



light **Shark** series.

Manual de Usuario

V 1.1

Introducción

Light**Shark** series es un nuevo concepto dentro de los sistemas de control de iluminación que se adapta a las necesidades del día a día, ofreciendo una solución compacta, potente y económica. Perfecto para eventos pequeños, nightclubs, escuelas de teatro, eventos corporativos y para eventos en directo de mediano tamaño.

En la actualidad, los técnicos e iluminadores requieren de soluciones de control flexibles, que permitan crear impresionantes looks en poco tiempo, y que sean de fácil uso para usuarios con conocimientos básicos pero al mismo tiempo capaces de ofrecer las funciones avanzadas que requieren los usuarios más experimentados.

Nuestros departamentos de Hardware y Software han trabajado duro para ofrecerte un sistema de iluminación sencillo, potente y compacto. Desde **WORK PRO** esperamos que cumpla todas tus expectativas.

Muchas gracias por confiar en nosotros.



Wi-Fi incorporado

Todos los dispositivos LightShark tienen un punto de acceso WiFi integrado por lo que pueden ser controlados desde cualquier smartphone, ordenador portátil o tablet.



Potente y Compacto

Gracias a su tamaño compacto, es posible transportarlo junto a la mochila de tu tablet (LS-Core) o bien como equipaje de mano (LS-1). Ambos dispositivos tienen las mismas prestaciones.



Multiplataforma

Todos los dispositivos cuentan con el software de LightShark completo en su interior, esto permite que pueda ser controlado desde cualquier dispositivo, ya sea una tablet, PC o smartphone... sin importar el Sistema Operativo ni la versión. No se requieren drivers, ¡LightShark es Plug&Play!

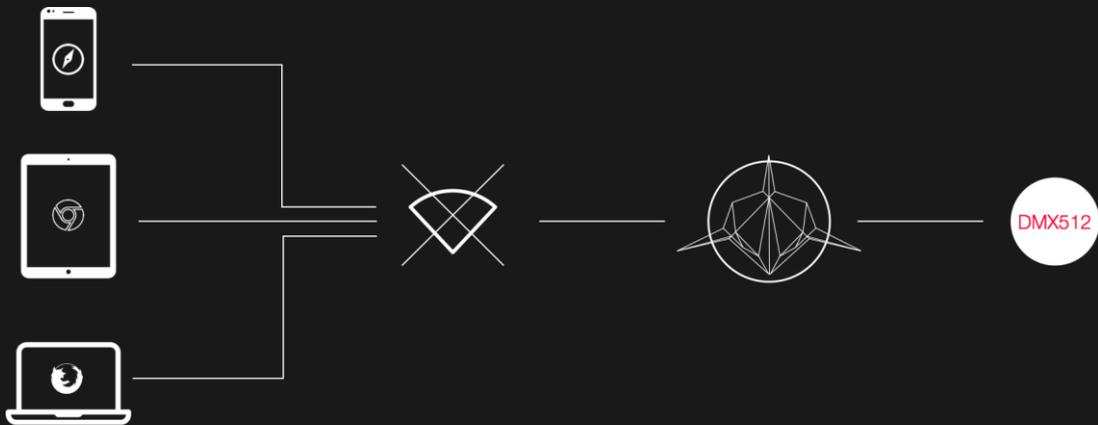


Web Server

Para utilizar LightShark tan solo necesitas conectarte a la red WiFi que crean los dispositivos e introducir lightshark.work en el navegador web.

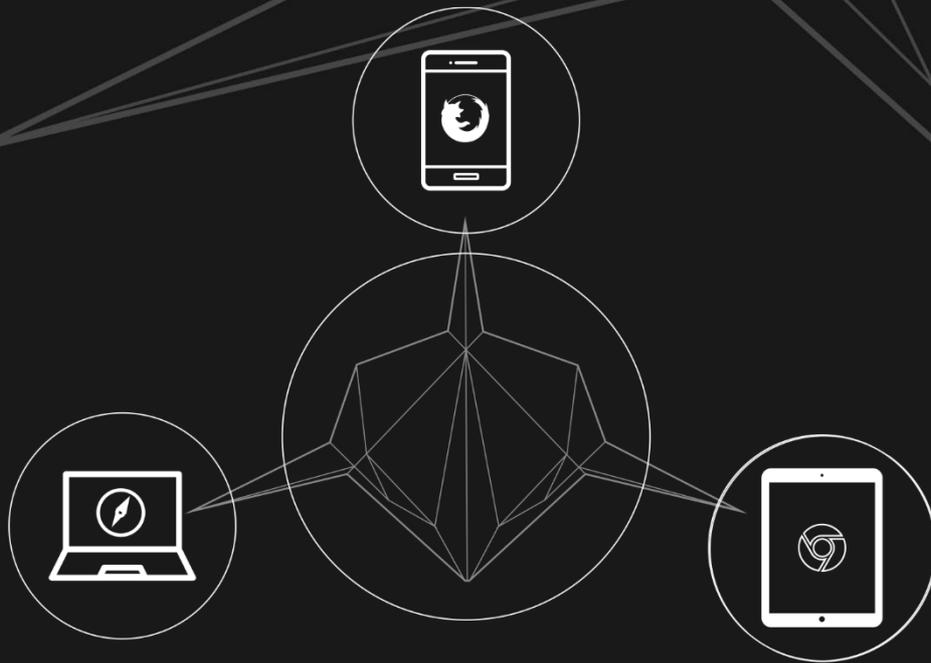


El software LightShark siempre está ejecutándose dentro de la consola (LS-Core o LS-1), en la conexión WiFi entre tu dispositivo y la consola solamente viajan datos de la interfaz de usuario, nunca datos DMX.



Al solo viajar via WiFi datos de interfaz de usuario, aunque éste falle la consola seguirá funcionando. En aquellas situaciones en las que no sea posible conectarse a LightShark utilizando la conexión WiFi (interferencias, inhibidores...) es posible conectarse con una conexión con cable directamente a los dispositivos a través del puerto Ethernet del equipo. Existen convertidores USB Ethernet y/o Lightning Ethernet para Android y/o iOS (Lightning). Así mismo, cualquier ordenador puede conectarse via Ethernet directamente, o a través de un conversor USB, por lo que la conectividad por cable siempre está garantizada.

light **Shark** series.



Es posible conectar hasta 3 dispositivos simultáneamente a LightShark, pudiendo mostrar diferentes ventanas en cada uno de los dispositivos conectados. Esto permite al usuario crear su propio sistema multipantalla.

Contenido

1.	INFORMACIÓN	8
2.	DISPOSITIVOS	9
	LS-1	10
	LS-Core.....	12
	Conectividad.....	13
3.	INTERFAZ DE USUARIO	18
	Palettes	18
	Virtual Playbacks	28
	Cuelist.....	30
	Executors.....	32
	Prog/Out.....	33
4.	CREAR Y GUARDAR SHOWS.....	34
	Creación de un nuevo show.....	34
	Carga de un show existente	34
	Guardado de un show.....	34
	Exportar un show.....	34
5.	AÑADIR APARATOS AL SHOW	35
	Añadir aparatos al show.....	35
	Patch avanzado	35
	Modificar la dirección de un aparato ya Patcheado.....	36
	Eliminar un aparato del Patch.....	36
	Invertir Pan y Tilt.....	36
	Actualización de librerías.....	37
	Copia de librerías entre consolas.....	37
6.	SELECCIÓN DE APARATOS	38
	Selección de aparatos	38
	Creación de grupos de aparatos.....	39
	Renombrar grupos de aparatos	39
	Eliminar grupos de aparatos.....	39
	Mover grupos de aparatos.....	39
7.	GRABACIÓN DE ESCENAS	40
	Cuelist.....	40
	Grabando un Cuelist.....	40
	Modificando Cues.....	41
8.	USO DE FX.....	43
9.	REPRODUCCIÓN DE ESCENAS.....	45
	Opciones de un Playback.....	45
	Opciones de un Cuelist.....	48
10.	USO DE LOS EJECUTORES.....	50

Añadir Cuelist.....	52
Vaciar una casilla.....	52

1. INFORMACIÓN

Equipson SA 2018. Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de este manual, incluido los productos o el software descrito en él, podrá ser reproducido, transmitido, o traducido a ningún idioma en forma o medio alguno sin expreso consentimiento previo y por escrito de Equipson S.A.

La garantía del producto o servicio no será extendida si: (1) el producto es reparado, modificado o alterado, a menos que la reparación, modificación o alteración sea autorizada por escrito por Equipson SA; o (2) el número de serie del producto no pueda leerse claramente o no esté presente.

EQUIPSON SA PROPORCIONA ESTE MANUAL "TAL COMO SE PRESENTA" SIN GARANTÍAS DE NINGÚN TIPO, YA SEAN EXPLÍCITAS O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO PERO NO LIMITÁNDOSE A LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, CONDICIONES DE MERCADO O AJUSTES A CUALQUIER PROPÓSITO. EN NINGÚN CASO EQUIPSON SA, SUS DIRECTORES, OFICIALES, EMPLEADOS O AGENTES SERÁN RESPONSABLES POR CUALQUIER DAÑO, YA SEA INDIRECTO, ESPECIAL, INCIDENTAL, O CONSECUCIONAL (INCLUYENDO DAÑOS POR PÉRDIDA DE BENEFICIOS, NEGOCIOS, PÉRDIDAS DE USO O DATOS, INTERRUPCIÓN DE NEGOCIO O SIMILARES), INCLUSO SI EQUIPSON SA HA SIDO ADVERTIDO DE QUE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS PUEDE SURGIR POR CUALQUIER DEFECTO O ERROR EN SUS MANUALES O PRODUCTOS.

LAS ESPECIFICACIONES E INFORMACIÓN CONTENIDA EN ESTE MANUAL ESTÁN ORIENTADAS A PROPÓSITOS INFORMATIVOS Y ESTÁN SUJETAS A CAMBIOS EN CUALQUIER MOMENTO SIN PREVIO AVISO, POR LO QUE NO PUEDE SER UTILIZADA COMO COMPROMISO POR PARTE DE EQUIPSON SA. EQUIPSON SA NO ASUME NINGUNA RESPONSABILIDAD POR ERRORES O INEXACTITUDES QUE PUDIERAN APARECER EN ESTE MANUAL, INCLUYENDO LOS PRODUCTOS Y/O EL SOFTWARE DESCRITO EN ÉL.

Los productos y nombres corporativos que aparecen en este manual podrían (o no) ser marcas registradas o copyright de sus respectivas compañías, y son utilizadas aquí solo por motivos de identificación o explicativos y en beneficio del dueño, sin intención de infringir dichas normas.

Este equipo cumple con la Directiva EMC 2004/108/CE y LVD 2006/95/CE.

Este producto está aprobado por las siguientes normas de seguridad: EN 60950~1:2006 + A11:2009 + A1:2010 + A12:2011 + A2:2013 Y las normas de EMC N55022: 2010 EN61000-3-3: 2013 EN55020:2007+ A11 EN61000-4-2: 2009 EN61000-4-3: 2006 + A1+ A2

ATENCIÓN: Cualquier modificación o cambio realizado en este dispositivo, a menos que esté aprobado explícitamente por Equipson SA, anulará la autorización de uso del mismo.

NOTA: Este equipo ha sido probado y cumple con los límites establecidos para los dispositivos digitales de Clase B, de acuerdo con la parte 15 de la normativa FCC.

Para más detalles póngase en contacto con: Equipson SA, Avda. El Saler nº14, Silla, Valencia, España.
Teléfono: +34 961 216 301 Correo electrónico: support@equipson.es

2.DISPOSITIVOS

La familia **LightShark series** está compuesta por dos dispositivos:

LS-1 es una nueva generación de consolas de iluminación basadas en navegador web, diseñadas para todo tipo de eventos. Ofrece un sistema de control multiplataforma simple, potente y portátil.

LS-Core está enfocado a aquellos técnicos que necesitan las características de una consola de iluminación completa, pero en el mínimo espacio posible. Gracias a su programador de tareas interno es una solución ideal para instalaciones fijas.

Ambos dispositivos cuentan con las siguientes características:

- 4096 canales DMX.
- Salida de ArtNet y sACN.
- 1200 Cues y 1200 CueList.
- 30 Páginas.
- 10 Playbacks Principales.
- 20 Playbacks a modo de Wing.
- Mapeo MIDI completo.
- Función Fan.
- Ejecución paralela de múltiples CueList.
- Ventana de Ejecutor completamente configurable.
- Teclado numérico.
- Generador de FX integrado.
- Interfaz Multi Touch.
- Conexión simultánea de hasta 3 dispositivos.
- Parcheo rápido.
- Paletas de usuario.
- Control de tamaño y velocidad de los FX a través de los submasters.

LS-1



- 1- Grand Master
- 2- Blackout
- 3- Selección de página
- 4- Funciones de edición
- 5- Teclas de acceso de selección
- 6- Teclas de Go
- 7- Zona de Playbacks
- 8- Botones de Flash
- 9- Encoders
- 10- Botones de control de reproducción
- 11- Botones de selección
- 12- Botones de funciones FIND-CLEAR-REC
- 13- Botones de selección de parámetro
- 14- Pantalla de visualización de información



- 1- Puerto de conexión Flexo luz 5V
- 2- Puertos DMX Out (2 Universos) en 3 y 5 pines
- 3- Puerto de red Ethernet (TCP/IP, ArtNet, sACN)
- 4- USB, uno de carga y otro para transmisión de datos
- 5- Antena WiFi
- 6- Interruptor de encendido-apagado
- 7- Conexión de alimentación



Dimensiones (Ancho x Alto x Profundo): 430 x 100 x 330 mm

Peso: 3,7kg

LS-Core



- 1- Puerto USB para transmisión de datos
- 2- Botones de navegación
- 3- Antena WiFi
- 4- Pantalla de visualización de información



- 5- Puertos DMX de salida (2 Universos) en 5 pines
- 6- Puertos de ArtNet-LAN
- 7- Conexión de alimentación

Dimensiones (Ancho x Alto x Profundo): 108 x 40 x 142 mm

Peso: 460g

Conectividad

LightShark utiliza un Web Server integrado para proporcionar todas sus funciones a ordenadores, tablets y smartphones que dispongan de un Navegador Web. Sólo tendrá que conectarse al punto de acceso WiFi de LS-1 o de LS-Core. Como alternativa, puede conectarse a través de una red WiFi existente o utilizar el puerto Ethernet del equipo para una conexión con cable.

