



As versatile as your requirements.

Simple, functional, flexible: lighting control with EASY Color Control.

Software manual V. 1.4.1

SEE THE WORLD IN A NEW LIGHT



EASY Color Control Manual

Índice

1	Introducción	3
2	Requisitos del sistema	4
3	Instalación del software	5
4	Instalación del controlador USB	6
5	Programa de inicio	7
6	Elementos de la ventana	8
7	Pestaña Configurar	9
8	Pestaña Escena	13
9	Pestaña Secuencia	16
10	Pestaña Programa	19
11	Funciones avanzadas	21
12	Consejos prácticos	22
13	Apéndice	22

Sugerencia:

Encontrará una copia en PDF de este manual en el CD incluido.

1 Introducción

El software "EASY Color Control" para Microsoft Windows permite la configuración de hasta 16 unidades de control DALI EASY / OT EASY (hasta 64 si se utiliza "EASY System Coupler") y unidades de control EASY DMX SO. Por lo tanto, las unidades de control EASY tienen que estar conectadas al PC (= modalidad *online*¹). La configuración también se puede preparar sin conexión con las unidades de control (= modalidad *offline*²).

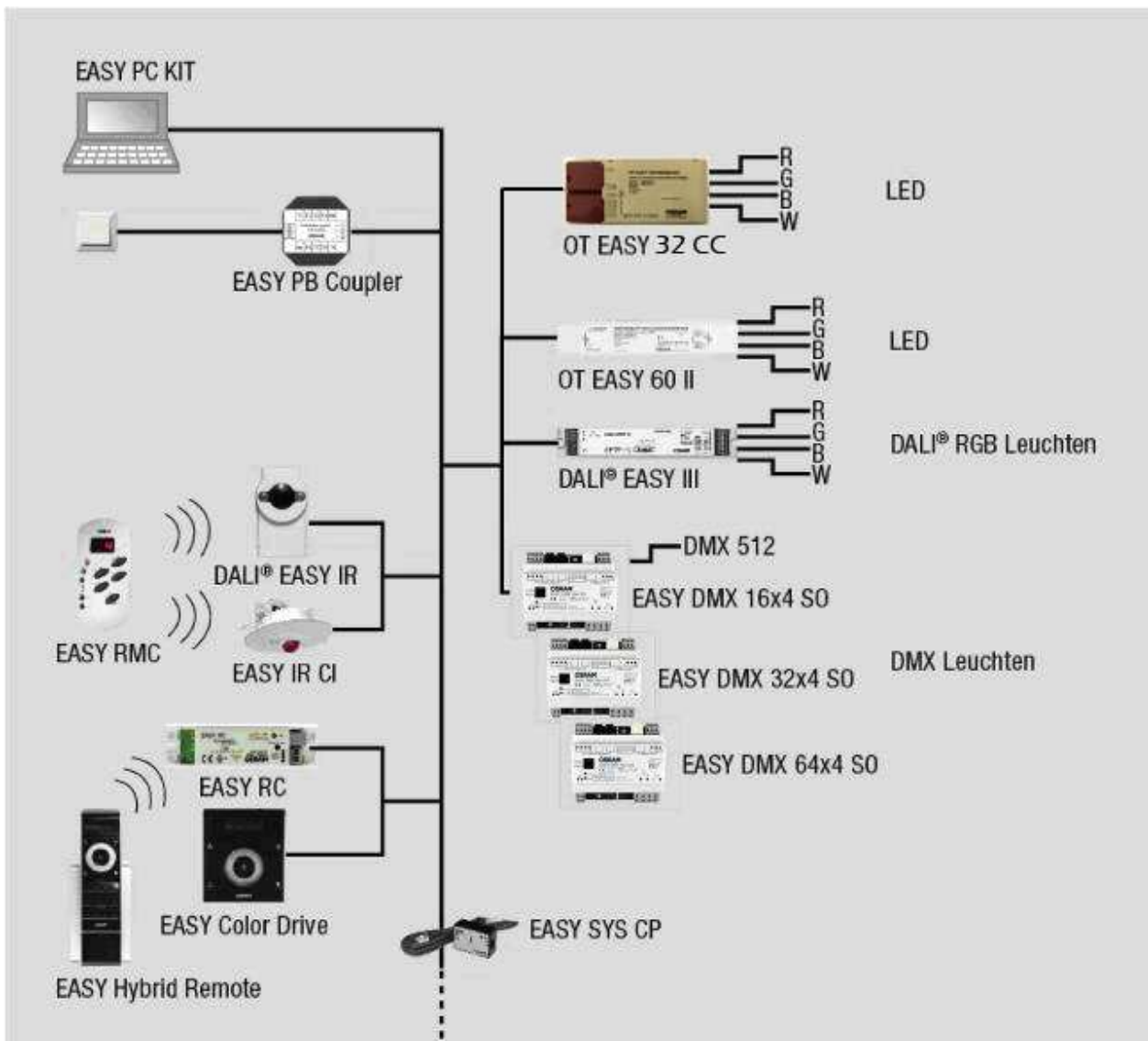


Figura 1: Visión general del sistema de gestión EASY Color Control

El software EASY Color Control permite realizar las siguientes funciones:

1. Prueba del sistema (sólo en modalidad online)
2. Asignación de las unidades de control EASY. Consulte la pestaña Configurar (sólo en modalidad online)
3. Configuración de colores y escenas luminosas. Consulte la pestaña Escena.
4. Generación de secuencias automáticas. Consulte la pestaña Secuencia.
5. Generación de distintas secuencias como programas. Consulte la pestaña Programa.
6. Visualización del estado del sistema del PC (solo en modalidad *online*)
7. Carga y guardado de todos los valores en un archivo o desde un archivo.

¹ En modalidad *online*, todos los valores afectan directamente a las unidades de control, por ejemplo, los cambios de color aparecen de inmediato

² En modalidad *offline* no existe una conexión directa con el equipo, pero el PC permite una vista y ofrece una primera impresión del resultado. En modalidad *offline*, se desactivan funciones específicas o se limitan sus funciones.

2 Requisitos del sistema

Para utilizar el software EASY Color Control se debe cumplir estos requisitos de hardware y software:

- PC con procesador Pentium II, con al menos 233 MHz o similar
(se recomienda un procesador Pentium III o similar)
Al menos 1 GHz para Windows 7
- Windows 2000 Service Pack 4 / Windows XP Service Pack 3 / Windows Vista o Windows 7 – Sistemas operativos de Microsoft de 32 bit / 64bit.
- Al menos 128 MB de RAM para Windows 2000 o 256 MB RAM para Windows XP o 512 MB de RAM para Windows Vista o 1GB de RAM para Windows 7
- Al menos 20 MB de espacio libre en la unidad de disco duro
- Pantalla SVGA con una resolución de 1024x768 o superior y, al menos, 65536 colores (16 bits)
- Unidad de CD-ROM
- Al menos un Puerto USB libre para la modalidad *online*

3 Instalación del software

Coloque el CD incluido en la unidad y el programa de configuración se iniciará de manera automática (si no es así, abra Windows Explorer, vaya a la unidad de CD y haga doble clic sobre el archivo "Setup_OSRAM_EASY_Color_Control").

No conecte el adaptador EASY USB incluido.

El software EASY Color Control está disponible en inglés, alemán, francés, español e italiano. Seleccione su idioma y el asistente de instalación le guiará por el proceso de instalación.



Figura 2: Inicio del proceso de instalación

Después de una instalación correcta, se instalará un icono en el escritorio. Además, el software de EASY Color Control se puede encontrar en el menú Inicio → Programas → OSRAM → EASY Color Control.

