

Guía del Usuario

Primeros pasos con FreeStyler Dmx

Luego de ejecutar la instalación abrimos nuestro Software.

Recordemos que aquellos usuarios que quieran darle un uso al Magic View 3D, debieron previamente tildarlo en la instalación del Software. Llevara seguro unos minutos mas debido a que hay que descargarlo de la red.

¡Recuerde tener la interface conectada y con sus drivers correctamente instalados!

Una vez instalado, ejecutamos y en pantalla nos aparecera un Screen asi:

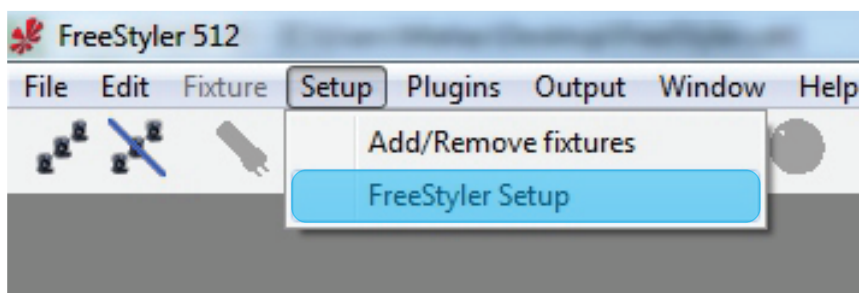


FreeStyler estara comenzando a correr en pocos segundos.

Configuración del Controlador

Puesta a punto con FreeStyler DMX

Una vez ya dentro del Software nos dirigimos a Setup.

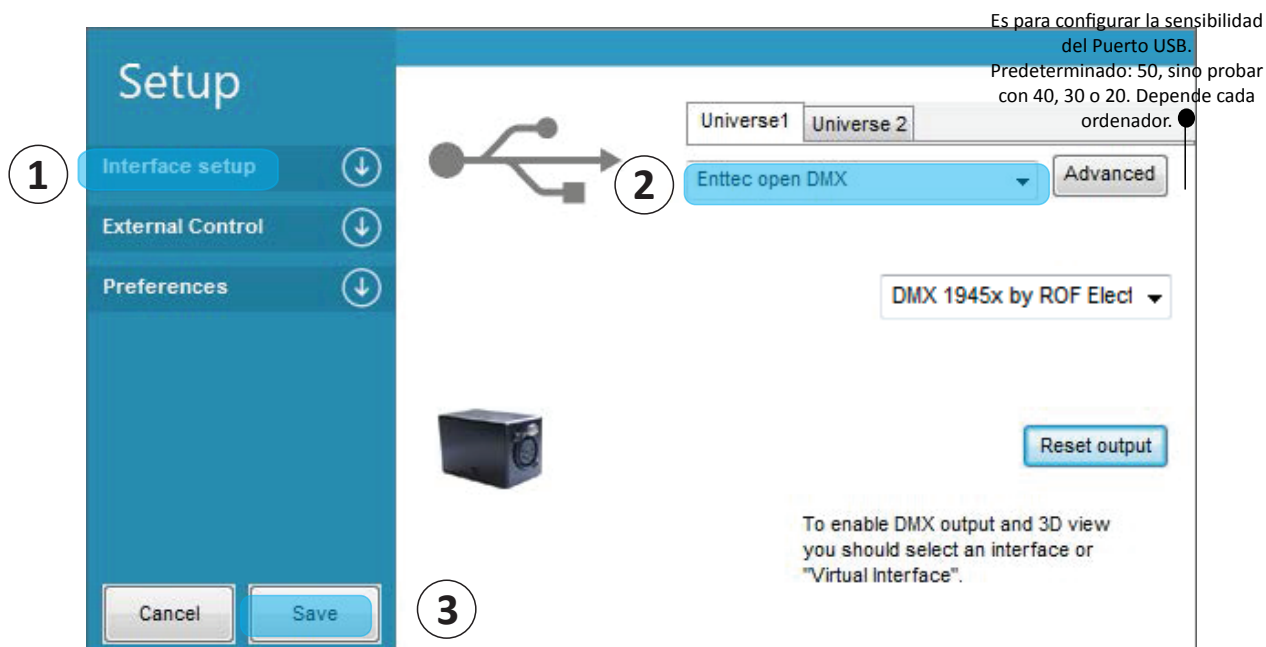


Damos un Clic, y estaremos trabajando entonces sobre la misma pantalla que aparece en la siguiente imagen. Hacemos un reconocimiento rápido de lo que tenemos en pantalla.

Controlador

Configuramos a FreeStyler para lograr una perfecta comunicación con nuestro dispositivo.

Nota: Asi es como seleccionamos "DMX 1945 by ROF Electronics"



Seguimos entonces los pasos tal cual tenemos en nuestra imagen.

1 - Seleccionamos controlador

2 - Desplegamos el listado de Interfaces. Le otorgamos la selección a DMX**1945x** by ROF Electronics

3 - Ponemos "Save" (Guardar).

4 - Cerramos FreeStyler, conectamos la Interface, volvemos a abrirlo y ya tendríamos entonces que estar conectados.

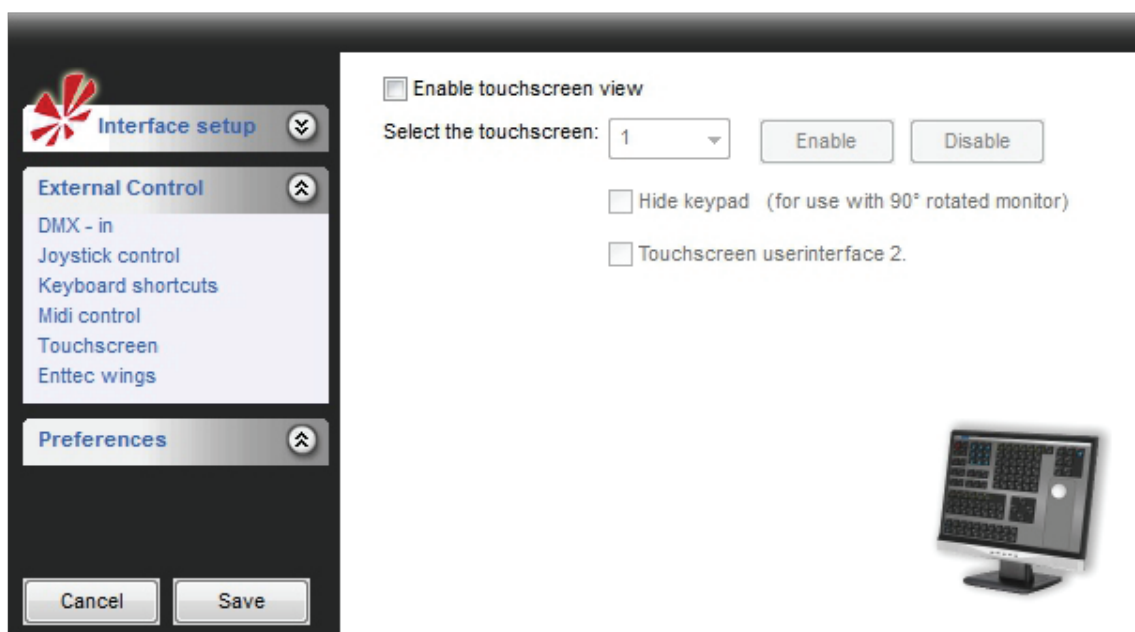
Controladores Externos

En la pestaña que esta abajo encontramos entonces "Controladores Externos".

Esta sección nos permitira poder configurar algunos periféricos para poder usar nuestro Software de manera mas sencilla o rápida.

Como es asi, añadir algun controlador MIDI, activar el comando de Control por Tacto, involucrar algun Joystick USB para tener acceso a los controles mas usados, etc.

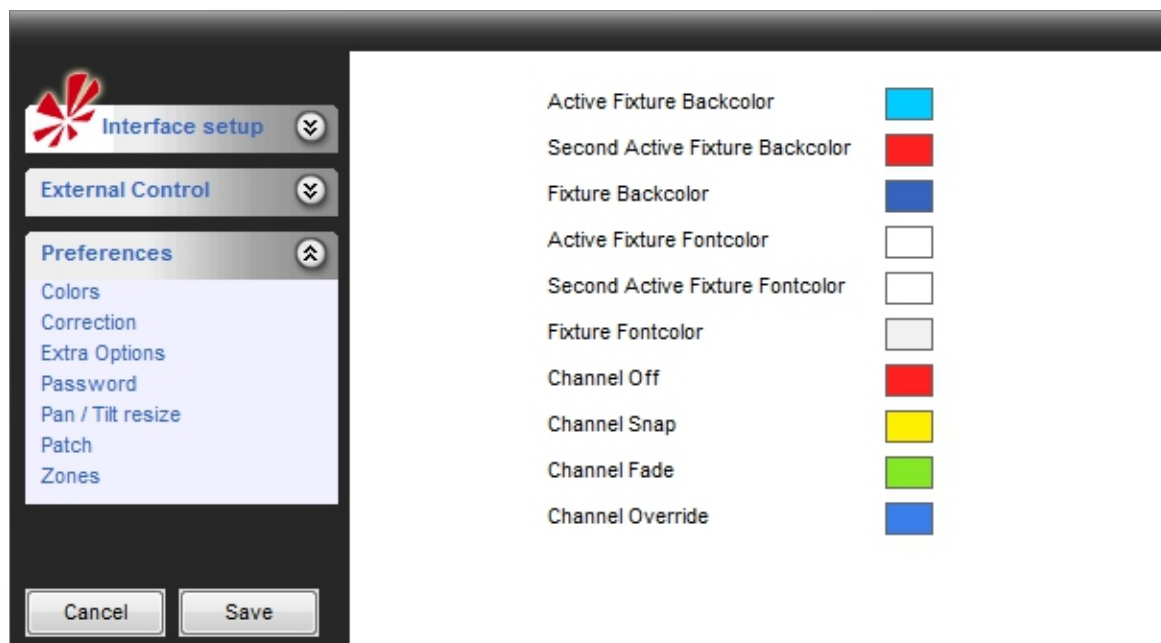
Para cualquier modificación que usted quiera hacer, ya sea como por ejemplo el comando mas usado, el de incorporar alguna plataforma MIDI para tener acceso a los programas y escenas entre otros, dale un Clic en Save para que la configuración quede preestablecida.



Preferencias

En la ultima pestaña tendremos acceso a las principales configuraciones que refieren a la apariencia del Software, como ser los colores, fondo de trabajo, seguridad en caso que deseemos poner una contraseña, sensibilidad de los comandos y corrección del Pan/Tilt.

Para cualquier modificación que hagamos, damos un Clic en Save.