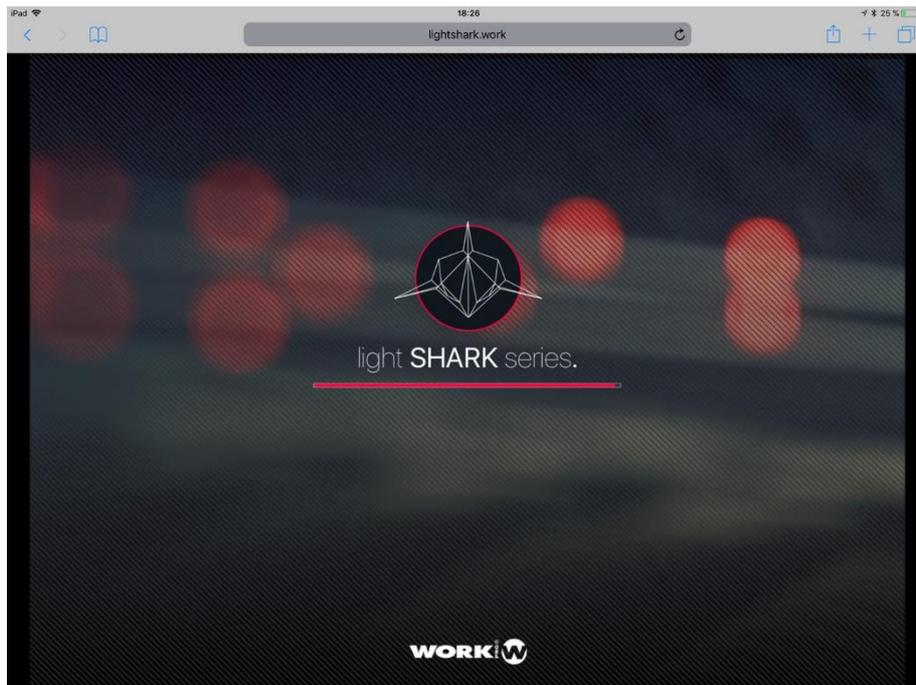
Para conectarse al punto de acceso de LightShark con el ordenador, la tablet o el smartphone:

- 1** Compruebe que la antena WiFi esté correctamente conectada al dispositivo LightShark, conecte la fuente de alimentación externa y encienda el dispositivo. Observará que se iluminará la pantalla LCD. Espere hasta que el dispositivo se haya iniciado completamente.
- 2** Navegue hasta el panel de configuración de la red WiFi de su dispositivo (ordenador, tablet o smartphone) y conéctese al punto de acceso "LightShark-xxxx". Si esta es la primera vez que se conecta, la contraseña por defecto será "**sharkjaws**".





3 Inicie el navegador de su dispositivo e introduzca la dirección **lightshark.work** en el campo de URL, o la dirección IP **192.168.42.1** Verá la pantalla de carga de LightShark y rápidamente será redireccionado a la ventana de Paletas.



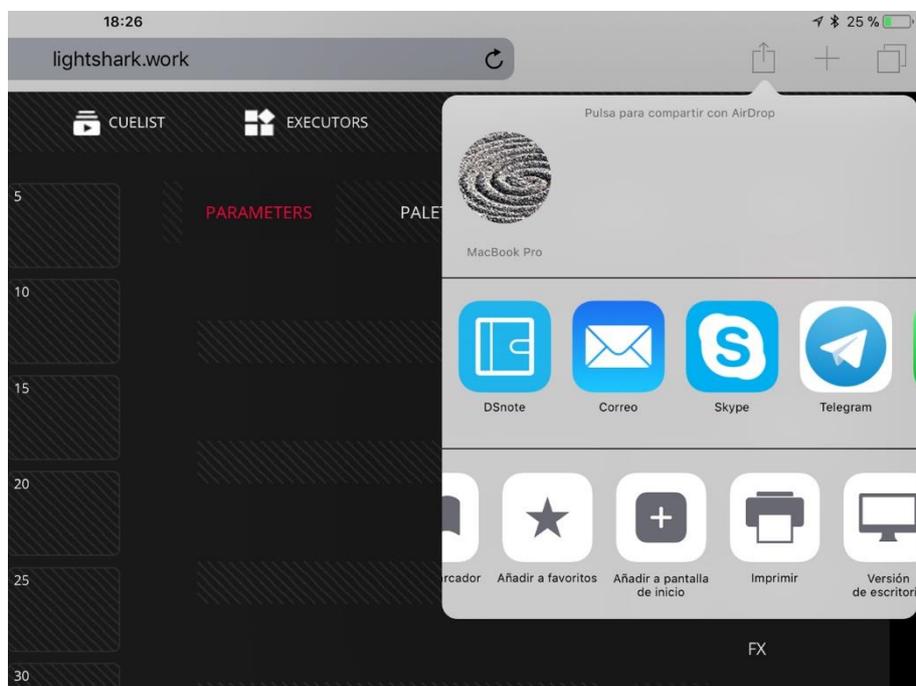
ATENCIÓN

La primera vez que se conecte **es importante que establezca una nueva contraseña WiFi**. Acceda al menú principal de LightShark (a través del acceso en la parte superior izquierda de la pantalla) y pulse el icono de ajustes y seleccione la pestaña "NETWORK" para realizar los ajustes oportunos.

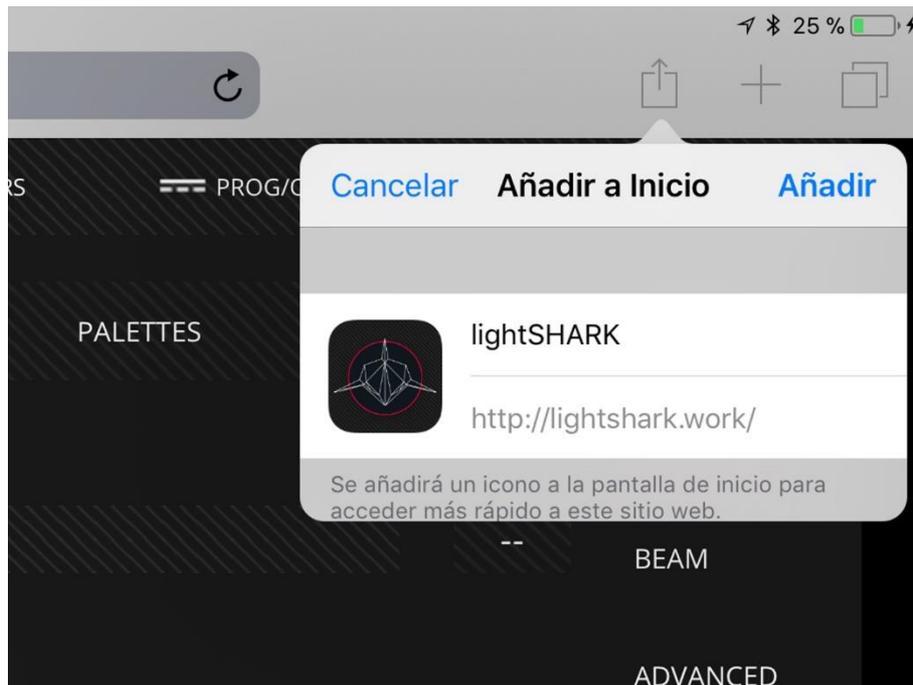
NOTA

Puede ejecutar LightShark a pantalla completa, ocultando la barra de navegación del buscador web y lanzarla como si de una aplicación más se tratase.

1 Una vez conectado a LightShark, pulse el botón de compartir y a continuación pulse sobre la opción "Añadir a pantalla de inicio"



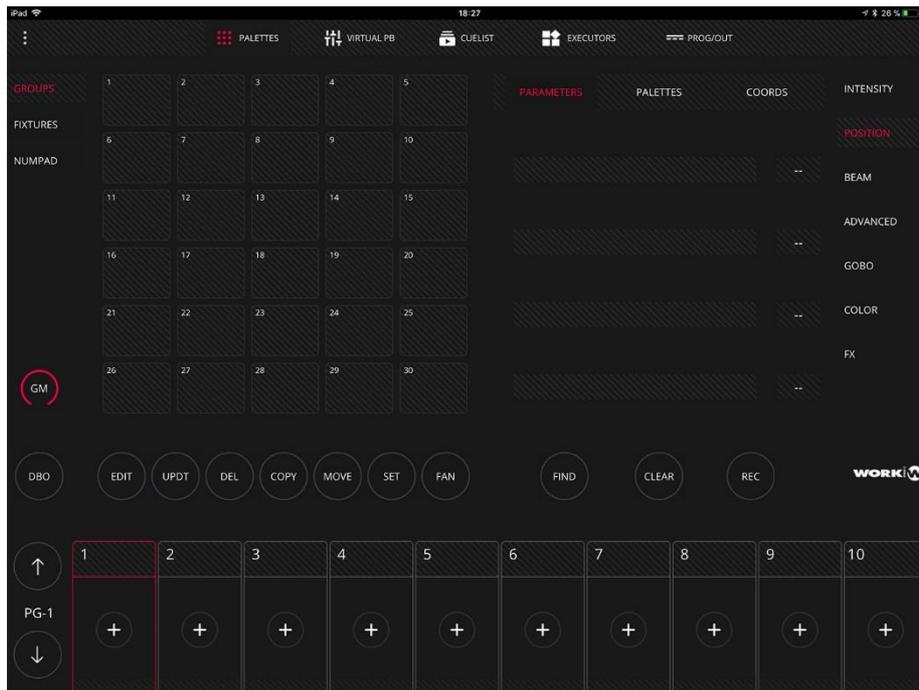
2 Pulse "Añadir".



3 En la pantalla de inicio se añadirá un icono para poder acceder directamente a LightShark sin tener que abrir el navegador Web.



4 Ahora LightShark se lanzará a pantalla completa.



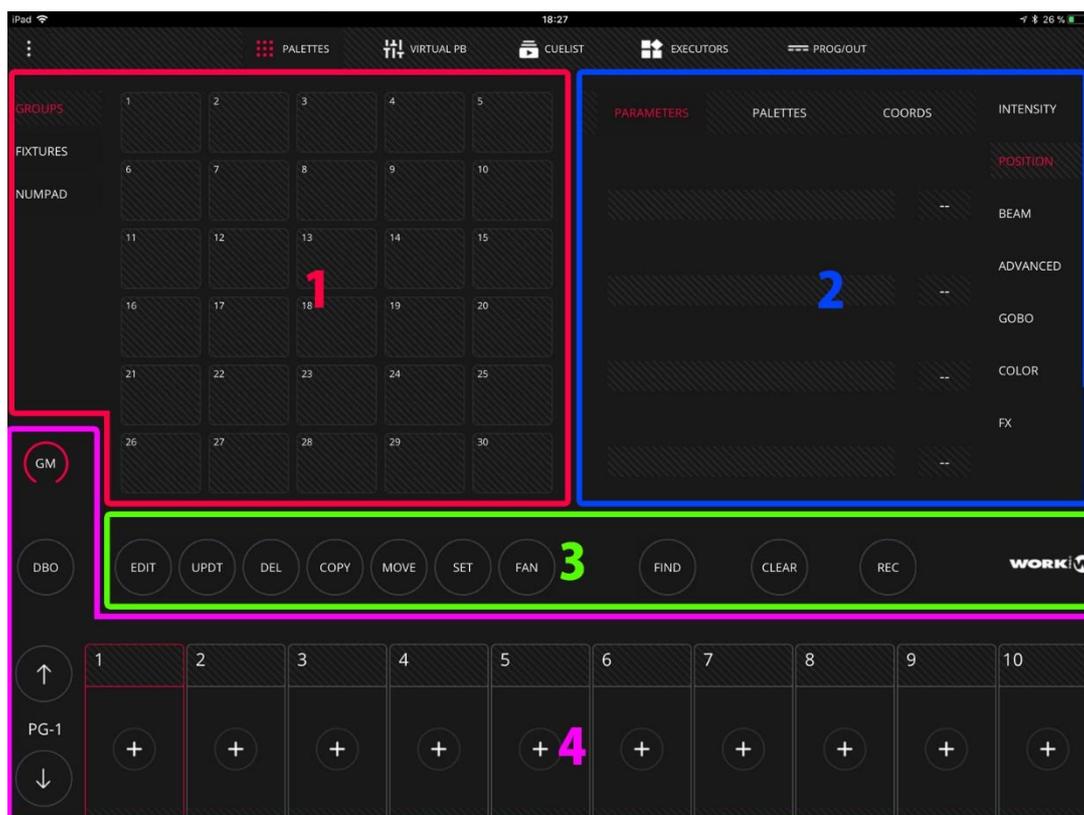
3.INTERFAZ DE USUARIO

LightShark cuenta con una interfaz de usuario sencilla pero completa. Desde ella el usuario podrá controlar todos los parámetros de los aparatos, grabar escenas y ejecutar shows. La interfaz está organizada en 5 vistas diferentes y un acceso al menú principal:



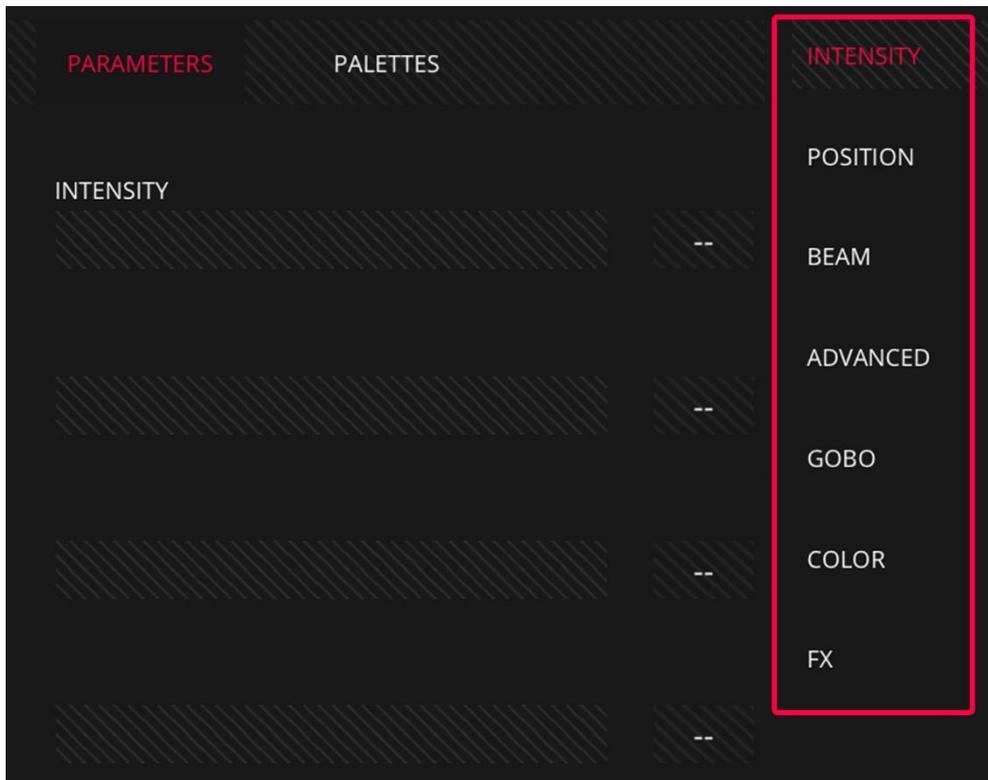
Palettes

Es la vista principal de LightShark. Desde esta ventana el usuario podrá seleccionar y controlar los aparatos, además de poder grabar escenas o editar elementos. La ventana de Palettes está dividida en 3 secciones:

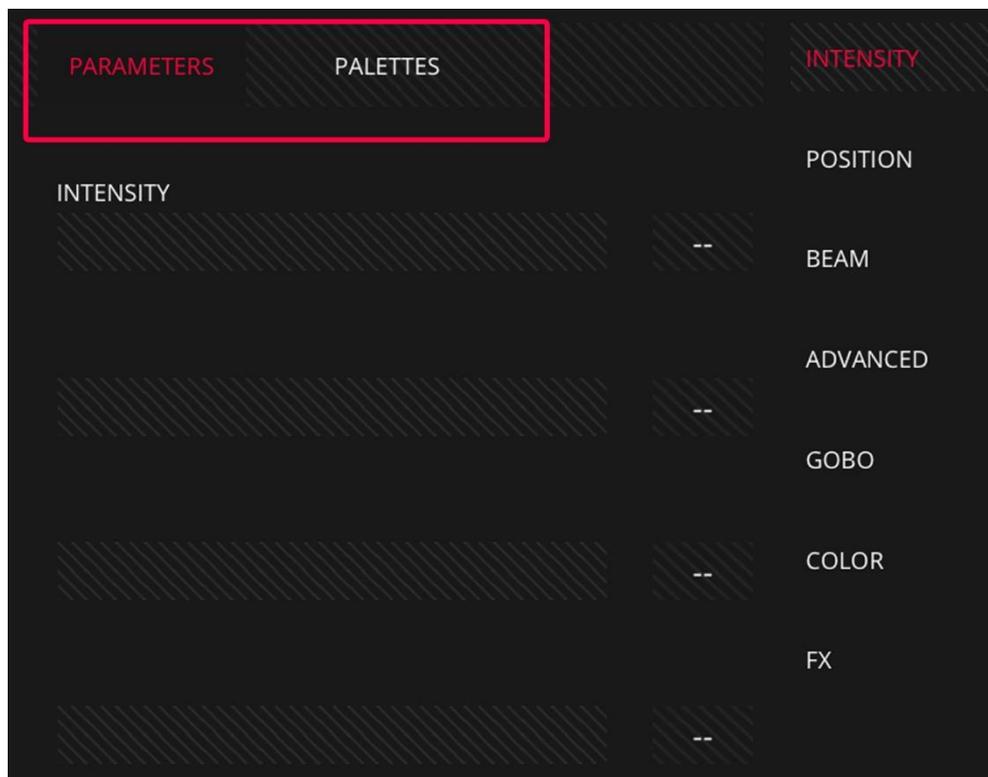


1- Zona de selección de aparatos, donde el usuario podrá seleccionar los aparatos que desea controlar a través de grupos, utilizando el teclado numérico o bien individualmente.

2- Zona de control de parámetros, la cual está dividida en 7 secciones. En función del tipo de propiedad elegida y del tipo de aparato seleccionado se mostrará una información diferente:



Por defecto cada sección cuenta con una vista por parámetros y una vista de paletas:



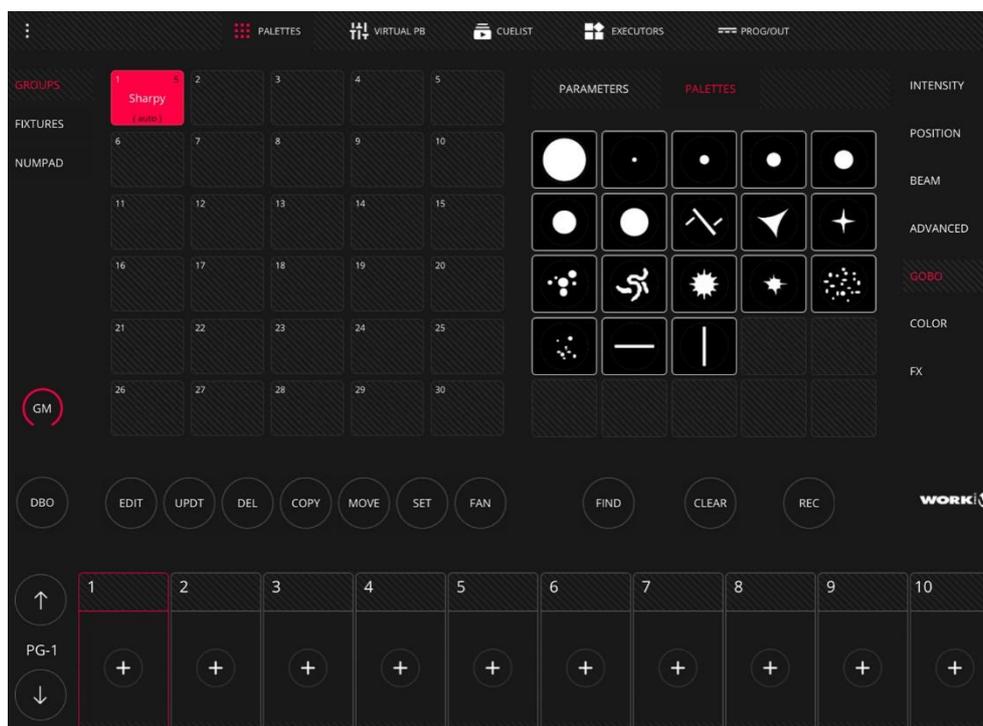
En la vista de parámetros el usuario encontrará todos los parámetros del tipo seleccionado. Por defecto los parámetros siempre se muestran en bloques de 4. En caso de que el aparato seleccionado tenga por ejemplo 7 canales de tipo "BEAM" es posible acceder a los 3 siguientes haciendo scroll vertical con el dedo.



Los usuarios de la LS-1 pueden interactuar con la interfaz utilizando los encoders y los botones, de modo que cada encoder de la LS-1 controla cada uno de los parámetros actualmente visuales de la interfaz (el parámetro superior es controlado por el primer encoder empezando por la izquierda, y así sucesivamente).

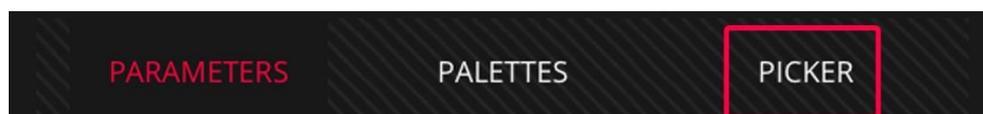
La información mostrada en esta zona se muestra también en la pantalla LCD que integra la LS-1. Es posible pasar entre parámetros utilizando los botones de parámetro físicos de la consola, además de realizando scrolling sobre la interfaz.

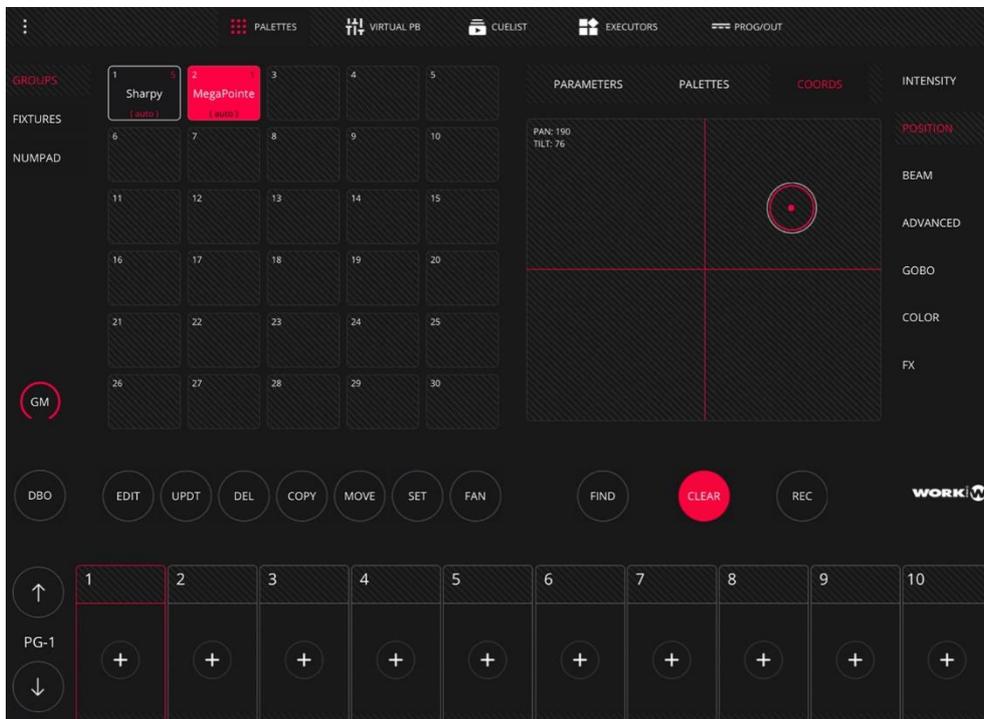
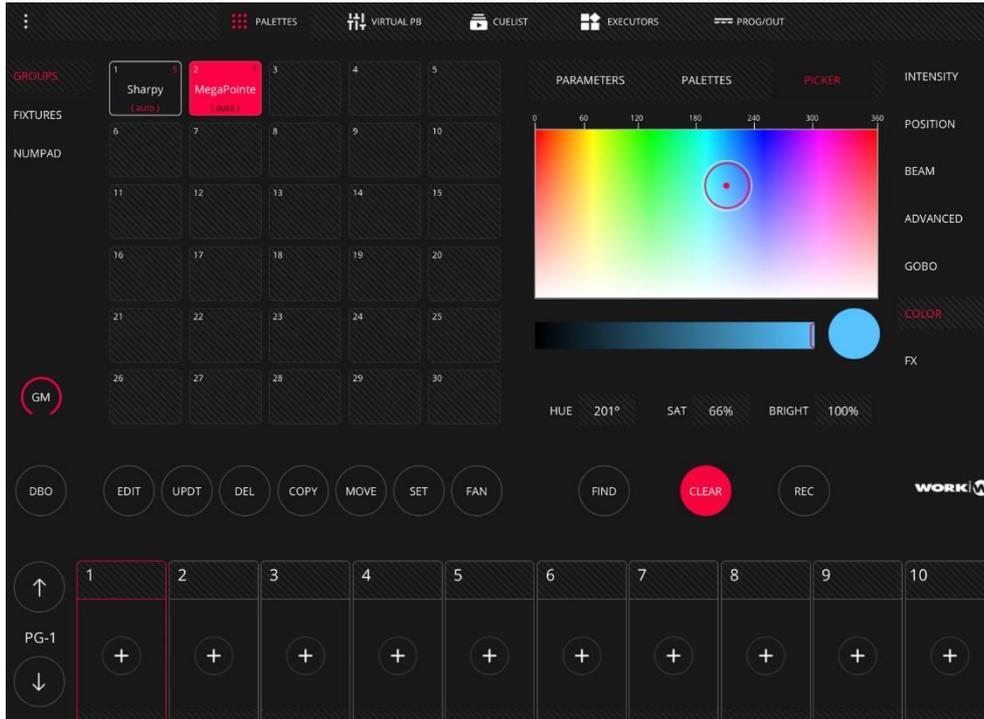
Cada tipo de parámetro tiene sus correspondientes paletas. En algunas de las casillas se mostrarán las paletas definidas por las librerías, en el resto de casillas el usuario puede grabar sus propias paletas.



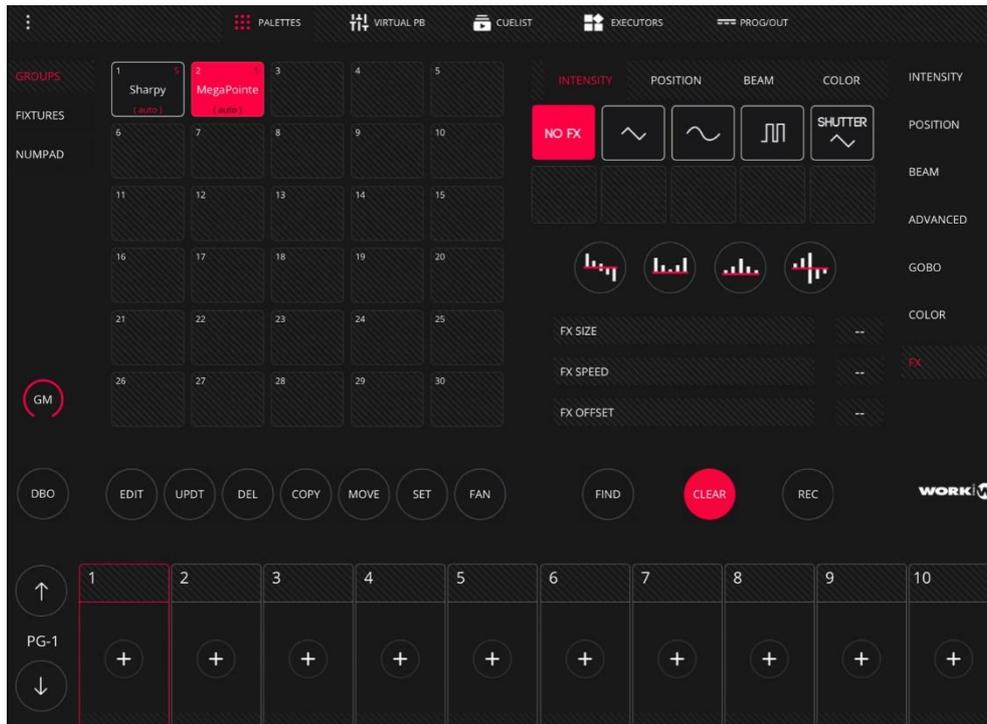
LightShark muestra hasta 25 paletas simultáneamente. Es posible realizar scrolling vertical, al igual que en la ventana de parámetros, para acceder a más paletas.

