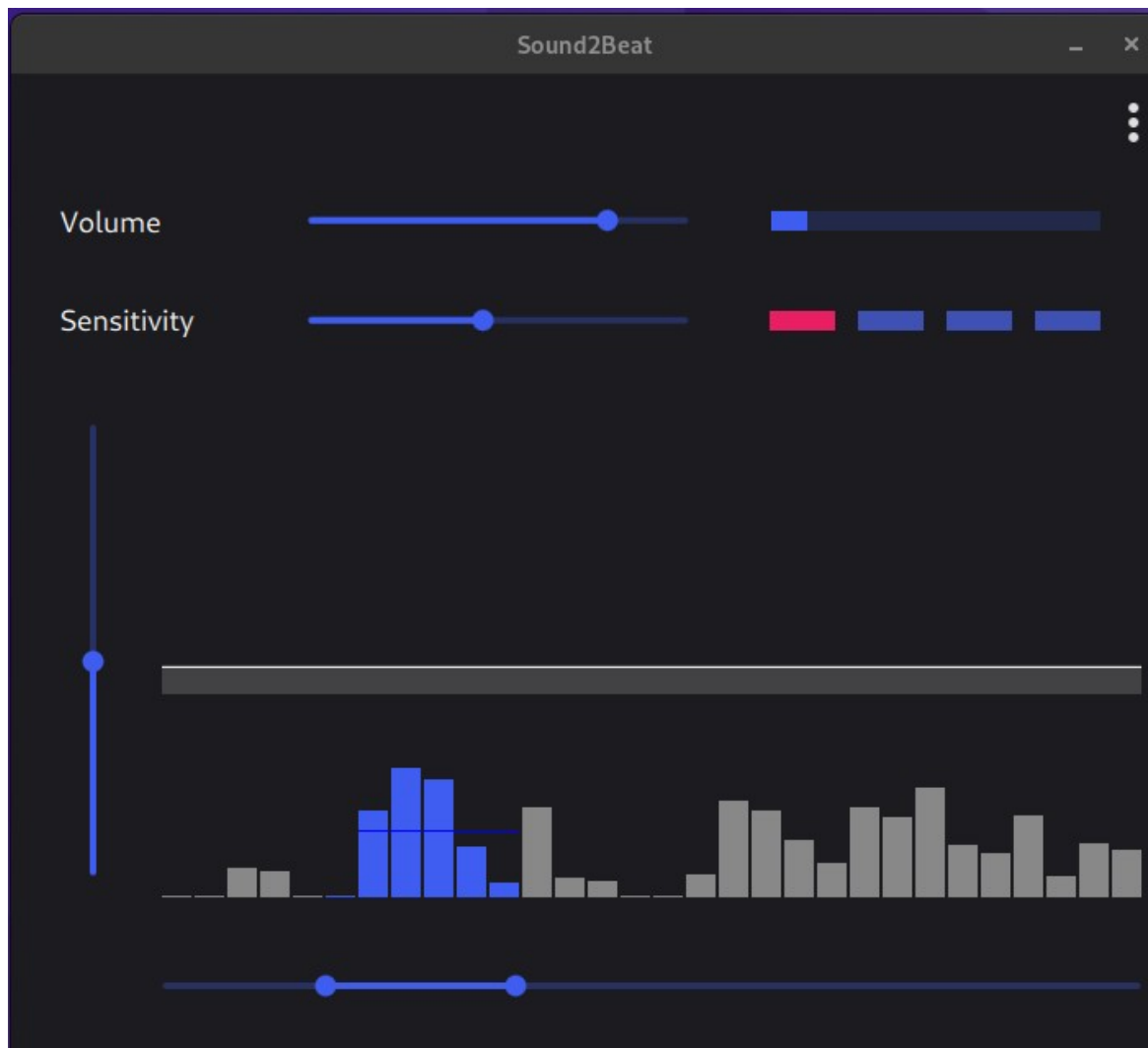
Segunda fila

Versión del software.

