



Manual para Avolites Pearl 2000 a 2010 y Tiger Classic

www.carlosmendoza.com.mx



Capítulos en este manual

- 1. Introducción a la Pearl**
- 2. Parcheo o asignación**
- 3. Controlando dimmers y luminarias móviles**
- 4. Palettes**
- 5. Shapes (efectos)**
- 6. Memorias**
- 7. Chases (secuencias)**
- 8. Modo teatro**
- 9. La tableta grafica**
- 10. Operando un show**
- 11. Funciones avanzadas y software**
- 12. Visualiser (visualizador)**
- 13. Simulator (Simulador Pearl 2004)**
- 14. Cache builder**

Versión mayo 2013 (Rev. M) redactada y actualizada por:

José Carlos Mendoza Valdez

www.carlosmendoza.com.mx

carlos@carlosmendoza.com.mx

carlosmendozailuminacion.blogspot.com

Facebook: Carlos Mendoza iluminación

(55) 56 72 85 69 – 50 25 91 94

CAPITULO UNO

1.0 Bienvenido a las consolas Pearl

Este manual está diseñado para ayudarte a sacarle el máximo rendimiento a las consolas Avolites Pearl. Es posible que algunas funciones mencionadas en este manual no estén disponibles en algunas consolas debido a que no están actualizadas, están defectuosas o son chinas.

Este manual sirve para las consolas genuinas Avolites Pearl 2000, 2004, 2008, 2010, Tiger y Pearl Simulator. Las consolas 2004 y 2008 pueden usar el software 2004, la única diferencia entre los modelos 2004 y 2008 es que el modelo 2008 tiene un conector USB en la esquina derecha del panel frontal (en algunas consolas está en el panel posterior). La 2010 tiene en medio de las ruedas de control los ajustes del display, no tiene unidad de floppy, nuevo gabinete o chasis igual al de la Expert Classic.

La Pearl Tiger tiene 10 playbacks en lugar de los 15 en las otras, 30 preset faders en lugar de 60, existe un módulo USB de expansión para agregar 5 playbacks a la Pearl Tiger. En el capítulo 11 de este manual se explica cómo activar el software 2008.

Las consolas Tiger Touch, Pearl Expert Titan, Titan Mobile y Titan One usan otro sistema operativo que no es compatible con el de Pearl Classic, usan el sistema operativo Titan, este también lo usan las consolas Diamond y Sapphire Touch. Este software ni las aplicaciones para iPhone, iTouch y iPad serán tratados en este manual.

Recuerda que la calidad de la consola es directamente proporcional al iluminador que la usa.

Probablemente este manual sirva para las imitaciones chinas de Pearl, no te recomiendo que uses una porque son muy malas y fallan mucho, además al usar equipo pirata te convertirás en un iluminador pirata, lo pirata es más barato, un iluminador pirata también es más barato y de ahí no pasará.

Si necesitas rentar una consola Pearl, fijate en que las originales tienen leyendas de “made and designed in the UK”, los datos de Avolites en el estuche, marca y modelo en la carátula, además se notará la diferencia en el acabado del gabinete, la calidad de los botones y faders, las consolas chinas se rentan en la tercera parte del costo de una Avolites y arriesgas mucho el show.

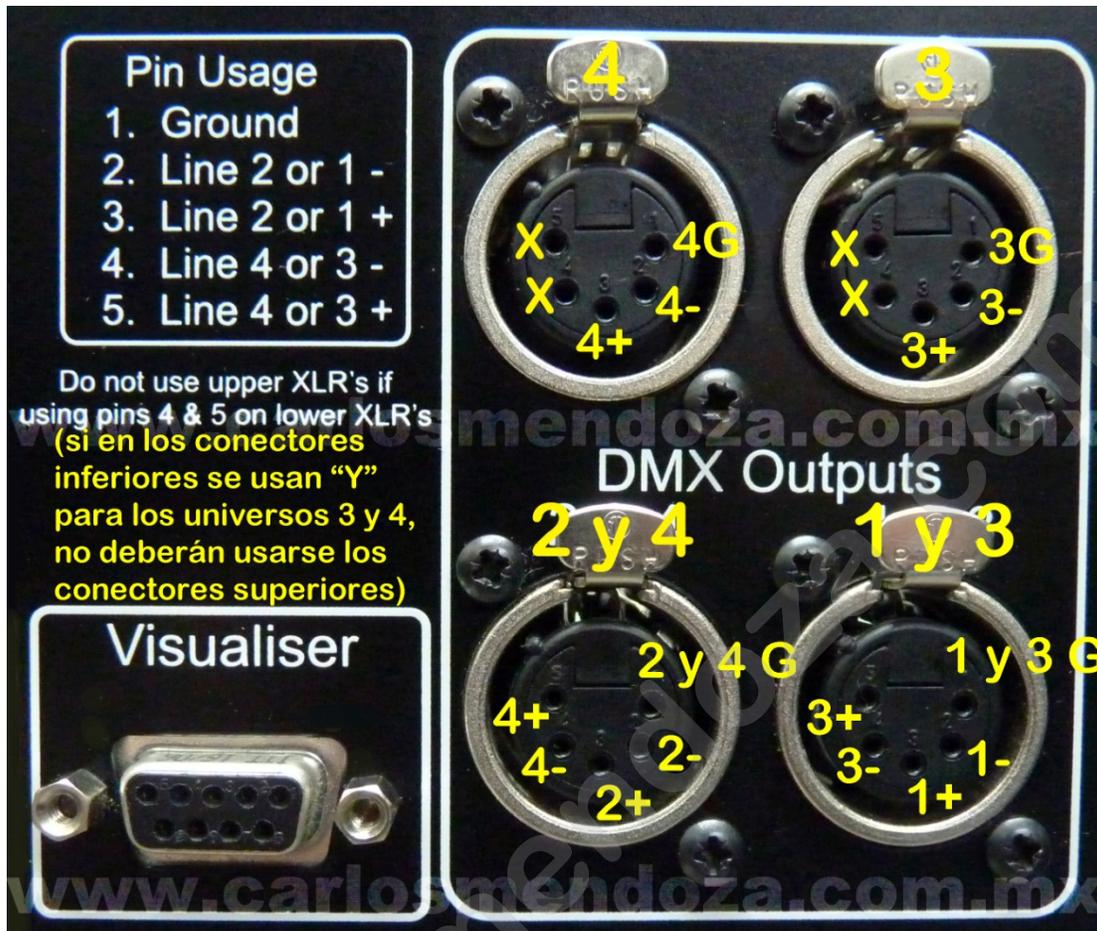
1.1 Configurando la consola Pearl

Antes de usar la consola Pearl, necesitas conectarle varias cosas. Asegúrate que la corriente este desconectada antes de hacer las conexiones.

Importante: Primero revisa si la consola tiene un selector rojo de voltaje en la parte trasera junto al conector de corriente. Si lo tiene, asegúrate que coincide con el voltaje que tienes. Lo puedes poner a 230V o 120V. Algunas versiones 2004 y todas las 2008, 2010 y Tiger tienen selector automático de voltaje.

Conecta el cable para corriente a la consola.

Si tú estás usando el monitor externo opcional (En las Pearl Tiger, 2008 y 2010 está incluido, no es opción). Conecta un monitor a la salida VDU en la parte trasera de la consola. No es indispensable que uses un monitor externo, pero este te va a mostrar un poco de información adicional que no se ve en la pantalla de la consola.



Conecta la(s) salida(s) DMX a las luminarias inteligentes o a los dimmers. Las Pearl 2004, 2008 y 2010 tienen cuatro conectores para DMX, la Pearl 2000 solo tiene dos. Las dos consolas tienen cuatro salidas DMX, para usar las cuatro se necesita un cable "Y".

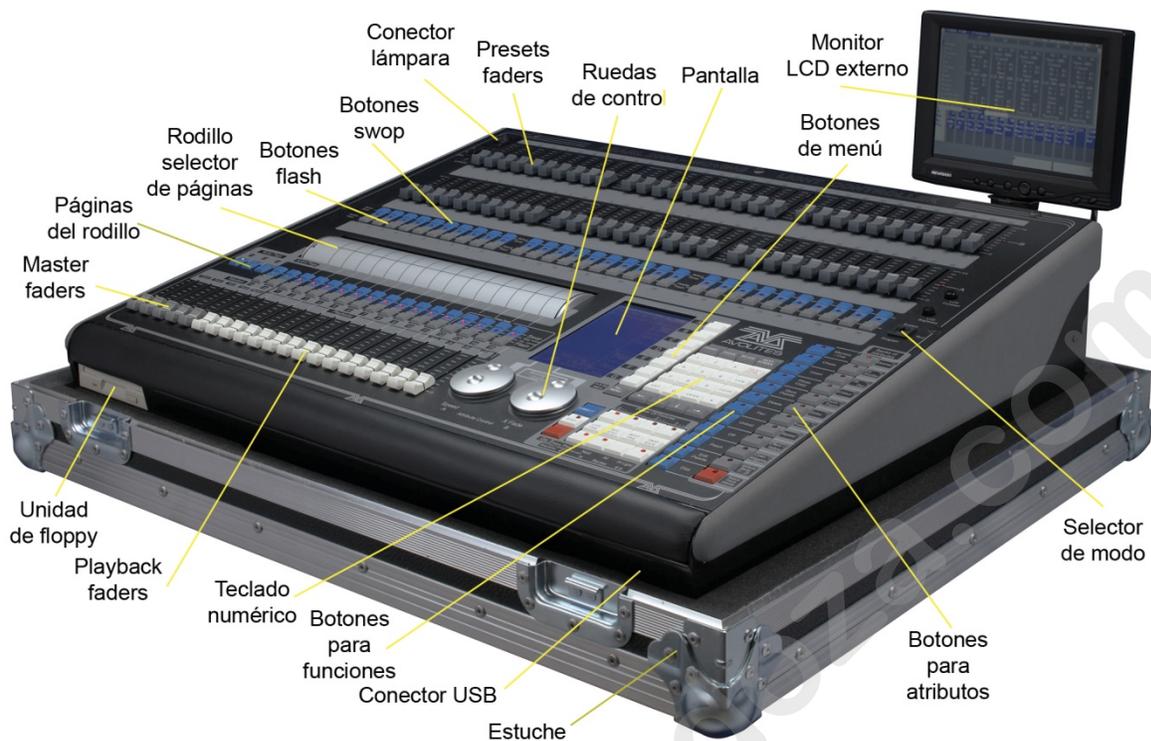
Si usas adaptadores de XLR5 a XLR3, la polaridad es la misma (pin 1 con 1, pin 2 con 2 y pin 3 con 3), los pines 4 y 5 no se usan. Si armas una "Y", el pin 1 del macho XLR 5 se conecta a los dos pines 1 de ambas hembras XLR3, el pin 2 al pin 2 de la hembra A, pin 3 al pin 3 de la hembra A, pin 4 al pin 2 de la hembra B y pin 5 al pin 3 de la hembra B.