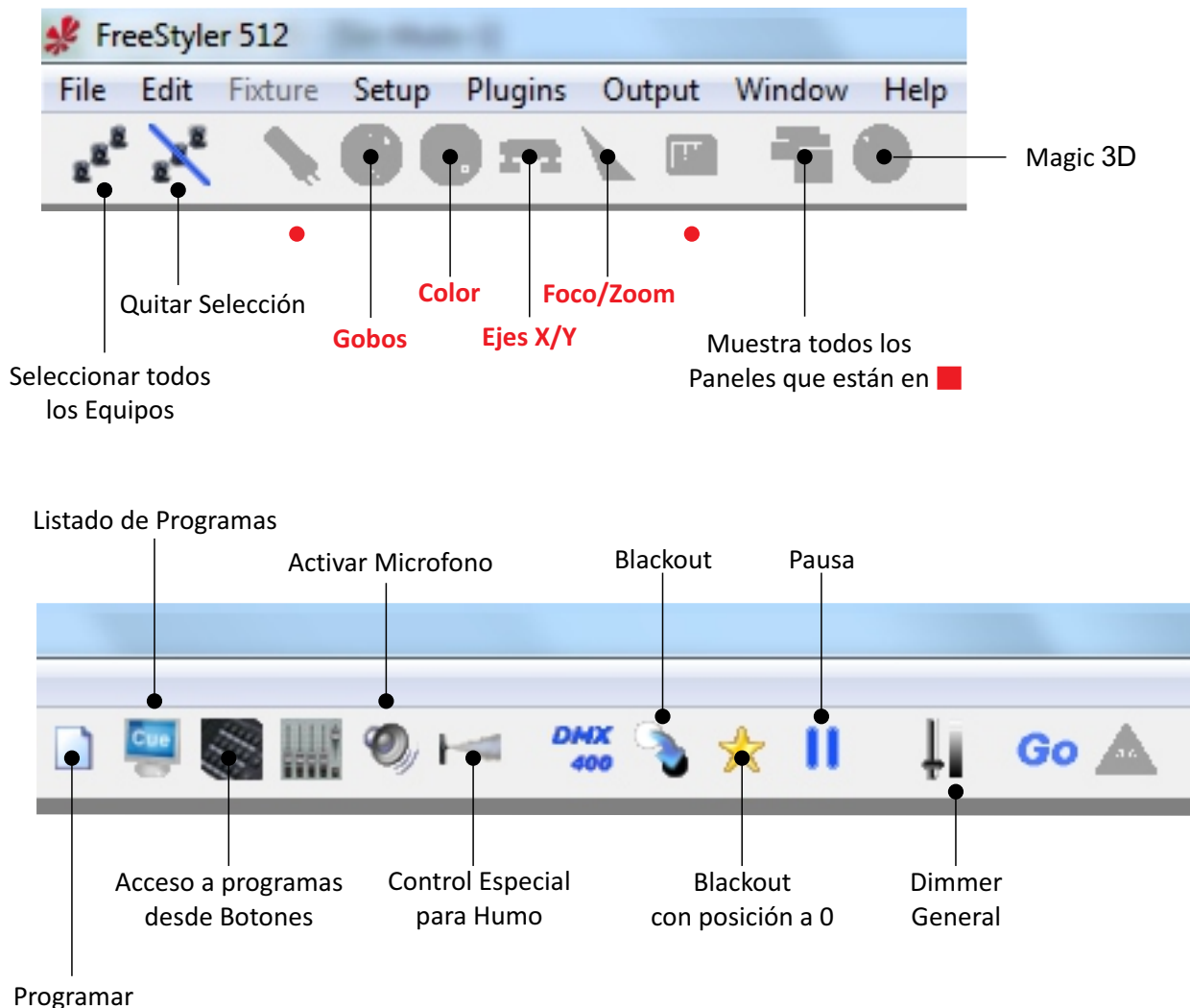


Aspectos Esenciales

Estudiaremos todas las herramientas de nuestro directorio.

A simple vista al iniciar nuestro Software nos encontramos con una barra de menu en el lado superior. Todos esos comandos son los que utilizaremos de aquí en mas para desplazarnos por FreeStyler. Ya sea poder operar en vivo o programar.

Le damos un vistazo:



Añadir uno o mas equipos a FreeStyler

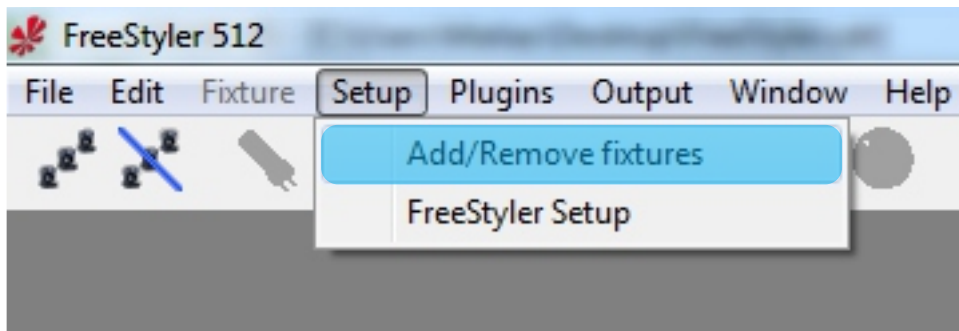
Para poder operar necesitamos añadir equipos al directorio principal.

Para poder trabajar en FreeStyler primero tenemos que entender la metodología de trabajo que el Software tiene.

Actualmente ya conocemos entonces, como configurar tu interface (Classic o Pro), estudiamos juntos ya los comandos principales, lo que resta ahora es poner en practica y ver realmente de que es capaz esta poderosa interface.

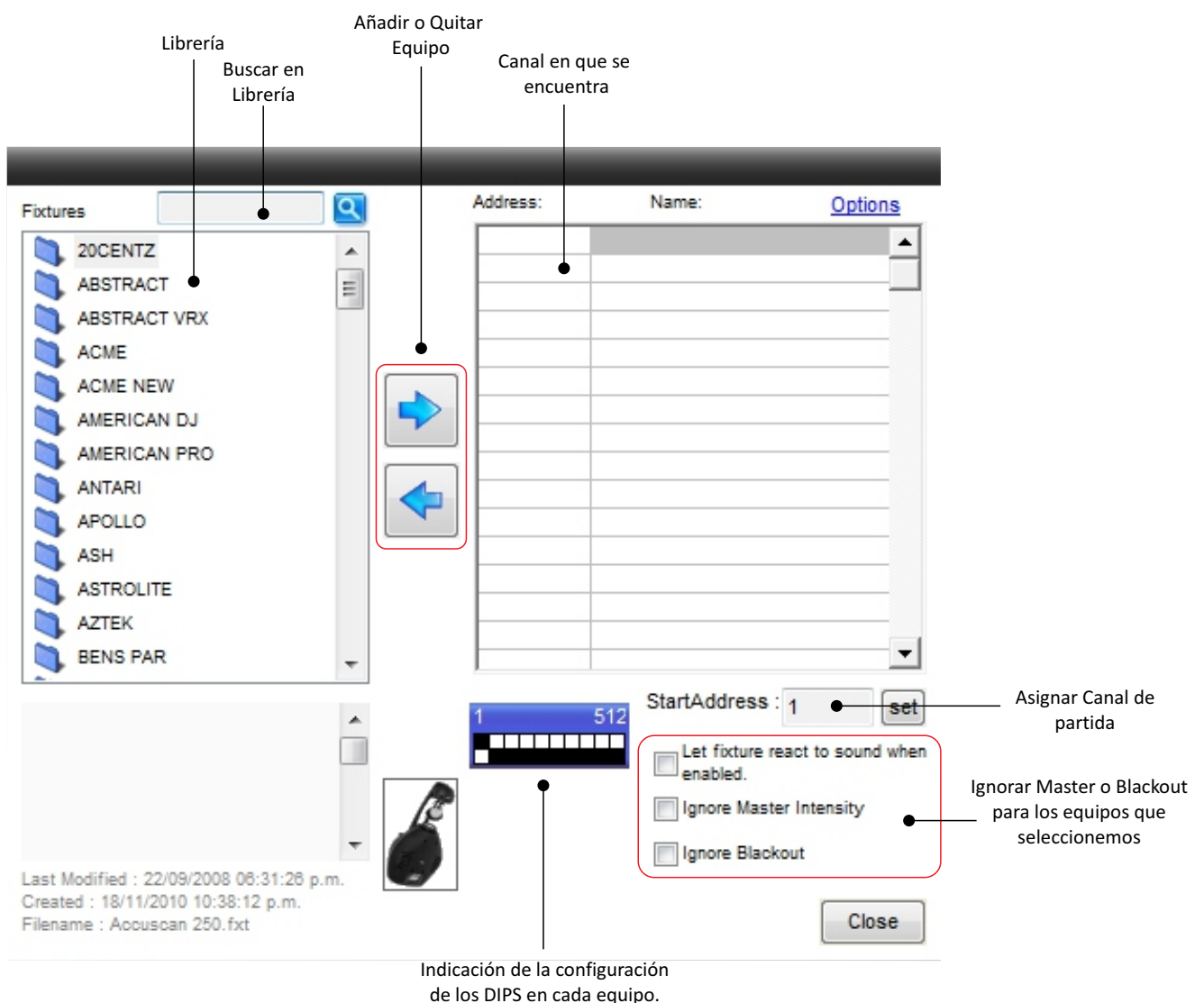
Antes de comenzar tenemos que entender que para poder controlar un equipo, ya sea una Spot LED, Scan, Cabezal Movil, Pack Dimmer, Flash, tubo de Led, Maquina de Humo, Laser, etc. Tenemos que añadirlo a nuestro directorio de trabajo.

Entonces le damos un vistazo a esto mismo:



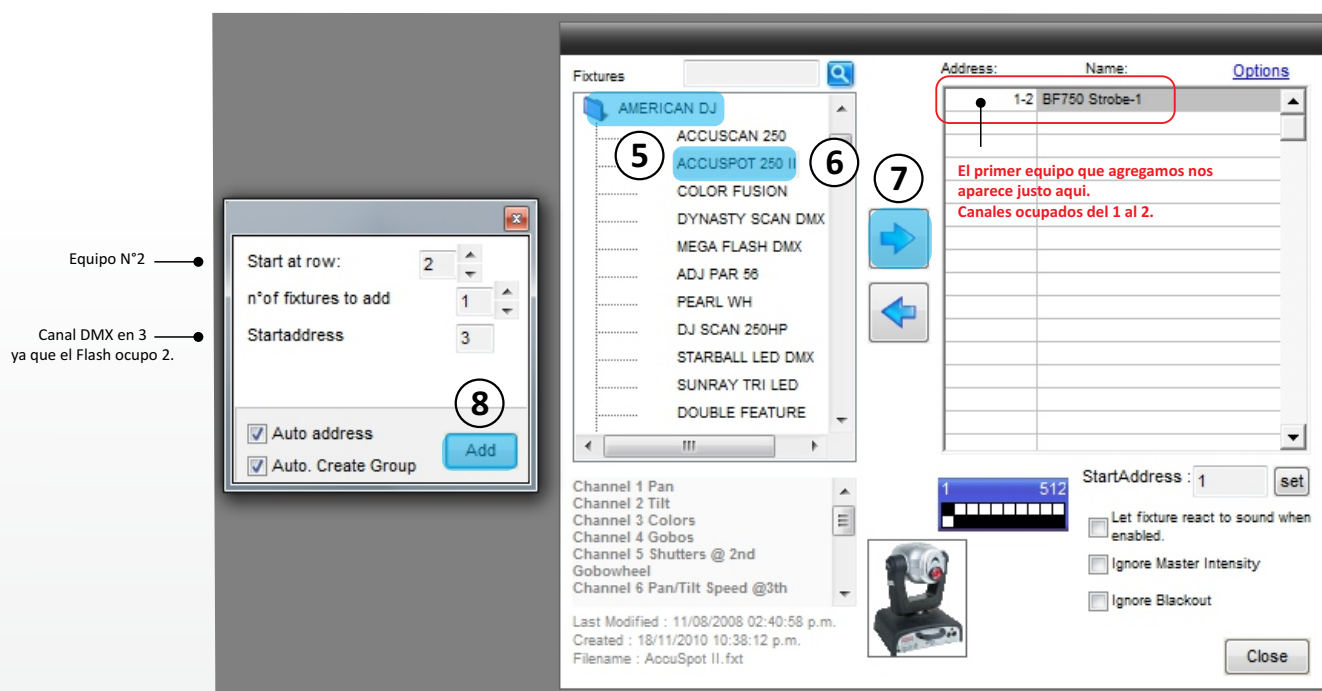
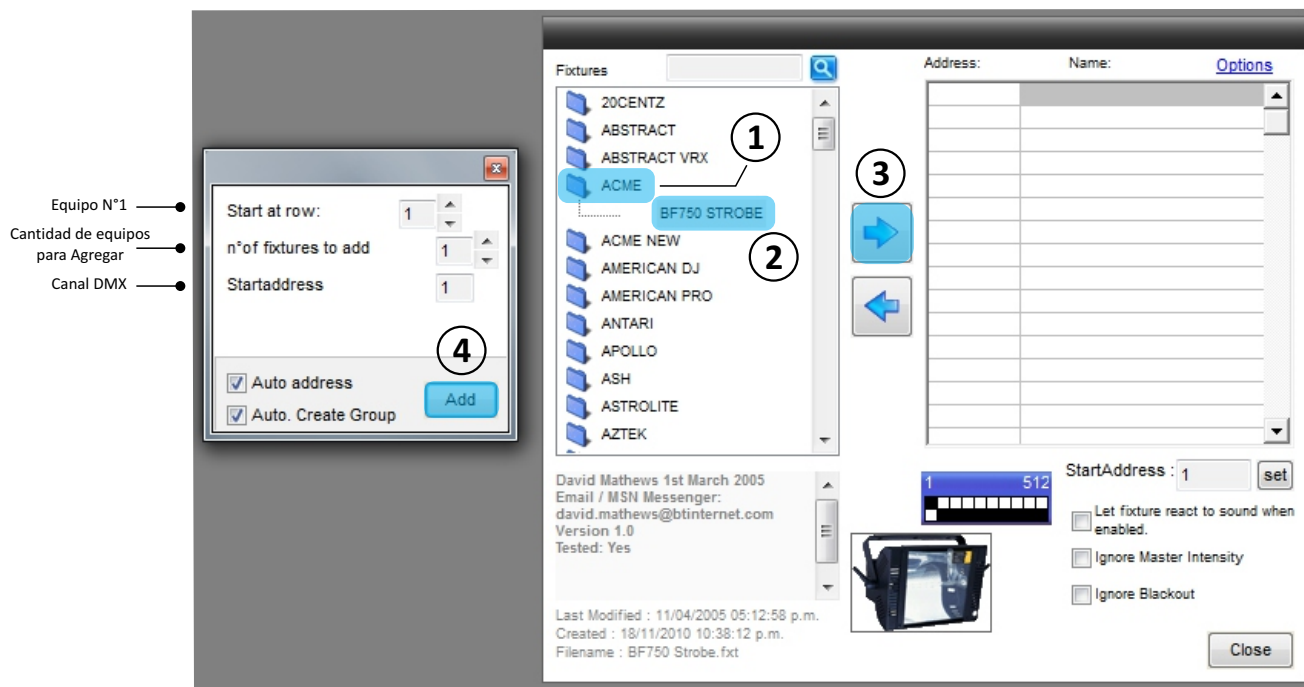
Directamente seremos dirigidos a una pantalla como esta.