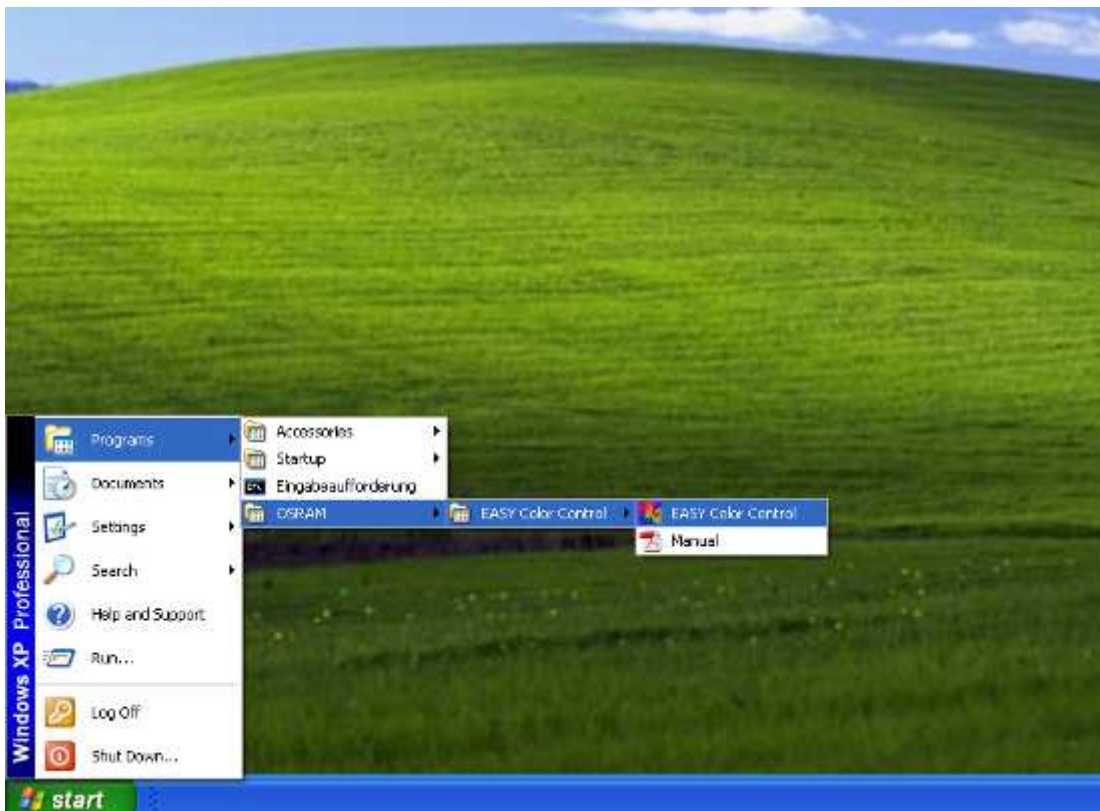


Figura 3: Menú de inicio del software EASY Color Control

4 Instalación del controlador USB

Conecte el adaptador EASY USB en el Puerto USB libre del PC. El asistente de instalación de controladores de Windows se iniciará automáticamente. El controlador se encuentra en el CD incluido, utilice la búsqueda automática de controladores (recomendado) o seleccione de manera manual la unidad de CD para la búsqueda de controladores. Es posible que aparezca una nota que indique que falta la firma del controlador, confírmela para continuar el proceso de instalación.

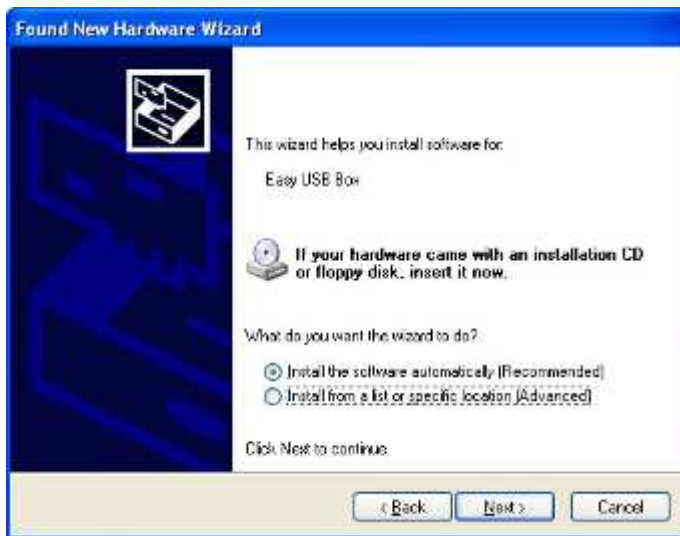


Figura 4: Asistente de instalación del controlador

Nota:

Se realiza una copia de seguridad del controlador en la carpeta de instalación de EASY Color Control.

5 Programa de inicio

Durante el inicio, el software EASY Color Control busca automáticamente las unidades de control EASY conectadas. Cuando el software ha detectado el número correcto de unidades de control, se pueden asignar de manera individual.

Se diferencian los casos siguientes:

1. No hay ningún adaptador USB conectado (el software EASY Color Control se inicia en modalidad *offline*)



Figura 5: Mensaje informativo que indica que no se ha encontrado ningún adaptador

2. El software EASY Color Control se inicia en modalidad *offline* (no se han encontrado unidades de control)



Figura 6: Mensaje informativo que aparece cuando no se encuentran unidades de control EASY.

3. El software EASY Color Control se inicia en modo *online*

Cuando el software EASY Color Control se inicia correctamente en modalidad *online*, se buscan las unidades de control EASY conectadas en un principio. Este proceso puede ocupar varios minutos, en función del número de unidades de control. Al interrumpir el proceso de búsqueda, el software se inicia en modalidad *offline*. Si se encuentran unidades de control sin direcciones (por ejemplo, en el caso de una primera operación), se genera una nota y se ofrece la posibilidad de asignar direcciones (recomendado).

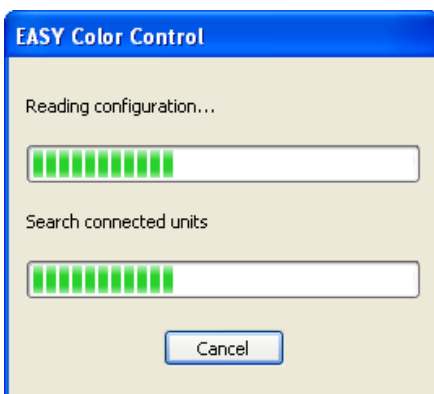


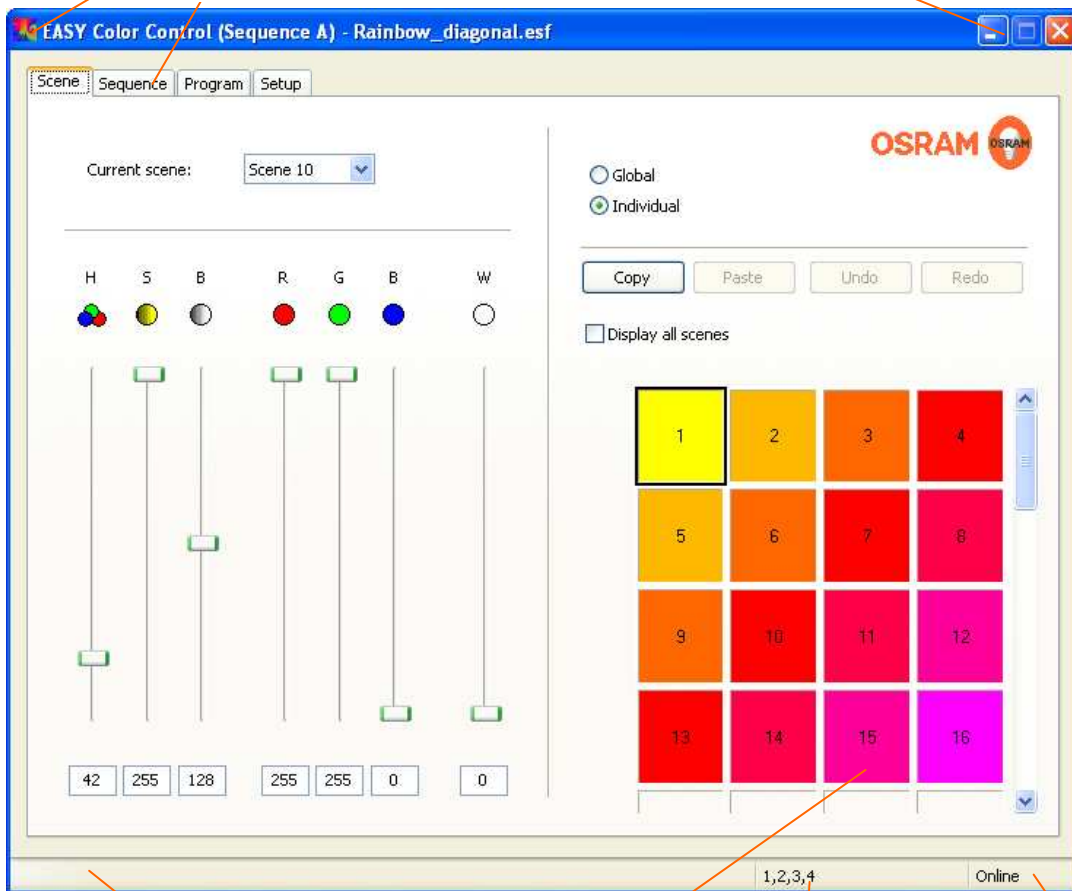
Figura 7: Búsqueda de unidades de control EASY

Nota:

Si no se encuentran una o varias unidades de control, revise la conexión y reinicie la asignación de direcciones en la pestaña **Configurar**.

6 Elementos de la ventana

Icono del programa Pestañas Botones para minimizar / maximizar / cerrar la ventana del programa



Línea de estado / ayuda

Visualización de ventana

Direcciones DMX

Estado de conexión con las unidades de control (online / offline)

Figura 1: Ventana del programa EASY Color Control

Información sobre la versión

Haga clic en el icono del programa. Después de seleccionar la entrada "Acerca de EASY Color Control", aparecerá una ventana con información sobre la versión del software. Si hay un adaptador EASY SUB conectado y si existe una conexión con las unidades de control EASY, se muestra el número de serie del adaptador y la versión del firmware de la unidad de control principal. Con el botón "Más" se pueden consultar las versiones de firmware de todas las unidades conectadas.



Figura 9: Ventana de información de EASY Color Control

Cambio entre *Online* y *Offline*

Pase de la modalidad *Online* a *Offline* y viceversa mediante un doble clic sobre la pantalla de estado de la conexión.

Actualizaciones del programa

Hay actualizaciones del software EASY Color Control disponibles en:

<http://www.osram.com/ecg-software>

7 Pestaña Configurar

Con la pestaña Configurar, es posible adaptar el interfaz de usuario de EASY Color Control al sistema instalado. También se puede configurar el comportamiento de las unidades de control.