Todas las consolas Avolites Pearl 2000, 2004, 2008, 2010 y Tiger Classic tienen 4 universos (2,048 canales dmx) y no se pueden expandir a más universos.

Conecta la lamparita de servicio en el conector de la parte superior izquierda (la Pearl Tiger no tiene). Si tienes un teclado para computadora, conéctalo en su conector antes de encender la consola, si lo conectas cuando está encendida, tendrás que reiniciarla para que lo reconozca. No es indispensable que uses un teclado, pero te ayudará mucho.

Conecta la corriente. La pantalla de la consola y el monitor externo (si acaso estas usando uno) se van a encender. La consola tarda unos segundos en iniciarse.

1.2 Vistazo a la consola Pearl



Parece que las consolas Pearl tienen una cantidad alarmante de botones y faders, no te preocupes por eso. Los controles principales son:

Los **Preset Faders** son usados para controlar canales de dimmer independientes y el dimmer de las luminarias inteligentes. Los 2 botones debajo son usados para seleccionar las luminarias y para modo flash. Cada botón es "Handle" (manija).

El **Selector de modo** selecciona el modo de operación de la consola; PROGRAM para programar un show, RUN para operar el show y SYSTEM para configurar la consola.

El **Rodillo selector** sirve para seleccionar diferentes páginas de playbacks se puede escribir sobre el rodillo así sabes que tienes grabado.

Los **Master faders** controlan todas las salidas de varias partes de la consola. Normalmente los vas a usar al máximo.

Los **Playback faders** y botones flash son usados para correr las memorias que grabaste, cuando estás operando el show.

La **Pantalla** es el cerebro de la consola y muestra lo que está sucediendo.

Las **Ruedas de control** son usadas para ajustar las funciones de las luminarias inteligentes, los fade y velocidad de los chase.

Los **Botones de menú** (marcados A – G) son usados para seleccionar opciones de control. La hilera de la pantalla junto a los botones muestra la función de cada botón. Las opciones de cada botón cambian dependiendo de lo que la consola este haciendo. Las funciones de estos botones se muestran en el manual con estos paréntesis: A [Chase Parameters]

El **Teclado numérico** y otros botones de control son usados para meter valores y cambiar controles en la consola.

Las **Páginas de luminarias** están en los botones debajo del teclado numérico y seleccionan 4 páginas de Preset Faders.

Los **Botones de funciones** azules son usados para grabar memorias, copiar, salvar en el floppy, etc. Estos botones tienen LEDs para indicar que están activos.

Los **Canales de luminarias** son usados para seleccionar las funciones o atributos de las luminarias inteligentes como gobo, enfoque, etc., son modificados por las ruedas de control. Los botones tienen LEDs para indicar cual está activo. El botón rojo de abajo permite reducir la intensidad de una luminaria que perdió su posición durante el show.

La **unidad de floppy** sirve para cargar personalidades y shows a una consola desde un floppy o para respaldarlos, la Pearl 2010 lo tiene en el panel trasero, la Pearl Tiger no tiene.

El **conector USB** sirve para cargar personalidades y shows a una consola desde una memoria usb o para respaldarlos, solo está disponible en las consolas Pearl 2008, 2010 y Tiger, los shows y personalidades del nuevo sistema operativo Avolites Titan no son compatibles con ninguna versión de Pearl 2000 a 2010, Tiger ni con Expert Classic.

A las consolas genuinas Avolites modelos 2000 y 2004 se les puede cambiar el lector de floppy por uno de memorias flash USB, este se vende por separado, no es accesorio original de Avolites, las memorias se formatean y en las propiedades indica que tienen una capacidad de 1.44 Mb, la consola las reconoce como floppy.

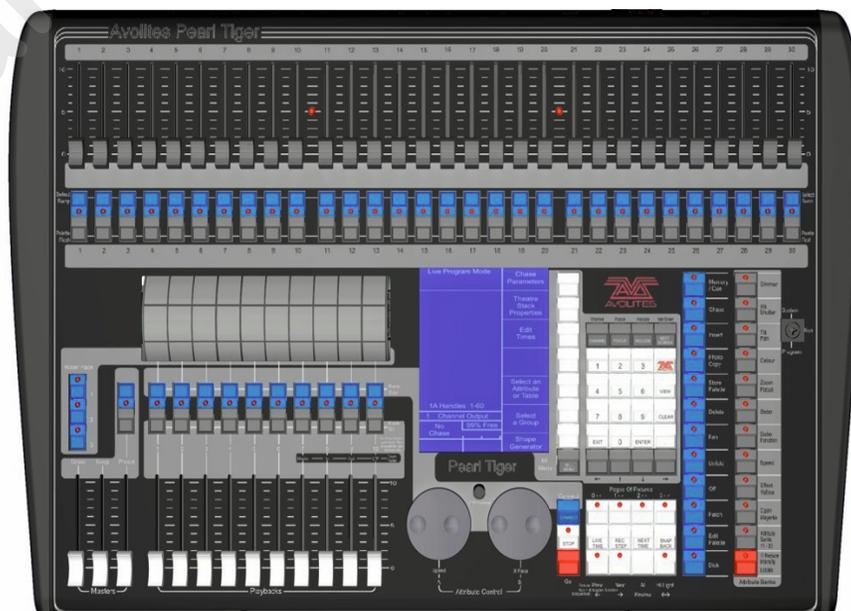
Pearl Tiger (siguiente página), funciona igual que las consolas Pearl 2000, 2004, 2008 y/o 2010, tiene algunas diferencias:

Tiene 10 playback faders en lugar de 15, pueden agregarse 5 más con el modulo USB Tiger Wing.

Tiene 30 preset faders en lugar de 60.

No tiene masters para presets faders, unidad de floppy y lámpara de trabajo.

Incluye monitor LCD.



Modulo USB Tiger Wing



El **monitor** muestra más información de la que hay en la pantalla de la consola. Es muy útil cuando configuras la consola y cuando programas el show. Cuando usas un teclado lo que escribes solo se ve en este monitor, puedes correr un show sin monitor.



La parte principal de la pantalla muestra la salida de la consola de un tipo de luminaria de las que estás usando (puedes ver diferentes cosas usando el botón **VIEW**). En la parte de abajo de la pantalla se ven las memorias de la página seleccionada, las funciones asignadas a las ruedas de control A y B.

1.3 Lo que vas a necesitar para practicar con este manual

Si nunca has usado una consola Avolites, para trabajar con este manual deberás tener una consola o el simulador de Pearl funcionando, y poner mucha atención en la forma de programar y correr un show con la Pearl (ver [capítulos 12 y 13](#)).

Este manual está organizado en el orden en el que vas a necesitar las cosas para configurar y trabajar esta consola, intenta trabajar en este orden. Lo ideal es que tengas una consola real y un par de luminarias inteligentes o un dimmer eso sería lo mejor. Yo uso el simulador de Pearl con escenas de Martín Show Designer y la licencia Avolites ACDI en una computadora con dos monitores, porque es más cómodo para mí sin tanto estorbo de consola, luminarias, cableado y el calor generado por las luminarias.

Si no puedes disponer de ese equipo puedes usar el **Avolites Visualiser** ([capítulo 12](#)) para simular algunas luminarias. Este lo puedes descargar desde los sitios de www.avolites.com y/o www.carlosmendoza.com.mx

Cuando te prepares a programar un nuevo show, debes tener a la mano las siguientes cosas:

Consola Avolites Pearl o simulador.

Alguna luminaria que funcione correctamente o computadora con Avolites Visualiser instalado.

Un plano o dibujo de lo que vas a usar.

iPod cargado.

Algunos floppy para guardar tu trabajo o memoria USB (según consola), pero es mejor usar ambos y formatearlos antes para evitar malos ratos con alguna consola mal actualizada o fallando.

Cinta blanca o transparente y un marcador fino negro para marcar la consola y así sabrás que hay y donde, si usas el monitor externo probablemente no los necesites.

Papel y pluma para tomar notas.

Manuales o tablas DMX de las luminarias que estás usando.

Un paquete de Oreo Double Stuff.

CAPITULO DOS

2.0 Parcheo o asignación

En este capítulo como configurar dimmers y luminarias en la Pearl.

Asignando dimmers.

Asignando luminarias.

Si tienes luminarias y dimmers todos conectados con cables para DMX y una Pearl conectada al final de estos. Si tienes un diseño grande va a ser más fácil aprender los básicos usando un diseño más pequeño con poco equipo, (el resto déjalo para cuando seas un experto).

Primero debes colocar cada luminaria o dimmer en un preset fader de la Pearl, le debes decir cuáles de las luminarias o dimmers quieres controlar en cualquier momento.

El fader y los botones debajo de este (la fotografía muestra algunos) son nombrados **handle (fader)** para el dimmer o luminaria porque los usas para tener control de la luminaria. El fader va a controlar la intensidad del dimmer o luminaria, el botón "SWOP" es usado cuando se programa para seleccionar una luminaria. En modo de RUN los botones de FLASH y SWOP se usan como botones flash.

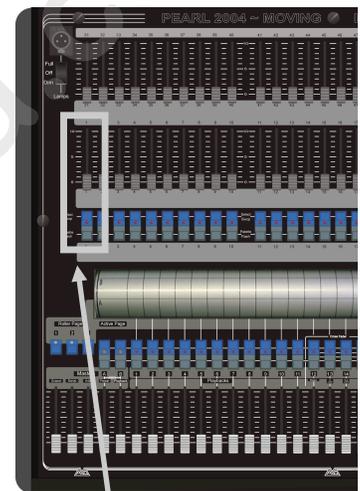
Necesitas decirle a la Pearl que tipo de luminaria está colocada en cada fader. Cuando ingreses esa información, la Pearl te puede decir el address de cada luminaria para ese show. Si lo prefieres tu puedes decirle a la Pearl que address estas usando y como los quieres tener en la Pearl.

Este procedimiento se llama patching (parcheo o asignación).

Puedes tener hasta 240 luminarias y canales de dimmer en la Pearl. Hay 4 "pages" (páginas) con 60 faders, (la Pearl Tiger solo tiene 30 y 8 páginas de faders) selecciónalas usando "Pages Of Fixtures" (páginas de luminarias).

Para que en la Pearl Tiger tengas acceso a los faders 31 al 60, deberás mantener oprimido el botón AVO y oprimir algún botón SWOP del 1 al 30 y este funcionará como si estuviera en la hilera superior.