En el caso de los parámetros de Position y Color es posible ver una tercera vista, además de "PARAMETERS" y "PALETTES". La vista del Color Picker (color) y la vista coords (Position)

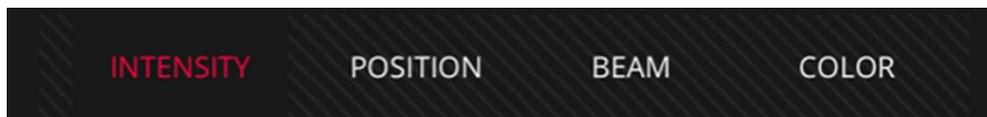




LightShark incluye un generador de FX interno, por lo que es posible añadir un efecto a uno o varios aparatos.



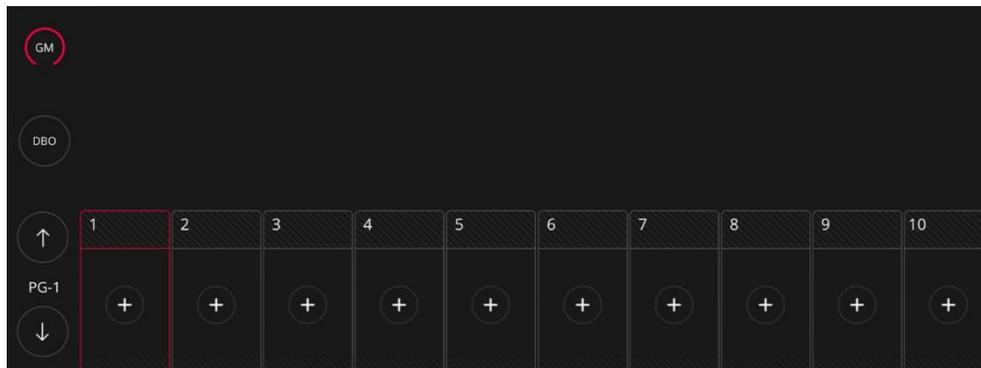
LightShark agrupa los efectos en 4 categorías: **Posición, Color, Beam e Intensidad**. Cada categoría puede tener hasta un máximo de 9 efectos diferentes.



3-Zona de Edición, permite al usuario realizar las funciones relacionadas con edición y grabación.



4-Zona de Playbacks, permite al usuario controlar la reproducción del show, disparar las Cuelist y controlar el nivel de salida.



Por defecto el GrandMaster está minimizado, basta con pulsar sobre el botón para ampliarlo y mostrar el fader. Al pulsar de nuevo se volverá a minimizar.



Es posible introducir un nivel específico al GrandMaster manteniendo pulsado 2 segundos el campo de valor.

LightShark permite la reproducción de toda la información almacenada en el show a través de los Playbacks. LightShark soporta hasta 30 Playbacks por página, distribuidos en 10 Playbacks principales situados junto a la UI del software, y en otros 20 accesibles realizando scrolling horizontal con el dedo sobre la zona de Playbacks.

Estos 20 playbacks, accesibles mediante el gesto de deslizar (o desde la vista "Virtual Playbacks"), se comportan como Wings.



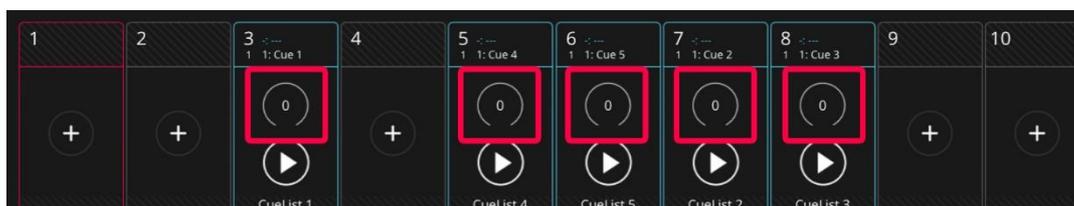
LightShark permite controlar los Playbacks utilizando:

Teclado: Puede mapearse un Playback a una tecla del teclado del ordenador.

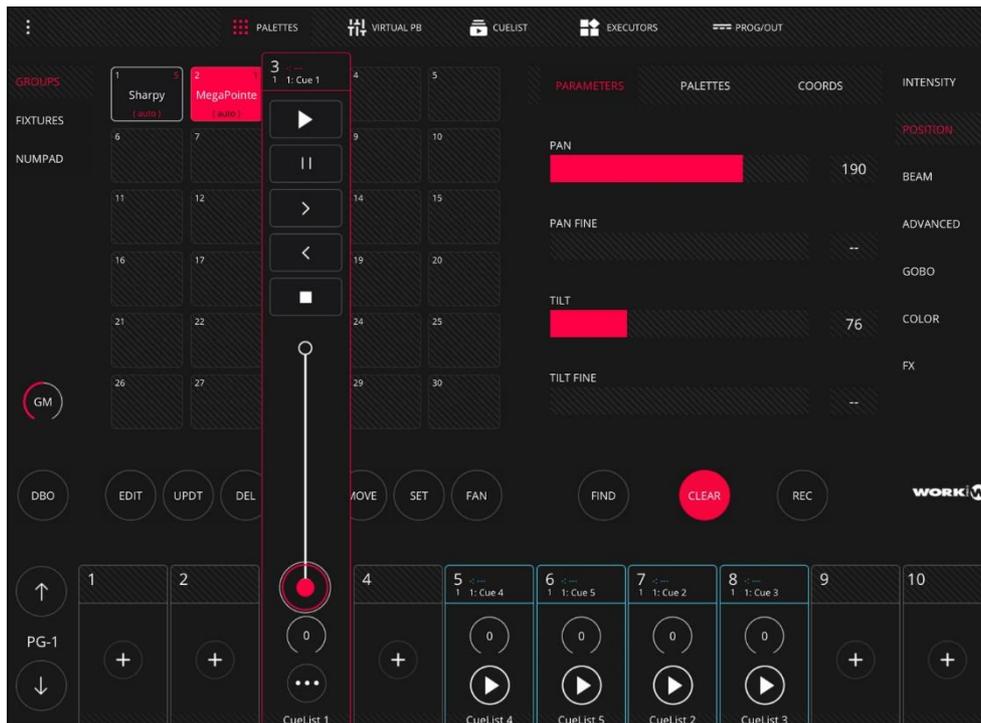
MIDI: Puede mapearse cualquier componente (Fader, Encoder, Botón) de un controlador MIDI a un Playback para poder dispararlo o ajustar el nivel.

La superficie de control está configurada para que siempre controle los 10 primeros Playbacks, independientemente de los 3 bloques de Playbacks seleccionados. Ello quiere decir que al deslizar el dedo para acceder al bloque de Playbacks 11-20, la superficie de control seguirá operando sobre los 10 primeros Playbacks.

Los Playbacks se muestran siempre minimizados. En caso de querer tener acceso a todas las funciones de control del Playback, debe pulsarse sobre el indicador de nivel de intensidad del fader para maximizarlo.



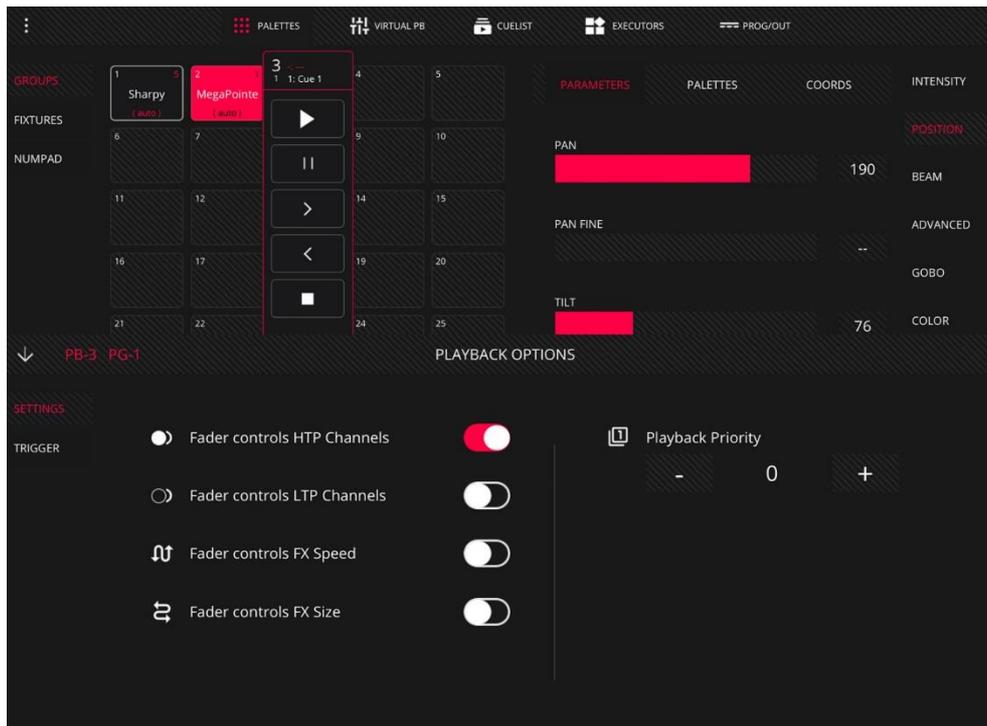
Al maximizarse el Playback, todos los elementos de las zonas 1, 2 y 3 quedan bloqueados. Para tener acceso a ellos de nuevo debe minimizar el Playback.



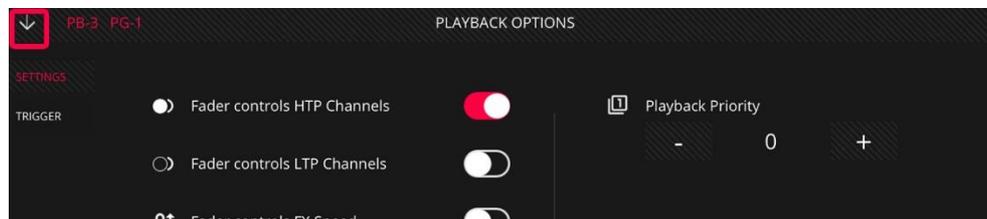
Es posible introducir un nivel específico a un PlayBack manteniendo pulsado 2 segundos el campo de valor.

Es posible configurar varias opciones que determinan como el Playback y como los elementos que lo componen funcionan. Es posible determinar la prioridad del Playback, la forma en la que se reproduce, las funciones de control de FX...



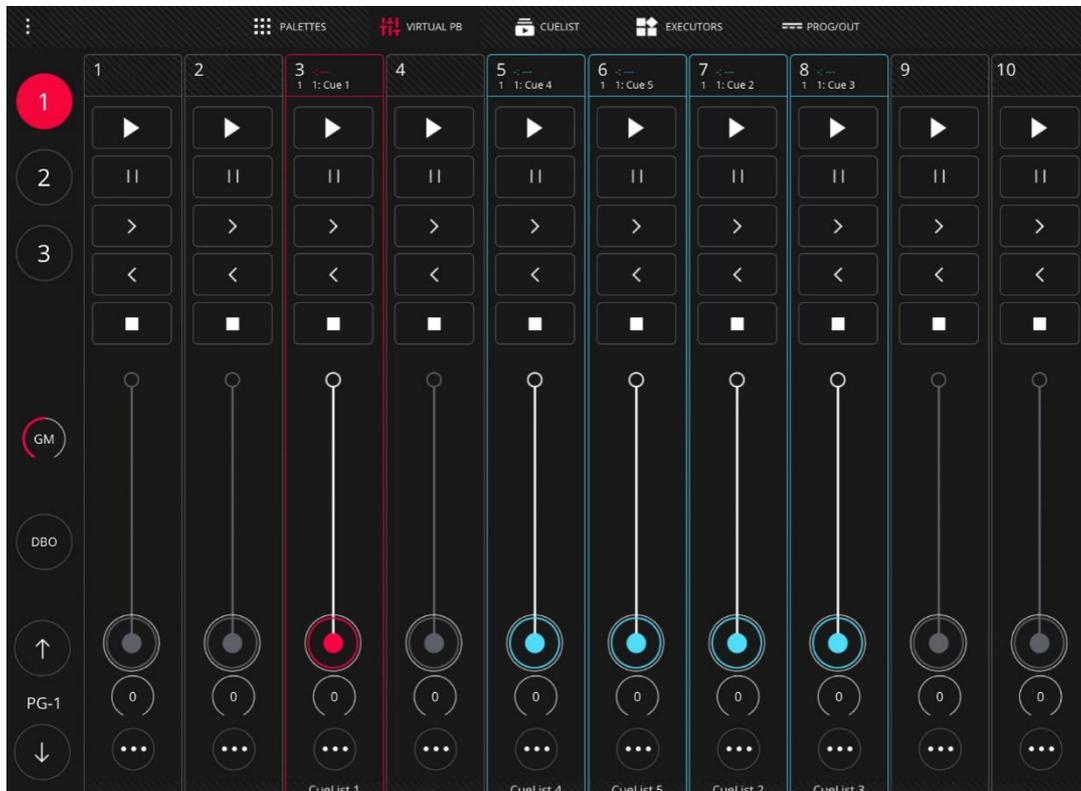


Para ocultar el menú de opciones de Playback debe pulsar la flecha superior izquierda del panel.



Virtual Playbacks

Desde la vista de “Virtual PlayBacks” el usuario puede tener acceso a los Playbacks. Es muy útil cuando se utiliza un LS-Core o no se dispone de ninguna superficie de control física.



La interfaz de LightShark es multitáctil, por lo que puede operar varios Playbacks simultáneamente desde una tablet o cualquier dispositivo con esta tecnología. Desde los botones el usuario puede acceder directamente al Wing deseado sin necesidad de hacer scrolling.