Prueba de las unidades de control conectadas (solo en modalidad *online*)

Todos los canales se pueden conectar y regular mediante el graduador central "Test". Asegúrese de que todas las luminarias conectadas a las unidades de control EASY cambian la luminosidad al mover el graduador. De lo contrario, compruebe las conexiones.

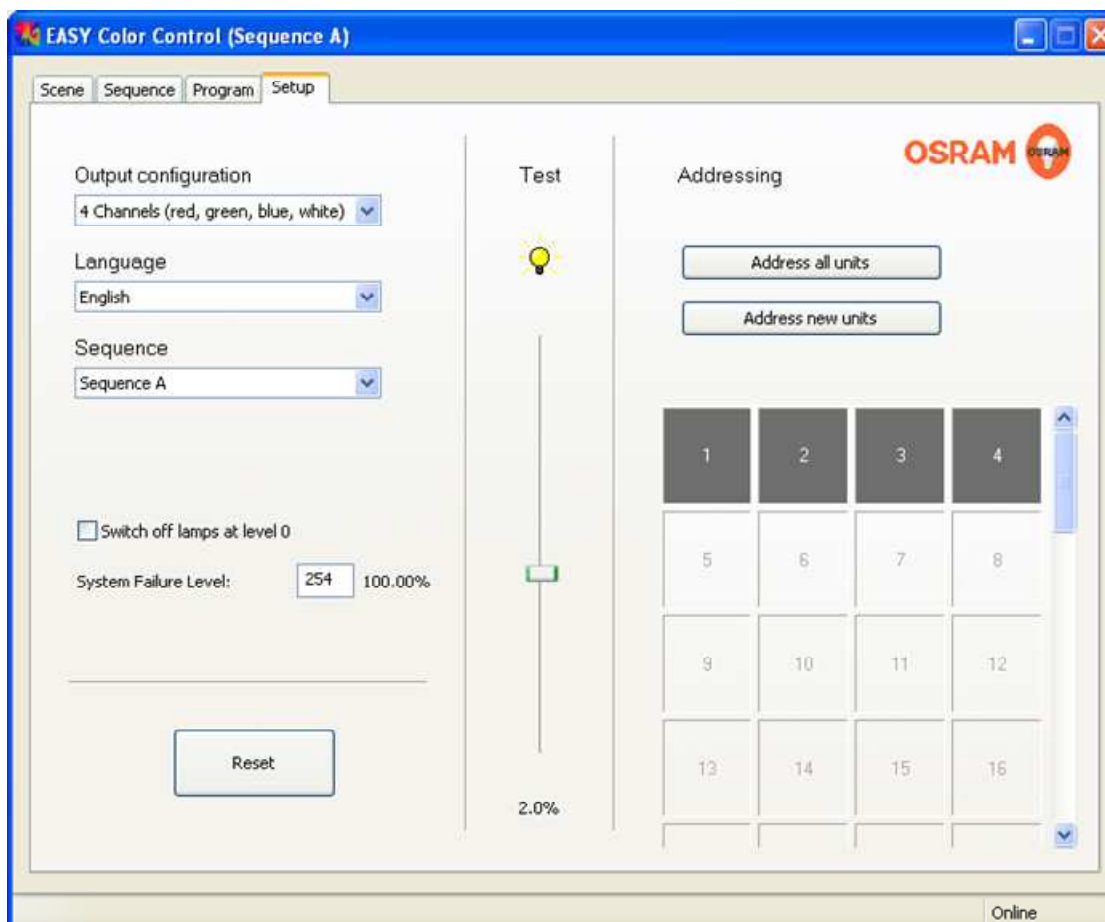


Figura 10: Pestaña Configurar

Asignación de direcciones para las unidades de control (solo en modalidad *online*)

Todas o las nuevas unidades de control pueden ser direccionadas a través de los botones correspondientes. La segunda opción se proporciona especialmente para los casos de ampliación de sistemas existentes o intercambio de unidades de control.

Al principio de la asignación, todas las unidades de control se establecen en la mínima luminosidad. Después, todas ellas se establecen en la luminosidad máxima, tan pronto como se asigna una dirección válida. Por lo tanto, es posible comprobar qué unidades se han encontrado y se han asignado ya. Tenga en cuenta que la asignación de la visualización de las ventanas a las unidades de control se realiza de manera aleatoria. Cada unidad conectada al EASY DMX SO muestra a que direcciones DMX está asignada en la parte inferior de la ventana del programa EASY Color Control (vea Figura 8). Dependiendo de los ajustes de la "Configuración de la instalación", 2, 3 o 4 direcciones DMX están asociadas a cada unidad.

- 2 canales (blanco cálido y blanco frío) ⇒ 2 direcciones DMX consecutivas por unidad
- 3 canales (blanco) ⇒ 3 direcciones DMX consecutivas por unidad
- 3 canales (rojo, verde y azul) ⇒ 3 direcciones DMX consecutivas por unidad
- 4 canales (rojo, verde, azul y blanco) ⇒ 4 direcciones DMX consecutivas por unidad
- 4 canales (blanco) ⇒ 4 direcciones DMX consecutivas por unidad

Asignación de la visualización de ventana / unidades de control (solo en modalidad *online*)

El orden de la visualización de las ventanas debe corresponderse con la colocación/estructura real en el sistema EASY. Por lo tanto, las direcciones se pueden volver a ordenar.

1. Seleccione una de las ventanas con un clic del ratón
2. Compruebe qué unidad del sistema real se ha seleccionado
3. Si la asignación no es correcta, tiene que llevar el campo seleccionado, mediante la función Arrastrar y Soltar, a la posición correcta. De este modo, se intercambia la asignación de los dos campos relevantes. Compruebe de esta manera las asignaciones restantes, una tras otra.

Esta reclasificación permite cambiar el orden de las unidades DMX sin cambiar físicamente las direcciones DMX ya sea marcando la unidad DMX con su lugar original o corrigiendo el desajuste de las direcciones DMX.

Habilitación e inhabilitación de las ventanas (solo en modalidad *offline*)

En modalidad *offline*, puede activar o desactivar las unidades de control (virtuales) mediante un clic sobre la ventana correspondiente. Con esta función, puede definir el ensamblaje necesario de las unidades de control compatibles con el sistema existente/planeado.