Los controles para dimmers y luminarias inteligentes son ligeramente diferentes en la Pearl.



Un "fader"



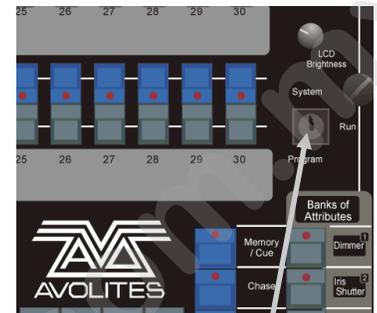
Botones Pages of Fixtures

2.1 Limpiando la memoria de la Pearl

Siempre es una buena idea borrar la memoria de la Pearl antes de empezar una nueva configuración o show. Esto asegura que no habrá confusiones sobre algo dejado por el que la usó antes.

Borrando la Pearl

- Poner el selector de modo en "SYSTEM".
- Seleccionar el botón A [SERVICE].
- Seleccionar el botón F [WIPE].
- Oprimir F ["WIPEALL"], para confirmar. La memoria será borrada.
- Poner la llave en "PROGRAM" para empezar a programar.



Selector de modo

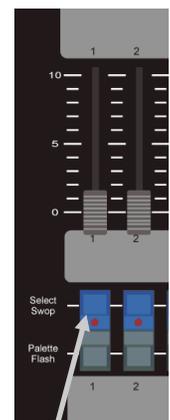
Ahora la Pearl esta como nueva, con todas sus opciones en default, todas las memorias vacías, lista para que empieces tu nuevo show.

2.2 Asignando dimmers

Cada canal de dimmer que quieras usar debe ser colocado en uno de los faders. Después cuando quieras controlar el canal de dimmer, solamente mueves el fader asignado a este.

Configurando canales de dimmer

- Asegúrate que la llave este en "PROGRAM".
- Oprime el botón azul PATCH.
- Oprime A [Dimmer].
- La Pearl va a empezar en el DMX address 001 (se verá en el renglón de arriba de la pantalla). Si tu rack de dimmers tiene un address diferente, lo puedes cambiar escribiendo con el teclado numérico o botones blancos el nuevo address
- Oprime el botón azul "SWOP" debajo del fader 1. El fader y los botones FLASH/SWOP se volverán el "fader" para controlar ese canal de dimmer.
- La Pearl se actualizará al siguiente DMX address libre, solo oprime otro botón para grabar el siguiente canal de dimmer.
- Oprime EXIT (salir) cuando termines la asignación.



Botón Swop

Ahora ya puedes controlar el canal de dimmer 1 en el fader 1 (los botones no funcionan como flash en el modo PROGRAM, solamente en el modo RUN).

Si tienes muchos dimmers para configurar, existen otras maneras más rápidas. Si solo vas a configurar 10 dimmers seguidos en los faders 21 al 30, lo puedes hacer de la siguiente manera:

Asignando varios dimmers a los botones

- Seleccionar el modo Dimmer Patch.
- Escribe el DMX address en el que quieres empezar, si este es diferente al que muestra la pantalla de la Pearl.
- Oprime y no sueltes el botón SWOP del primer fader que va a ser grabado (fader 21).
- Oprime y no sueltes el último botón SWOP (Fader 30).
- Suelta el primer botón SWOP, luego el último botón SWOP.
- Cada fader va a ser configurado en orden con cada canal de dimmer.
- Oprime EXIT Cuando termines de asignar.

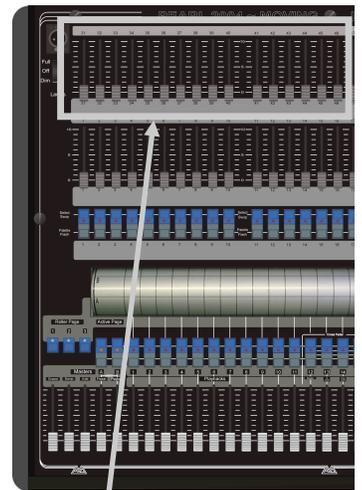
Puedes configurar más de un canal de dimmer en el mismo fader. Esto es muy útil cuando tienes varias luminarias en diferentes canales de dimmer, pero siempre las quieres controlar juntas. Por ejemplo, si tienes varias luminarias que iluminan la misma área y que quieres controlar todas juntas con un solo fader, esta es una buena manera de hacerlo. Múltiples configuraciones como esta se muestran en la parte de abajo de la pantalla del monitor.

Asignando varios dimmers al mismo botón

- Poner el modo Dimmer Patch.
- Con el teclado numérico, escribe el DMX address del primer canal de dimmer que va a ser asignado.
- Oprime el botón SWOP del fader que quieres usar (esto asigna el primer dimmer).
- Con el teclado numérico, escribe el address DMX del siguiente canal de dimmer que va a ser asignado (la Pearl automáticamente incrementará el address en 1).
- Oprime de nuevo el botón SWOP.
- Oprime EXIT Cuando termines la configuración.

Puedes repetir este procedimiento de parcheo con todos los dimmers que quieras en un solo fader.

Cuando tengas asignados todos los faders del banco de abajo, puedes continuar con el banco de arriba. Si tu tienes 30 o menos luminarias, lo más fácil es que las asignes a los faders del banco de abajo, y los dimmers al de arriba, así tendrás todo más accesible sin cambiar de página. La Pearl Tiger no tiene los faders 31-60. La Pearl 2000 tiene los faders 1 al 30 con perillas rojas y los 31 al 60 con azules.



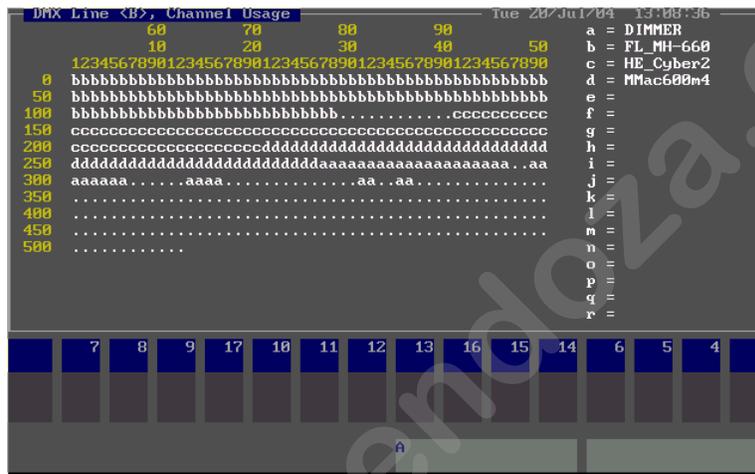
Faders

Asignando en el banco de faders superior

- Asignar el dimmer normal, pero mantén presionado el botón AVO mientras presionas el botón azul SWOP. El botón AVO está junto al teclado numérico.
- El canal de dimmer se asignará al fader de arriba.
- Oprimir el botón AVO con otro SWOP para asignar otro fader de arriba.

Puedes asignar varios canales de dimmer a los faders de arriba manteniendo oprimido el botón AVO, después mantén oprimido el primer botón SWOP, después oprime el último botón que será asignado.

Probablemente necesites que alguien te preste una mano para este procedimiento.



Mientras estás en el modo PATCH, la pantalla muestra todos los canales DMX, así puedes saber cuántos canales quedan libres. Dimmers y luminarias son identificados con diferentes letras, los dimmers siempre son "a".

Puedes ver la asignación en la pantalla oprimiendo el botón VIEW (está en el teclado de números) después C [DMX patch] (muestra que fader es para cada canal DMX) o D [Fixture patch], muestra una lista de faders en orden con los canales.

2.3 Asignando luminarias móviles

Las luminarias móviles son controladas de modo un poco diferente que los dimmers; un dimmer solo tiene un atributo que se controla: intensidad. Pero una luminaria móvil tiene varios como color, gobo, movimiento, etc. Cuando asignas una móvil vas a ver en la pantalla que usa varios canales DMX, en vez de uno en los dimmers, pero el principio es el mismo.

La Pearl tiene librerías de personalidades de las luminarias más conocidas en su memoria interna (librería cache) (ver [capítulo 14](#)). Si necesitas un archivo que no está disponible en la consola, lo puedes cargar desde un floppy (O una memoria USB en las Pearl 2008, 2010 y Tiger), se puede descargar una gran variedad desde el sitio de Avolites.

Nota: Cuando descargues desde el internet un archivo de personalidades para Pearl, estos vienen comprimidos, deberás descomprimirlos antes de pasarlos a un floppy o memoria usb, porque los archivos comprimidos no los abren las consolas Avolites.

Nota: Para usar las personalidades de la memoria interna, asegúrate que no tengas un floppy en la unidad de floppy (Pearl 2000, 2004 y 2008), en las 2008, 2010 y Tiger deberás indicar si usarás alguna librería que está en un floppy o en la memoria interna (AVOCACH).

Las personalidades para Titan O/S no son compatibles con Pearl Classic debido a que son archivos d4 y las Pearl usan archivos r20.

Asignando una luminaria móvil

- Asegurarse que la unidad de floppy no tenga un floppy.
- Oprimir PATCH.
- En las Pearl 2000 y 2004 aparecerá una lista de personalidades de luminarias disponibles en su memoria interna o cache (máximo 50, esta cantidad depende del tamaño de las personalidades).
- Si la personalidad deseada no se encuentra en la memoria interna, deberás insertar un floppy con la personalidad deseada o cargarla desde el respaldo de un show que la incluya.
- En las Pearl 2008 y 2010 puedes escoger con A (Floppy Drive) para cargar una personalidad que no está en la memoria interna y esté en un floppy. Con B (USB0: AVOCACH) esta es la memoria interna o C en caso de conectar algún dispositivo USB que contenga personalidades. Después aparecerá una lista de fabricantes de luminarias, selecciona la marca de la luminaria deseada, después aparecerán luminarias de la marca seleccionada.
- Oprimir B [Escoger luminaria].
- La pantalla mostrará "Please select an instrument" (Por favor selecciona un instrumento) en el renglón superior.
- Después de una pausa aparecerá una lista de luminarias.
- Usa los botones F y G para recorrer la lista, cuando encuentres la luminaria deseada, oprime el botón que está a su lado.
- La Pearl cargará la información de la luminaria (esto tarda unos segundos). La pantalla mostrará información de la luminaria (En la 2008, 2010 y Tiger no se mostrará información sobre la luminaria).
- La Pearl preguntará "Use preset palettes?" (Usar paletas de presets).
- Selecciona A [Yes] (Si), si no oprimes A no se cargarán los efectos (shapes).
- La Pearl te mostrará el primer canal DMX libre (en el renglón de arriba de la pantalla). Puedes cambiarlo si deseas usar otro canal con el teclado de números.
- Oprime el botón SWOP del fader 11 para asignar la luminaria seleccionada al fader 11.