Miremos bien las descripciones de cada comando ya que las usaremos siempre para añadir un nuevo equipo. Y no solo para añadir, sino para modificar direcciones, superponer o quitar.



Añadimos dos Equipos

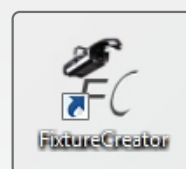
Como ejemplo vamos a añadir solo dos equipos para que se entienda la metrología.



Como notaste es muy sencillo añadir uno o mas equipos a FreeStyler.
Pero que sucede cuando **tu equipo no figura en la Librería**.

Explicamos a continuación como crear un equipo con el Fixture Creator

Creación de un
Nuevo Equipo
con FreeStyler



Primeros Pasos

Fixture Creator

Esta opción que nos brinda FreeStyler es realmente muy potente, ya que no solo nos permite poder trabajar con cualquiera de sus equipos ya añadidos previamente a la librería por defecto. Sino que nos da la posibilidad de crear nuestros propios equipos de trabajo.

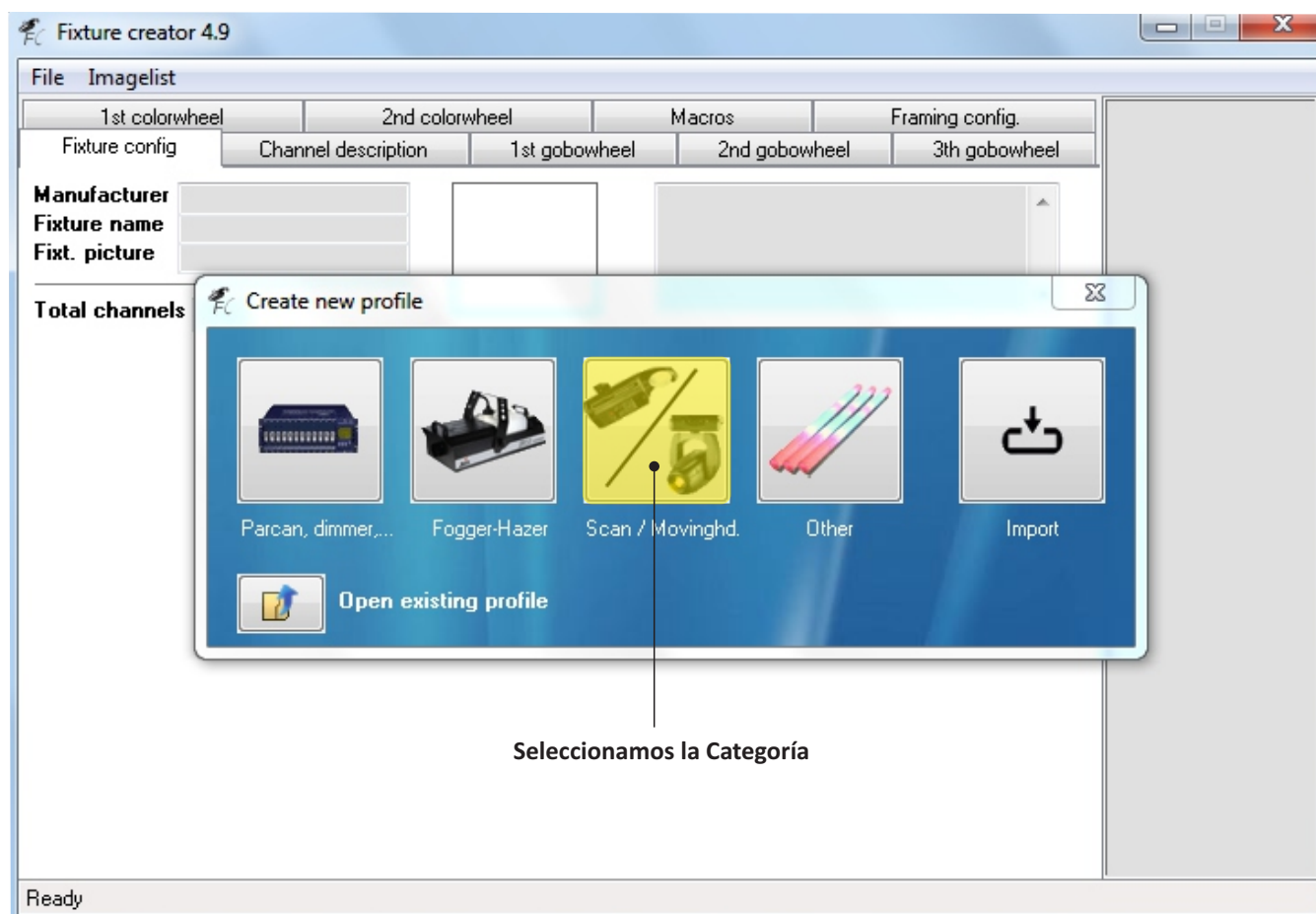
Esto es muy importante por que ya no dependemos de las actualizaciones de Software e Librerías para poder trabajar libremente. Es por eso mismo que esta guía de explicación debe comprenderse por completo para poder trabajar correctamente con el Software FreeStyler DMX.

Aspectos Esenciales y Principales Comandos

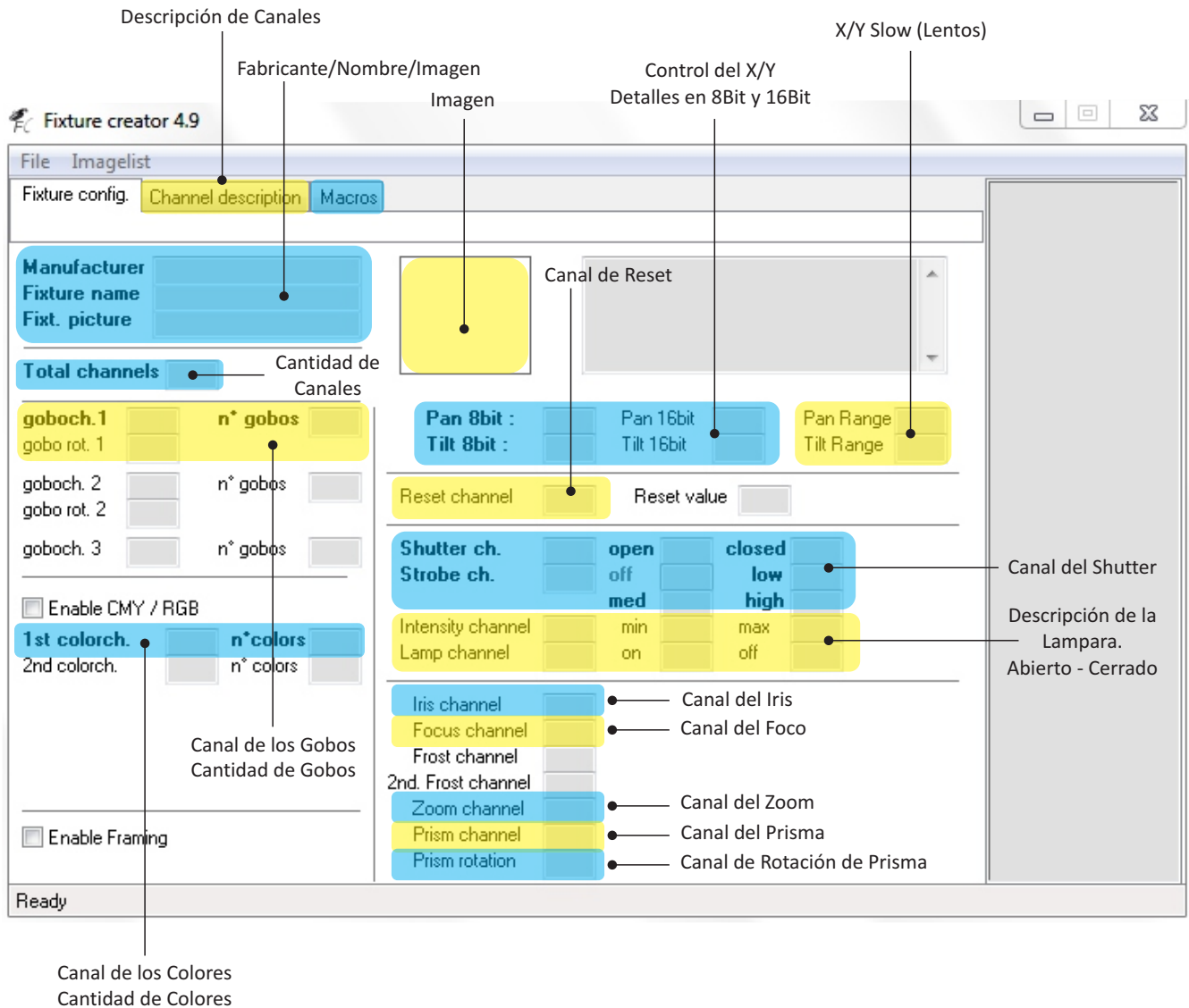
Al iniciar la aplicación del Fixture nos aparecera una pantalla como la que tenemos a continuación. Es momento ahora de seleccionar que clase de equipo vamos a crear.

En nuestro caso vamos a desarrollar la explicación para la creación de un Cabezal Móvil que sin duda es prácticamente igual para la de los Scan.

Tomamos esta categoría para desarrollar la explicación ya que es la mas compleja por la cantidad de campos que tenemos que completar y especificar.



Automáticamente nos aparecera una pantalla como la que vemos a continuación. Hacemos una breve descripción de lo que estamos viendo.

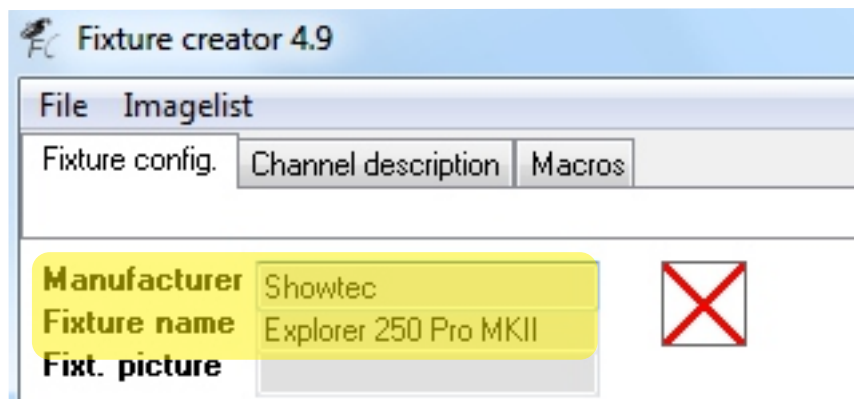


Completamos los Campos

Ahora que ya conocemos los comandos esenciales solo resta completar los espacios en blanco.