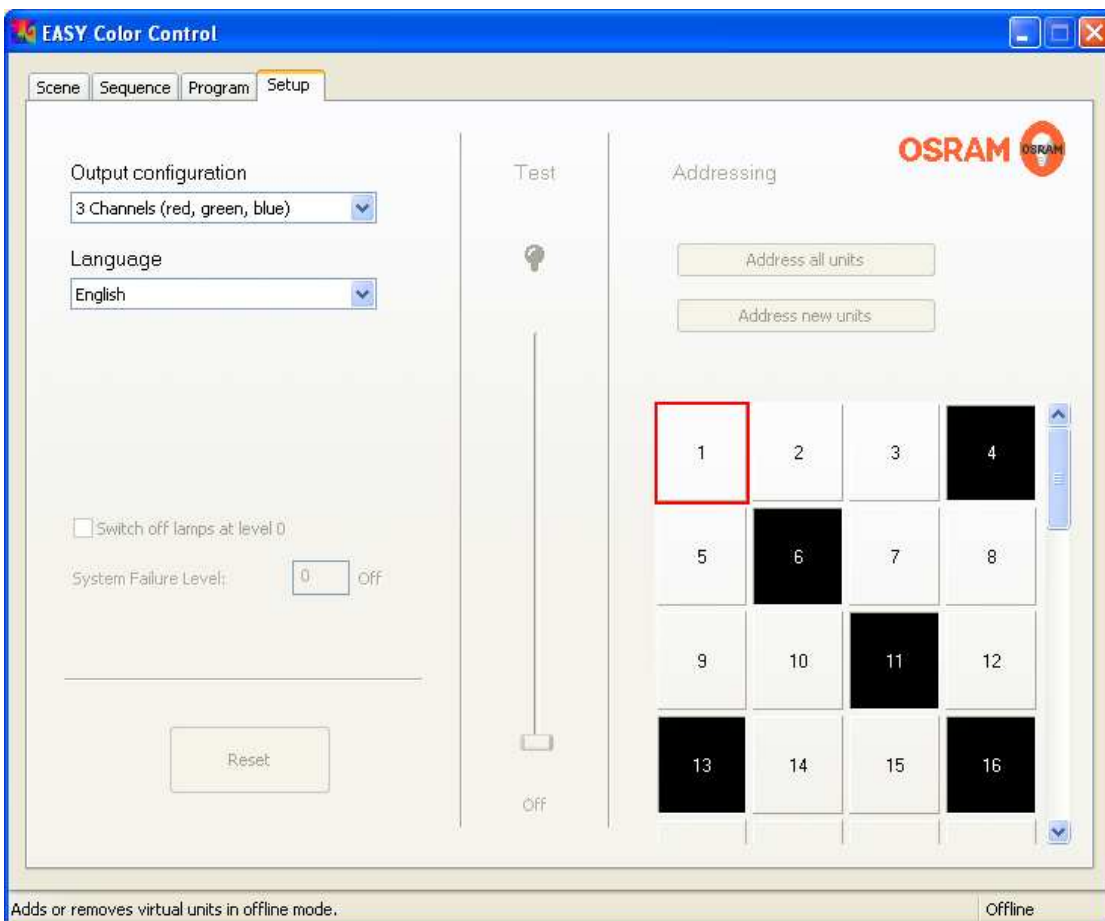


Figura 11: Activación / Desactivación de las ventanas en la modalidad *offline*

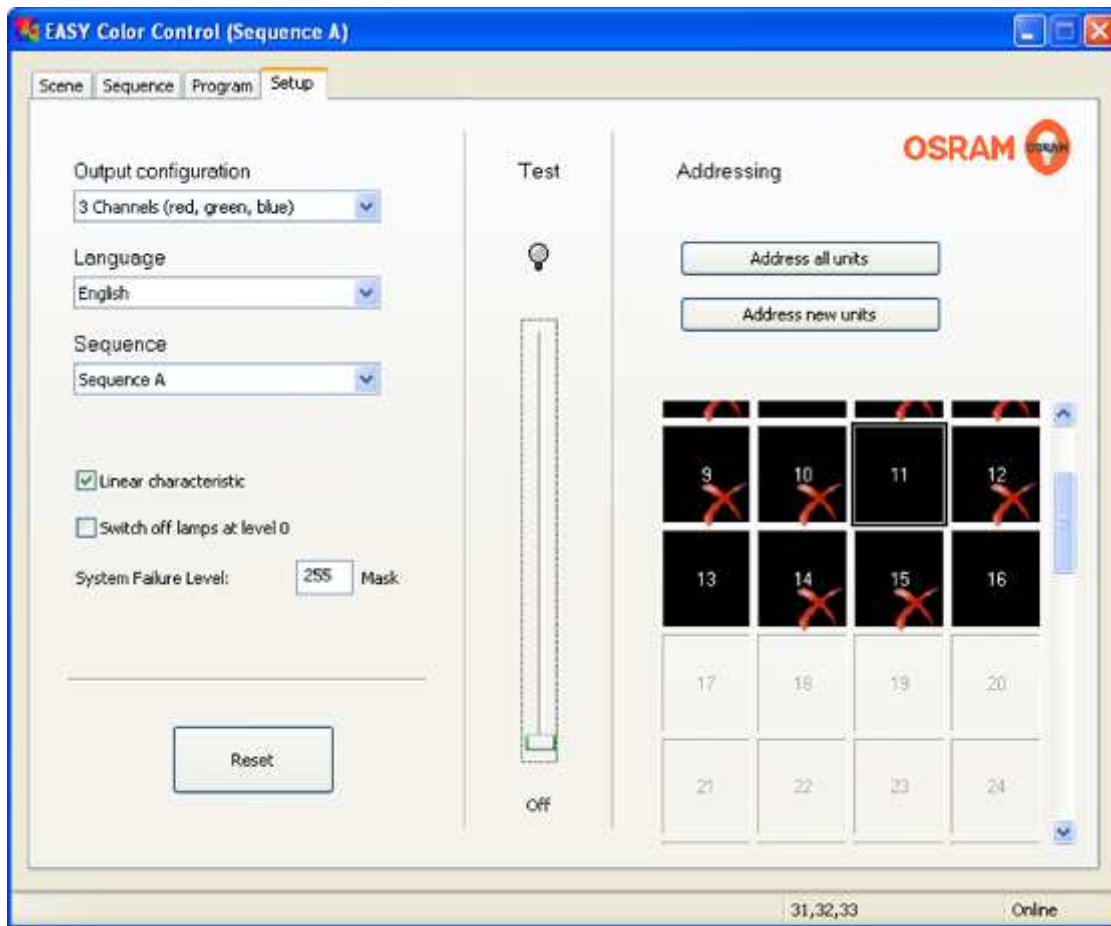


Figura 2: Habilitación / Deshabilitación de las unidades DMX (*online*)

Habilitación / Deshabilitación de unidades DMX no existentes (solo modalidad *online*)

En modalidad *online*, las unidades DMX pueden habilitarse o deshabilitarse a través de un doble clic sobre la ventana correspondiente. Dicha función permite crear una vista previa que se corresponde con la de las unidades DMX instaladas (regulador o controlador vía protocolo DMX). Al deshabilitar dicha función, las escenas creadas no se pierden y la salida DMX es fijada en un valor \emptyset (mínimo nivel de luminosidad que se corresponde con la no generación de luz).

Selección de idioma

Al seleccionar la entrada correspondiente, el idioma se puede cambiar sin necesidad de una nueva instalación. El nuevo idioma será válido hasta que se vuelva a iniciar el programa.

Configuración de la visualización

Hay cinco posibilidades disponibles en "Configuración de la instalación", lo que permite una visualización individual del software para que coincida con el tipo de sistema real:

- 2 canales (blanco cálido y blanco frío) = canales 1 y 3 de las unidades de control
- 3 canales (blanco)
- 3 canales (rojo, verde y azul) = canales 1 a 3 de las unidades de control
- 4 canales (rojo, verde, azul y blanco)
- 4 canales (blanco)

Configuración del comportamiento de cambio en la modalidad de secuencia (solo en modalidad *online*)

El ajuste "Apagar lámparas a nivel 0" indica si las fuentes de luz del sistema se desconectan en la modalidad de secuencia o si se mantienen en una posición atenuada.

La opción "Apagar lámparas a nivel 0" solo se debe seleccionar cuando es seguro que una operación de cambio frecuente no va a dañar la fuente de luz. Se recomienda no seleccionar esta opción si se utilizan lámparas fluorescentes en secuencias rápidas.

Configuración de la curva de transición de las unidades de control OT EASY (solo modalidad *online*)

Al marcar la opción “*curva lineal*”, la *curva lineal* de las unidades de OT EASY puede pasar de logarítmica (opción predeterminada) a lineal. Una curva lineal es ideal para una transición uniforme, mientras que la curva logarítmica permite el establecimiento suave y preciso de los colores y un estado de transición bajo.

Atención: al cambiar la curva de transición se restablecen las unidades de control y se suprime la configuración de la escena y la secuencia.

Configuración del comportamiento del sistema cuando falla una unidad de control DALI EASY

El ajuste “*Nivel fallo sistema*” indica cómo funciona la iluminación mediante la interrupción de la señal de control DALI (por ejemplo, si se interrumpe la alimentación de la unidad de control DALI EASY). Si se utiliza la unidad de control EASY para el control de un sistema de iluminación general, se debe seleccionar un valor que garantice una luminosidad adecuada.

Selección de la secuencia activa (solo modalidad *online*)

Las unidades de control EASY admiten hasta cuatro secuencias distintas (A-D) con hasta 16 escenas cada una. Puede seleccionar la secuencia y la escena correspondientes en la lista desplegable. El conjunto activo de secuencia y escena se muestra en la barra de título de la ventana EASY Color Control.

Cuando el conjunto de secuencia y escena cambia (por ejemplo, de la A a la B) todos los valores correspondientes se descargan automáticamente de las unidades de control.

Restablecimiento del sistema (solo modalidad *online*)

Utilice el botón de Reseteo para restablecer el equipo. También se pueden restablecer los valores de las secuencias y las escenas de todas las unidades de control y sus direcciones (opcional).

Tras la selección del botón de Reseteo, aparecerá una ventana. En ella, puede seleccionar cuál de las siguientes funciones desea realizar:

- Restablecer las escenas y secuencias de todas las unidades de control (las direcciones no cambiarán)
- Suprimir las direcciones y realizar un restablecimiento completo en el estado de la presentación

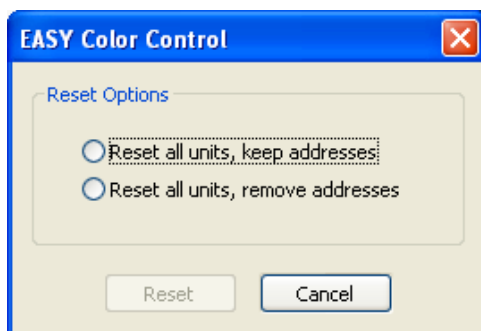


Figura 13: Menú de selección después de pulsar el botón Reseteo

8 Pestaña Escena

La pestaña Escena aparece directamente tras el inicio del programa. Permite seleccionar y ajustar hasta 16 escenas, que se pueden seleccionar mediante una lista desplegable. Las unidades de control realizan directamente los cambios de las escenas actuales en modalidad *online* y las guardan.

