

LightSync — preparación del rig físico

Hoja de montaje para técnicos. Qué dejar listo en el rig y en la red antes de pulsar play, en el orden en que ocurre en la sala. Al final, el checklist imprimible.

Qué va a recibir tu rig

LightSync envía **Art-Net nativo** desde el propio programa: DMX por tu red, sin caja intermedia y sin software adicional. Cada aparato recibe intensidad, color y —si se mueve— **pan y tilt**: barridos, dibujos y apuntes al público, igual que en pantalla. Los aparatos estáticos (pares, barras, cegadoras) no reciben movimiento.

El movimiento se envía **relativo a la posición de reposo de cada foco**. En tus términos: cómo cuelga cada unidad y hacia dónde está preapuntada sigue siendo decisión tuya — el programa mueve alrededor de ese punto, no lo sustituye.

1 · La red

- Nodo Art-Net (o consola en modo entrada) y el ordenador de LightSync **en la misma red**.
- **Destino** en los ajustes de salida: la IP del nodo si la conoces; **"Toda la red"** (broadcast) si prefieres no fijar una IP; **"Este equipo"** solo para visualizadores en el mismo ordenador.
- El clásico que come tardes: **el universo 0 de Art-Net es el Universe 1** en la mayoría de consolas y nodos. LightSync lo recuerda en el propio panel de salida.

Si **LightSync y una mesa conviven** sobre los mismos focos, decide quién manda: dos fuentes en un universo sin un merge deliberado (HTP/LTP en el nodo) dan resultados impredecibles. Para la primera prueba, fuente única: solo LightSync.

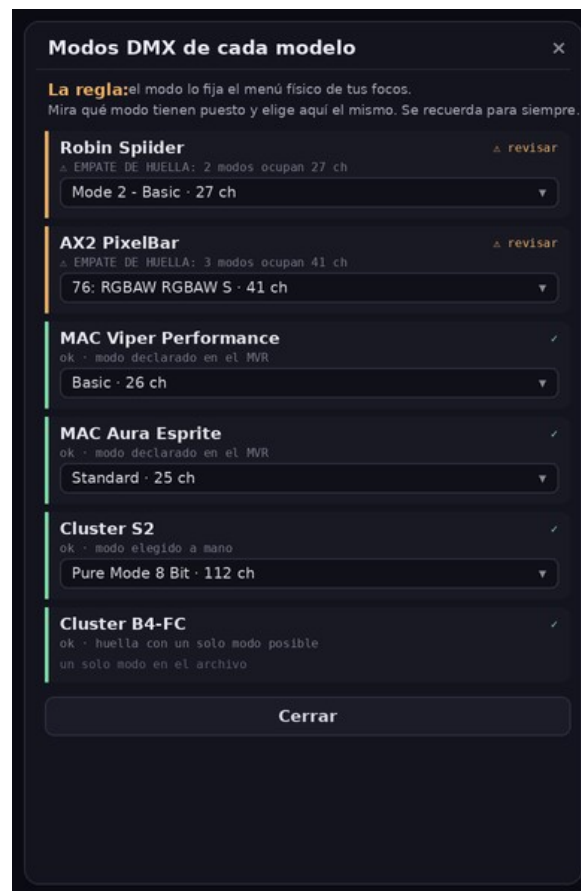
2 · El parcheo viene con el archivo

Al cargar el escenario **.mvr**, LightSync lee de él las direcciones, los universos y el perfil GDTF de cada unidad. No hay parcheo manual dentro del programa: **el archivo es el parcheo**.

- Si el rig real cambió desde el archivo (un foco de dirección, otro universo), **manda el rig**: corrige el MVR en tu herramienta habitual y vuelve a cargarlo.
- Todos los focos de un modelo deben estar en **el mismo modo DMX** — como en cualquier show.

Pulsa **"1 · Comprobar rig"** en los ajustes de salida: el informe canta los focos sin perfil, sin dirección o con dudas abiertas, antes de abrir nada.

3 · Los modos DMX se igualan en pantalla



Cuando un modelo admite varios modos con la misma huella de canales, ningún software puede adivinar cuál pusiste: **el menú físico del foco decide el modo**. El panel **Modos** (junto a Comprobar rig) lista cada modelo con su estado y un desplegable con sus modos posibles.

- Verde ✓ = resuelto (declarado en el archivo o deducido del parcheo). **Ámbar** ⚠ = **revisar**: mira el menú en una unidad de ese modelo y elige aquí el mismo modo.
- La elección se **guarda por modelo** y se reaplica sola en cada carga: se hace una vez.
- Un modo con **0 canales** o "sin dimmer ni color" es relleno vacío del archivo, no un modo real: elige otro de la lista.

El delator de un modo mal igualado: colores cambiados, movimiento absurdo o una unidad muda — cada byte cae en el canal equivocado. Se arregla en este panel, no recableando.

4 · Aparatos de varias celdas

Barras de píxeles, washes multizona y cegadoras por secciones se gobiernan **enteros**: cada celda recibe señal, no solo la primera. Si en la prueba solo se enciende la primera sección de una unidad, no es cableado: **es el modo** — vuelve al panel **Modos** y revisa el de ese modelo.

5 · La comprobación previa, con acta

La primera vez que pulsas **"Empezar a enviar"** con un rig, el programa presenta la **comprobación previa**: los avisos del rig, uno a uno, y una casilla de confirmación. La salida no se abre hasta marcarla. La confirmación queda registrada **con fecha** — el botón "Acta" la reabre en cualquier momento.

Con la salida abierta, el estado lo dice todo en una línea: **universos activos, canales y un contador de frames subiendo**. Si el contador sube, la señal sale del ordenador — lo que pase después es red, nodo y parcheo.

6 · Movimiento: prueba y sentido

- Primero lo de siempre: unidades con **home/reset** hecho y preapunte revisado.
- La prueba rápida de apunte: pestaña Efectos → 🙌 **Al público**. Todas las móviles deberían irse a la horizontal, hacia la sala.
- ¿Giran hacia la pared del fondo en vez de al público? No es avería: depende de cómo cuelga cada rig. El botón redondo ↕ junto a Al público invierte el sentido, y se recuerda.

7 · Seguridad — esta parte no la hace el programa

Instalar, configurar y asegurar el equipo físico es responsabilidad del técnico. Un rig en tensión exige **supervisión de una persona cualificada** — y muy especialmente con **láseres**: zonas de exclusión, niveles de potencia y normativa local son cosa tuya y de tu responsable de seguridad, no del software.

Checklist — antes de pulsar play

- ☐ Nodo y ordenador en la misma red · destino puesto (IP del nodo o "Toda la red")
- ☐ Mapeo de universos comprobado (**Art-Net 0 = Universe 1** en la consola/nodo)
- ☐ Una sola fuente DMX por universo (o merge configurado a propósito en el nodo)
- ☐ El .mvr cargado refleja el rig real: direcciones, universos y modelos al día
- ☐ **"1 · Comprobar rig"** pasado: sin focos sin perfil ni dirección
- ☐ 📖 **Modos**: todos los modelos en verde, igualados a los menús físicos de las unidades
- ☐ Unidades multicelda encendiendo todas sus secciones en la prueba
- ☐ Home/reset y preapunte hechos · 🙌 **Al público** apunta a la sala (↕ si no)
- ☐ Comprobación previa leída y firmada — el acta guarda la fecha
- ☐ Estado de salida: universos y canales esperados, **frames subiendo**

LightSync 3D · ElectroMaster Suite — soporte: support.electromaster_AI@proton.me · electromastersuite.com