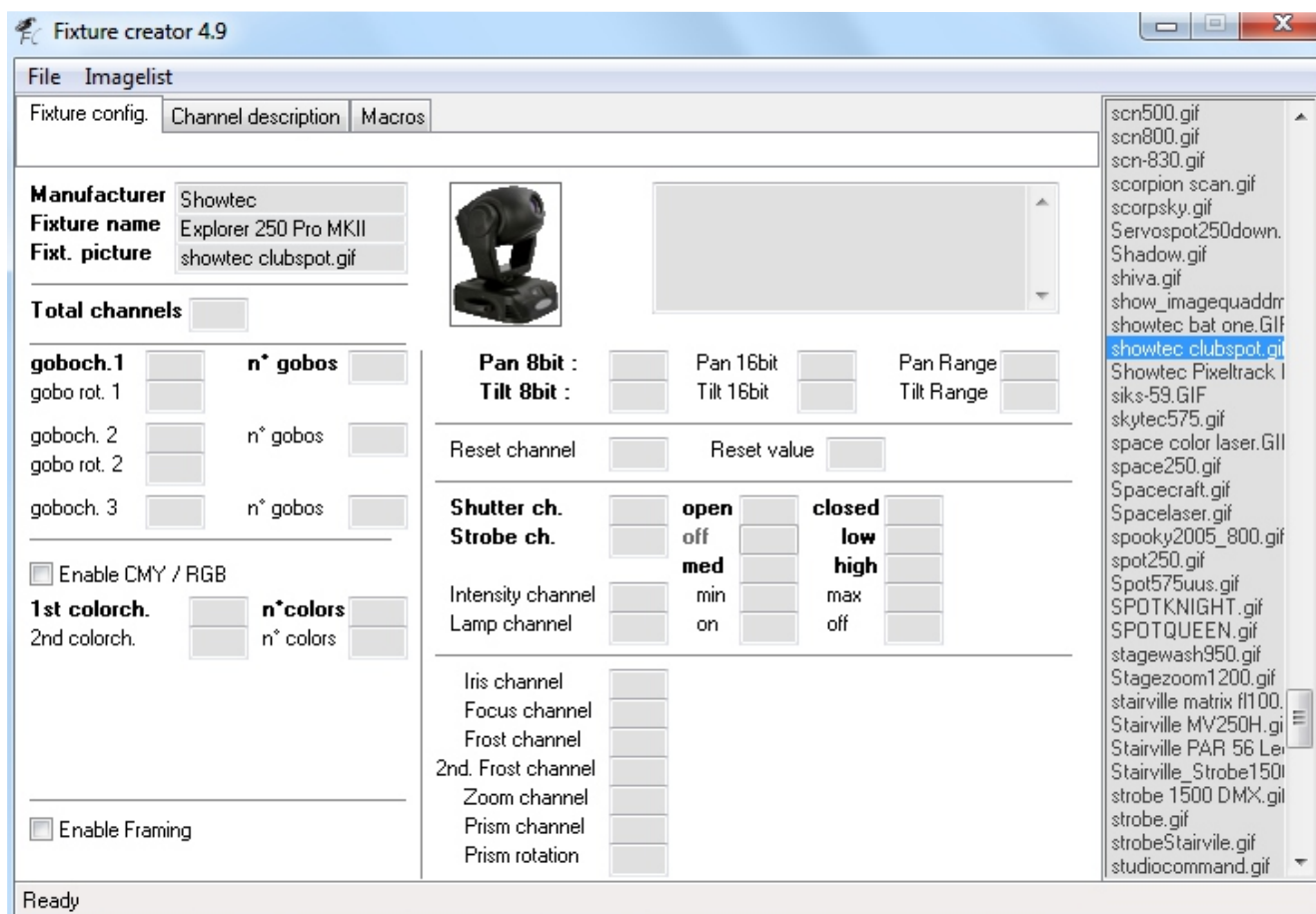
Es importante tener a mano el manual del producto que queramos crear.

En nuestro caso vamos a Crear un cabezal de la Firma Showtec, el Modelo es el Explorer 250 PRO MKII. Entonces ya que sabemos esos datos del Fabricante, completamos los primeros campos de nuestro nuevo Fixture.

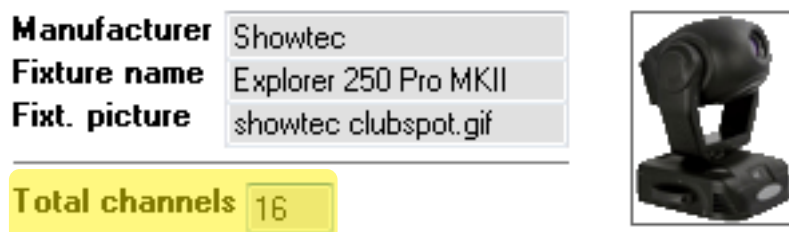


Es hora de asignarle una imagen a nuestro cabezal.

En "FIXT. PICTURE", damos un clic y se nos desplegara al costado un listado como vemos en la imagen siguiente. Buscamos ahi una imagen exacta de nuestro producto o similar en caso de no tenerla como en este caso.



Una vez entonces que ya tenemos los datos completos del Fabricante declaramos la cantidad de canales que va a tener nuestro equipo.
Nuestro Cabezal tiene 16 canales.



Como paso siguiente colocamos los canales del PAN y TILT.

Una pregunta Frecuente es muchas ves,

¿Que diferencia hay entre un pan de 8biy y el de 16bit?

Si su equipo trae detallado en manual de uso que asignara 4 canales para el movimiento de su cabezal en X e Y; 2 para el PAN (8 Bit y 16 Bit) (y dos para el Tilt (8 Bit y 16 Bit), lo que nos esta diciendo es que el fabricante nos brinda dos formas de poder mover el cabezal.

Si solo tienes un cabezal de 8 Bits, el mínimo movimiento que podras hacer en X o en Y sera de 2.2°, en cambio si tienes uno de 16 Bit podras hacer un movimiento mucho mas preciso de 1.05°.

Ahora si tu cabezal trae los dos modos ya conoces cual es la diferencia principal.

Retomando, completamos los canales X e Y.

El Explorer posee 4 canales para la operación del Movimiento.

Colocamos segun el Manual correspondiente al PAN 8/16 Bit y el TILT 8/16 Bit.



Pan 8bit : 1
 Tilt 8bit : 2

Pan 16bit 3
 Tilt 16bit 4

Pan Range
Tilt Range

Reset channel
Reset value

Completamos los valores de la lampara.

En CANAL 6 es el que controla esta tarea.

En el manual nos dice que entre 128-132 Abre y que en 234-236 Cierra. Adoptamos valores promedios y completamos.

Shutter ch.		open		closed	
Strobe ch.		off		low	
		med		high	
Intensity channel		min		max	
Lamp channel	6	on	130	off	235

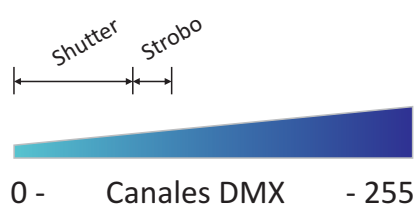
El CANAL 16 es el encargado de controlar la intensidad (Dimmer) de la lampara.

Cuando esta cerrado es 0 y cuando esta completamente abierto es 225.

Shutter ch.		open		closed	
Strobe ch.		off		low	
		med		high	
Intensity channel	16	min	0	max	255
Lamp channel	6	on	130	off	235

En el CANAL 15 notamos que en manual nos aparece que dos mismas tareas como son en este caso el Shutter y el Strobo, corresponden al mismo directorio.

Es momento de entender que esto es muy común a la hora de crear los Fixtures, muchos fabricantes adoptan esta tipología con el objetivo de comprimir canales DMX.



Completamos el cuadro:

Shutter ch.	15	open	60	closed	0
Strobe ch.	15	off		low	64
		med	80	high	95
Intensity channel	16	min	0	max	255
Lamp channel	6	on	130	off	235

Notamos también que el manual menciona: CANAL 14: Foco, CANAL 9: Prisma y CANAL 10: Rotación de Prisma.

Iris channel	
Focus channel	14
Frost channel	
2nd. Frost channel	
Zoom channel	
Prism channel	9
Prism rotation	10

Configuraremos próximamente los Colores y Gobos, que hasta ahora no mencionamos en ningún momento. Vamos a estudiar como realizar esta tarea **paso por paso** para que luego consigamos una perfecta compatibilidad con nuestro equipo.

Colores

Completamos los campos.

Nos indica que tiene 15 Colores y están alojados en el canal 7.

En nuestro manual se va a ver de esta forma:

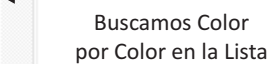


Como primera instancia vemos que en la figura no hay 15 Colores, sino que hay 18. Esto es por que no le sumamos el Color BLANCO ni tampoco los efectos de paso de colores y Rotación.

Hacer bien la cuenta antes de declarar la cantidad de Colores.

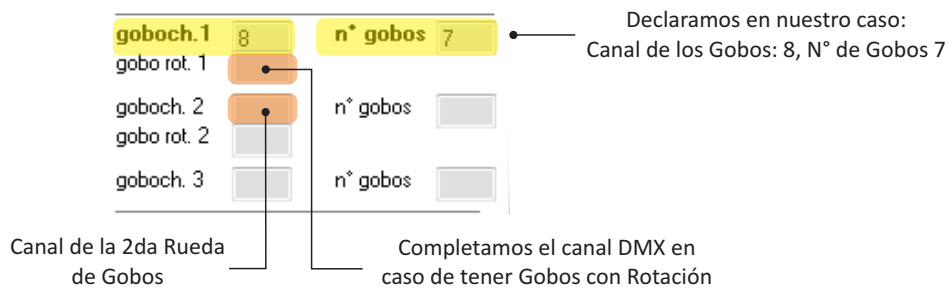
El canal de Cada Color aparece por debajo del mismo.

1

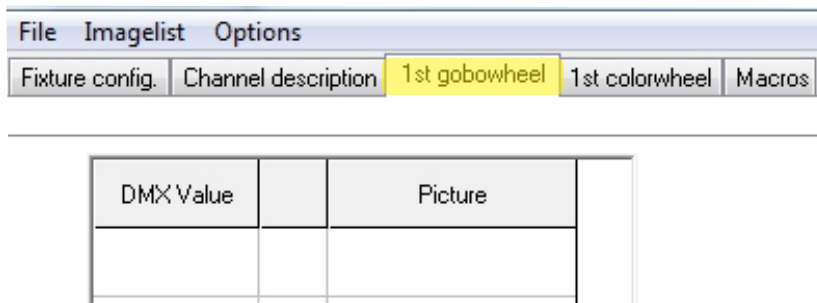


Gobos

Así como completamos los campos para la rueda de Colores, analizamos ahora los Gobos. Miremos la imagen para entender esto claramente:



Ahora que ya conocemos los campos que el Fixture nos está pidiendo, completamos los que nuestro equipo posee. Nos dirigimos a la pestaña “1st Gobowheel”. Tenemos que estar en la misma posición que muestra nuestra imagen.



Al igual que con los colores, buscamos en el listado las mismas (o similares) figuras que declara nuestro manual de usuario. Paralelamente les vamos añadiendo el canal DMX a cada uno de los Gobos.

DMX Value		Picture
0		Beam13.bmp
35		BTG10.gif
70		BTG13.gif
105		btg15.gif
140		btg2.gif
175		BTG4.gif
210		BTG6.gif

Últimos detalles

Ya estamos en la recta final, declaramos todos los campos, especificamos los colores y describimos también todos los Gobos.

Volvemos al inicio para revisar todos los campos que rellenamos. Noten que complete el CANAL 5 con el Reset, el 11 con el IRIS, 12 con el Zoom y el 13 con el Frost.