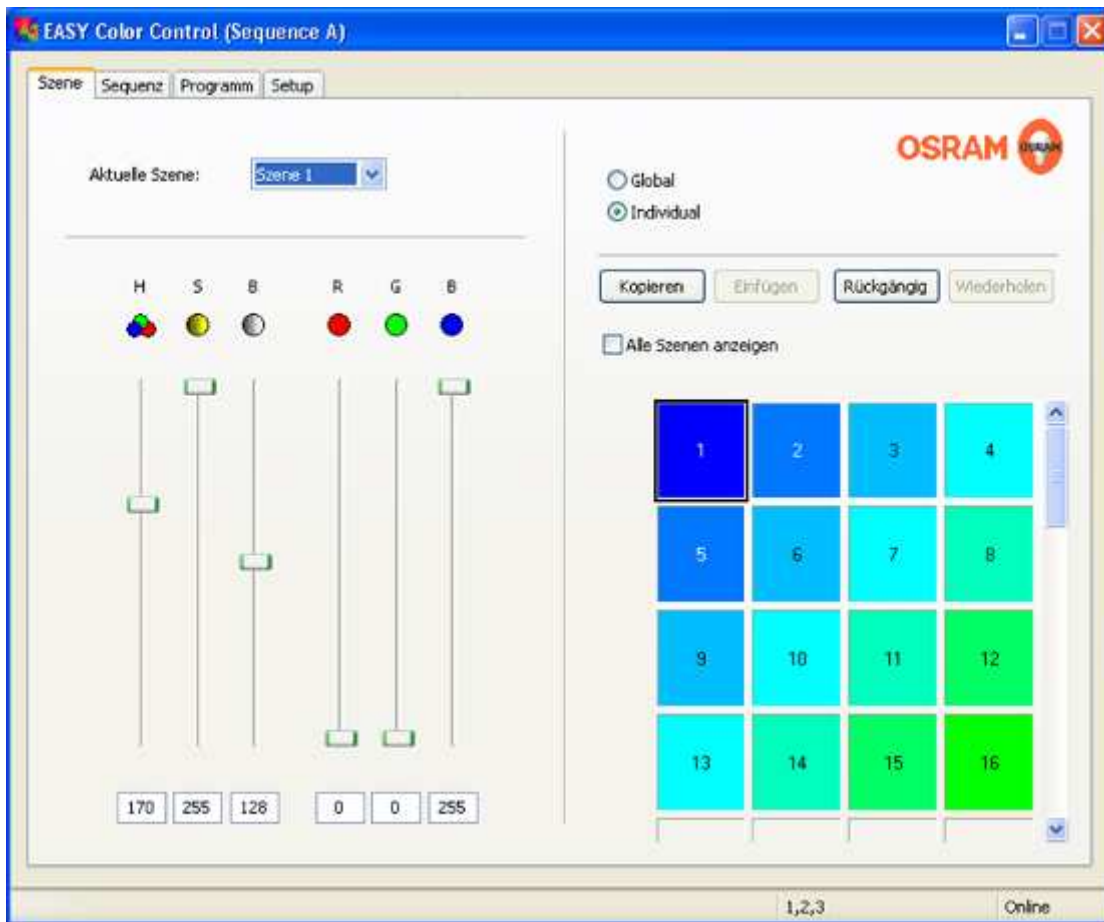


Figura 14: Pestaña Escena tras la selección y la configuración individual de la unidad de control 1, escena 1

Cada unidad conectada al EASY DMX SO muestra sus respectivas direcciones DMX al final de la página. Cada dirección está asociada con su respectiva barra al inferior de la pantalla (en este caso R=1, G=2, B=3), para de esta manera proporcionar al usuario el control total sobre cada canal DMX.

Selección de unidades de control

Pulse la ventana correspondiente para seleccionar una determinada unidad de control y ajustarla de manera individual. La ventana seleccionada se resaltará mediante un marco negro. Todas las unidades de control se comportan de igual forma cuando está seleccionada la opción "Global". El ajuste realizado para la última unidad de control que se ha seleccionado se asignará a todas las unidades de control restantes.

Todos los ajustes que se realicen en la tarjeta de registro **Escena** afectarán solamente a las unidades de control seleccionadas.

Configuración de colores

Un color se puede cambiar mediante los tres graduadores, rojo (R), verde (G) y azul (B), o a través de los tres graduadores matiz (H), saturación (S) y luminosidad (B). Cada serie de valores afecta a la otra. Cada color se muestra en el rango de 0 a 255. Además, el valor del porcentaje se muestra en la línea de estado. Si se selecciona la opción de visualización **4 canales**, también será posible configurar la luminosidad del canal blanco (W) con un graduador. El efecto del canal blanco no aparece en la ventana de vista. También es posible seleccionar el color mediante el diálogo de color de Windows. Haga doble clic en la ventana para abrirlo.

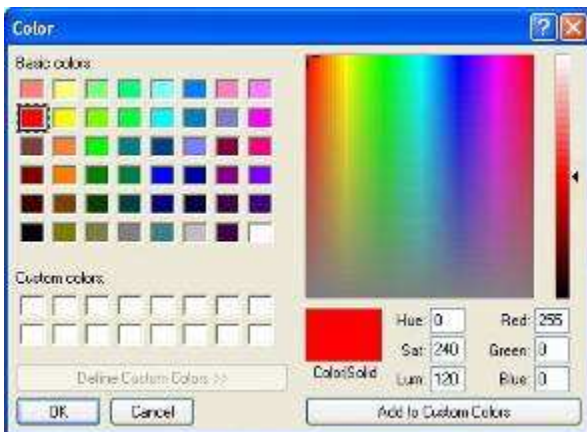


Figura 15: Definición del color con el diálogo de color de Windows, después de hacer doble clic en una ventana

Configuración de la iluminación en blanco

Si se ha seleccionado la opción 4 canales (blanco) o 3 canales (blanco) de la pestaña Configurar, aparecerá un graduador para ajustar cada canal, de manera que la luminosidad de cada uno se podrá definir de manera individual. La ventana se divide en 4 cuadros o 3 que se corresponden con un canal cada uno.

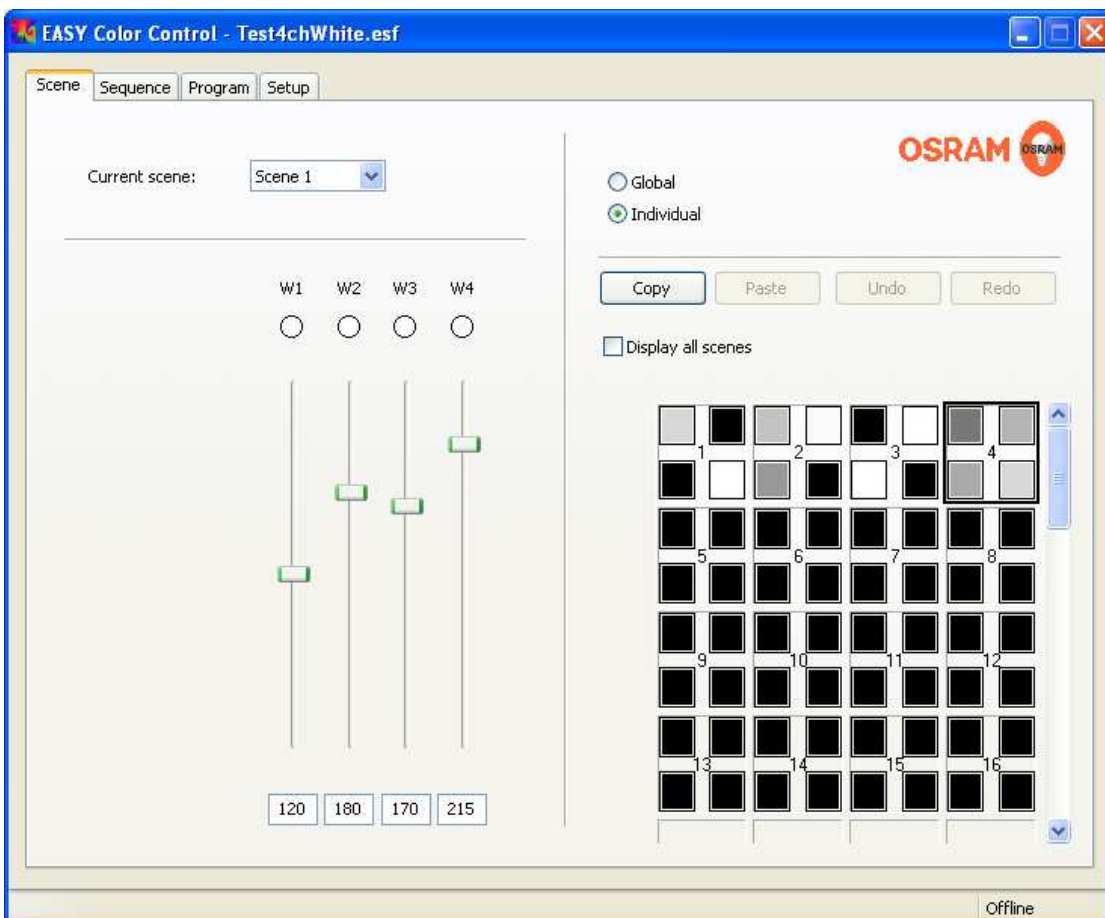


Figura 16: Pestaña Escena, opción de visualización 4 canales (blanco)

Establecimiento de la temperatura de color

Si se ha seleccionado la opción de visualización 2 canales o 4 canales (**blanco cálido, blanco frío**) en la pestaña **Configurar**, se mostrará el graduador de ambos tonos de blanco, blanco cálido (WW) y blanco frío (KW), y los dos graduadores de matiz (H) y luminosidad (B). En **2 canales**, el blanco cálido equivale a CH1 y el blanco frío a CH3 en la unidad de control correspondiente. En **4 canales (blanco cálido, blanco frío)**, el blanco cálido equivale a los canales CH1 y CH2 mientras que el blanco frío equivale a los canales CH3 y CH4 de la unidad de control correspondiente. En **4 canales (blanco cálido, blanco frío)** CH1 y CH2 (al igual que CH3 y CH4) tienen siempre el mismo valor.