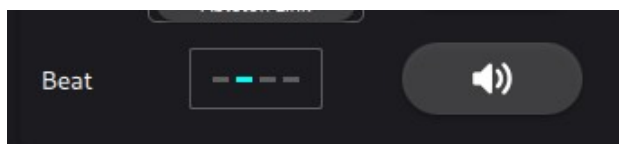
Tercera fila

Tecnología de API 3D utilizada.

Sound2Beat



Este programa analiza el sonido que sale del ordenador y envía los beats al módulo "Boards" del programa principal. Cuando el programa principal recibe beats de Sound2Beat, muestra el icono de un altavoz en el botón "Beat".



Deslizador "Volumen"

Ajusta el nivel de la entrada de audio.

Barra "Volumen"

Muestra el nivel de la entrada de audio.

Deslizador "Sensibilidad"

Ajusta el nivel necesario para detectar el siguiente beat.

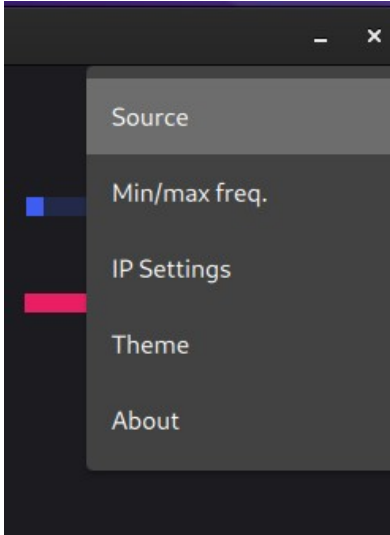
Cuatro LED

Muestran los beats transmitidos.

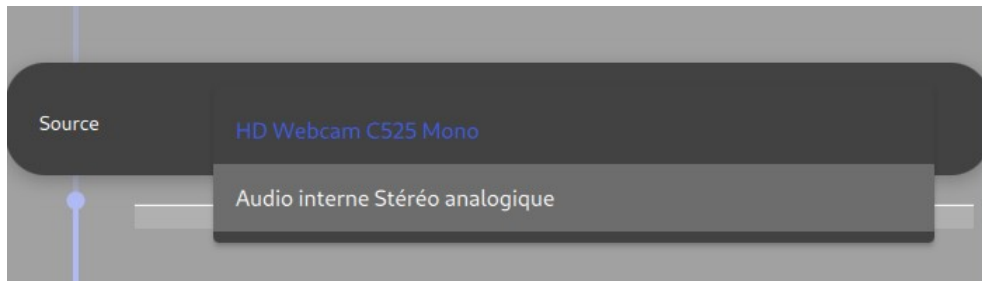
Deslizador vertical
Ajusta el umbral de activación.

Deslizador de dos controles
Establece el intervalo de frecuencias para detectar el beat.

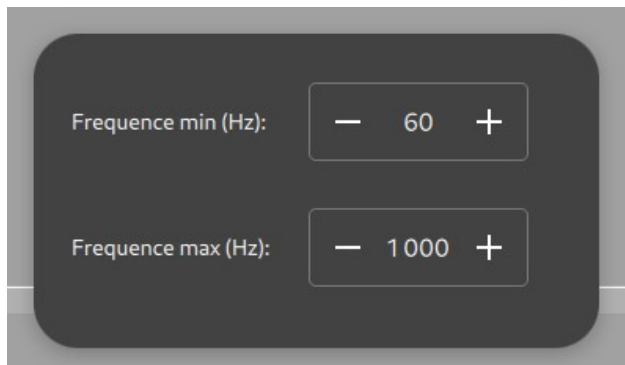
Menú “Tres puntos”



Menú “Fuente”
Selecciona la fuente de entrada de audio.



Menú “Frecuencia mín./máx.”
Ajusta las frecuencias mínima y máxima del gráfico de barras.