Los Playbacks pueden tener 3 estados:

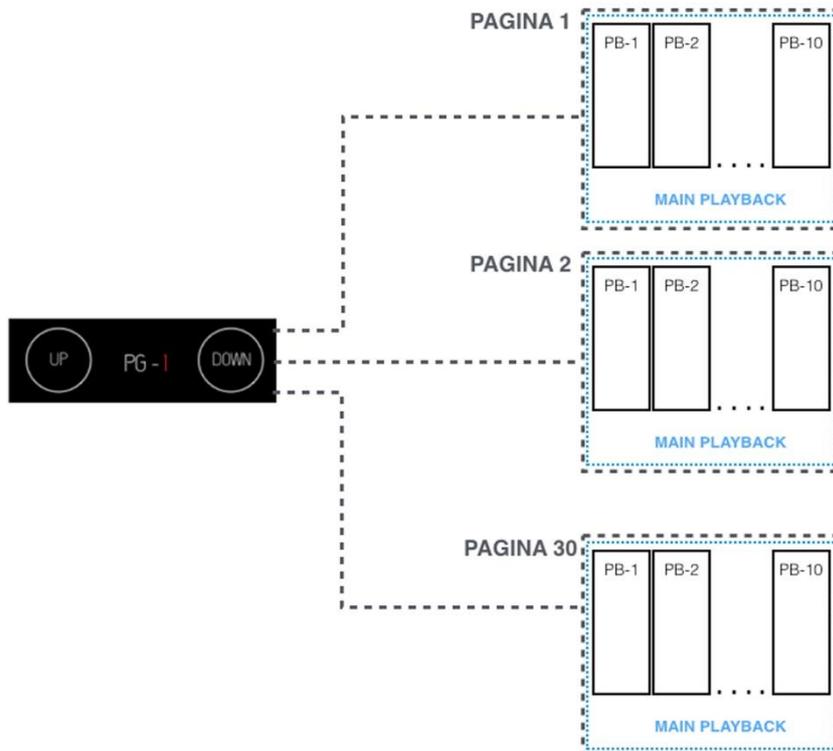
Vacío: Cuando no hay ningún Cuelist asignado se muestran en color Gris. Es el estado por defecto, al iniciar un show desde 0 todos los Playbacks se encuentran vacíos.

Usado: Cuando hay asignado un Cuelist se muestra de color Azul.

Seleccionado: Cuando está seleccionado se muestra de color Rojo.

Las páginas permiten al usuario predefinir unas preconfiguraciones de Cuelist a través de los Playbacks, por lo que pueden ser cargados rápidamente en cualquier momento.

LightShark soporta hasta 30 páginas de Playbacks, permitiendo a los faders físicos y virtuales tener diferentes funciones y comportamientos dependiendo en que página se encuentre. Por ejemplo, por norma general se utiliza una página por canción en un evento de música en vivo.



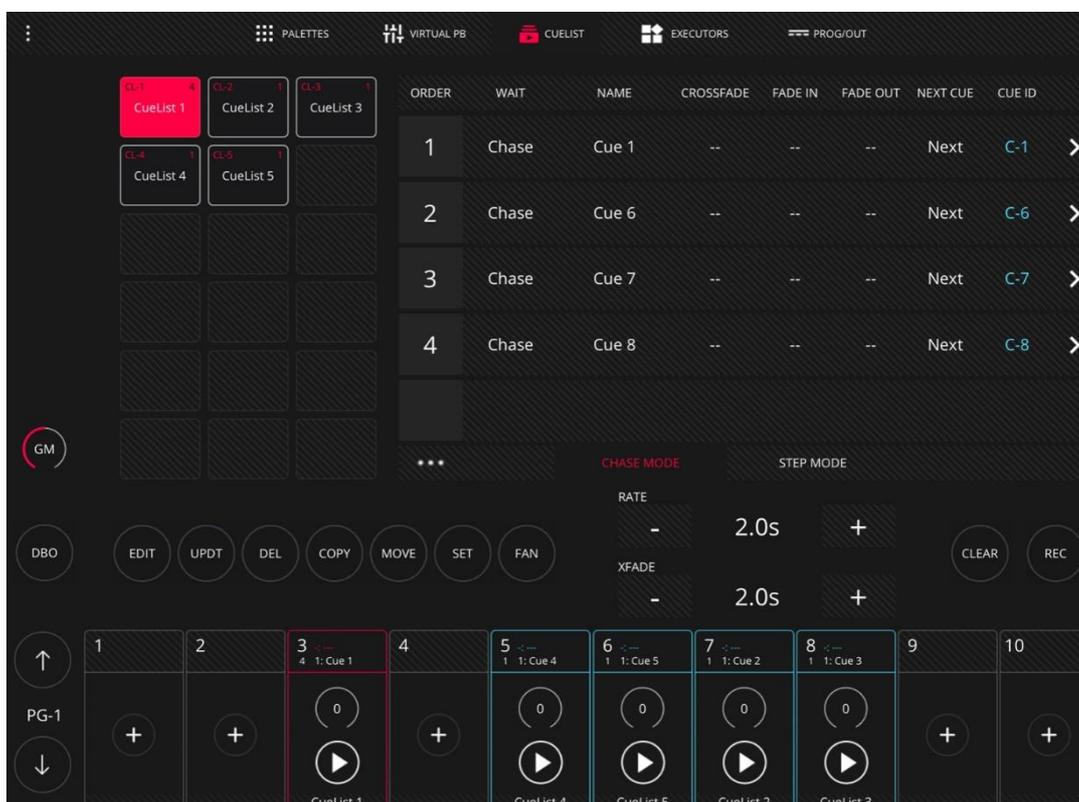
A través de los botones UP y DOWN se puede ir navegando entre las páginas. Entre los dos botones se encuentra la etiqueta que indica la página actual.

Cuelist

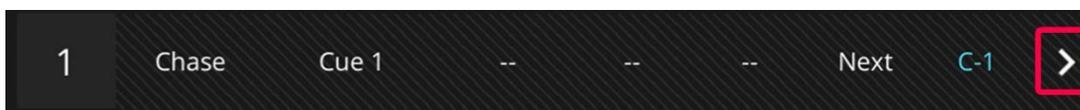
LightShark cuenta con un gestor de Cues y Cuelist donde el usuario puede navegar entre todos los Cuelist y Cues almacenados (más adelante se detalla). Desde los Playbacks es posible acceder directamente al Cuelist que tiene asociado mediante una “pulsación doble” sobre el campo de información del Playback.



Al pulsar sobre el campo de información se muestra la ventana de CUES mostrando el Cuelist asociado a ese Playback:



A la izquierda el usuario puede encontrar todos los Cuelist que contiene el show. Al seleccionar un Cuelist en él se mostrará la información que contiene (Cues, tiempos,...). Si pulsa sobre el icono de la flecha que hay en el lateral derecho es posible visualizar la información que contiene esa Cue en concreto.



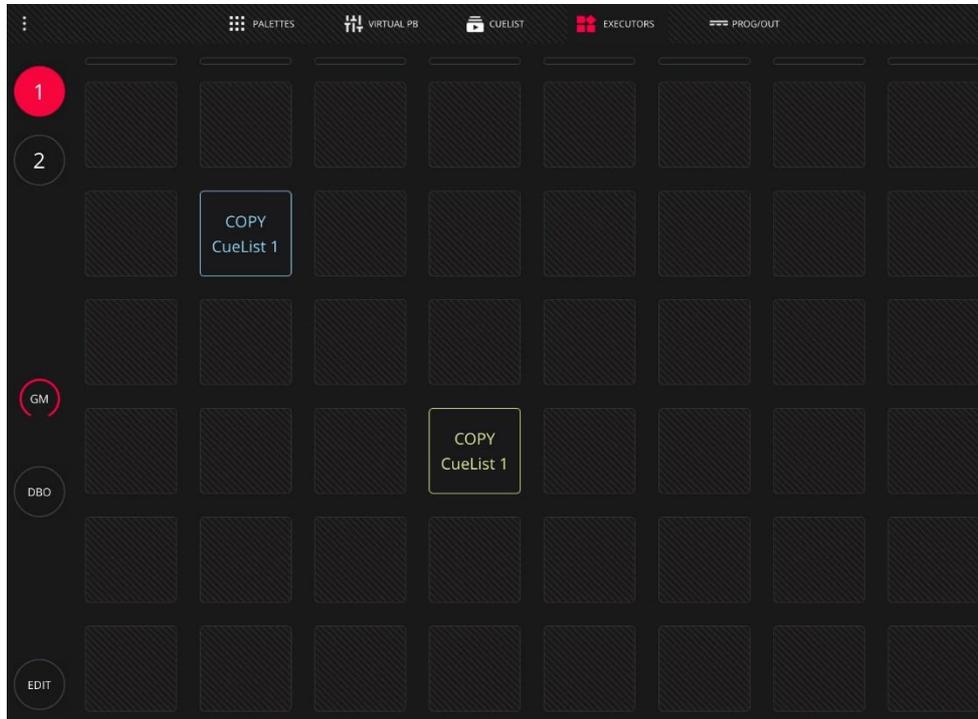
Al acceder dentro de la información que contiene el Cue, LightShark muestra los valores que se grabaron.

Cue 9 C-9	COLOR	SHUTTER	INTENSITY	GOBO	PRISM	PRISMROT	FX	FROST	FOCUS	→
1 Sharp	0	255	255	0	0	0	0	0	128	
2 Sharp	0	255	255	0	0	0	0	0	128	
3 Sharp	0	255	255	0	0	0	0	0	128	
4 Sharp	0	255	255	0	0	0	0	0	128	
5 Sharp	0	255	255	0	0	0	0	0	128	

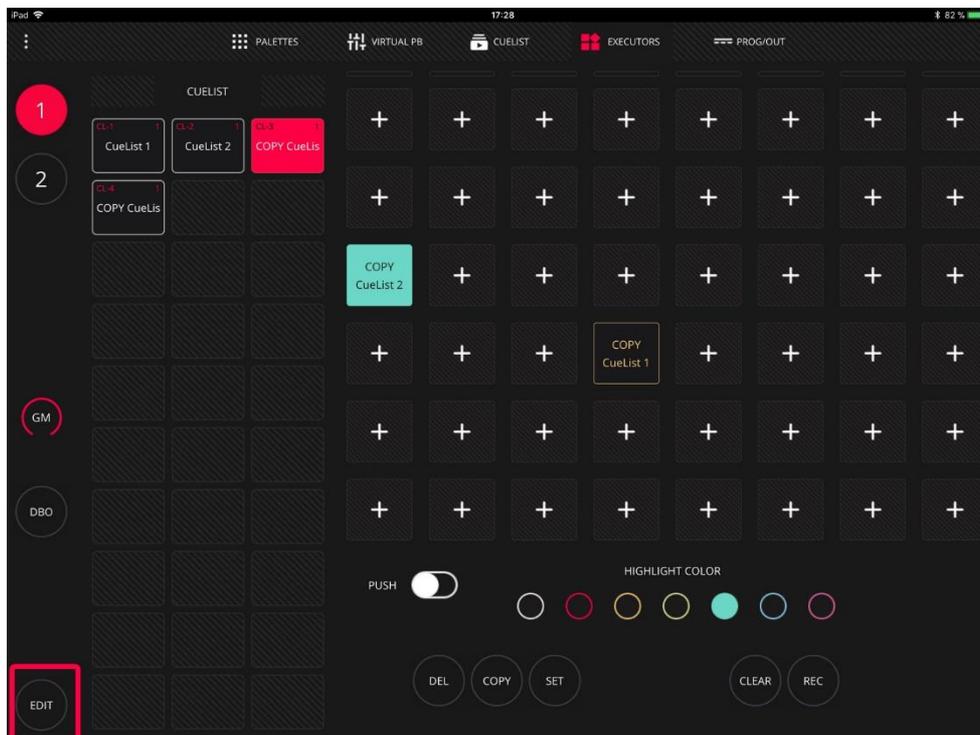
Para volver al CueList pulse de nuevo la flecha en el lateral derecho.

Executors

La Ventana de "Executor" es una ventana especial configurable por el usuario donde puede añadir los Cuelist y configurar su comportamiento.



Para configurar la ventana de Ejecutores pulse el botón "EDIT"



Prog/Out

Desde esta venta es posible ver la información del programador.

PROGRAM	RED	REDF	GREEN	GREENF	BLUE	BLUEF	WHITE	WHITEF	SHUTTER
1 AledaWK20	255	0	255	0	255	0	255	0	255
2 AledaWK20	255	0	255	0	255	0	255	0	255
3 AledaWK20	255	0	255	0	255	0	255	0	255
4 AledaWK20	255	0	255	0	255	0	255	0	255
5 AledaWK20	255	0	255	0	255	0	255	0	255
6 AledaWK20	255	0	255	0	255	0	255	0	255
7 AledaWK20	255	0	255	0	255	0	255	0	255
8 AledaWK20	255	0	255	0	255	0	255	0	255
9 AledaWK20	255	0	255	0	255	0	255	0	255
10 AledaWK20	255	0	255	0	255	0	255	0	255
26 AlphQW0800	--	--	--	--	--	--	--	--	255
27 AlphQW0800	--	--	--	--	--	--	--	--	255
28 AlphQW0800	--	--	--	--	--	--	--	--	255

Los aparatos son ordenados conforme el orden de inclusión. La información mostrada en esta ventana es la información que se guardará en el Cue en ese instante.

4. CREAR Y GUARDAR SHOWS

LightShark incorpora un gestor de archivos desde el cual es posible cargar, copiar, guardar, borrar y renombrar archivos.

Creación de un nuevo show

Para crear un nuevo show desde 0 acceda al menú de LightShark a través del icono ubicado en la esquina superior derecha y pulse el botón "NEW".

Carga de un show existente

Para cargar un show existente:

- 1 Acceda al menú de LightShark a través del icono ubicado en la esquina superior derecha y pulse el botón "LOAD".
- 2 LightShark abrirá el gestor de archivos donde podrá encontrar todos los archivos almacenados en la consola. Haga "doble click" sobre el show que desea ejecutar.

Guardado de un show

Para guardar un show en cualquier momento:

- 1 Acceda al menú de LightShark a través del icono ubicado en la esquina superior derecha y pulse el botón "SAVE".
- 2 LightShark mostrará un teclado en pantalla donde puede introducir el nombre del show. En caso de querer sobrescribir el archivo simplemente pulse "OK".

Exportar un show

Es posible compartir las librerías de LightShark entre consolas:

- 1 Acceda al menú de LightShark a través del icono ubicado en la esquina superior izquierda, pulse el botón de "File Manager" y seleccione la pestaña superior "Shows".
- 2 Seleccione el show que desea exportar y pulse el botón "Export". LightShark copiará en la memoria USB externa el archivo de show.

5. AÑADIR APARATOS AL SHOW

LightShark le asigna una ID a cada uno de los aparatos patcheados, de modo que éste puede ser seleccionado a través del teclado, además de darle un nombre para identificarlo rápidamente.

LightShark permite que todos los tipos de aparatos puedan ser tratados del mismo modo. Esto es debido a que la información se almacena de forma genérica, en lugar de niveles específicos de canales DMX. De este modo si el usuario ha creado una Cue con un color específico, LightShark puede aplicar esa información a cualquier aparato (que obviamente tenga esa propiedad) y conseguir un color similar, sin importar que los parámetros de color de los diferentes aparatos se encuentren en diferentes canales.

LightShark incluye su propia librería de aparatos además de una selección de librerías genéricas para aquellos aparatos de uso común (dimmers, máquinas de humo, ParLed,...). Puede encontrarlas dentro de la carpeta "Generic". Las librerías creadas por el usuario son almacenadas dentro de la carpeta "User".