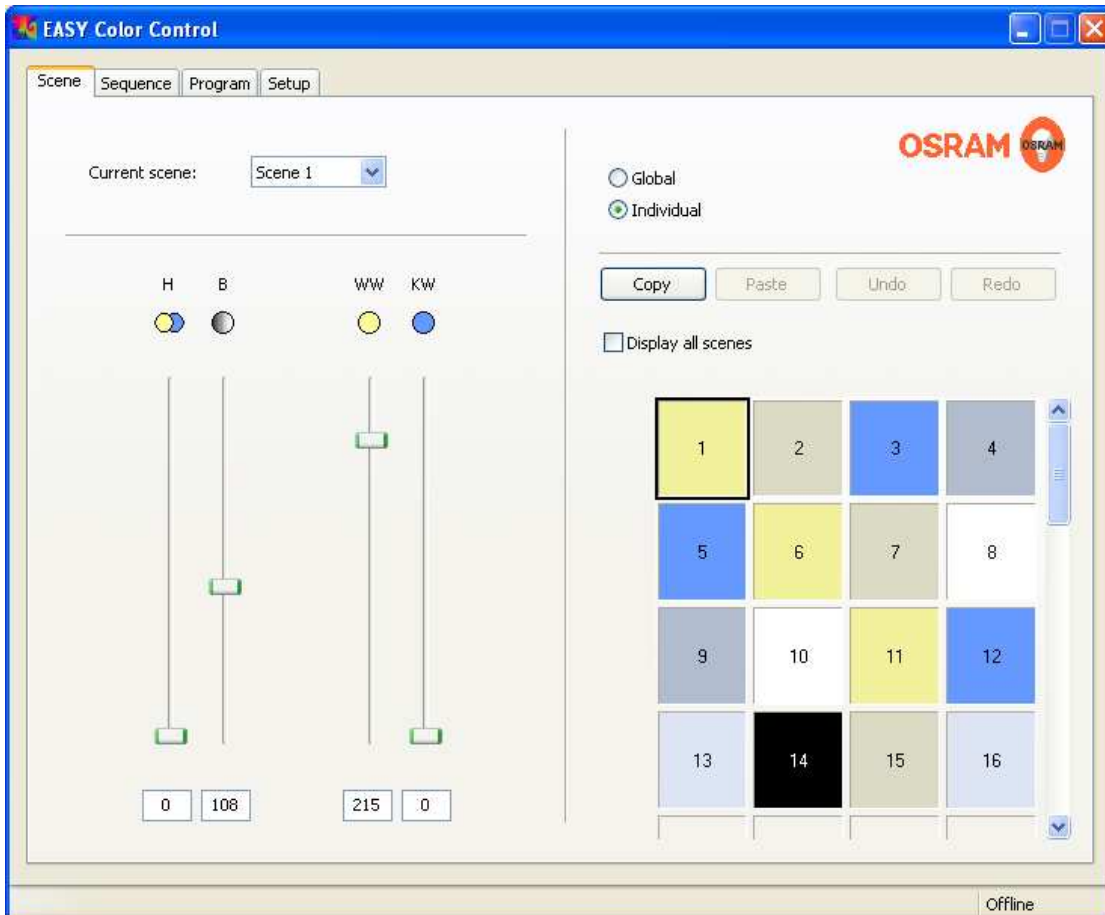


Figura 17: Pestaña Escena, opción de visualización de 2 canales

Copia de colores entre unidades de control

Los colores se pueden copiar mediante la función Arrastrar y soltar. Pulse sobre la ventana, cuyo color se debe transferir a otra unidad. Mantenga el botón del ratón presionado y arrastre el puntero a la ventana a la que se debe transferir la configuración. A continuación, suelte el botón del ratón. También puede utilizar los botones “Copiar” y “Pegar”, así como los métodos abreviados <Ctrl> + <C> para copiar y <Ctrl> + <V> para pegar.

Visualización de todas las escenas

La opción de visualización que muestra las ventanas a gran escala y, por lo tanto, solo una escena, se puede cambiar por la opción alternativa “Visualizar todas las escenas”. Esta opción de visualización muestra todas las escenas de manera simultánea. De este modo, no solo permite copiar colores concretos, sino también la configuración de escenas completas y unidades de control completas. Para seleccionar una unidad de control o una escena, debe mover el ratón sobre el número de unidad de control o de la escena. Pulse el número cuando esté resaltado. Así, la línea o la columna quedarán marcadas y se podrán copiar en una nueva línea o una columna mediante la función Arrastrar y soltar.

Deshacer y rehacer los últimos cambios

Los últimos cambios se pueden cancelar o volver a realizar con los botones “Deshacer” y “Rehacer”

9 Pestaña Secuencia

La pestaña Secuencia habilita la transición automática de las escenas creadas en la pestaña **Escena**. Se puede definir un tiempo de transición (tiempo hasta que se alcanzan los valores finales de la escena) y un tiempo de permanencia (tiempo hasta el inicio del siguiente proceso de transición) individuales para cada escena. Las escenas que forman parte de la secuencia se tienen que habilitar mediante el recuadro de selección "Activo". Todas aquellas escenas que no tengan la marca "Activo" quedarán fuera del proceso de la secuencia. Además, puede establecer un "Tiempo inicio secuencia" para cada secuencia. Este tiempo de inicio de la secuencia se puede utilizar en lugar del tiempo de transición de la primera escena activa cuando se inicie la secuencia. En las repeticiones de la secuencia, se volverá a utilizar el tiempo de transición normal de la primera escena. Por lo tanto, puede conseguir una transición individual entre dos secuencias distintas. Al igual que las escenas, todos los valores de la secuencia se almacenan en las unidades de control.

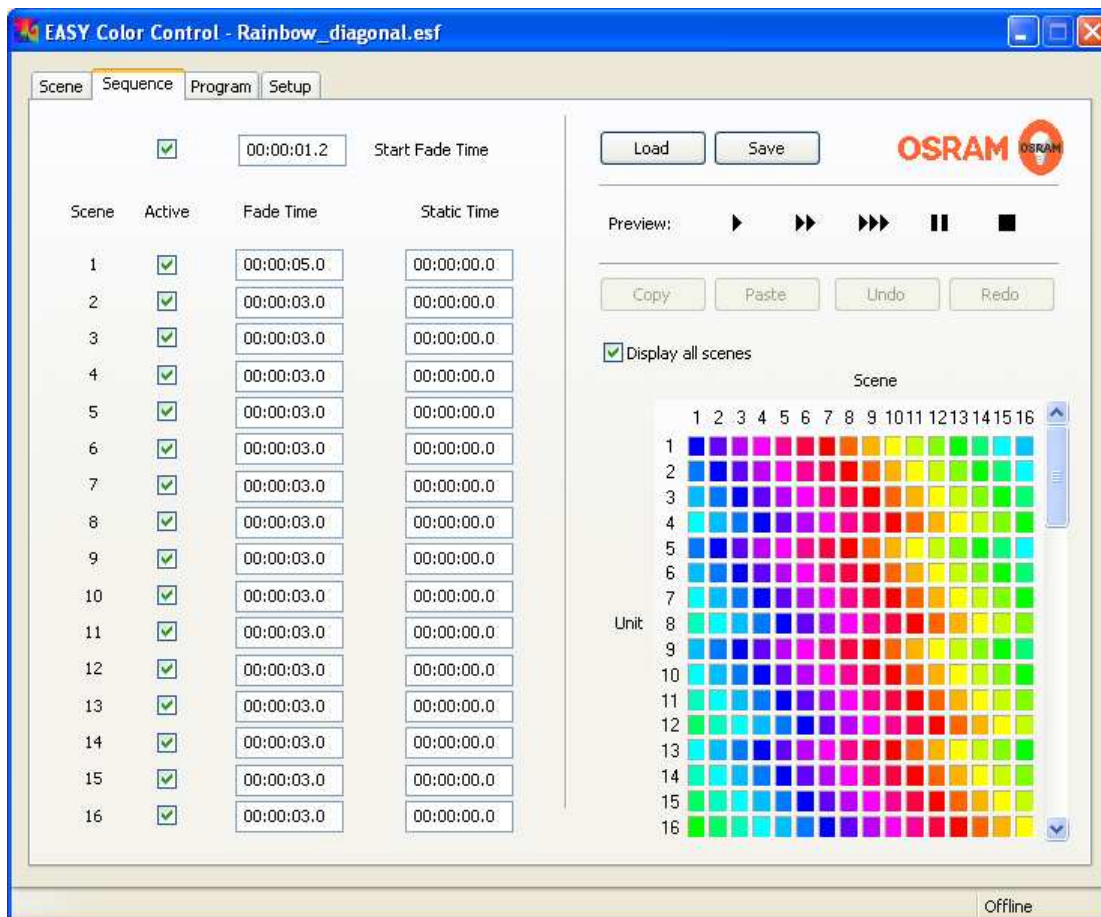


Figura 18: Pestaña Secuencia, opción visualizar todas las escenas

Transferencia de los valores de tiempo a todas las escenas

Si el tiempo de transición y/o el tiempo de permanencia tiene que ser el mismo para todas las escenas activas, debe pulsar **<Ctrl> + <Intro>** al mismo tiempo, justo después de haber especificado la hora correspondiente.