- La pantalla mostrará el grupo de canales que usa la luminaria.
- Asigna más luminarias u oprime EXIT (Salir) cuando termines.
- Si por error asignas una luminaria diferente o sobra alguna, oprime el botón azul DELETE, después el SWOP donde esta lo que deseas eliminar, después el botón ENTER.

Puedes continuar asignando más luminarias de este tipo en el siguiente canal DMX libre oprimiendo el siguiente botón SWOP que quieras usar. Para asignar varias juntas lo puedes hacer igual que con los dimmers, oprimiendo juntos el primer y último botones.

Puedes asignar móviles en los faders superiores, pero lo mejor y más fácil es que en los faders superiores asignes únicamente dimmers.

Si quieres asignar otro tipo de luminaria, es muy fácil.

Para cambiar el tipo de luminaria

- Oprime A [Select another fixture] (seleccionar otra luminaria).
- Escoge otra luminaria de la lista.
- Asignar como antes

Nota: Los “preset palettes” tienen 9 posiciones, 10 colores y 10 gobos. Puedes usarlos de inmediato cuando estas programando. Esto te permite por ejemplo escoger “azul” o “amarillo” en vez de hacerlo girando las ruedas. Solo puedes cargar los preset palettes durante la asignación o parcheo.

Las Pearl tienen cuatro salidas DMX, identificadas A, B, C, D. Puedes asignar en cualquiera de estas seleccionándolas con el botón E [Select a DMX line] (Escoger línea DMX). De cualquier forma es muy fácil o usa la línea A mientras aprendes.

Nota: En cada línea o salida DMX se pueden combinar luminarias de cualquier tipo o marca, esta combinación no afecta a las luminarias, puedes usar Llorarás, Vari-Lite, Martín y otras marcas juntas y no afecta, las luminarias Martín antiguas usan la polaridad del DMX invertida (para estas usa un cable con los pines 2 y 3 cruzados).

No importa el orden en que conectes las luminarias, es decir, no importa si la luminaria con address más alto es la primera en cablearse y la con address 1 está a la mitad del cableado.

Para evitar problemas nunca poner más de 32 luminarias por línea o derivación o 300 mts de cable. Si usas optosplitters, podrás usar un máximo de 32 luminarias o 300 mts de cable por salida procesada (la marcada thru no está procesada).

Deberás usar un terminador de señal en cada salida libre del o los splitters y en la última luminaria de cada línea. Para fabricar un terminador de señal necesitas un conector XLR macho y a este soldarle una resistencia de 120 ohms (francas café, rojo, café) entre los pines 2 y 3 (es igual con conectores XLR3 y XLR5), deberás tener mucho cuidado en que la resistencia no toque el casquillo o cuerpo del conector, si puedes rellenar el terminador con silicón para evitar que se acumule basura y humedad.

El motivo para usar el terminador es porque la señal DMX es de alta frecuencia y esta al llegar al extremo de la línea de transmisión (que en este caso sería el conector XLR hembra de la última luminaria de la línea), si no es atenuada con un terminador, la señal se regresa o rebota, al regresarse se mezcla con los últimos comandos DMX y esto genera “confusión” en las luminarias.

Ten cuidado con la mayoría de las luminarias chinas debido a qué estas degradan mucho la señal, si puedes conecta pocas en cada línea ó circuito para evitar pérdidas de señal.

Nunca uses “y” para la señal, estas degradan muchísimo la señal, tampoco le metas señal a una luminaria con conectores de 3 y 5 pines y uses sus dos salidas, usa solo una, recuerda que son luminarias y no micrófonos, por lo que no deberás usar cable para micrófono. Usa conectores de buena calidad.

2.4 Marcando la consola

Es buena idea pegar una cinta arriba de los botones SWOP para marcar que hay asignado en cada fader como “Llorarás Spot 575” o “Llorarás Wash izquierda”, etc. Esto te ayudara mucho mientras programas porque así no deberás memorizar que está grabado en cada botón.

2.5 Como leer la configuración

Cuando estas asignando o parchando las luminarias, lo más fácil y seguro es que la Pearl localice los canales libres, esto es para evitar encimar canales o desperdiciarlos.

También puedes decirle a la consola que canales quieres usar y con qué, pero debes estar muy seguro que tengas bien hecha tu lista para evitar errores.

Terminada la asignación la consola te la puede mostrar cómo quedó para ponerle el “address” correcto a las luminarias.

Patch Dimmer or Fixture Press Exit to Quit		Dimmer
Handle Device	DMX	Choose a Fixture
05 FL_MH-660	B65	
06 FL_MH-660	B01	
07 FL_MH-660	B97	
08 FL_MH-660	B113	
09 <empty>		
10 <empty>		
11*HE_Cyber2	B141	Select a DMX Line
12 HE_Cyber2	B161	
Handle 11 Fixture HE_Cyber2 DMX 141,Line=B		
Dim Switch 1234 5678 Personality 0000 0010 Address bbbb b001		Repatch Fixtures
9 Patch By Handle		Patch Utilities
No Chase	89% xFree	

Leyendo la configuración de luminarias y dimmers

- Oprime el botón VIEW junto al teclado.
- Oprime D [Fixture Patch].
- La pantalla mostrará la lista de faders (handles) que están configurados y en que salida (ejemplo A24 es el canal 24 de la salida A).
- Si un fader tiene una flecha a un lado, indica que en la parte de debajo de la pantalla hay información de la luminaria.
- Usa los botones con flechas para moverte en la lista, y así ver la información de otras luminarias de la lista.
- También puedes oprimir VIEW y después C [DMX Patch] para ver la lista de canales DMX y saber que luminaria está asignada en ese canal.

2.6 Modificando lo que hiciste

Si necesitas modificar la asignación que hiciste, es posible reasignar una luminaria en un address diferente usando la función **REPATCH**. Puedes mover una luminaria a otro fader, y eliminar una luminaria de un fader, pero se pierde toda la programación de la luminaria.

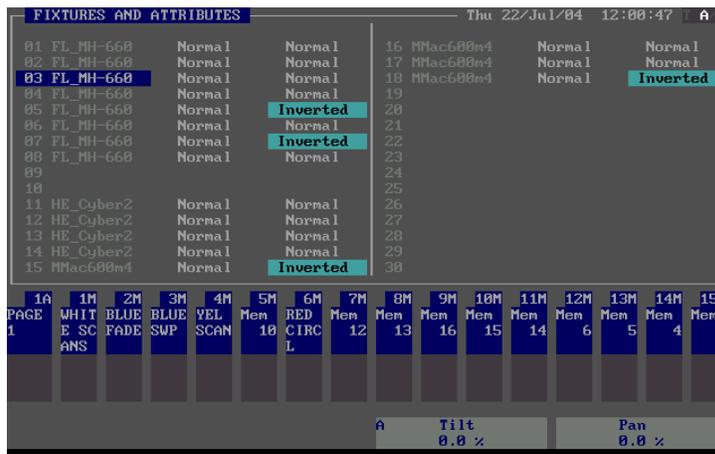
2.7 Opciones avanzadas de parcheo o asignación

Puedes invertir algunos canales y ajustar otras opciones específicas de las luminarias usando la función de **PATCH UTILITIES** invertir pan y tilt en luminarias de espejo puede ser útil en lados opuestos del escenario, para corregir una luminaria que está mal colgada o que este mal hecha su personalidad.

A Invertir un atributo

- Oprime el botón F [Patch Utilities].
- Oprime A para invertir un atributo (algunos no se pueden invertir).
- Selecciona y activa las luminarias a las que deseas invertirles algún atributo.
- Selecciona el atributo que deseas invertir (algunos no se pueden invertir).
- Oprime E o F para invertirlo, el monitor externo mostrará los cambios realizados.
- Repetir este proceso para invertir más atributos o EXIT para terminar de invertir atributos, deberás tener mucho cuidado porque es muy fácil invertir un atributo accidentalmente.

Patch Dimmer or Fixture Press Exit to Quit	Dimmer
Handle Device DMX	Choose a Fixture
0 L_MH-660 865	
1 L_MH-660 804	
2 L_MH-660 8113	
<empty>	
10 <empty>	Select a DMX Line
11 HE_Cyber2 814	
12 HE_Cyber2 814	
Handle 11 Fixture HE_Cyber2 DMX 141.Line=B	
Dip Switch 1234 5678 Personality 8888 8818 Address bbbb b881	Repatch Fixtures
9 Patch By Handle	Patch Utilities
No Chase 89% xFree	



Pantalla del monitor externo mostrando atributos invertidos.

B Set/Reset Instant mode (cambio a modo instantáneo)

Cuando la Pearl cambia atributos LTP entre una memoria y otra estos los realiza suavemente. Puedes escoger que los cambios los haga instantáneos escogiendo ese modo (Instant).

- Selecciona las luminarias que quieres cambiar a este modo.
- Selecciona el atributo que deseas cambiar (algunos no se pueden cambiar).
- Oprime E o F para cambiarlo, el monitor externo mostrará los cambios realizados.
- Repetir este proceso para cambiar más atributos o EXIT para terminar de cambiar atributos, deberás tener mucho cuidado porque es muy fácil cambiar un atributo accidentalmente.

C Swap pan and tilt (cambiar pan por tilt)

Si tienes luminarias que están montadas de lado o acostadas, puede ser muy útil que les cruces el pan y tilt.

- Oprime C.
- Oprime el botón SWOP de las luminarias que quieres cambiarles el pan por el tilt.
- Repite para hacerlo con otras luminarias.

D Set dmx lines (configurar las salidas dmx)

La Pearl tiene 4 salidas o universos dmx, esta opción te permite asignar un universo dmx a más de un conector de salida.

La configuración actual solo se muestra en el monitor externo. Para hacer cualquier cambio necesitas tener un monitor externo. Con las flechas del cursor selecciona el universo dmx que quieres cambiar, oprime A – D para asignar a la salida que desees.

Puedes usar esta opción indicar cuál será el canal limite dmx para transmitir. Esto acelerará la salida dmx si no estás usando los 512 canales de ese universo. Esta función puede ser ajustada en el menú de user settings.

E Find fixture (encontrar una luminaria)

Esta opción te ayuda a “encontrar” luminarias (si asignaste un address dmx y olvidaste donde esta o si le cambiaron el address a alguna luminaria), para esta opción necesitas tener el monitor externo porque los ajustes de este proceso no se muestran en el display de la Pearl

- Usando las flechas del cursor selecciona el tipo de luminarias y después ENTER.
- Gira la rueda A hasta que la luminaria responda a su posición de fixture locate (haz de luz abierto, pan y tilt en posición neutral). Usa las flechas arriba y abajo del cursor para cambiar un canal a la vez.
- Puedes cambiar el universo con oprimir los botones A-D o llamar directamente un canal oprimiendo G.
- Lee el address dmx en el monitor.
- Oprime EXIT cuando termines.