Menú “Ajustes IP”

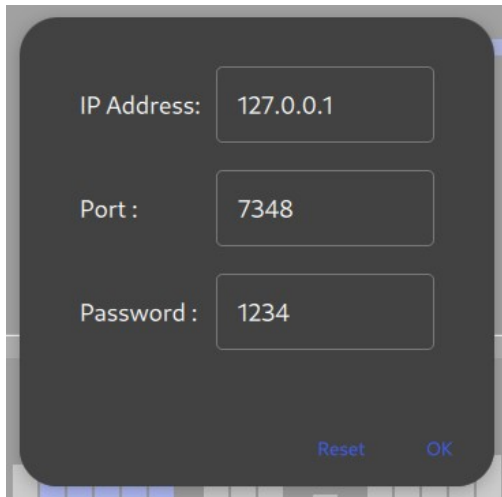
Establece la dirección IP y el puerto del programa principal.

Utiliza la dirección IP “127.0.0.1” cuando ambos programas se ejecuten en el mismo ordenador.

El puerto “7348” es el predeterminado: no lo cambies si no es necesario.

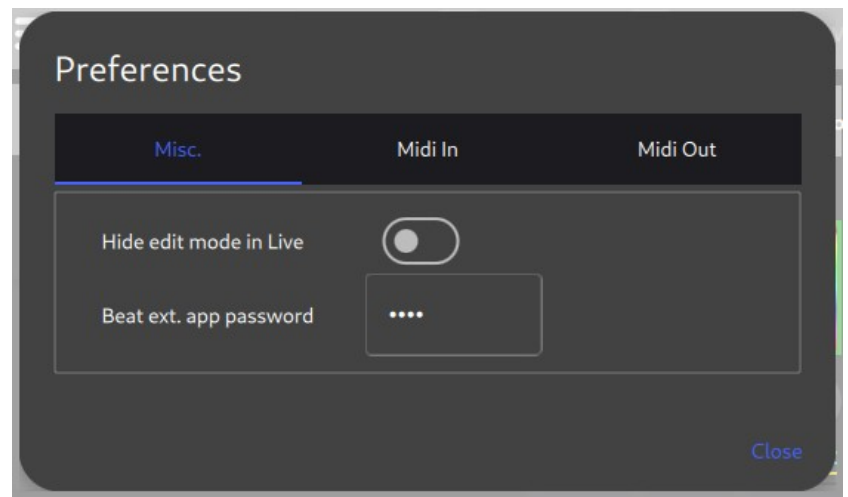
La contraseña debe coincidir con la del programa principal (módulo “Preferencias”).

Sound2Beat



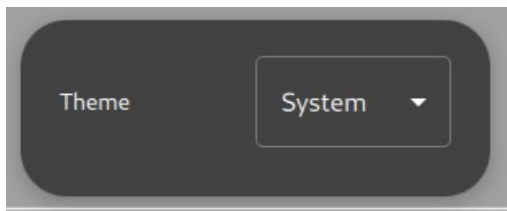
A dark-themed dialog box titled "Sound2Beat". It contains three input fields: "IP Address:" with the value "127.0.0.1", "Port:" with the value "7348", and "Password:" with the value "1234". At the bottom right, there are two buttons: "Reset" and "OK".

programa principal



A dark-themed "Preferences" dialog box for the "programa principal". It has three tabs: "Misc.", "Midi In", and "Midi Out", with "Misc." selected. The "Misc." tab contains two settings: "Hide edit mode in Live" with a toggle switch that is currently off, and "Beat ext. app password" with a password input field showing four dots. At the bottom right, there is a "Close" button.

Menú “Tema”



A dark-themed menu titled "Theme". It features a dropdown menu currently showing "System" with a downward arrow icon.

“Oscuro” selecciona el tema oscuro.

“Claro” selecciona el tema claro.

“Sistema” utiliza el tema del sistema.

Fecha: 23 de octubre de 2026