Visualización de todas las escenas

La opción de visualización que muestra una ventana a gran escala y, por lo tanto, solo una escena, se puede cambiar por la opción alternativa **Visualizar todas las escenas** en las pestañas **Escena** y **Secuencia**. Esta opción de visualización muestra todas las escenas al mismo tiempo. No solo permite copiar colores concretos, sino también la configuración de escenas completas y unidades de control completas. Esto se puede hacer mediante la operación Arrastrar y Soltar o utilizando los botones o métodos abreviados correspondientes.

Reproducción de una secuencia

La reproducción de una secuencia se puede iniciar mediante el botón de reproducción. Los botones con dos o tres triángulos empiezan la reproducción de la secuencia con una velocidad 10 o 100 veces mayor. Una secuencia en ejecución se puede colocar en pausa mediante el botón correspondiente o bien detenerse con el botón de parada. Después de pulsar el botón de pausa, puede continuar con la secuencia en el mismo punto, presionando de nuevo el botón de reproducción. Si detiene la secuencia y vuelve a pulsar el botón de reproducción, la secuencia se inicia en la primera escena activa. Si se cierra la ventana de EASY Color Control o se desconecta el adaptador del PC durante la reproducción, la secuencia continúa de manera independiente con las unidades de control y se reinicia automáticamente después de una interrupción del suministro eléctrico.



Figura 19: Botones para la reproducción de una secuencia: reproducción (velocidad x1, x10, x100), pausa y parada (de izquierda a derecha)

Cómo guardar y volver a cargar las secuencias

Las secuencias y las escenas se pueden guardar y volver a cargar en el equipo, o desde éste, utilizando los botones correspondientes. Los archivos de datos guardados tendrán la extensión * .esf (Easy Sequence File). De este modo, la configuración de las secuencias y las escenas se podrá transferir fácilmente de un sistema EASY a otros sistemas EASY.

El nombre del archivo de datos, que se carga al momento, se muestra en la línea de cabecera de la ventana del programa.

Nota:

Si ha realizado cambios accidentalmente en el sistema EASY, puede volver a establecer la condición anterior al inicio del programa abriendo el archivo de datos `AutoSaveStart.esf` en el directorio "C:\Documents and Settings\<Usuario>Mis documentos\OSRAM\EASY Color Control". Si ha olvidado almacenar los cambios en un archivo de datos, puede encontrar la última configuración en el archivo de datos `AutoSaveExit.esf`, en el mismo directorio. Este archivo de datos contiene todos los cambios que se han realizado antes de cerrar el programa.

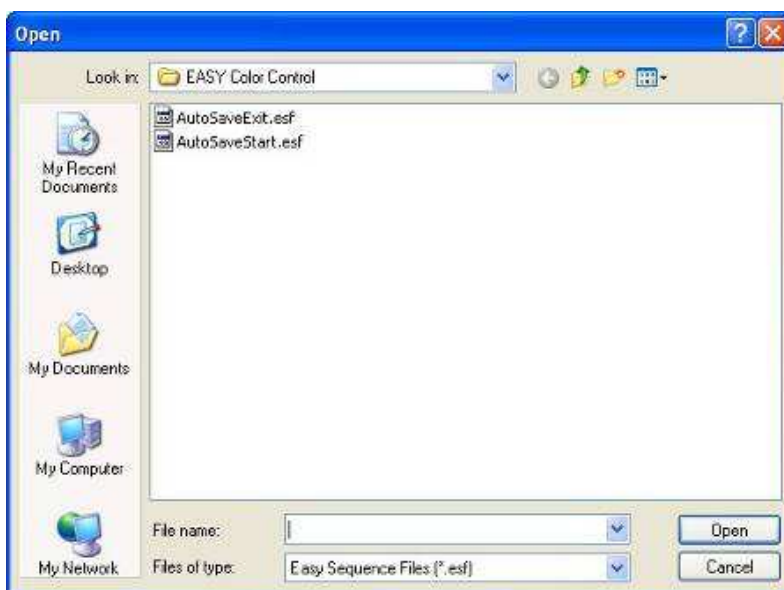


Figura 20: Ventana de diálogo del archivo de datos para guardar la configuración de las secuencias y las escenas

Cómo deshacer y rehacer los últimos cambios

Los últimos cambios se pueden cancelar o volver a establecer con los botones “Deshacer” y “Rehacer”.

Ejemplos de secuencias

Puede encontrar ejemplos de las secuencias de EASY Color Control en el CD incluido o en Internet, en el sitio web

<http://www.osram.com/ecg-software>

10 Pestaña Programa

Esta pestaña permite crear programas. Un programa es una serie de secuencias que se pueden reproducir en modalidad *online* si hay un equipo conectado. Antes de la reproducción de una nueva secuencia, la configuración se debe transferir a las unidades de control. Esta transferencia puede durar varios minutos, en función de la cantidad de unidades de control. Las secuencias y el tiempo de ejecución se muestran en forma de lista modificable.

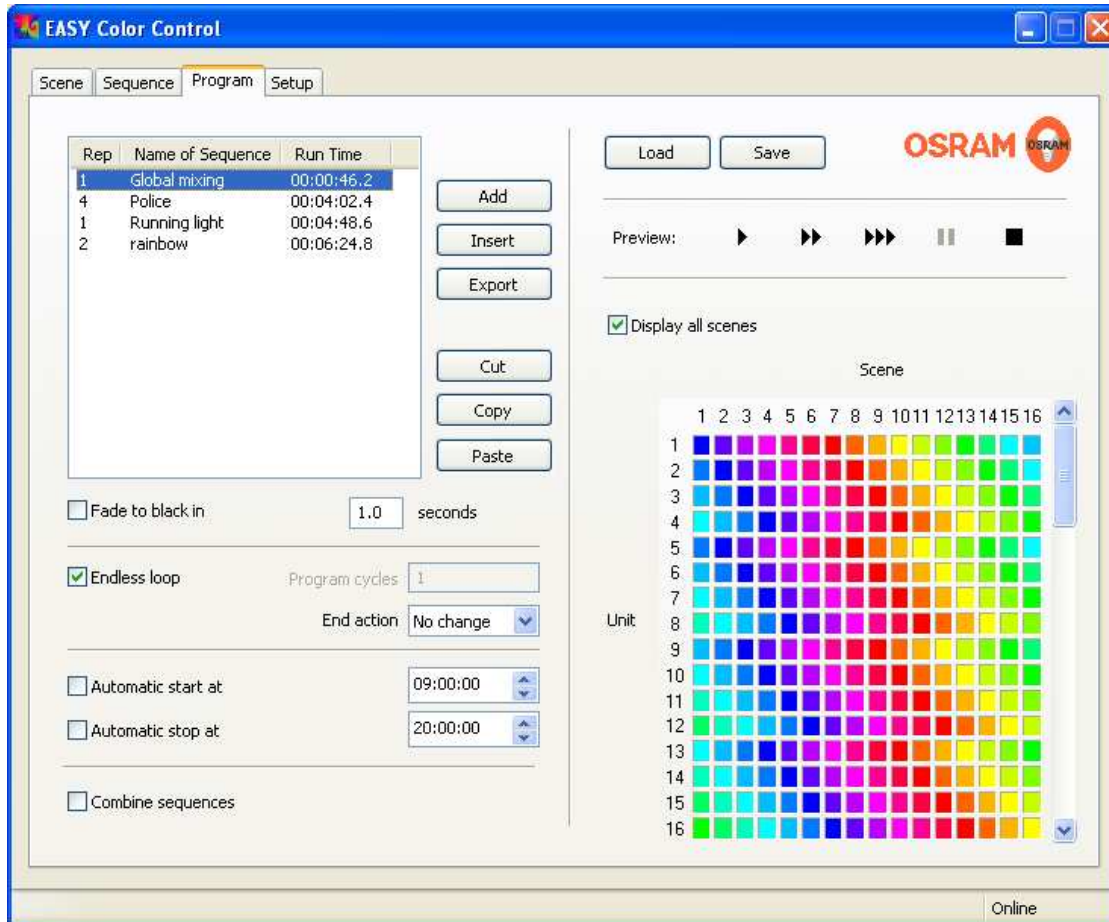


Figura 21: Pestaña programa

Creación de un programa

Añadir una secuencia

Pulse el botón "Añadir" y seleccione el archivo de datos de secuencia deseado en la ventana del diálogo de archivos. La secuencia seleccionada se añadirá al final de la lista de programas.

Insertar una secuencia

Marque una entrada en la lista de programas, pulse el botón "Insertar" y seleccione el archivo de datos deseado en la ventana del diálogo de archivos. La secuencia se insertará sobre la entrada marcada en la lista de programas. Si la secuencia nueva y la marcada son iguales, aumentará el contador de repeticiones de esta secuencia.

Copiar y pegar

Si pulsa el botón "Copiar", la secuencia marcada se copiará en el portapapeles. En el siguiente proceso de pegado, la secuencia se pegará sobre la entrada marcada. Si la secuencia nueva y la marcada son iguales, aumentará el contador de repeticiones de esta secuencia.