2.8 Terminando el parcheo o asignación

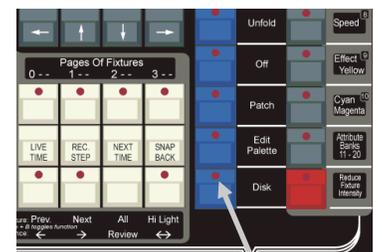
Cuando termines de asignar todas tus luminarias y dimmers, oprime el botón EXIT para regresar al modo NORMAL. Ahora tienes terminada toda la configuración de tu sistema de iluminación, es tiempo de ponerse a programar tu show. Pero hay una cosa muy importante que hacer antes...

2.9 Respalando en un floppy o memoria USB

La Pearl tiene una unidad de floppy (las Pearl 2008, 2010 y Tiger además tienen un conector para una memoria USB) que te permite respaldar todo lo que hiciste. Debes tener el hábito de grabar todo regularmente en un floppy para estar listo cuando suceda lo peor.

La unidad de floppy está en el frente de la consola del lado izquierdo.

Solo tarda un minuto o un poco más guardar el contenido de la Pearl al floppy. Puedes recargarlo si borras el show accidentalmente o si te falla la consola lo cargas en otra y así el show sigue.



Botón DISK

2.10 Respalando la Pearl en un floppy

- Oprime el botón DISK en la esquina derecha de abajo
- Inserta un floppy vacío formateado en la unidad de floppy de la consola, (Todo será borrado), si lo formateas en una computadora probablemente tengas problemas y la consola no lo reconozca.
- Las Pearl 2008 y 2010 pueden usar una memoria USB (si tiene software 2008 o más reciente), las Tiger solo usan memorias USB.

- Selecciona B [Save show to disk], (Guardar show a floppy).
- La Pearl preguntará el nombre del show. Este lo escribes con un teclado y después oprimes ENTER. Si no tienes teclado conectado solo puedes aceptar el nombre de fábrica oprimiendo ENTER.
- La Pearl preguntará si quieres hacer tu show compatible con la versión de septiembre del 2000. Oprime A [Yes](si) B [No].
- Oprime ENTER
- La Pearl guardará tu show actual en el floppy. La pantalla te indicará cuando la consola termine.
- La Pearl no responderá a ningún botón o fader mientras este guardando el show, las salidas DMX se congelarán hasta que oprimas EXIT.

2.11 Cargando la Pearl desde un floppy

- Si necesitas recargar el show oprime DISK y después A [Load show from disk] (Cargar el show desde el floppy).
- Oprime ENTER.
- Al terminar de cargar el show, oprime EXIT.
- La Pearl se reiniciará y el nuevo show estará disponible para usarse.

2.12 Cargando la Pearl con un show que está en una memoria usb y la consola no tiene lector usb

- Necesitarás una computadora con lector de memorias usb y unidad de floppy (si la computadora es reciente, podrás usar una unidad de floppy externa).
- Conecta la memoria usb con el show a la computadora.
- Abre la memoria usb y localiza y abre la carpeta AVOLITES.
- Abre la carpeta PEARLEXP.
- Abre la carpeta SHOWS.
- Abre la carpeta PEXP0001, (en caso de haber más shows respaldados, encontrarás más carpetas PEXP0002,....., la última será el más reciente respaldo del show (o si el respaldo tiene el nombre del show, abre esa carpeta).
- Copia a un floppy formateado los archivos MEMPOOL y AVO.

2.13 Cargando la Pearl con un show hecho en el Simulator

Para un show de Simulator solo busca estos dos archivos (el Simulator los nombra mempool y avo con minúsculas) donde hiciste el respaldo y cópialos al floppy, o a una memoria usb si los vas a cargar a una consola que tenga ese lector.

2.14 Cargando la Pearl con un show hecho en el Visualizer

Para un show de Visualizer solo busca estos dos archivos (el Visualizer lo llama Export Report y tiene terminación .CSV) , en la función DISK de la consola escoge la opción G (Load Visualiser CSV File).

Nota: Las Pearl 2008 (con software 2008), 2010 y las Tiger pueden almacenar varios shows completos en su memoria interna, aun así, es mejor que hagas un respaldo externo del show, ya que hay gente muy \$%&/.

Es muy recomendable formatear los floppy en la unidad floppy de la consola antes de grabarlos y no en la computadora.

Te recomiendo que uses una memoria usb de poca capacidad para guardar archivos de Avolites porque con las memorias usb de gran capacidad (4 gb o más) la consola no cargara los archivos y te indicará que hay un error para leerlos.

2.15 Ejemplos

¿Cómo asignar un dimmer de 6 canales a los faders 31-36?

Oprime PATCH, después [Dimmer]. Nota los canales DMX que la Pearl va a asignar (en el renglón superior de la pantalla). Mantén oprimido el botón AVO. Oprime los botones azules SWOP para los canales 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Suelta el botón AVO. Como oprimes el botón AVO, los dimmers son asignados a los faders de arriba, 31-36. Oprime EXIT dos veces para salir del modo PATCH. Finalmente configura tus dimmers al address de la consola (si no estás seguro del address, oprime VIEW y después D [Fixture patch], después úsala flecha hacia abajo para llegar al fader 31; la pantalla mostrará el canal DMX donde el fader está asignado).

¿Cómo puedo asignar un Llorarás Spot 575 en el fader 10?

Oprime Patch, después B [Choose a fixture]. (Asegúrate de que este un floppy en la unidad lectora). Oprime F [More] hasta que en la pantalla aparezca Llo Spot 575. Oprime el botón para esa opción. Espera a que la consola cargue la personalidad. Cuando la consola pregunte "Use preset palettes?" oprime A [Yes]. Fijate en el address DMX que se asignará (en el renglón superior de la pantalla). Oprime el botón SWOP 10 para asignar la luminaria. Oprime EXIT (Salir) dos veces para salir del modo de asignación. Finalmente configura el Llorarás Spot 575 con el address que le asignó la consola.

¿Por qué salen revueltos o cambiados los atributos de algunas luminarias?

Se debe a que alguna de estas personalidades no se cargó desde la librería o memoria interna y por esto no está "inventariada" o "catalogada" en el sistema operativo de la consola, para arreglar esto deberás cargar la librería de personalidades de nuevo en la consola y asignar una luminaria para forzar a la consola a ordenar o catalogar las luminarias, en la pantalla aparecerá la palabra "cataloging", después de algunos minutos este proceso terminará y el problema de los atributos cruzados estará arreglado.

CAPITULO TRES

3.0 Controlando dimmers y luminarias

En este capítulo: como controlar dimmers y luminarias manualmente.

Controlando luminarias y dimmers.

Cambiando atributos.

Usando y creando grupos.

Alineando y la función fan (abanico).

Viendo la salida de la consola.

Teniendo asignadas todas las luminarias y dimmers que quieres usar, estás listo para empezar a operarlas. En este capítulo se explica cómo hacerlo.

Para controlar manualmente las luminarias y dimmers, debes tener la consola en modo PROGRAM, asegúrate que la llave este en PROGRAM. Hay un modo especial en RUN con el cuál podrás mover luminarias en “manual” durante un show, este será explicado después.

3.1 Controlando canales de dimmer

Controlar canales de dimmer es simple – solo mueve la manija del fader donde esta asignado. Dimmers trabajan solo como un “preset” normal de la consola Pearl. Si quieres mover varios canales de dimmer al mismo tiempo, selecciónalos y usa el botón de atributo Dimmer y la rueda como se describe abajo.

3.2 Controlando luminarias

Controlar luminarias es un poco simple, excepto que hay más funciones que controlar que solo la intensidad.

Lo primero que debes hacer es seleccionar las luminarias que quieres controlar. La consola Pearl sabrá que los cambios solo se enviarán a esas luminarias. Puedes seleccionar cada luminaria individualmente o varias juntas.

Es muy recomendable que antes de empezar a programar se cheque que la personalidad escogida responde al modo y luminaria que se tiene y que esta trabaje adecuadamente, ya que muchas personalidades se hacen desde manuales que están mal hechos o simplemente no se pudieron revisar con luminarias reales, esto es para evitar tener que cambiar todo después de un rato programando o que alguna función este cruzada con otra o no funcione, ayuda mucho tener la consola y personalidades actualizadas.

Seleccionando luminarias o dimmers

- Oprime el botón SWOP de las luminarias que quieres controlar. (Para dimmers o luminarias del banco de arriba, mantén oprimido el botón AVO y oprime los botones SWOP debajo de los faders de esas luminarias que quieres).

- Los LEDs de los botones SWOP de las luminarias o dimmers seleccionados se encenderán. En el monitor aparecerán en azul oscuro.
- Si seleccionaste una luminaria que no quieres controlar, oprime su botón SWOP de nuevo para deseleccionarla.
- Puedes seleccionar varias luminarias seguidas mantén oprimido el botón SWOP de la primera y después oprime el botón SWOP de la última.
- Oprime el botón ML MENU y después A [Locate Fixture](localizar luminaria) para colocar las luminarias móviles en la posición neutral de pan y tilt con shutter abierto y dimmer al 100%, así podrás ver dónde están.

Puedes cambiar la página de luminarias, si necesitas hacerlo, oprime uno de los botones FIXTURE PAGE.

Puedes seleccionar dimmers o luminarias asignadas a los faders de arriba manteniendo oprimido el botón AVO y después oprimiendo el botón SWOP del fader de abajo.

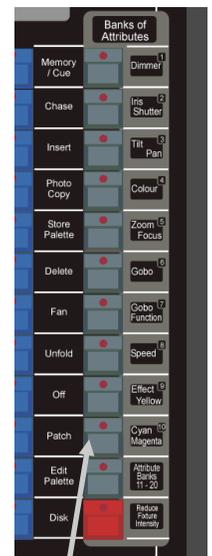
3.3 Cambiando atributos de las luminarias

Teniendo seleccionadas las luminarias que quieres controlar, después necesitarás seleccionar los atributos (pan, tilt, color etc.) de las luminarias que quieres cambiar.

Los atributos se seleccionan usando los botones de la esquina inferior derecha de la consola y se controlan usando las ruedas. Los atributos que puedes controlar dependen del tipo de luminaria que estás usando. Para canales de dimmer, solo puedes cambiar el atributo “Dimmer” (intensidad). Para luminarias móviles puedes controlar pan, tilt, color, gobo y otras funciones o atributos.