Añadir aparatos al show

- 1** Acceda al menú de LightShark a través del icono ubicado en la esquina superior izquierda, pulse el botón de patch y seleccione la pestaña superior "Add Fixtures".
- 2** Seleccione un fabricante y a continuación un modelo y modo de aparato. Como puede observar, los fabricantes y los modelos de aparatos están ordenados alfabéticamente, facilitando el acceso y la búsqueda al usuario.
- 3** Introduzca la cantidad de aparatos que desea añadir y pulse el botón "Patch". Los aparatos serán añadidos a partir del primer canal DMX disponible.

Patch avanzado

- 1** Acceda al menú de LightShark a través del icono ubicado en la esquina superior izquierda, pulse el botón de patch y seleccione la pestaña superior "Add Fixtures"
- 2** Seleccione un fabricante y a continuación un modelo y modo de aparato. Como puede observar los fabricantes y los modelos de aparatos están ordenados alfabéticamente, facilitando el acceso y la búsqueda al usuario
- 3** Introduzca la cantidad de aparatos que desea añadir y active la opción "Advanced" para añadir los aparatos en una dirección específica:

En el campo "Universe" LightShark muestra el número del universo actualmente seleccionado. Si desea añadir los aparatos en otro universo diferente utilice los botones + y - para seleccionar el universo apropiado. Si

mantiene pulsado el campo numérico se mostrará el teclado en pantalla, donde puede introducir directamente el número de universo.

A través del campo "Start Channel" el usuario puede ajustar el número del canal DMX de inicio donde quiere que el aparato (o grupo de aparatos) sean añadidos. Recuerde que puede ajustar el canal a través de los botones + y -, o bien con el teclado con una pulsación larga sobre el campo numérico.

En el campo "Offset" el usuario puede definir cuántos canales dejar vacíos entre cada uno de los aparatos. Recuerde que puede ajustar el canal a través de los botones + y -, o bien con el teclado con una pulsación larga sobre el campo numérico.

Modificar la dirección de un aparato ya Patcheado

Una vez añadidos los aparatos al patch es posible cambiar su dirección:

- 1** Acceda al menú de LightShark a través del icono ubicado en la esquina superior izquierda, pulse el botón de patch y seleccione la pestaña superior "Patched".
- 2** Seleccione el aparato que desea cambiar de dirección.
- 3** Pulse el botón "REPATCH". En el lateral derecho se mostrará un panel donde el usuario puede introducir la nueva dirección DMX.
- 4** Ajuste la nueva dirección del aparato y pulse el botón "PATCH".

Eliminar un aparato del Patch

Una vez añadidos los aparatos al patch es posible eliminarlos:

- 1** Acceda al menú de LightShark a través del icono ubicado en la esquina superior izquierda, pulse el botón de patch y seleccione la pestaña superior "Patched"
- 2** Pulse el botón "DELETE"
- 3** Seleccione el aparato que desea eliminar.

Invertir Pan y Tilt

Es posible invertir el movimiento de Pan por el de Tilt:

- 1** Acceda al menú de LightShark a través del icono ubicado en la esquina superior izquierda, pulse el botón de patch y seleccione la pestaña superior "Patched"

- 2 Pulse sobre el botón "P" o el botón "T" en caso de querer invertir el Pan o el Tilt. El usuario utilizará esta opción en función de la dirección hacia donde haya montado físicamente el aparato. Pulse el botón "S" para invertir el Pan por el Tilt.

Actualización de librerías

Por defecto cada actualización de LightShark incluye la versión más reciente de librerías. Si el usuario quiere actualizar las librerías sin actualizar LightShark, puede descargar el archivo de librerías desde LS-Cloud y copiarlo en una memoria USB. A continuación, desde LightShark, realice los siguientes pasos:

- 1 Acceda al menú de LightShark a través del icono ubicado en la esquina superior izquierda, pulse el botón de "File Manager" y seleccione la pestaña superior "USB".
- 2 Seleccione el archivo de librerías y pulse el botón "Import". LightShark le preguntará si desea reemplazar la librería de aparatos. Pulse "Ok".

Al actualizar la librería todas las carpetas de fabricantes serán reemplazadas por la nueva versión, salvo la carpeta de "User" que permanecerá intacta.

Copia de librerías entre consolas

Es posible copiar las librerías de LightShark entre consolas:

- 1 Acceda al menú de LightShark a través del icono ubicado en la esquina superior izquierda, pulse el botón de "File Manager" y seleccione la pestaña superior "Brands".
- 2 Seleccione el fabricante con las librerías que desea exportar y pulse el botón "Export". LightShark copiará en la memoria USB externa la carpeta del fabricante con todos sus aparatos, iconos y recursos.
- 3 Conecte la memoria USB en la consola en la que desea importar las librerías y acceda al menú de LightShark a través del icono ubicado en la esquina superior izquierda, pulse el botón de "File Manager" y seleccione la pestaña superior "USB".
- 4 Seleccione el archivo de librerías y pulse el botón "Import". LightShark le preguntará si desea reemplazar la librería de aparatos. Pulse "Ok"

6. SELECCIÓN DE APARATOS

Selección de aparatos

LightShark le asigna una ID a cada uno de los aparatos patcheados, de modo que este puede ser seleccionado a de 3 maneras diferentes:

1-Ventana de Grupos: Por defecto LightShark crea AutoGrupos para cada uno de los aparatos añadidos al patch. Gracias a esta funcionalidad, el usuario encontrará agrupados los diferentes tipos de aparatos según el modelo. Los auto-grupos no pueden ser eliminados. El usuario puede, además, crear grupos personalizados

2-Ventana de Fixtures: Todos los aparatos añadidos al show se muestran en esta ventana. Cada casilla de selección tiene 3 campos:

Etiqueta de descripción del aparato

Dirección DMX

ID de aparato

3-Keypad numérico: Es posible seleccionar los aparatos utilizando el teclado numérico. La sintaxis es la siguiente:

-Seleccionar los aparatos del 1 al 8:

1 THRU 8 OK

-Seleccionar los aparatos del 1 y 8:

1 + 8 OK

-Seleccionar los aparatos del 1 al 5 y el 8:

1 THRU 5 + 8 OK

-Seleccionar los aparatos del 1 al 5 menos el 3:

1 THRU 5 - 3 OK

-Seleccionar los aparatos del 1 al 3 y del 6 al 8:

1 THRU 3 + 6 THRU 8 OK

Creación de grupos de aparatos

LightShark permite la creación de grupos de aparatos:

- 1** En la ventana de Fixtures seleccione los aparatos que desea agrupar.
- 2** Una vez seleccionados pulse el botón "REC" y sobre la ventana de Groups seleccione una casilla vacía.

Renombrar grupos de aparatos

LightShark permite nombrar los grupos de aparatos, de este modo el usuario puede identificar los grupos más fácilmente. Puede renombrar los grupos de 2 maneras distintas:

- A** Pulse el botón "SET" y a continuación seleccione el grupo de aparatos que desea renombrar. LightShark mostrará el teclado en pantalla.
- B** Seleccione el grupo de aparatos que desea renombrar y mantenga pulsada la casilla durante 2 segundos. LightShark mostrará el teclado en pantalla.

Eliminar grupos de aparatos

LightShark permite eliminar los grupos de aparatos creados por el usuario. Pulse el botón "DEL" y a continuación seleccione el grupo de aparatos que desea eliminar. Recuerde que no es posible eliminar los AutoGrupos.

Mover grupos de aparatos

LightShark permite mover la posición de los grupos de aparatos dentro de la ventana:

- 1** En la ventana de Groups seleccione el grupo de aparatos que desea mover.
- 2** Una vez seleccionados pulse el botón "MOVE" y sobre la ventana de Groups seleccione una casilla vacía.

7.GRABACIÓN DE ESCENAS

Todo el almacenamiento de la información del show es llevado a cabo por el programador y LightShark utiliza esta información cuando se graban Playbacks, paletas, grupos... El programador tiene prioridad sobre todos los PlayBacks, Cues, Cuelist y canales. Un aparato es incluido en el programador cuando cualquier atributo es modificado.

El botón de CLEAR se ilumina cuando hay información dentro del programador. Pulse el botón "CLEAR" para borrar la información que hay dentro del programador y todos los canales serán quitados del programador y los canales HTP serán puestos a cero. Es posible cambiar el comportamiento del "CLEAR" desde el menú principal, pudiendo elegir que todos los canales vuelvan a 0, o bien al valor por defecto definido en la librería.

Cuando se pulsa el botón "FIND" cuando hay un aparato seleccionado entonces estamos activando los parámetros que se hayan definido en la librería.

La ventana de programador permite al usuario ver qué hay en el programador y como está configurado. Es posible acceder a la ventana del programador desde la barra de ventanas.

Cuelist

Los Cuelist son utilizados para gestionar secuencias de Cues, llevando un seguimiento del orden de los Cues y las opciones de cómo son reproducidos. Un CueList puede tener asociado un solo Cue o toda la lista completa de Cues.

Cuando el usuario graba un Cue en un Playback se genera automáticamente un Cuelist. LightShark añade ese Cuelist creado al listado de Cuelist que se encuentran almacenados en la ventana de Cues.

Si el Playback ya tiene un Cuelist almacenado en él, entonces el nuevo Cue será añadido al final de ese Cuelist.

El CueList almacena una Cue ID (identificación del Cue) y un campo de texto para cada uno de los Cues, de tal modo que todos los pasos puedan ser etiquetados. La ID del Cue y el campo de texto se muestran en la pantalla del Playback cuando la lista es reproducida, esto permite al usuario poder llevar un seguimiento del Cue actual durante el show.

Grabando un Cuelist

1-Grabar sobre un Playback que se encuentra vacío.

1º-Seleccionar un aparato (o grupo de aparatos).

2º-Modificar por lo menos uno de sus parámetros (o pulsar FIND para activar todos los parámetros).

3º-Pulsar la tecla RECORD (se ilumina).

4º-Seleccionar el Playback donde se quiere almacenar el Cue. Al hacer esto se creará un nuevo Cuelist y se le asignará un ID de Cuelist con el siguiente ID de Cuelist disponible respecto al listado general de Cuelists.

Además, se creará un Cue nuevo, que se añade al principio del Cuelist, y se asignará un ID de Cue con el siguiente ID de Cue disponible respecto al listado general de Cues.

5º-Pulsar CLEAR para vaciar el programador.

6º-Activar el Playback para comprobar que se ha grabado todo correctamente.

2-Grabar sobre un Playback que ya contiene información

1º-Seleccionar un aparato (o grupo de aparatos).

2º-Modificar por lo menos uno de sus parámetros (o pulsar FIND para activar todos los parámetros).

3º-Pulsar la tecla RECORD (se ilumina).

4º-Seleccionar el Playback donde se quiere almacenar. Al hacer esto el Cue se añadirá al final del Cuelist, y se le asigna un ID de Cue con el siguiente ID de Cue disponible respecto al listado general de Cues.

5º-Repetir los pasos 1-4 las veces que sean necesarias.

6º-Pulsar CLEAR para vaciar el programador.

7º-Activar el Playback para comprobar que se ha grabado todo correctamente.

Modificando Cues

El comando EDIT puede ser utilizado para cargar el contenido de una CUE al programador. Una vez que se han realizado los cambios, el usuario pulsa UPDATE para guardar los cambios en la Cue original.

Eliminar una Cue

Si un usuario ha grabado una Cue y por algún motivo quiere eliminarla:

1º-Desplazarse a la ventana de Cuelist y seleccionar el Cuelist que contiene la que se desea eliminar.

2º-Pulsar DEL y, a continuación, pulsar sobre el número de ID del Cue a eliminar.

Copiar una Cue

Es posible copiar un Cue de una Cuelist a otra Cuelist:

1º-Desplazarse a la ventana de Cuelist y seleccionar el Cuelist que contiene la Cue que se desea copiar.

2º-Pulsar COPY y, a continuación, seleccionar el Cuelist de destino.

8.USO DE FX

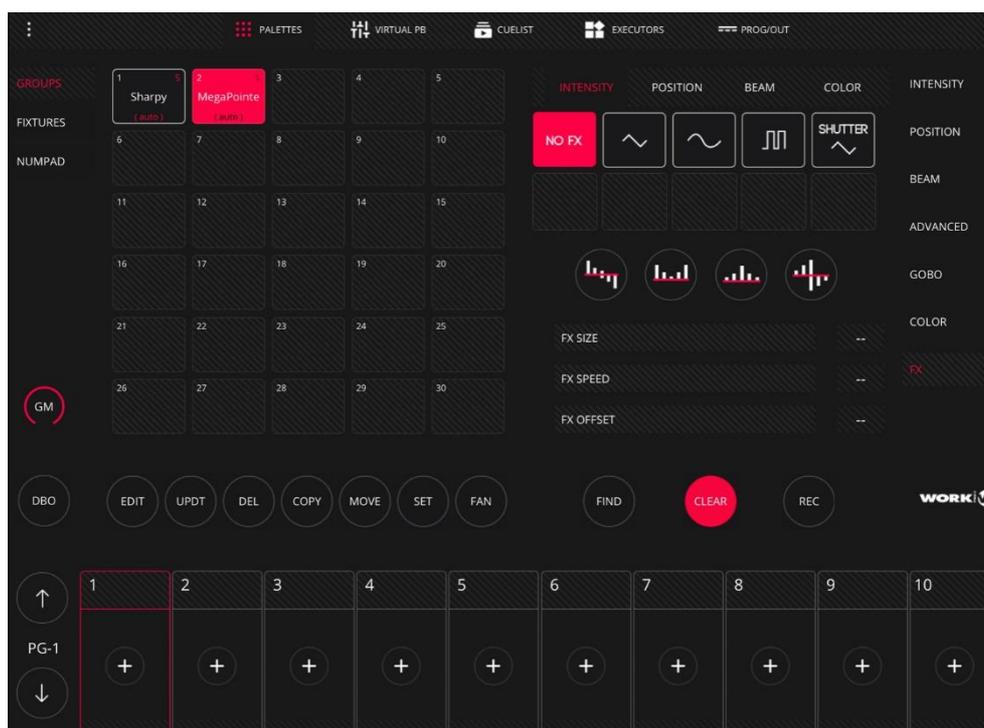
LightShark incluye un generador interno de efectos. Los FX pueden ser aplicados a un aparato o grupo de aparatos directamente, sin tener que crear varios Cues para crear un efecto. Los FX pueden ser modificados en directo, permitiendo ajustar la velocidad y amplitud del FX según el ritmo del show.