Damos una vistazo.

File Imagelist

Fixture config. Channel description 1st gobowheel 1st colorwheel Macros

Manufacturer Showtec
 Fixture name Explorer 250 Pro MKII
 Fixt. picture showtec clubspot.gif

Total channels 16

goboch. 1 8 n* gobos 7
 gobo rot. 1
 goboch. 2 n* gobos
 gobo rot. 2
 goboch. 3 n* gobos

☐ Enable CMY / RGB

1st colorch. 7 n* colors 18
 2nd colorch. n* colors

☐ Enable Framing

Pan 8bit : 1 Pan 16bit 3 Pan Range
 Tilt 8bit : 2 Tilt 16bit 4 Tilt Range

Reset channel 5 Reset value

Shutter ch. 15 open 60 closed 0
 Strobe ch. 15 off low 64
 med 80 high 95

Intensity channel 16 min 0 max 255
 Lamp channel 6 on 130 off 235

Iris channel 11
 Focus channel 14
 Frost channel 13
 2nd. Frost channel
 Zoom channel 12
 Prism channel 9
 Prism rotation 10

+fast.bmp
 +-fast.bmp
 -fast.bmp
 +med.bmp
 +-med.bmp
 -med.bmp
 +slow.bmp
 +-slow.bmp
 -slow.bmp
 0.bmp
 00001.bmp
 00002.bmp
 00003.bmp
 00004.bmp
 00005.bmp
 00006.bmp
 00007.bmp
 00008.bmp
 00009.bmp
 00010.bmp
 00011.bmp
 00012.bmp
 1.BMP
 10.bmp
 11.bmp
 12.bmp
 13.bmp
 14.bmp
 14deg.bmp
 15 kraadi.bmp
 15.bmp
 15010142.bmp
 15020115.bmp

Ready

Descripción de Canales

Antes de guardar nuestro Proyecto controlamos que la descripción de Canales sea Correcta.
 Nos dirigimos entonces a la pestaña indicada, miramos abajo la tabla que nos aparece.

Fixture config. Channel description 1st gobowheel 1st colorwheel Macros				
Channel	Description	Locate and default values		
1	Pan	127	127	Estos valores que vemos, corresponden al valor inicial que se le asignara al canal DMX.
2	Tilt	127	127	
3	Pan16bit	127	127	
4	Tilt16bit	127	127	
5		0	0	
6	Lamp	0	0	
7	Color1	0	0	
8	Gobo1	0	0	
9	Prism	0	0	
10	PrismRot.	0	0	
11	Iris	0	0	
12	Zoom	0	0	
13	Frost	0	0	
14	Focus	0	0	
15	Shutter	60	0	
16	Dimmer	255	0	

Guardar el Proyecto

Para concluir luego de todo lo que ya hicimos, nos dirigimos a:

“File” - “Save us” - “Nuestro_Nombre de equipo” - “Save”.

Luego desde FreeStyler vamos a Setup - Add and Remove Fixtures, los buscamos en el pequeño buscador y lo añadimos a nuestro directorio.

Programar

con FreeStyler

Primeros Pasos

Desarrollaremos a continuación las herramientas que usted debe emplear para poder programar.

A lo largo de esta explicación trabajaremos con dos cabezales Móviles para el Primer ejemplo y con dos Spots de led para el segundo ejemplo.

Primer Ejemplo

Aprendiendo a Programar

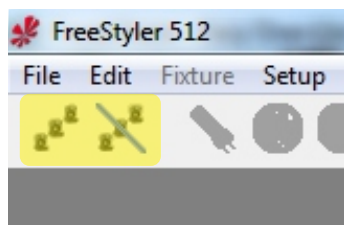
Como ya eres un usuario conocedor de FreeStyler, añade al directorio dos cabezales Móviles. Los que mas apropiados te parezcan. En este ejemplo vamos a usar los ACCU Spot de American Dj.

En la siguiente imagen exponemos como lucen en nuestro Software.



Una de las primeras herramientas que suele ser muy útil conocer son los seleccionadores. Esto nos permitira declarar ante FreeStyler si estoy usando los dos equipos al mismo tiempo o solo 1.

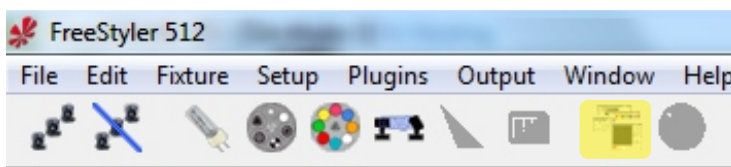
Los comandos rápidos son estos dos iconos, pero también se puede hacer con el Raton haciendo un Clic y desplazandolo sobre ellos.



Inmediatamente al seleccionar los dos Cabezales Móviles nos damos cuenta que los iconos de la barra superior izquierda se colorearon tal como vemos en la imagen.

Estos comandos son muy importantes por que los vamos a usar constantemente.

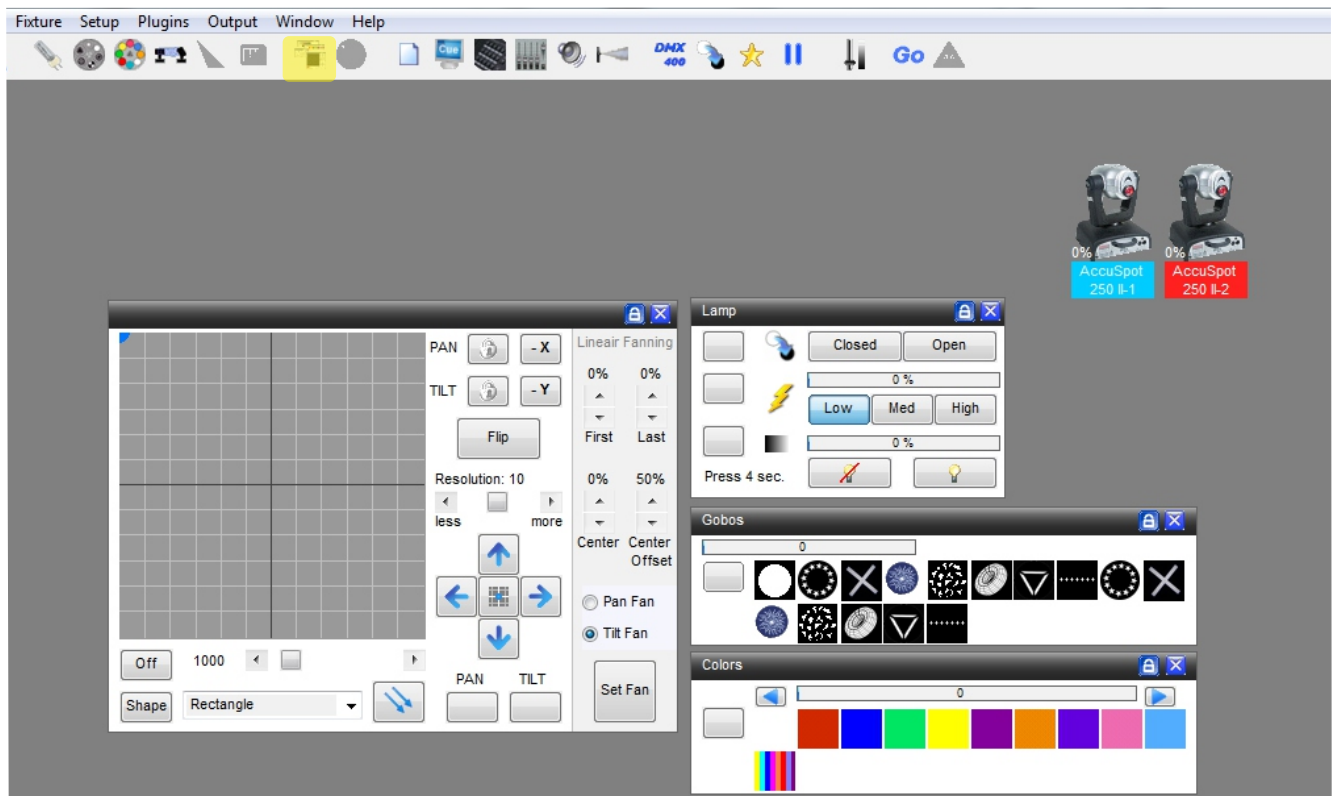
El que mas nos interesa es este que vemos prendido, ya que nos muestra todo los paneles. Hacemos un Clic.



Lo que estaremos viendo ahora sera una pantalla con este estilo.

Donde todo se ve con tan solo mirar. Los comandos de nuestro cabezal están a solo un Clic de ser activados.

Damos un vistazo a esto.



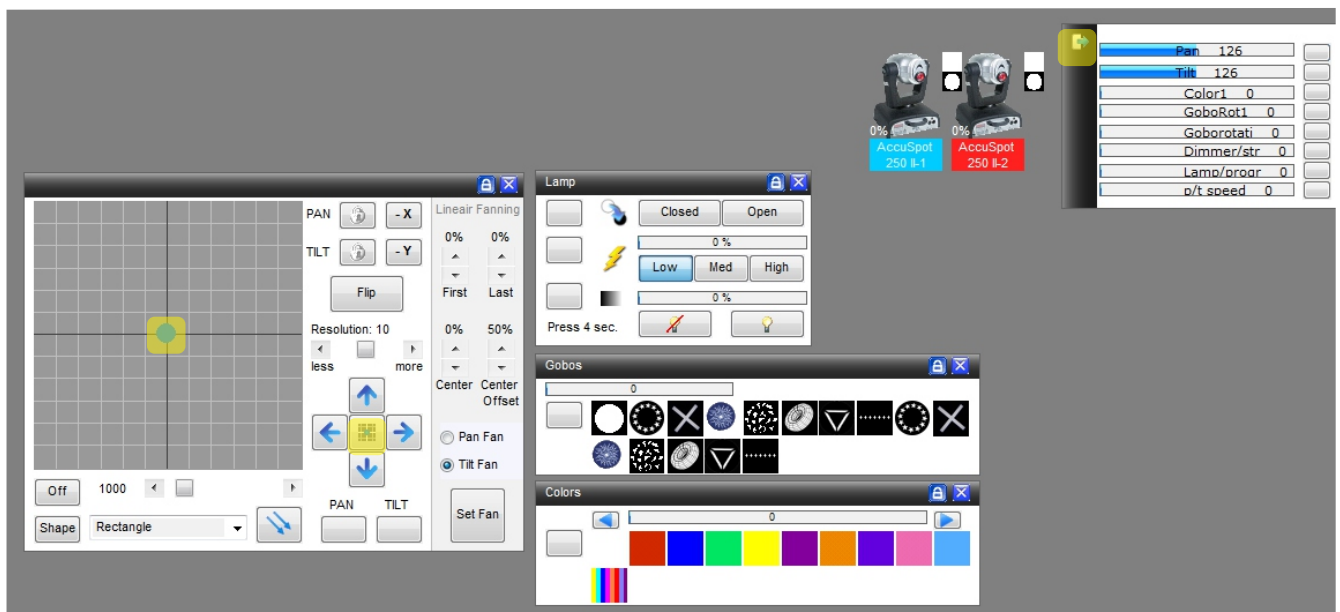
Sin duda es muy gráfico. Tenemos nuestros cabezales a simple vista, ambos seleccionados. Hay 4 ventanas en nuestro escritorio, una que nos permite movernos en XY, control de Lampara y Shutter, Colores y Gobos.

Vamos que poner nuestro cabezal en el centro.

Para eso posicionamos el círculo azul que aparece en la grilla en el centro. Veremos como aparece una nueva ventana (Arriba a la derecha) que nos sera de mucha utilidad de la hora de programar ya que nos resume en pocos renglones el estado de todos los canales.