Controlando pan y tilt de una luminaria

- Selecciona algunas luminarias usando los botones SWOP.
- Usa la función Locate Fixture (Oprime el botón ML MENU y después el botón A) para colocar las luminarias en posición neutral de pan y tilt con la lámpara encendida (no es necesario que hagas esto, pero te ayuda a ver que está sucediendo).
- Oprime el botón para los atributos pan y tilt.
- Controla el tilt usando la rueda izquierda y el pan con la rueda derecha. Deberás ver las luminarias seleccionadas moviéndose.
- La pantalla que está arriba de las ruedas de control muestra que atributo mueve cada rueda.



Botones atributos



Cualquier otro atributo de las luminarias seleccionadas puede ser controlado oprimiendo el botón adecuado y girando las ruedas. La pantalla mostrará cuales funciones controlarán las dos ruedas.

Pocas luminarias tienen todos los atributos de los botones; si la pantalla no muestra ninguna función cuando oprimes algún botón de atributo, es porque ese atributo no está disponible en esas luminarias seleccionadas.

Puedes ver los ajustes de los atributos en la pantalla oprimiendo el botón VIEW y después el botón B [Fixture Attributes] esta función también te ayudará a saber que atributos están disponibles en esa luminaria y en que botón, rueda y banco se ajustan.

También podrás probar si esa personalidad está bien armada antes de empezar a programar, es muy común que una personalidad tenga errores porque por lo general se arman en una computadora sin tener la luminaria real para probar, o el manual de la luminaria de donde se saca la información para hacer la personalidad está mal explicado, o están asignando una que no es la adecuada para esa luminaria.

Live Program Mode		Chase Parameters
Page: 1A		
		Theatre Stack Programming
		Edit Times
		Select an Attribute or Table
1A Handles 1-60		
1 Channel Output		Select a Group
No Chase	97% xFree	
Dimmer Minimo		Shape Generator

LCD Views 0		Channel Output
<CONNECT>	Chase Times	
<Pb Swop>	Memory	Fixture Attributes
<Palette>	Palette	
		DMX Patch
		Fixture Patch
1A Handles 1-60		
1 Channel Output		
No Chase	97% xFree	
Dimmer Minimo		UDU Views

Live Program Mode		Chase Parameters
Page: 1A		
Wheel A	Wheel B	Theatre Stack Programming
Dimmer	Shutter	
Macros	IP Addr	Edit Times
Programs	Tien/Uel	
Azul	Verde	
Rojo		Select an Attribute or Table
2 SHO_PAR_100 Info		Select a Group
No Chase	97% xFree	
Dimmer Minimo		Shape Generator

Puedes cambiar cual atributo estás viendo oprimiendo diferentes botones de los atributos.

Si la personalidad de la luminaria soporta range tables y la pantalla de atributos inteligentes se puede activar (Manteniendo oprimido el botón AVO y el botón 1) para algunos atributos, en lugar de mostrar porcentajes, mostrará el nombre del gobo o color, esto solo sucede con algunas luminarias.

Puedes usar el atributo de Dimmer para controlar el canal de intensidad de una luminaria, o también puedes hacerlo con su fader, el efecto es el mismo.

Nota: Cuando modifiques algún atributo, todas las luminarias serán deseleccionadas automáticamente la próxima vez que oprimas el botón para seleccionarlas.

3.4 Usando grupos

Si tienes varias luminarias del mismo tipo, vas a querer seleccionar todas juntas al mismo tiempo. Para evitar oprimir varios botones SWOP, la Pearl te permite poner luminarias o canales de dimmer en grupos, eso te permite seleccionar todas las luminarias con solo escribir el número del grupo. Si usas la paleta gráfica solo oprime el botón del grupo que quieres usar.

Haciendo un grupo

- Selecciona las luminarias o dimmers que quieres poner en el mismo grupo.
- Oprime el botón de ML MENU, después E [Record Group] (Grabar grupo).
- Escribe el número del grupo 1-200 en el teclado numérico, después oprime ENTER.

Cuando tengas un grupo hecho, podrás seleccionar rápidamente todas las luminarias del grupo.

Seleccionando un grupo de luminarias o dimmers

- Escribe el número del grupo en el teclado numérico.
- Oprime A [Recall Group] (Llamar grupo).
- Las luminarias de ese grupo se seleccionaran, todas las demás luminarias estarán deseleccionadas.

Si estas usando la tableta gráfica, puedes guardar y llamar grupos con un toque de la pluma. Esto será explicado en el capítulo de la paleta gráfica.

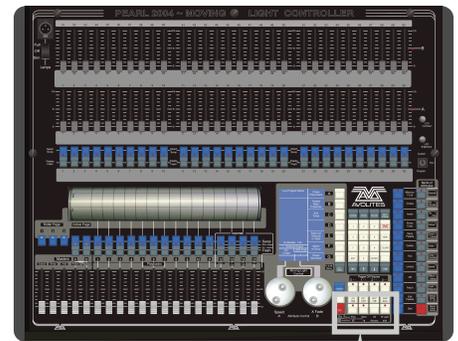
3.5 Modificando o avanzando una a la vez entre las luminarias seleccionadas

Si tienes seleccionadas varias luminarias o un grupo de estas, la Pearl tiene una función que permite controlar una a la vez. Con esta función es más fácil programar porque así no tienes que seleccionar cada una manualmente.

Esta función usa los botones “Sequence Control” que normalmente son usados para controlar secuencias. Esta función se llama Highlight (Realzar o destacar).

Usando la función Highlight

- Oprime sin soltar el botón AVO y después el botón B hasta que aparezca la opción Fixture Control Enabled (Control de luminaria activado).
- Selecciona un grupo o luminarias que desees ajustar.
- Con los botones ← (Reverse) y → (Forward) podrás avanzar entre estas luminarias.
- Con el botón ↔ (Bounce) podrás resaltar la luminaria seleccionada poniendo al resto en modo Lowlight (Reducido ó atenuado), el LED de este botón se enciende cuando esta en modo Highlight.
- El botón Review reselecciona todas las luminarias.
- Estos botones seguirán en este modo hasta que se desactive manteniendo oprimido el botón AVO y después oprimiendo el botón B, mientras este activado el modo Highlight, estos botones únicamente trabajarán en este modo, no modificarán secuencias.
- Si la personalidad de la luminaria está mal hecha, probablemente en Highlight no trabajen como lo esperas.



Botones Sequence

3.6 Copiando ajustes de otras luminarias – Align

Si tienes un color en una de tus luminarias, y quieres copiarlo a las demás luminarias de ese tipo, la función Align (Alinear) de la Pearl puede hacer eso. También se puede usar para hacer posiciones de pan y tilt para el mismo tipo de luminarias o para poner dimmers al mismo nivel.

Copiando ajustes desde otras luminarias

- Oprime el botón del atributo que quieres copiar.
- Selecciona el botón de la luminaria o dimmer que quieres copiar.
- Selecciona las luminarias o dimmers que quieres modificar.
- Oprime el botón ML MENU, después D [Align <attribute name>](Alinear <nombre del atributo>).
- O puedes oprimir C [Align Fixtures](Alinear luminarias), para alinear todos los atributos.

3.7 Modo fan (Abanico)

El modo fan automáticamente abre un grupo de luminarias para producir un abanico de rayos, como los rayos del sol. La primera y la última luminaria son las más afectadas, y las luminarias centrales son las menos afectadas. La cantidad de este efecto es ajustada con las ruedas.

Nota: El orden en que son seleccionadas las luminarias, es como el efecto de fan trabaja. Las luminarias que selecciones primero y al final son las más afectadas por el efecto.

El efecto de fan, normalmente es usado en los atributos de pan y tilt, puede usarse en cualquier atributo.

Usando el efecto fan en unas luminarias

- Selecciona las luminarias que quieres con efecto fan.
- Selecciona el atributo a modificar (pan, tilt, color, etc.).
- Oprime el botón FAN (esta en los botones azules de funciones).
- Ajusta la cantidad de efecto usando las ruedas.
- La pantalla muestra el atributo que es controlado por cada rueda.
- Oprime de nuevo el botón FAN cuando termines los ajustes.

El efecto fan queda mejor cuando tienes hileras de por lo menos 4 luminarias. Si tienes números pares de luminarias, la luminaria central no se moverá al modo fan.

Recuerda apagar el modo fan cuando termines (oprimiendo el botón Fan de nuevo), o cuando quieras cancelar el efecto.

3.8 Ejemplos

¿Cómo puedo encender los dimmers de los faders 31-36?

Solo sube los faders 31-36 (asegúrate que el Grand Master y los Masters A/B estén arriba)

¿Cómo hago para que el Llorarás Wash 575 # 10 apunte al ciclorama en color azul?

Selecciona la luminaria con el botón SWOP 10. Oprime el botón ML MENU, después A [Locate fixture] para poner el Llorarás Wash 575 en posición neutral de pan y tilt. Oprime el botón para los atributos "Cyan/Magenta". Con las ruedas ajusta el color a tu gusto, si quieres el color más oscuro agrégale magenta al cyan. Oprime el botón para los atributos "Tilt/Pan". Con las ruedas mueve el Llorarás Wash 575 hacia la dirección que quieres.

CAPITULO CUATRO

4.0 Palettes (Memorias del mismo atributo)

En este capítulo: cómo usar los palettes para hacer colores, gobos y posiciones de pan y tilt.

Usando palettes.

Como hacer tus propias palettes.

Ajustando cuales atributos se grabarán en el palette.

Palettes compartidos e individuales.

Cuando estas controlando tus luminarias, es muy útil que instantáneamente llames alguna posición como el centro del escenario, o algún color en especial como rojo, verde, en lugar de tener que ajustarlo con las ruedas cada vez que quieras ese mismo color o posición.

La Pearl tiene páginas para los preajustes llamados “palettes”, los cuales te permiten hacer esto. La Pearl carga 10 colores, 10 gobos y 10 posiciones pre programadas cuando asignas una luminaria (solo que le digas que NO cuando te pregunta “Use preset palettes?”). Puedes usar estas palettes así como están, o modificarlas a tu gusto o hacer nuevos ajustes.

Los palettes tienen una enorme ventaja. Si por ejemplo tu grabas “centro del escenario” como palette de posición, cuando usas esa posición en memorias la Pearl recuerda ese palette, en lugar de los valores de pan y tilt. Esto significa que si te cambias a otro lugar, solo tendrás que reprogramar los palettes de posición en lugar de grabar todas las memorias, por eso siempre se deben usar palettes y no los valores de las ruedas.