LightShark cuenta con una amplia librería interna de FX (p.ej: círculos, cuadrados, pan, tilt, zigzag...). Además de los efectos de posición, se incluyen efectos de Beam, Color e Intensidad.

El uso de FX permite la grabación completa de shows en apenas unos minutos.

Es posible añadir un efecto a uno o varios aparatos, o bien, a un grupo o varios grupos de aparatos. Para añadir un FX el usuario debe seleccionar uno o varios aparatos y entonces, desde la ventana de "FX", seleccionar uno de los efectos que incorpora LightShark.

Una vez seleccionado un FX es posible modificar sus parámetros (velocidad, tamaño, desfase...) a través de los sliders virtuales que aparecen en la pantalla (o bien desde los encoders en la LS-1).



Es posible añadir varios efectos a un aparato (o grupos de aparatos) que hagan uso de diferentes atributos, por ejemplo, el usuario puede añadir un efecto de Pan y además añadir un efecto de Intensidad y un efecto de Cambia-Color.

LightShark agrupa los efectos en 4 categorías: Posición, Color, Beam e Intensidad. Cada categoría puede tener hasta un máximo de 9 efectos.

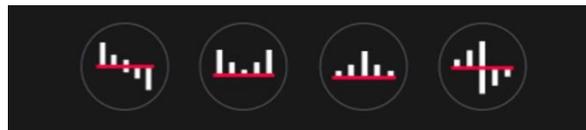
FX SIZE: Se define como el rango en el que el valor de parámetro varía. Esto se describe en los términos apropiados para ese parámetro en concreto, por ejemplo, grados para los parámetros de posición, o ranuras (espacios o slots) para los parámetros de color. Puede ser modificado a través de los sliders en pantalla. Por defecto, al añadir un efecto el valor de Size se ajusta al 50%.

FX SPEED: Puede ser modificado a través de los sliders en pantalla. Para mantener la sincronización entre las características de un efecto, se controla la velocidad del efecto.

El ajuste de la velocidad de un efecto incrementa o disminuye el número de ciclos que se completa por minuto.

OFFSET: El Desplazamiento define el inicio y el punto final para cada efecto, para que puedan ser escalonados.

Con los botones de acceso directo es posible tener 4 “tipos” diferentes de formas (o juegos de formas).

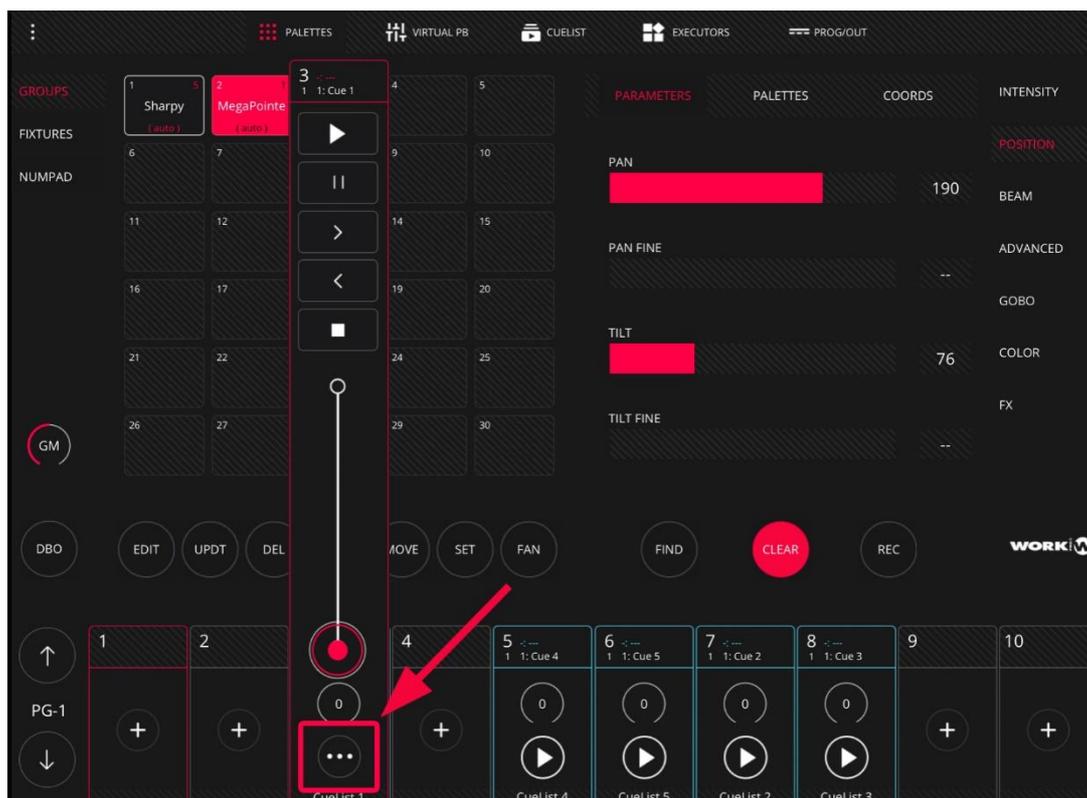


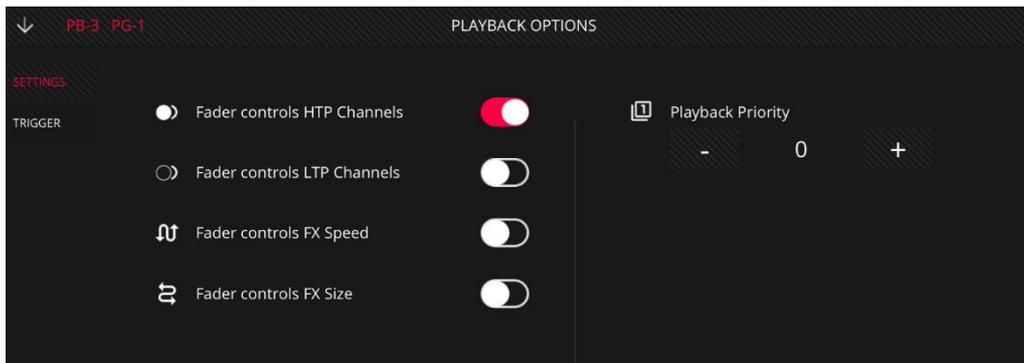
9. REPRODUCCIÓN DE ESCENAS

Los CueList pueden ser configurados para reproducirse a modo de **Chase** (se reproduce automáticamente uno tras otro) o como una simple lista de Cues. La principal diferencia es que como Chase, cada uno de los tiempos del Cue son determinados por la velocidad del propio Chase. Cuando un CueList está configurado como **Cue Step**, los tiempos de cada Cue se determinan individualmente con sus correspondientes tiempos de espera y fade.

Opciones de un Playback

Para reproducir un CueList basta con subir el fader del Playback que lo contiene. Por defecto, LightShark está configurado para iniciar la reproducción del CueList utilizando el fader. Es posible modificar este comportamiento desde el menú de opciones del Playback.





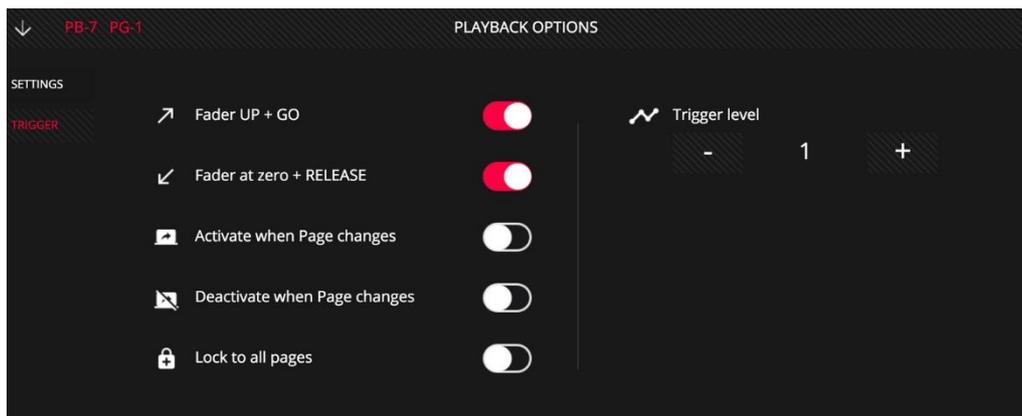
Fader Controls HTP Channels: Cuando esta función está activada, el fader del Playback controla el nivel proporcionalmente de todos los canales HTP del Cue actual, desde 0% al 100%. Esta opción está activada por defecto.

Fader Controls LTP Channels: Cuando esta función está activada, el fader del Playback controla el nivel de todos los canales LTP del Cue actual dentro del Cuelist. Esta opción está activada por defecto.

Fader Controls FX Speed: Cuando esta función está activada, el fader del Playback puede ser utilizado para escalar el FX speed. Cuando el fader está al 100% entonces el FX speed tiene el mismo valor que cuando se grabó la Cue. Bajando el fader se reduce la velocidad hasta que el speed sea igual a 0, cuando el fader está abajo del todo.

Fader Controls FX Size: Cuando esta función está activada, el fader del Playback puede ser utilizado para escalar el FX size. Cuando el fader está al 100% entonces el FX size tiene el mismo valor que cuando se grabó la Cue. Bajando el fader se reduce el tamaño del FX hasta que el size sea igual a 0, cuando el fader está abajo del todo.

Playback Priority: Los Playbacks se reproducen en función de que la acción más reciente determina el valor de un parámetro de un aparato. Utilizando diferentes niveles de prioridad el usuario puede modificar este comportamiento.



Fader UP+GO: Cuando el fader pasa el límite definido en el campo “trigger level”, el Playback es activado y se reproduce el Cuelist que tiene asociado. Cuando esta función está desactivada el fader no activa el Cuelist

Fader at Zero + Release: Cuando el fader tiene un valor inferior al límite definido en el campo “trigger level”, el Playback es desactivado. Cuando esta función está desactivada el fader no desactiva el Cuelist.

Activate when Page Changes: Si esta opción se activa, el Playback es activado cuando la página se cambia a la que éste está asignado. Si hubiese un Cuelist ya activo en ese Playback, entonces al cambiar de página a la que se encuentra la función activada no se activaría, a menos que la opción “Deactivate when page changes” estuviera activada en el Playback anterior.

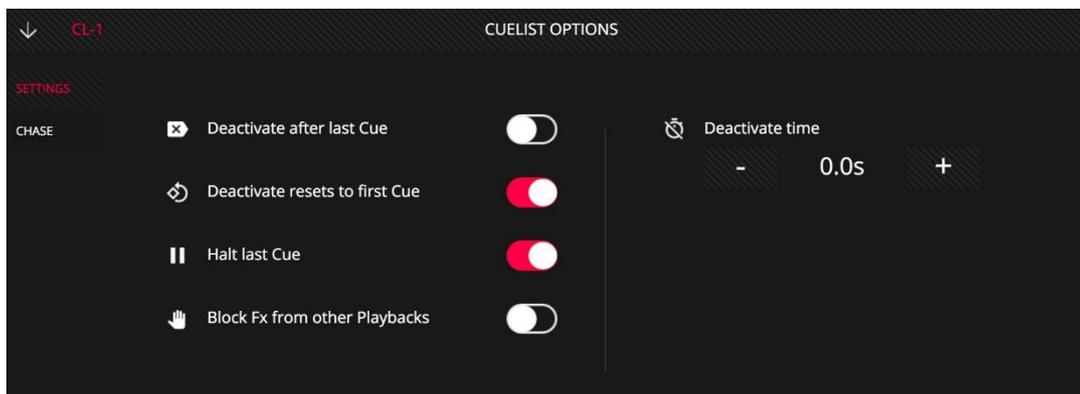
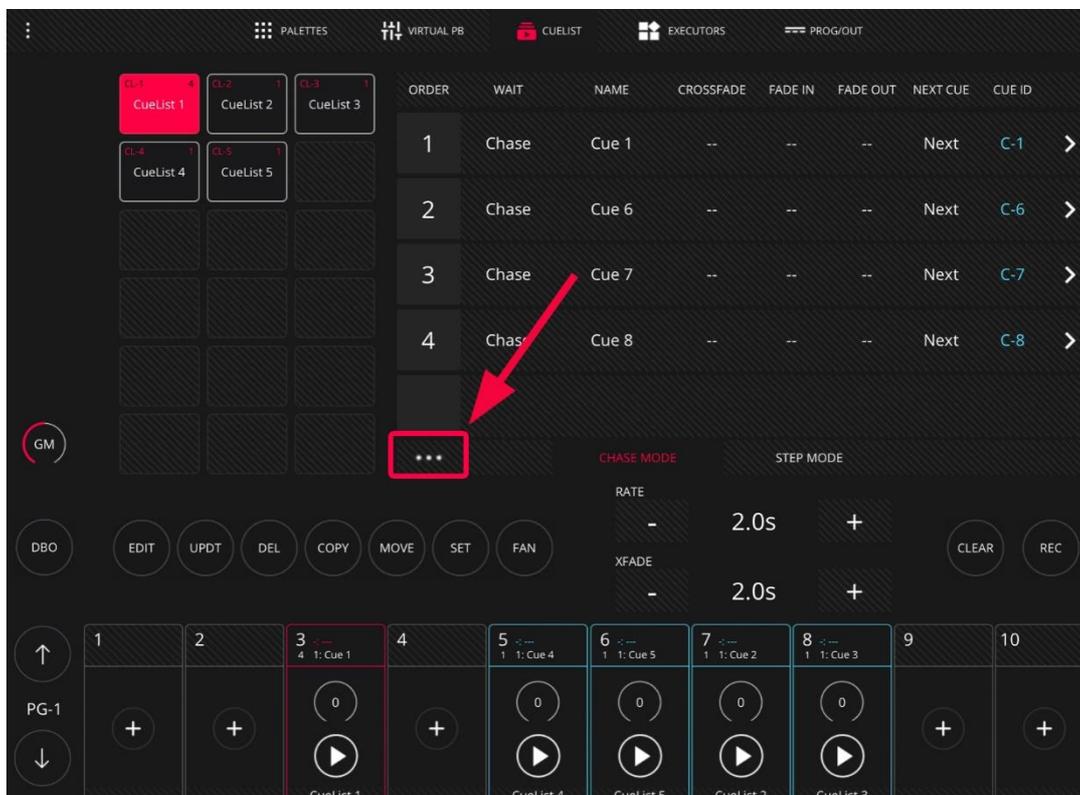
Deactivate when Page Changes: Si esta opción se activa, el Playback se desactiva si se cambia a cualquier otra página.