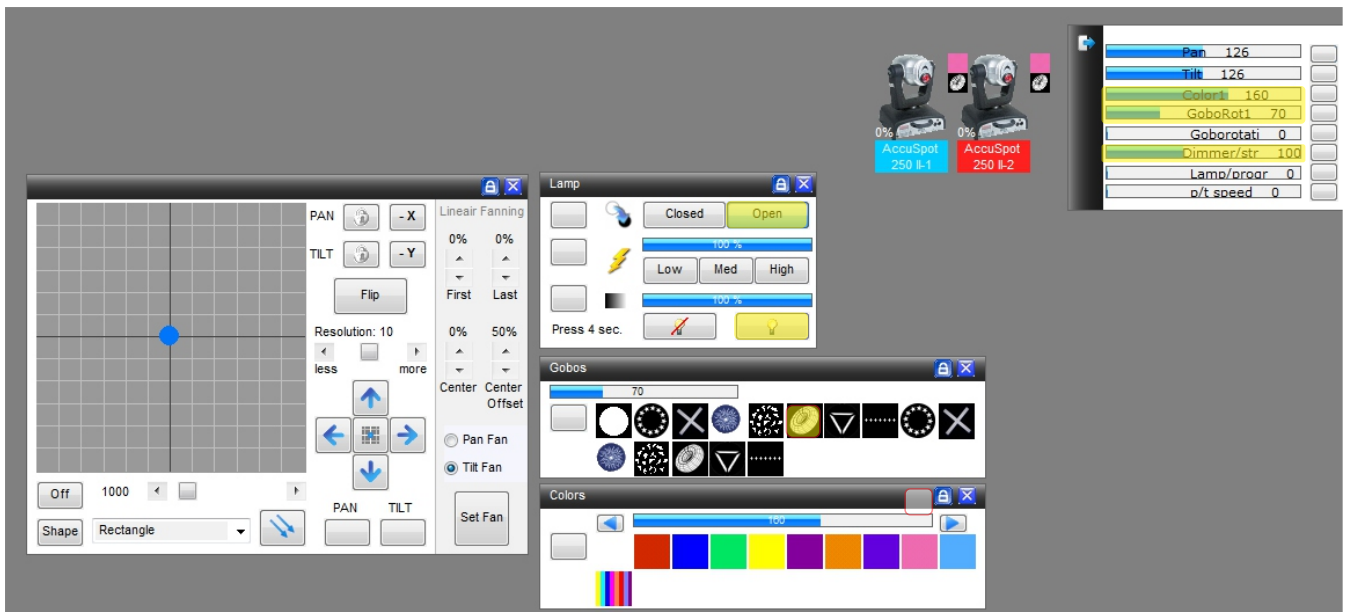
Miramos atentamente.

Aun estamos haciendo reconocimiento, no empezamos a programar hasta ahora.



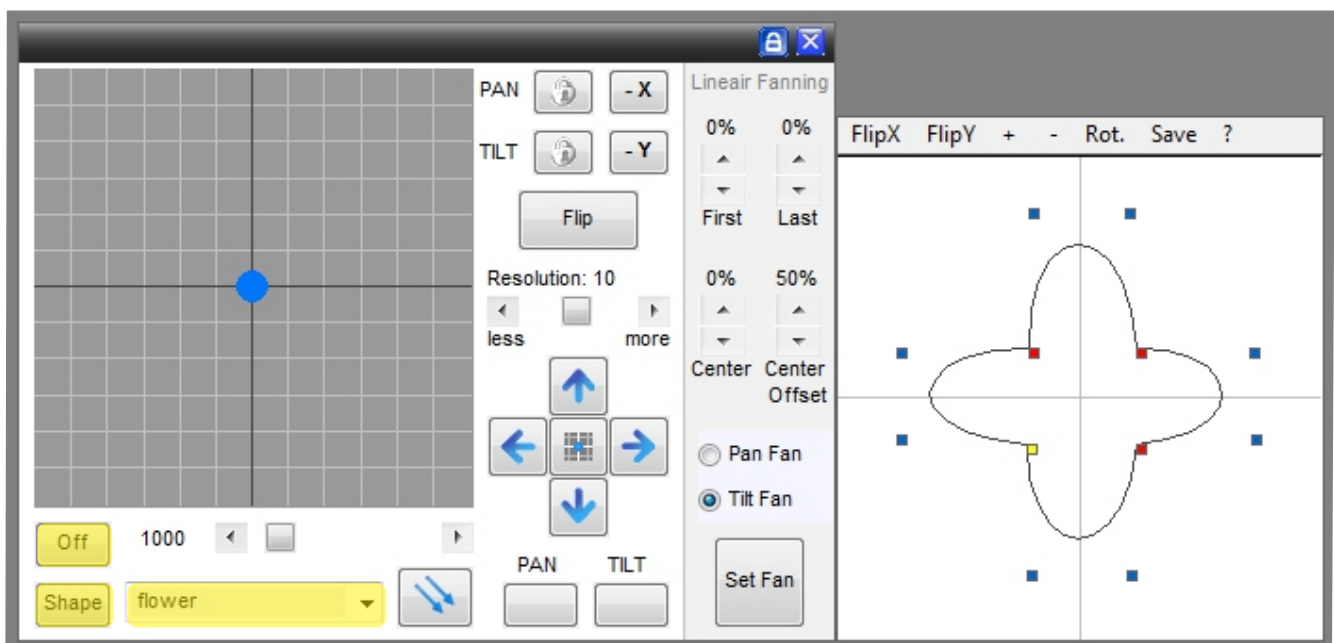
Encendemos la lampara y coloreamos dandole Clic a cualquiera de los colores.

Notemos como en la ventana de Resumen de todos los canales se van modificando los parámetros a medida que vamos activando nuevos estados.



Movimiento Automático

Una herramienta muy usada para aquellos usuarios que no necesitan programar es el AUTO MOVE. FreeStyler trae pre definido algunos movimiento editables por Nodos. En la imagen vemos una de ellas. Para activar esta opción hace falta solo un clic.

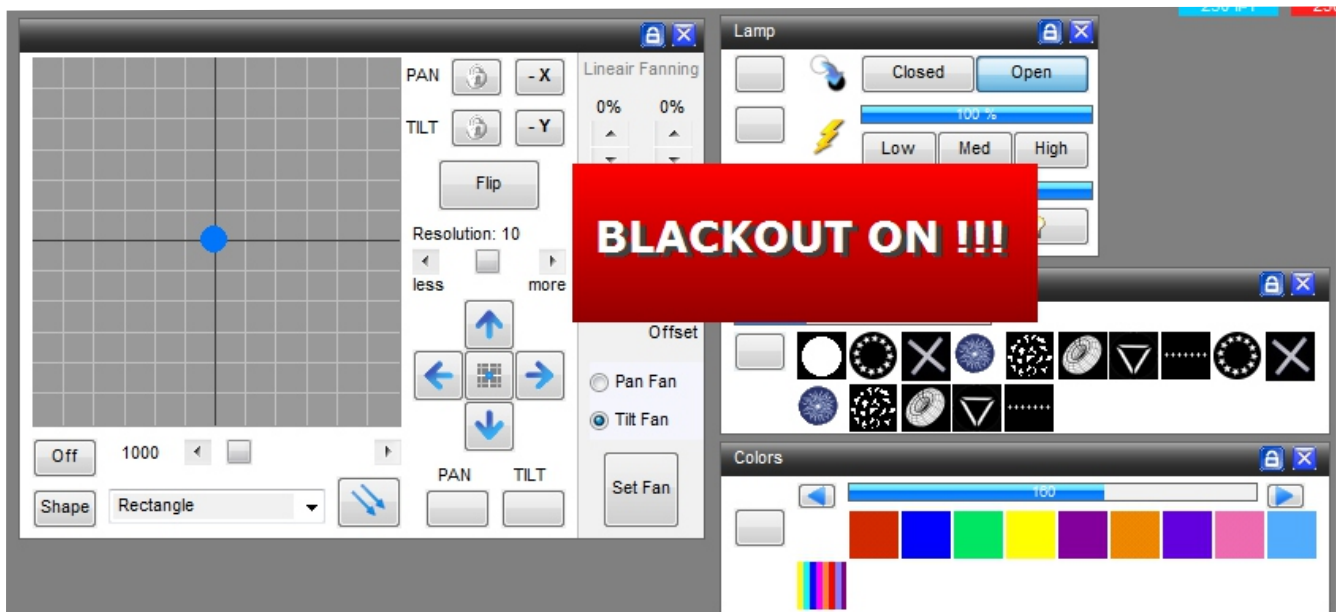


Black Out

Cuando estamos trabajando con equipos DMX suele ser muy útil cerrar el Shutter al momento de correr un programa en busca de efectos lumínicos o sencillamente por que había que crear un momento de oscuridad. Este icono es el encargado d esta tarea.

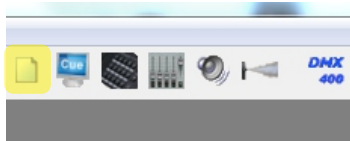


Veamos como luce en pantalla una vez aplicado.

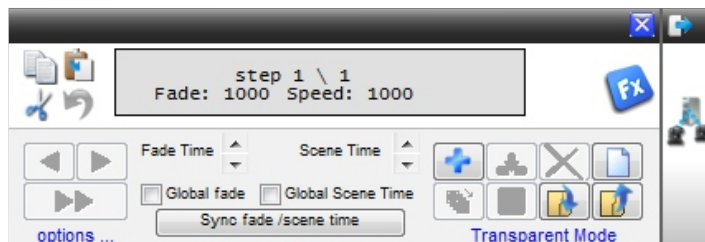


Nuestro Primer Programa

La primer herramienta que conoceremos es la que vemos resaltada en la imagen. Con ella entraremos en modo programa.



Damos un Clic y aparecera en pantalla una venta como esta:



Los comandos son muy simples y se diferencian a simple vista. Ahora un con ejemplo lo pondremos en practica.

Automáticamente al darle un Clic a la hoja en blanco vemos que nuestro resumen de canales DMX incorpora una serie de indicaciones.

Por cada boton hay 3 estados: "off", "Fade", "Snap". Estos estados nos servirán para avisarle a Freestyler que tipo de acción quiero que haga cada canal.

Si lo dejamos en **OFF** la acción que nuestro Software hará es de Nodo Punto.

Si lo dejamos en **FADE** la acción que nuestro Software hará es suavizar los movimientos. Mas claramente una interpolación.

Si lo dejamos en **SNAP** estaríamos seteando el canal en Automático. Reconoce que canales necesitan ser interpolados y cuales no.



Metodología de Programación

Vamos a crear un sencillo programa de 3 Escenas.

Para eso mantenemos siempre la ventana de Programación arriba, movemos el puntero Azul a la posición que deseamos.