Los palettes son muy útiles cuando programas usando el Visualiser y no sabes exactamente donde van a apuntar las luminarias; puedes grabar tus memorias usando palette de posiciones, después en el lugar real con luminarias reales solo haces un poco de ajustes en los palettes de posiciones.

4.1 Usando palettes para ajustes

La forma más fácil de usar palettes es en el menú de la pantalla. Usaremos los palettes que la Pearl cargó cuando se asignaron las luminarias para poner algunas en 4 Red (rojo).

Usando palettes

- Selecciona las luminarias que quieres controlar usando los botones SWOP.
- Oprime el botón PALETTE (FOCUS en la Pearl 2000) arriba del teclado numérico.
- Selecciona los palettes que quieres usar oprimiendo los botones A-F (como [Colour]).
- Oprime los botones A-E para usar uno de los palettes (como [Red](rojo)). Este palette cambiará a rojo las luminarias seleccionadas.

HPF19 Focus 000	1	White
Check Attributes	2	Green
Fixture FL-MH-600	3	Red
Page Color	4	Cyan
	5	LightGreen
		More
1A Handles 1-30		Pages
1 Channel Output	89% xFree	
No Chase		
Tilt 50.0 %	Pan 50.0 %	

- Para regresar a la lista de páginas de palettes, Oprime el botón G [Pages](páginas).
- Oprime EXIT cuando termines con los palettes, como en otras funciones, no trabajes mientras estás en la función Palette Select mode.

También puedes usar los palettes 1-30 oprimiendo los botones grises para PALETTE/FLASH debajo de los faders de presets. Mientras mantienes oprimido el botón, el renglón de arriba de la pantalla muestra la leyenda del atributo (White, Green etc.). Cuando sueltas el botón, el palette se aplicará. Si decides a no aplicar un palette, oprime el botón PALETTE (FOCUS en la Pearl 2000) antes de soltar el botón gris de FLASH.

4.2 Grabando tus propios palettes

Fácilmente puedes grabar tus palettes, o modificar los existentes. Grabaremos un palette de posición.

Grabando un palette

- Oprime el botón CLEAR (borrar) para borrar todos los cambios que tengas.
- Selecciona un par de luminarias y oprime el botón ML MENU y después el At [Locate fixture].
- Oprime el botón para los atributos “Tilt-Pan”.
- Acomoda las luminarias usando las ruedas.
- Oprime el botón STORE PALETTE (está en los botones azules de funciones).
- Escribe “21” (es el palette donde se grabará) con el teclado numérico y oprime ENTER. La posición de las luminarias es grabada en esa palette.

También puedes grabar un palette oprimiendo el botón gris PALETTE/FLASH que están debajo de los presets. Si oprimiste el botón gris del preset 21, debes tener lo mismo como se grabó arriba.

4.3 ¿Qué hay grabado en palette?

Puedes grabar todos los atributos de una luminaria en un solo palette, es más fácil grabar palettes que solo afecten color, otras posición, otras gobo, etc. Esto significa que cuando llares un palette sabrás que atributos de la luminaria cambiarás.

Esto lo haces usando los botones de atributos cuando grabas un palette. En el ejemplo de arriba, tenemos los atributos de “Tilt-Pan” seleccionados cuando grabamos el palette, por eso solo valores de pan y tilt se grabaron. En los palettes no puedes grabar movimientos o efectos (shapes) de ningún tipo, estos guárdalos en las memorias

Seleccionando cuales atributos grabar en un palette

- Oprime el botón CLEAR para borrar todos los cambios hechos.
- Selecciona un par de luminarias y oprime el botón ML MENU después el botón A [Locate fixture].
- Ajusta un color usando el atributo “color” y las ruedas.
- Dirige las luminarias usando el atributo “pan/tilt” y las ruedas.
- Oprime el botón STORE PALETTE.
- Oprime el botón para el atributo de color. Los LEDs de los botones Color, Cyan, Magenta y Yellow se encenderán, indicando que esos atributos se grabarán.
- Escribe “101” en el teclado numérico y después ENTER para grabar el color.
- Oprime el botón STORE PALETTE otra vez.
- Oprime el botón del atributo Tilt/Pan.
- Escribe “22” en el teclado numérico y después ENTER para grabar la posición.

Si oprimes el botón del atributo “Dimmer” antes de grabar, este se grabará en el palette con todos los atributos que cambiaste. Los LEDs de los botones se encenderán para indicar que se grabará.

4.4 Palettes compartidos e individuales

Para algunos atributos, como color, puedes querer el mismo valor de control para todas las luminarias del mismo tipo. Si oprimes “rojo”, es porque quieres que todas tengan el mismo valor de rojo.

Para otros atributos, como posición, cada luminaria necesita un valor diferente para que se dirijan a dónde quieres.

Si solo seleccionas una luminaria cuando grabas un palette, ese palette es conocido como palette compartidos, ese valor estará disponible para todas las luminarias de ese tipo. Para grabar un palette compartido, oprime el botón CLEAR después selecciona y modifica solo una luminaria.

Si modificas más de una luminaria, la Pearl grabará un palette individual, el cual grabará un valor diferente para cada luminaria. Esto normalmente es usado en los palettes de posiciones, y algunas para enfoque de imágenes. Puedes agregar posiciones para más luminarias en un palette individual, con solo grabar de nuevo el palette con los ajustes de las nuevas luminarias.

4.5 Ejemplos

¿Cómo puedo hacer que el Llorarás Wash 575 # 10 se pase a rojo usando un palette?

Oprime el botón SWOP 10 para seleccionar la luminaria. Oprime el botón ML MENU y después A [Locate Fixture] para que sepas que está sucediendo. Oprime el botón PALETTE/FOCUS y después A [Color] (G si la opción es [Pages] después oprime este botón

para ver la lista de páginas de palettes). Oprime B [Red]. El Llorarás Wash 575 deberá cambiar a rojo. Oprime el botón EXIT cuando termines.

¿Cómo grabo un palette que haga que mis Llorarás Wash 575 apunten hacia el ciclorama?

Oprime el botón CLEAR para borrar todo. Oprime los botones SWOP de los Llorarás Wash 575. Oprime el botón ML MENU y después A [Locate fixture] para activarlas. Oprime el botón del atributo Tilt/Pan. Oprime el botón “→”. La primer luminaria será seleccionada. Usa las ruedas para apuntar la luminaria hacia dónde quieres. Oprime el botón “→” de nuevo para apuntar la siguiente luminaria. Cuando todas las luminarias estén posicionadas, oprime el botón STORE PALETTE y escribe 21 en el teclado numérico, después oprime el botón ENTER. Solo la posición (porque solo el atributo Tilt/Pan fue seleccionado) será grabada en el palette 21.

www.carlosmendoza.com

CAPITULO CINCO

5.0 Shapes (Efectos)

En este capítulo: cómo usar el generador de efectos.

Seleccionando un efecto.

Posicionamiento.

Ajustando tamaño y velocidad.

Ajustes finos.

La Pearl, en común con las demás consolas Avolites, tiene un generador de efectos. Esto permite crear rápidamente complejos movimientos usando muchos cambios, con el mínimo de programación.

Hay un gran número disponible de efectos pre programados, los cuales pueden ser usados en posición, color, gobo, dimmer, iris, enfoque y más de las luminarias. Puedes controlar tamaño, velocidad, posición del efecto y como el efecto es acomodado entre las luminarias.

Para entender como el efecto trabaja y como puede usarse entre varias luminarias, es mejor tener por lo menos 4 luminarias cerca y alineadas. Cuando domines lo básico, podrás intentar otros efectos más complejos.

5.1 Como trabaja el efecto

El efecto es una secuencia de movimiento pre programado que usualmente se repite varias veces. Los efectos más comunes son círculos, espirales, cuadros, etc. Hay otros al azar, que no se repiten. Un efecto de círculo, por ejemplo, hará que la luminaria se mueva en círculo en el escenario.

Cuando aplicas un efecto, este trabajará con los ajustes actuales de la luminaria. Si aplicas un efecto de círculo a los atributos de la luminaria, el centro del círculo es la posición de pan y tilt actual. Puedes cambiar el tamaño y velocidad del círculo. Cambiando la posición de pan y tilt de la luminaria, podrás mover el efecto completo en el escenario.

Los efectos pueden ser aplicados a otros atributos de la luminaria, no solo pan y tilt. Los puedes usar para cambiar gobos, colores, iris, y otros atributos. Cada efecto es hecho para modificar un atributo en especial.

Nota: Si al momento de la asignación de luminarias escogiste que no quieres los palettes, la librería cache de la consola no los tiene, el floppy que armaste no los incluye, ó estás usando el simulador de Pearl, tendrás que incluir el archivo SG.DAT.

Los efectos sólo pueden grabarse en memorias y pasos de secuencias (chase), no pueden grabarse cómo palette.

5.2 Selecciona un efecto

Seleccionar un efecto es muy similar a seleccionar un palette. Cuando escoges un efecto, este será aplicado a todas las luminarias seleccionadas.

Seleccionando un efecto

- Selecciona las luminarias a la que les quieres agregar un efecto con los botones SWOP (necesitarás mínimo 4 luminarias para ver correctamente los efectos).
- Usa Locate Fixtures (oprime el botón ML MENU y después A) para activar las luminarias y ponerlas en posición neutral.
- Entra al generador de efectos (Shape Generator) oprimiendo G (en el menú principal).
- Oprime A [Playback a shape].
- Oprime A [Circle 1] para seleccionar un efecto de círculo.
- El efecto se aplicará a todas las luminarias seleccionadas.

Hay una gran variedad de efectos disponibles en la lista, usa los botones F y G para cambiar las páginas de efectos. Efectos “Rainbow” (Arcoíris) solo trabajan en las luminarias con mezcla de color CMY y LEDs RGB, hay otros efectos como iris o focus (enfoque) que solo trabajan en las luminarias con esos atributos. En un LED RGBWA los efectos de color no afectarán a los canales W (blanco) y A (ámbar).

SELECT A SHAPE	1 Circle 1
	2 Circle Even
	3 Rainbow Effect
	4 Rainbow Spread
	5 Iris
1mFL	
2mFL	
3mFL	
4mFL	
1A Handles 1-30	MORE..
1 Channel Output	
No Chase	89% xFree
Tilt 100.0 %	Pan 0.0 %
	GO BACK

Si en una luminaria no trabajan los efectos es porqué su personalidad está mal hecha ó no existen efectos para el atributo seleccionado.

El mejor método para conocer los efectos es probándolos. Algunas veces es difícil de explicar su funcionamiento.