Lock to all Pages: Si esta opción se activa, entonces el Playback seleccionado estará presente en todas las 30 páginas de Playbacks.

Trigger Level: Este campo define el valor exacto del fader en el que el Playback es activado o desactivado.

Opciones de un Cuelist

Es posible configurar la forma en el que un Cuelist trabaja desde el menú de opciones del Cuelist.

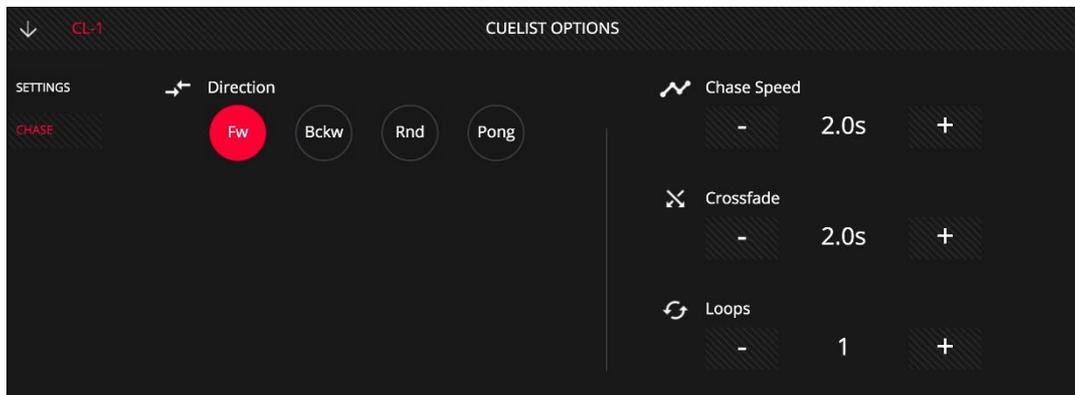


Deactivate after last Cue: Cuando esta opción está activa, el Cuelist automáticamente se desactiva después del último paso en el Cuelist.

Deactivate resets to first Cue: Cuando esta función está activada, el Cuelist siempre empieza desde el primer paso cuando el Cuelist asociado al Playback es activado. Cuando esta función está desactivada y el usuario activa el Cuelist, este empezará desde el paso en que se quedó la última vez que fue desactivado.

Halt last Cue: Cuando esta opción está activada, el Cuelist se detiene en el último paso. Si la función está deshabilitada, el Cuelist volverá al primer paso tras ejecutar el último.

Block FX from other Playbacks: Cuando esta opción está activada, entonces cualquier canal controlado por este Playback bloquea los FX para ese canal en los otros Playbacks.



Block FX from other Playbacks: Es posible elegir entre 4 opciones:

Up: desplazándose desde el primer Cue hasta el último ordenadamente.

Down: desplazándose desde el último Cue hasta el primero ordenadamente.

Random: desplazándose por todos los Cues de forma aleatoria.

Pong: desplazándose desde el primer Cue hasta el último ordenadamente, y al llegar al último se desplaza desde el último Cue hasta el primero ordenadamente.

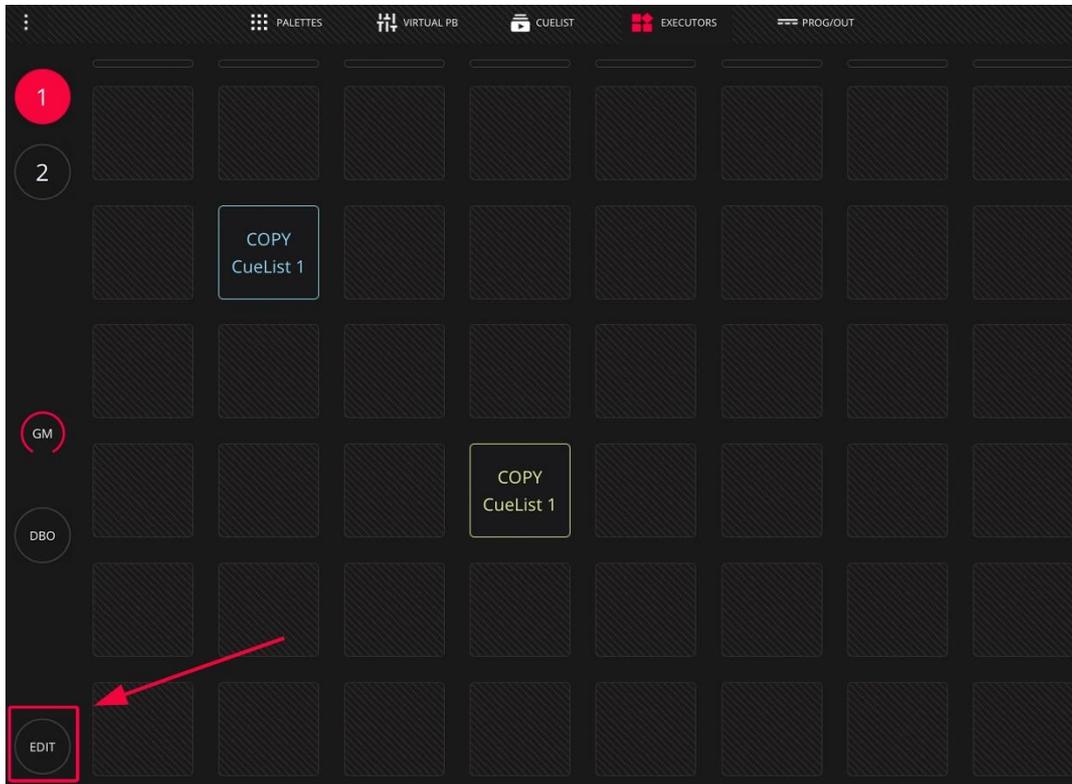
Chase Speed: Es posible configurar el tiempo de Chase por defecto para ese Cuelist en concreto.

CrossFade: Es posible configurar el CrossFade por defecto para ese Cuelist en concreto.

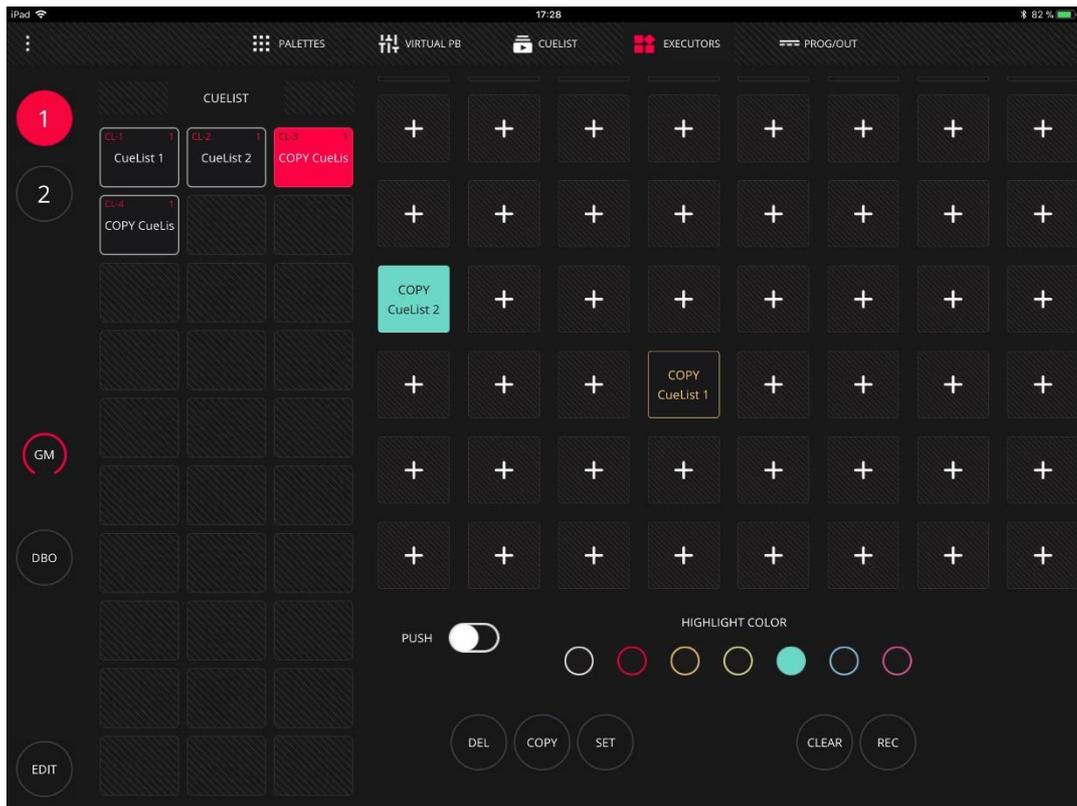
Loops: Es posible configurar cuantas veces ha de ser repetida la ejecución del Chase antes de desactivarse. La configuración por defecto es 0, lo que indica que se reproducirá de forma infinita.

10. USO DE LOS EJECUTORES

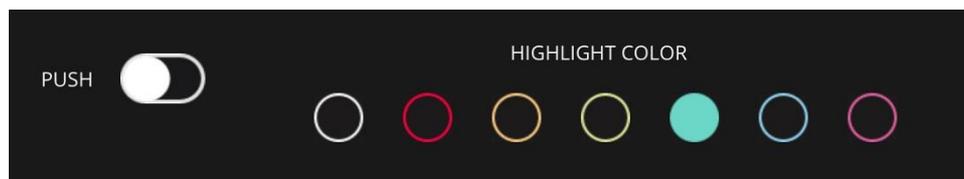
Desde la ventana de Ejecutores el usuario puede configurar un Layout personalizado para disparar los Cuelist. Para añadir o eliminar Cuelists de la ventana de Ejecutores pulse el botón "Edit".



La venta de Ejecutor está compuesta por una matriz de 8x8 botones. Cada una de las 8 columnas verticales puede disparar 1 solo Cuelist al mismo tiempo, por lo que al seleccionar un Cuelist de la misma columna se deselecta el anterior.

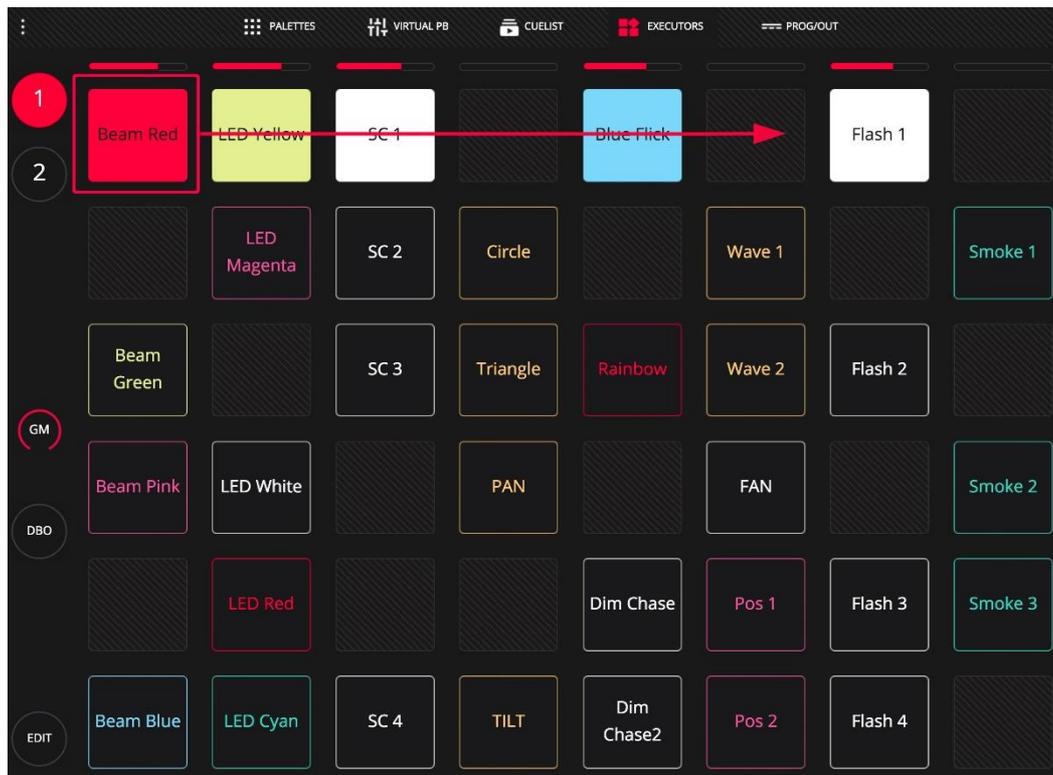


El usuario puede modificar el color de cada uno de los botones de la matriz, de esta forma es posible distinguir de forma visual cada uno de los botones y poder asignarles un color en función de sus características.



Es posible configurar cada botón como "Push" o como "Toggle", pudiendo ajustar el comportamiento del botón según si queremos lanzar un Cuelist o activar un Flash.

Es posible disparar todos los Cuelist de todas las columnas al mismo tiempo deslizando el dedo horizontalmente.



Añadir Cuelist

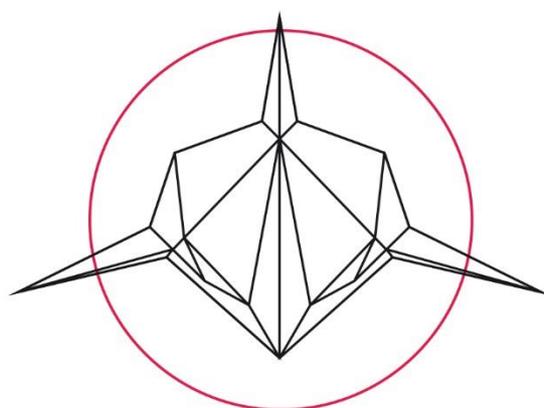
Los Cuelist pueden ser copiados en la ventana de Ejecutores de la siguiente forma:

- 1 En la ventana de Ejecutores pulse el botón "Edit".
- 2 En el lateral izquierdo seleccione el Cuelist que desea añadir, pulse el botón "COPY" y a continuación seleccione una casilla vacía.
- 3 Pulse el botón "Set" y a continuación seleccione la casilla que acaba de crear para renombrarla.

Vaciar una casilla

Los Cuelist pueden ser eliminados de la ventana de Ejecutores de la siguiente forma:

- 1 En la ventana de Ejecutores pulse el botón "Edit".
- 2 Pulse el botón "DEL" y a continuación seleccione la casilla que desea vaciar.



light **Shark** series.

WORK^{PRO} **W**

Av. Saler nº 14 Polígono. Ind. L`Alteró. Silla 46460 VALENCIA-SPAIN

Tel: +34 96 121 63 01

www.workpro.es/lightshark