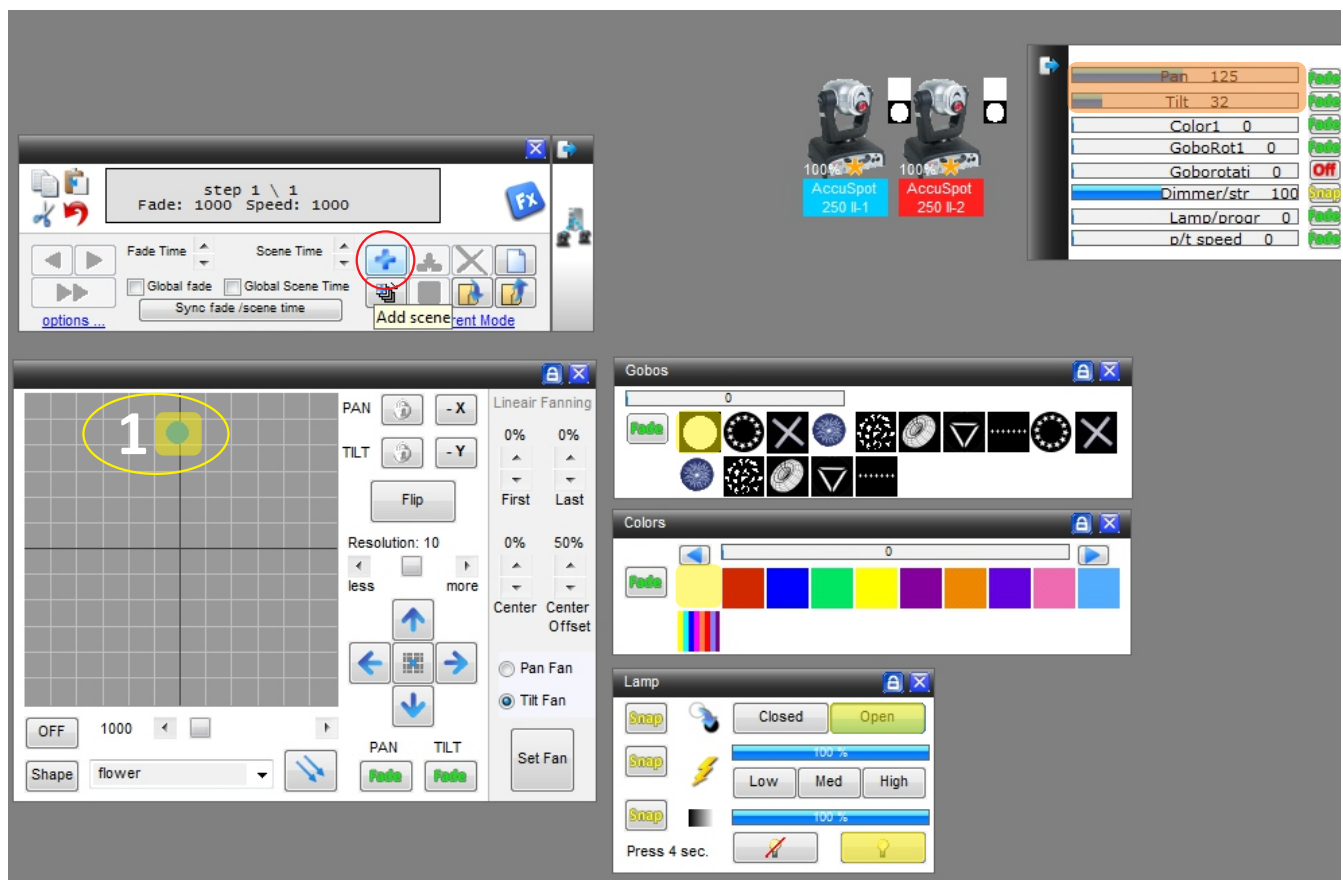
En este ejemplo usamos Color BLANCO y Gobo Abierto, pero si en su caso quieren adoptar otras figuras, adelante.

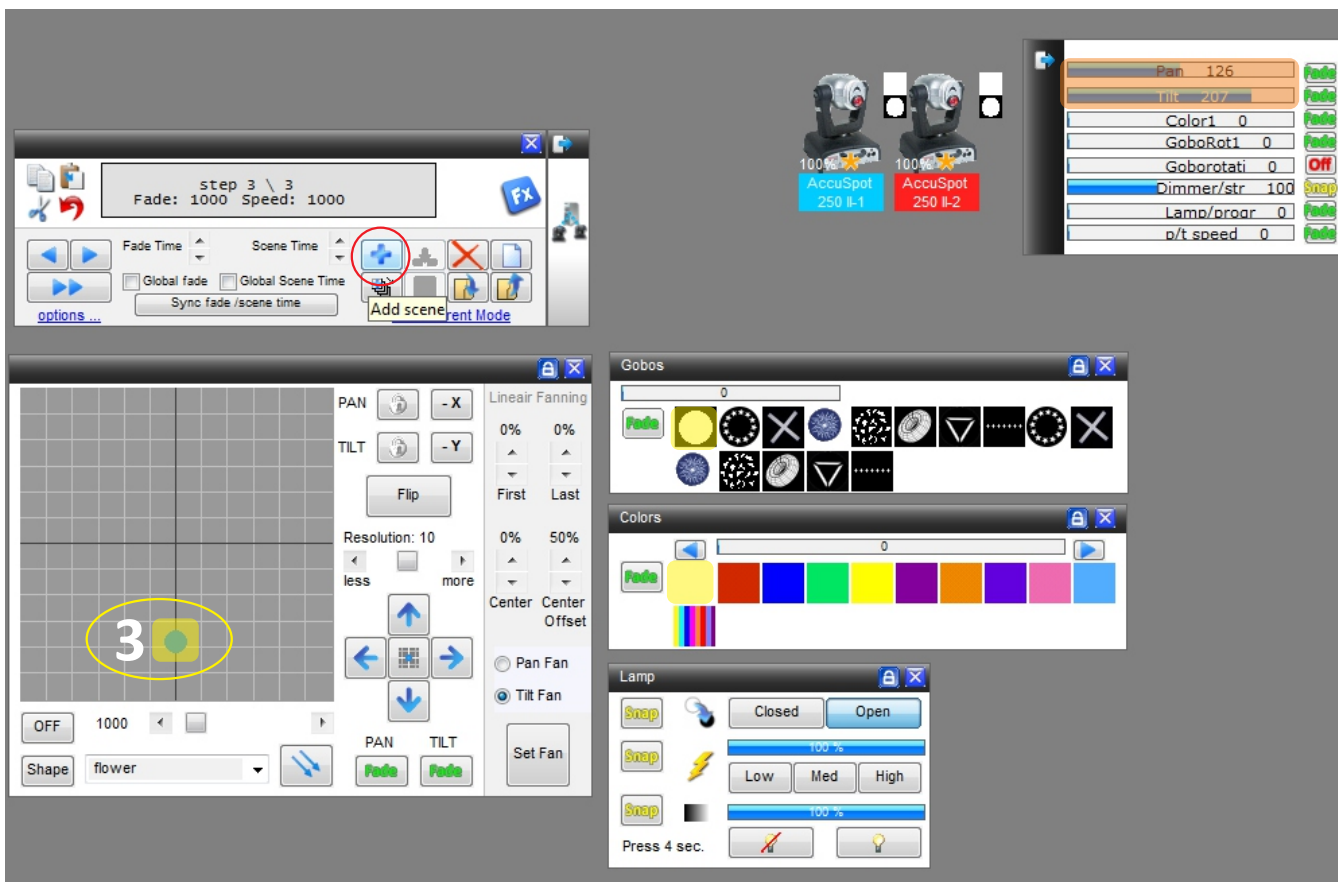
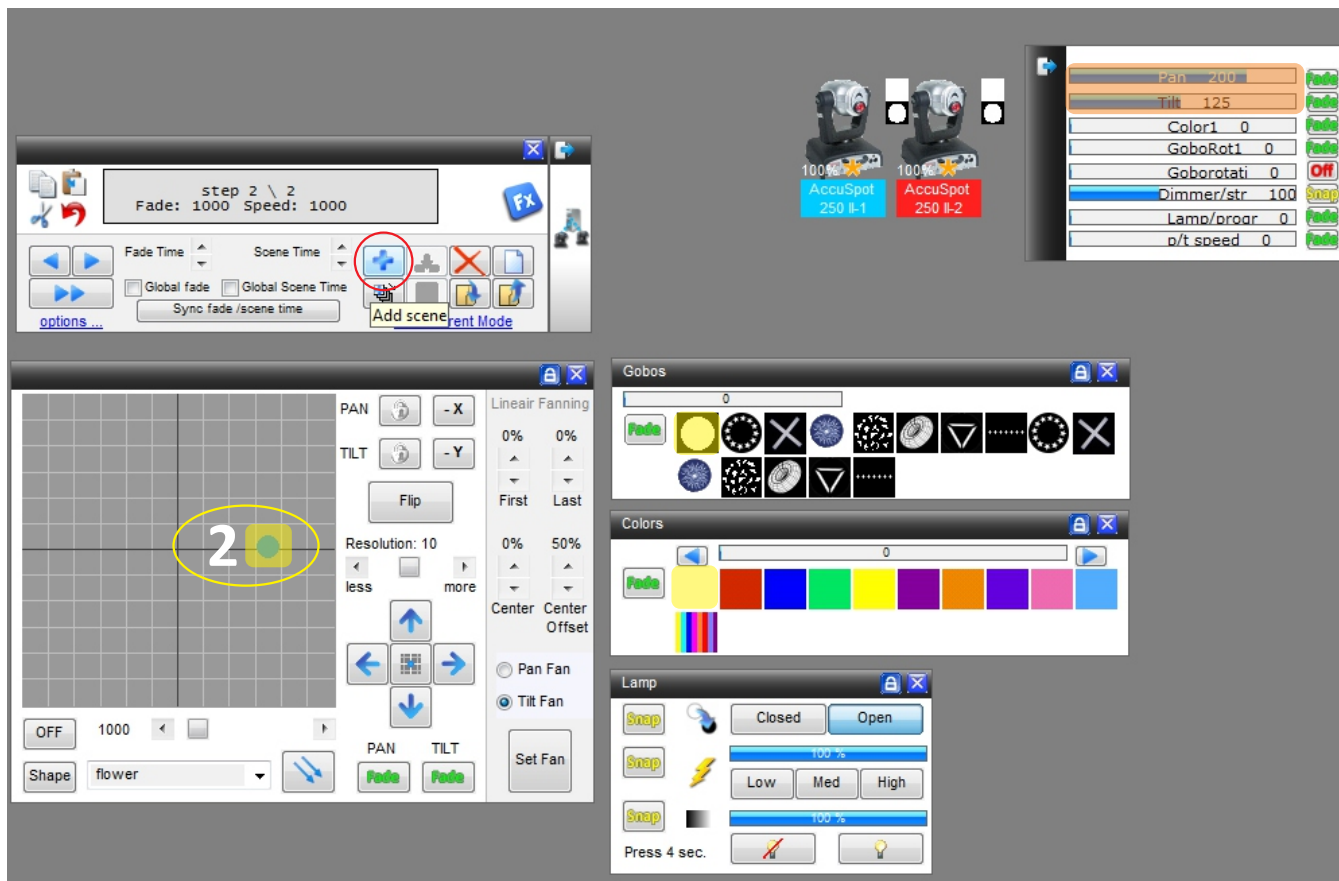
Notemos que tenemos seleccionado los dos cabezales. Por lo que todo lo que guardemos en el programa sera para ambas.

Si usted desea programar por separado tendrá que aplicar la siguiente secuencia por cada equipo.

La Metodología es la siguiente: Nueva posición [Configuramos Color y Gobos], Apretamos "+", 2da Posición [Configuramos], Apretamos "+", 3ra Posición [Configuramos] y asi sucesivamente.

Miremoslo en forma practica. Seguimos las imágenes.





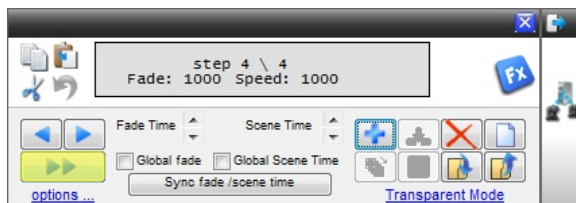
¡Hemos ya hecho nuestro primer programa!