Cortar

Si corta una secuencia, esta se copiará en el portapapeles y el contador de repeticiones de la secuencia marcada se reducirá. Si el contador de repeticiones alcanza el "0", la secuencia se borrará de la lista.

Exportar secuencias de una lista de programas

Puede extraer los archivos de datos de la secuencia mediante la opción "Exportar" y guardar la secuencia exportada como un archivo *.esf.

Cómo guardar y volver a cargar programas

Un programa se puede guardar y volver a cargar como archivo de datos. Los archivos de datos del programa tienen la terminación *.epf (Easy Program File). El nombre del archivo de datos del programa que está cargado en este momento se muestra en la línea de cabecera de la ventana del programa.

Configuración de la reproducción

Transición entre secuencias

A través de la opción "Transición al apagado en" se puede insertar una fase negra entre las secuencias. El tiempo de transición cruzada se puede establecer entre 0,1 y 9,9 segundos.

Bucle infinito

Si esta opción está seleccionada, el programa se reproduce ilimitadamente.

Ciclos del programa

Si la opción "Bucle infinito" no está activa, el número de ciclos del programa se puede configurar aquí.

Finalizar

Al final del programa, se ejecuta la acción "Finalizar". Si se selecciona la opción "Bucle infinito", el programa se reinicia después de la última secuencia.

La acción "Finalizar" también se desarrolla tras una detención manual.

Inicio y detención automáticos del programa

En función del reloj de Windows, un programa se puede iniciar o detener a una hora específica. Para activar esta función, defina la hora del día deseada y seleccione el recuadro de selección correspondiente.

Combinar secuencias

Si se selecciona esta opción, se pueden cargar hasta cuatro secuencias por bloques en las capas de las secuencias A-D. De esta manera, no es necesario interrumpir la reproducción de la secuencia al recargar los procesos. Con esta opción, se puede conseguir una secuencia de hasta 64 escenas.

La opción "Combinar secuencias" está almacenada en las unidades de control Easy, por lo que es posible reproducir secuencias combinadas sin un PC conectado, iniciando la "Secuencia A" con el control remoto Easy o el acoplador del botón de contacto Easy. El número seleccionado de "Ciclos del programa" se utiliza también en esta modalidad. Al final del programa todos los canales se desconectan automáticamente.

Reproducción de un programa

Un programa se inicia con el botón de reproducción y empieza por la entrada marcada. Los botones con dos o tres triángulos empiezan la reproducción con una velocidad 10 o 100 veces mayor. Un programa en ejecución se puede colocar en pausa mediante el botón correspondiente o bien detenerse con el botón de parada. Después de pulsar el botón de pausa, puede continuar con la secuencia en el mismo punto, presionando de nuevo el botón de reproducción. Si detiene la secuencia y vuelve a pulsar el botón de reproducción, la secuencia se inicia en la entrada marcada.

Si pulsa dos veces el botón de parada, el programa vuelve al principio y se marca la primera entrada.

En la modalidad "Combinar secuencias", el programa siempre se inicia con la primera secuencia de la ventana del programa.

Nota:

La duración de la reproducción ininterrumpida de un programa depende del rendimiento del equipo y de la estabilidad del sistema Windows instalado.

11 Funciones avanzadas

Además de las funciones básicas expuestas en los capítulos 1 al 10, hay funciones avanzadas adicionales disponibles para usuarios expertos. Estas funciones se pueden activar con los parámetros de la línea de mandatos.

Opciones de la línea de mandatos

Para utilizar las funciones avanzadas, se debe especificar la opción correspondiente a la línea de mandatos (consulte el apéndice) en el enlace del escritorio del software EASY Color Control.

Se recomienda generar una copia del enlace original del escritorio. Para ello, haga clic con el botón derecho del ratón sobre el símbolo existente y seleccione "Copiar" en el menú. A continuación, haga clic con el botón derecho sobre el escritorio de Windows y seleccione "Pegar". Por último, haga clic con el botón derecho del ratón sobre el Nuevo símbolo, seleccione "Propiedades" y añada la opción de la línea de mandatos en el campo "Destino" sin suprimir la entrada existente (por ejemplo, "-SequenceB"). La opción de la línea de mandatos y la entrada existente estarán separadas mediante un espacio.

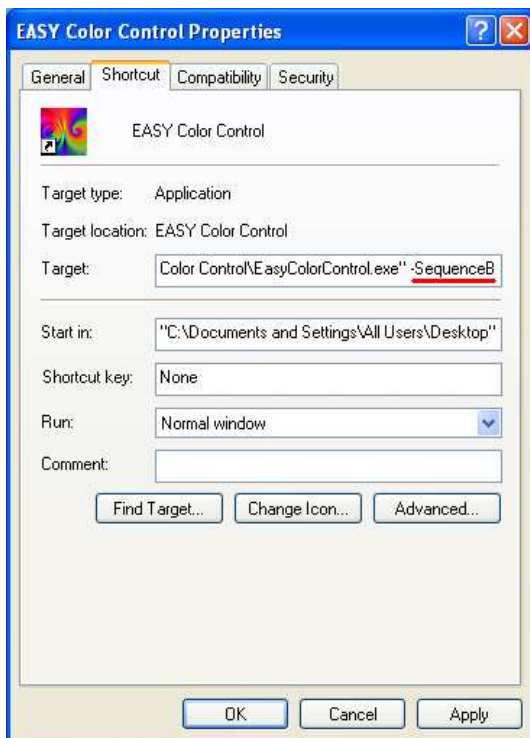


Figura 22: Entrada de la línea de mandatos

Selección de un adaptador EASY USB específico

Si conecta varios adaptadores EASY USB al equipo al mismo tiempo, con cada inicio de programa se establecerá una conexión con el siguiente adaptador, que todavía no se ha utilizado. Esto significa que puede controlar varios adaptadores al mismo tiempo si inicia el programa varias veces. Al añadir el número de serie del adaptador al parámetro de la línea de mandatos "-USBBoxNNNNNNNN" (N representa al número de serie), puede especificar la conexión entre EASY Color Control y un adaptador USB individual. Para evitar una nueva entrada del número de serie, se recomienda copiar el enlace del escritorio de EASY Color Control y generar un enlace independiente para cada adaptador. Cada enlace debe contener la información del parámetro correspondiente y tener una etiqueta distinta. Antes del parámetro, debe insertar un espacio en blanco como separador.

Funcionamiento automático del programa al iniciar Windows

Copie el enlace de EASY Color Control en la carpeta "Inicio automático" del sistema Windows y añada el parámetro de la línea de mandatos "-Auto<nombre_archivo>". Antes del parámetro, debe insertar un espacio en blanco como separador.

12 Consejos prácticos

1. Desconexión de las unidades de control EASY

Si se produce un fallo en la transferencia de datos (por ejemplo, si la conexión USB se desconecta o si la conexión entre el adaptador USB y el sistema EASY se ve interrumpida), el software EASY Color Control mostrará un mensaje de error y pasará de modalidad *online* a modalidad *offline*. Cierre el software EASY Color Control y compruebe la conexión. A continuación, vuelva a iniciar el software. Es el único modo de volver a la modalidad *online*.

2. Diagnóstico remoto de las instalaciones de EASY Color Control

Los tipos de archivos de datos *.esf y *.epf son archivos de datos ASCII y se pueden visualizar y editar en cualquier editor de texto. De este modo, las funciones con anomalías se pueden revisar y corregir sin asistencia directa en el sitio.

3. Creación de sistemas EASY idénticos

Con la función "Guardar", puede crear una imagen completa de la configuración del sistema. Por lo tanto, es posible transferir toda la información, con los archivos *.esf y *.epf y la configuración del sistema "duplicada".

4. Cambio de una secuencia en un programa existente

Para cambiar una secuencia en un programa, tiene que guardar el archivo de datos con la opción "Exportar". Este archivo de datos se puede editar, guardar y volver a cargar en la pestaña Secuencia. El archivo de datos guardado se tiene que insertar en la pestaña Programa, en lugar de la secuencia original del programa, mediante la opción "Insertar".

13 Apéndice

Métodos abreviados de teclado de EASY Color Control:

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| • <Ctrl> + <Tab> | Pestaña siguiente |
| • <Ctrl> + <Mayús> + <Tab> | Pestaña anterior |
| • <Ctrl> + <Q> | Salir del software |
| • <Ctrl> + <I> | Mostrar información |
| • <Ctrl> + <Z> | Deshacer cambios |
| • <Ctrl> + <Y> | Rehacer cambios |
| • <Ctrl> + <C> | Copiar |
| • <Ctrl> + <V> | Pegar |

Opciones de la línea de mandatos de EASY Color Control (sensible a mayúsculas y minúsculas):

- | | |
|--------------------------|---|
| • -Offline | El software se inicia en modalidad <i>offline</i> |
| • -SequenceA | El software controla la secuencia A |
| • -SequenceB | El software controla la secuencia B |
| • -SequenceC | El software controla la secuencia C |
| • -SequenceD | El software controla la secuencia D |
| • -USBBox<número_serie> | El software se conecta con el adaptador USB correspondiente |
| • -Auto<nombre_programa> | El software se inicia con el archivo de datos de programa correspondiente (*.epf) |