Pre Visualización

Para ver lo que hemos programado damos un clic en ">> (Preview)"

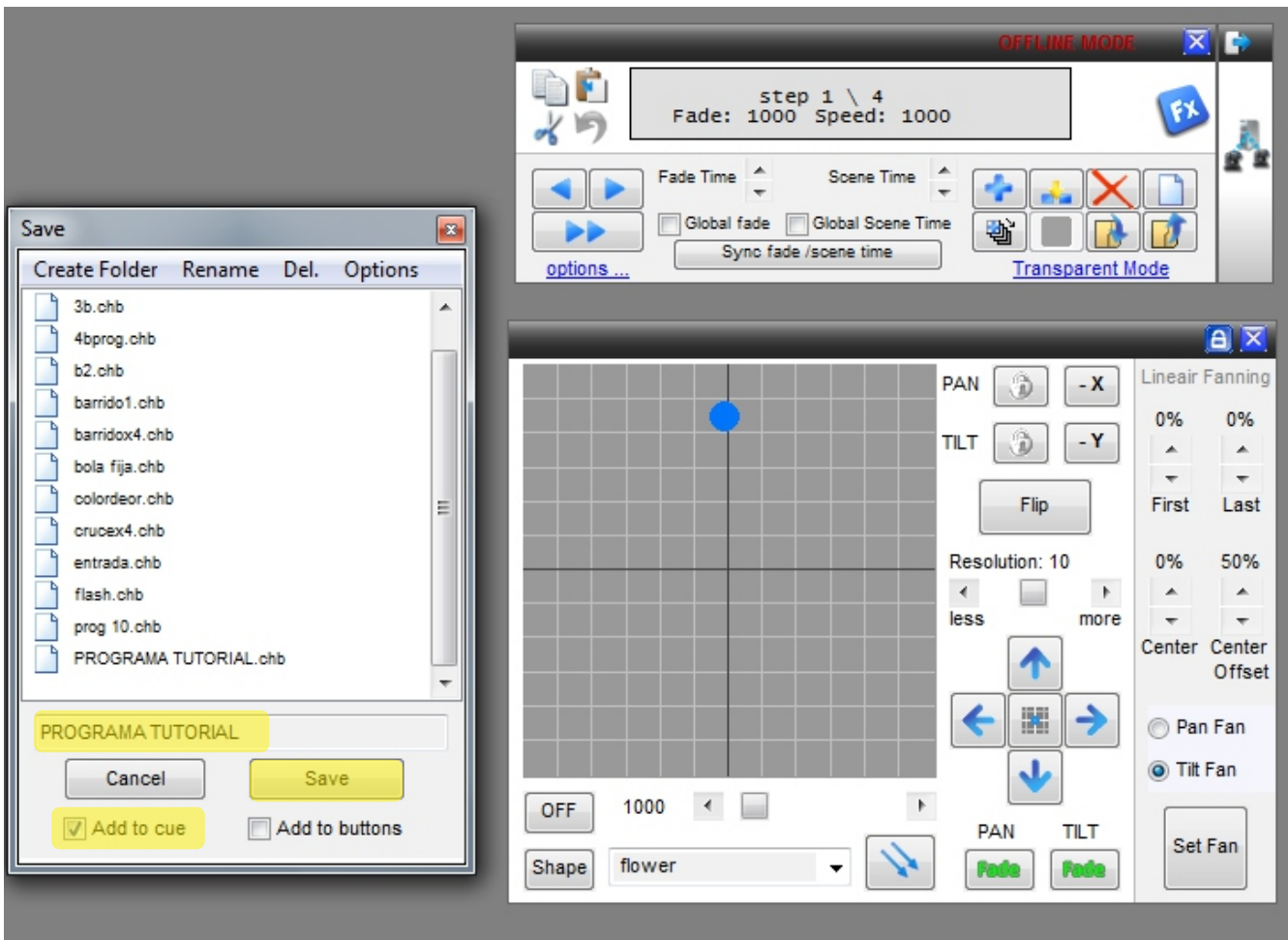
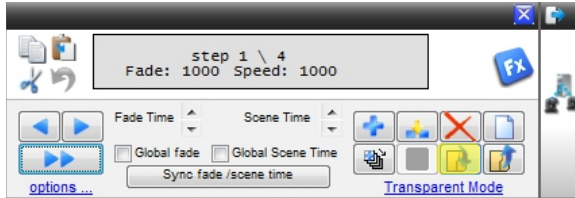
FreeStyler correrá las 3 o más escenas que hemos guardado.

Para eliminar alguna escena que haya quedado de más o simplemente no la queremos damos un clic en "delete".



Guardar

Hacemos un clic en “Save us”

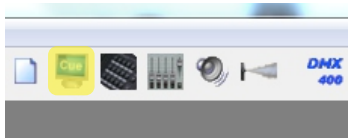


Correr el Programa

FreeStyler usa un directorio llamado “CUE” donde almacena todas nuestras programaciones.

Vimos en la figura anterior que tildamos “Add to cue”, es para esto mismo, le estamos indicando al Software que nuestro programa va a estar en la lista dinámica de CUE.

Para acceder damos Clic en el icono:



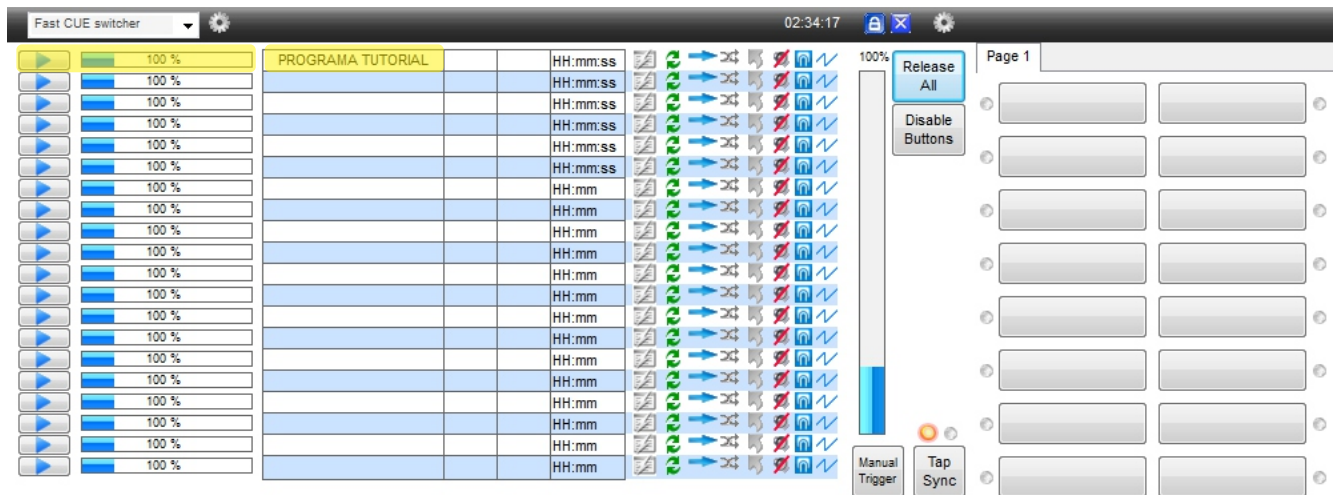
Aparecera una ventana como esta, es aquí donde tendremos almacenados todos nuestros programas.

A simple vista vemos como el “Programa Tutorial” se alojo en primer lugar.

Pulsamos Play y a correr.

La barra azul que marca de 0 a 100 es la velocidad con la que correremos el programa.

Estemos atentos a que si programamos anteriormente con el “FADE” o el “SNAP” activado no le podremos dar mucha velocidad ya que el Software saltara escenas y no es lo que queremos.



Segundo Ejemplo

Ahora aun mas resumido y concreto.

Dejamos a continuación la secuencia típica que se implementa a la hora de programar Spots de Led con Efecto Fade in / Fade Out.

Prestamos atención a la configuración adoptada.

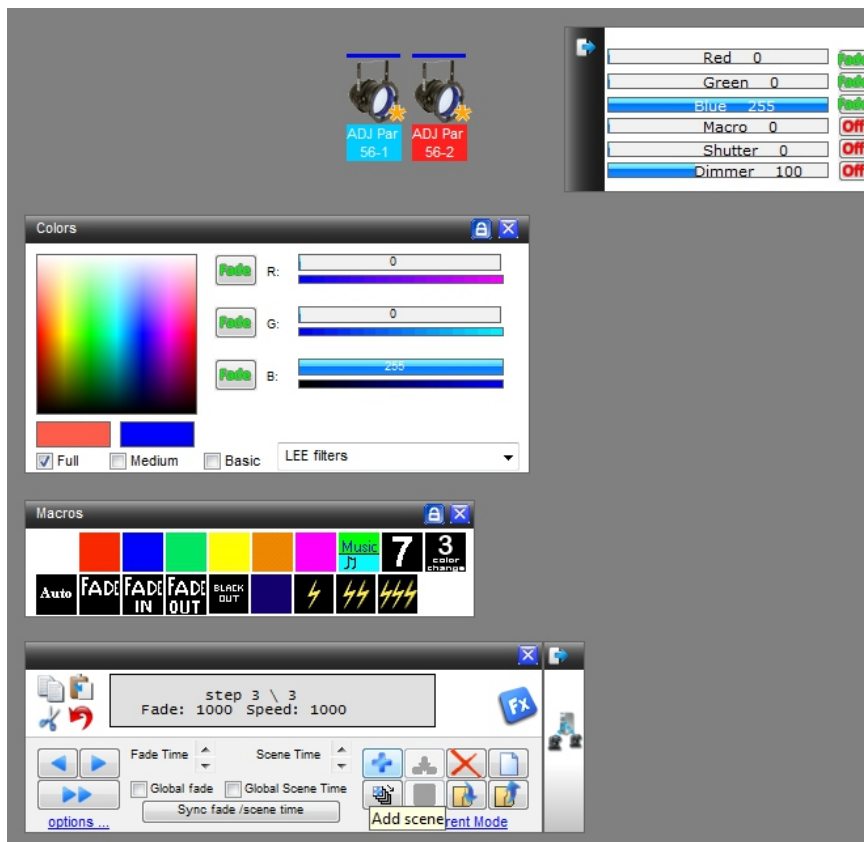
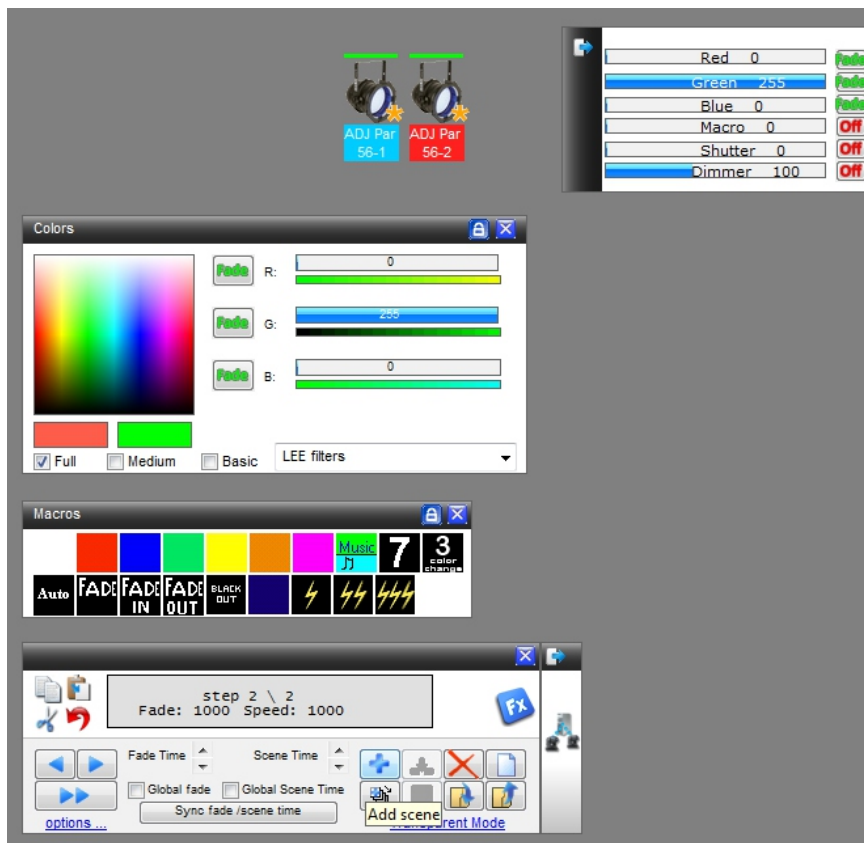
Creamos las 3 Escenas como ya aprendimos, guardamos y desde el CUE reproducimos.

Seguimos las imágenes.

The screenshot displays a lighting control software interface with several panels:

- Top Center:** Two stage lights labeled "ADJ Par 56-1" and "ADJ Par 56-2".
- Top Right:** A list of parameters with their values and status:

Red	255	Fade
Green	0	Fade
Blue	0	Fade
Macro	0	Off
Shutter	0	Off
Dimmer	100	Off
- Colors Panel:** A color selection tool with a color wheel and sliders for Red (255), Green (0), and Blue (0). It includes checkboxes for "Full", "Medium", and "Basic", and a dropdown for "LEE filters".
- Macros Panel:** A row of macro buttons including "Auto", "FADE", "FADE IN", "FADE OUT", "BLACK OUT", and several lightning bolt icons. A "Music" button and a "7" button are also visible.
- Bottom Panel:** A control area for the current scene, showing "step 1 \ 1" and "Fade: 1000 Speed: 1000". It includes buttons for "Add scene", "Preset Mode", and "options ...".



Ahora ya tienes todas las herramientas para poder manejar este potente Software. Eres tú ahora quien debe ser creativo para lograr los mejores programas.