5.3 Cambiando el tamaño y velocidad de un efecto

- Es fácil cambiar el tamaño y velocidad de un efecto después de que ha sido seleccionado.
- Entra al menú de Shape Generator oprimiendo G [Shape Generator].
- Oprime D [Set wheels A=Size B=Speed].
- Controla el tamaño del efecto con la rueda izquierda.
- Controla la velocidad del efecto con la rueda derecha.
- El tamaño y la velocidad son mostrados en la pantalla, arriba de las ruedas de control.

El tamaño mínimo es cero, obviamente que no verás el efecto y la luminaria seguirá como estaba antes de meterle el efecto. La velocidad mínima es Stop, de nuevo, no verás el efecto moviéndose, este solo cambiará la posición de la luminaria.

5.4 Cambiando la posición del efecto

Los efectos de pan/tilt están basados en los ajustes actuales de la luminaria. Esto significa que los movimientos estarán centrados alrededor de la posición actual de la luminaria.

- Selecciona las luminarias que quieres cambiar.
- Con las ruedas en las funciones Size/Speed reduce el tamaño del efecto 0 (es difícil de ver la posición cuando todo está moviéndose).
- Oprime el botón para los atributos Pan/Tilt.
- Ajusta la posición usando las ruedas.
- Regresa las ruedas a Size/Speed y cambia el tamaño como quieres.

Efectos en otros atributos como color, gobo, focus, dimmer e iris son absolutos y no se afectan con los ajustes del atributo, solo que en la descripción de efecto incluya "User" o "Usr". Los efectos del usuario son relativos y están centrados alrededor de los ajustes actuales de la luminaria.

5.5 Como trabaja un efecto en varias luminarias

Los efectos son más interesantes (y se ven más impresionantes) cuando son aplicados en varias luminarias. La Pearl permite ajustar cuanto se extiende un efecto entre varias luminarias.

En el caso de un círculo, este puede variar desde todas las luminarias moviéndose igual (spread en none), luminarias moviéndose en pares (spread en 1) hasta todas las luminarias distribuidas en la misma forma en el efecto, así que la primer luminaria empieza a moverse hasta que la última termina (even spread). Esto es lo mismo así como el número de luminarias, si tienes 4 luminarias haciendo el efecto, la extensión de las 4 va a ser la misma si está en modo even spread.

Puedes ajustar un valor fino de extensión (Fine Spread), el cual agrega un pequeño retraso en el efecto en cada luminaria.

Ajustando el desfase de un efecto

- En el menú de Shape Generator, oprime el botón C [pone las ruedas en Spread].
- Haga el ajuste de extensión con la rueda derecha. El mínimo es Even (el efecto se extiende de manera uniforme entre las luminarias), después de cero (todas juntas), 1, 2, etc.
- Haga el ajuste fino con la rueda izquierda.

Para empezar, deja el Fine Spread y Coarse Spread en 0, o todo se pondrá muy confuso.

Nota: El orden en el cual se seleccionan las luminarias determinará como será aplicado el efecto; la “primer” luminaria es la que seleccionaste primero y la “última” es la que seleccionaste al final.

5.6 Ejemplos

¿Cómo puedo hacer que mis Llorarás Spot 575 se muevan de alguna forma?

Selecciona los Llorarás Spot 575 oprimiendo los botones SWOP. Oprime ML menú después A [Locate Fixture] para activarlas. Oprime G [Shape Generator]. Oprime A [Playback a shape]. Oprime A otra vez [Circle 1]. Las luminarias se moverán. Oprime D [Poner las ruedas en A=Size B=Speed] y usa las ruedas para ajustar el tamaño y velocidad del movimiento.

¿Cómo hago que los Llorarás Wash 575 cambien de color en efecto rainbow (arcoíris)?

Selecciona los Llorarás Wash 575 oprimiendo los botones SWOP. Oprime ML menú después A [Locate Fixture] para activarlas. Oprime G [Shape Generator]. Oprime A [Playback a shape]. Oprime D [Rainbow Spread]. Los Llorarás Wash 575 cambiarán de color con efecto rainbow. Oprime el botón D y usa las ruedas para ajustar la velocidad de los cambios y el número de colores (extensión del efecto). Nota: el efecto rainbow solo trabajan en luminarias con sistema de color CMY ó RGB.

CAPITULO SEIS

6.0 Memorias

En este capítulo: como grabar memorias en los faders de los playbacks.

Explicación de canales HTP y LTP.

Cómo trabaja la Pearl cuando estas programando.

Grabando y usando memorias.

Páginas de memorias.

Modos de los botones flash.

Nombrando memorias.

Ajustando tiempos para las memorias.

Copiando y borrando memorias.

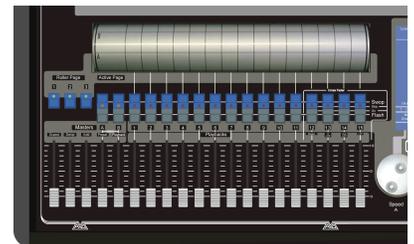
El botón include.

Editando memorias.

Grabando por luminaria o por canal.

Ahora ya sabes cómo controlar tus dimmers, luminarias y como usar el generador de efectos. Este capítulo te dice como grabar los efectos que creaste y como llamarlos con tocar un botón o fader. La Pearl tiene 15 playback faders a lo largo de la parte de abajo de la consola, en los que puedes grabar tus efectos. Puedes seleccionar diferentes páginas de memorias girando el rodillo que está arriba de los faders. Hay 30 páginas, en total son 450 playbacks. La Pearl Tiger solo tiene 10 playbacks, se pueden agregar 5 usando el modulo Tiger Wing.

Antes de entrar en detalles grabando memorias, hay dos cosas sobre cómo trabajan la Pearl. La primer cosa es entender que pasa si usas más de una memoria al mismo tiempo, y la operación de los canales HTP y LTP. Es importante entender esto antes de seguir adelante, o nada tendrá sentido.



Playback faders y rodillo

6.1 ¿Qué son los canales HTP y LTP?

Si dos o más memorias son usadas juntas, o si una es apagada, la Pearl necesita saber cómo sacar los valores de las memorias. Para hacer esto, la Pearl trata diferente los atributos de intensidad de la luminaria del resto de los atributos.

Los atributos de dimmer o intensidad trabajan en el principio de “Highest Takes Precedence” (HTP) (el más alto tiene preferencia). Esto significa que si el mismo atributo HTP es usado en varias memorias, el más alto valor será la salida de ese atributo. Cuando atenúes una memoria, los atributos HTP se atenuarán.

Las luminarias móviles trabajan en el principio “Latest Takes Precedence” (LTP) (el último tiene prioridad). Esto significa que el último cambio que se efectúe en un atributo será la salida del mismo. Cuando atenúes una memoria, los atributos LTP no se atenuarán, seguirán igual hasta que se les aplique algún cambio. Esto es importante, porque cuando atenúas una memoria, normalmente quieres que las luminarias sigan en la misma posición, color, gobo, no quieres que las luminarias se muevan y cambien de color (lo puedes hacer si lo deseas).

El archive de personalidad de la luminaria te indica cuales atributos de la luminaria son HTP y cuales son LTP. Normalmente, solo los atributos de dimmer son HTP, y todo lo demás LTP.

6.2 Como trabaja la Pearl cuando programas

Cuando empiezas a ajustar dimmers y luminarias móviles, la Pearl recuerda lo que se ha cambiado. Luminarias y dimmers que modificaste son guardados en “the programmer” (el programador) que es un área especial de la memoria. Cuando grabas una memoria, solo los cambios que están en el programmer son grabados en la memoria.

Cuando oprimes el botón CLEAR (en el teclado numérico), todas las luminarias son borradas del programmer. Deberás tener el hábito de oprimir CLEAR antes de empezar a grabar una memoria, o terminarás grabando luminarias que no querías. También tendrás que oprimir el botón CLEAR cuando termines de programar, porque las funciones en el programmer cancelarán los playbacks.

Canales o atributos en el programmer son mostrados con una “m” (modificado por Preset), “w” (modificado por Wheel (rueda) o “p” (modificado por Palette) en la pantalla con el modo Channel Output (salida por canal).

Live Program Node	Chase Parameters
1-50	Theatre Stack Programming
2-50	
3-50	
4-50	
5-50	
6-50	
7-50	
8-50	
1-50	Edit Times
2-50	
3-50	
4-50	
5-50	
6-50	
7-50	
8-50	
1A Handles 1-30	Select an Attribute or Table
1 Channel Output	
No Chase 89% xFree	
Tilt 50.0 %	Shape Generator
Pan 49.3 %	

Nota: Activando una memoria no coloca sus valores en el programmer (la función INCLUDE permite hacerlo). La función LOCATE FIXTURE tampoco coloca valores en el programmer.

En la pantalla mostrada aquí, la función LOCATE FIXTURE está usándose en las luminarias 1 a 8, después el valor de pan fue cambiado en las luminarias 3 a 6. Solo el cambio del atributo pan está en el programmer.

6.3 Grabando una memoria

- ➔ Oprime CLEAR para limpiar o borrar el programmer. Esto asegura que empiezas desde 0, o que las salidas están limpias.
- ➔ Prepara un efecto ó escena usando las luminarias y dimmers. Recuerda! Solo las luminarias o dimmers que modificaste se grabarán en la memoria.
- ➔ Oprime MEMORY (memoria).
- ➔ Gira el rodillo a la sección que deseas usar. La sección active es la cercana a los faders. “A” es Buena para empezar.

- Los LEDs que parpadean indican que ese playback esta vacío o libre.
- Oprime el botón SWOP del playback vacío o libre que quieres grabar.
- El LED del botón SWOP se encenderá indicando que grabaste la memoria en ese playback.
- Puedes escribir alguna información de esa memoria en el rodillo, se siguiere que uses un marcador y una tira de cinta para recordar que grabaste ahí.
- Oprime CLEAR para limpiar el programmer.

6.4 Usando o activando una memoria

Usar o activar una memoria es muy fácil. Solo sube el fader. (Asegúrate que el programmer este vacío oprimiendo el botón CLEAR, porque todo lo que este en el programmer cancelará el playback).

Usando o activando una memoria

- Sube el fader.
- Para apagarla, baja el fader.

Todos los atributos o canales HTP (intensidad) en esa memoria cambiarán de intensidad según se mueva el fader. Los canales o atributos LTP (movimiento) se cambiarán en el momento que el fader se mueva de la posición 0.

Cuando uses la Pearl en tu show, deberás poner la llave en "RUN", puedes precargar los canales o atributos LTP (preparar las luminarias) oprimiendo el botón FLASH del playback que vas a usar con los faders MASTER y ADD/FLASH en 0. Esto es muy útil cuando quieres colocar las luminarias en una nueva posición estando en blackout así las dejarás listas para encenderlas en vez de ver cómo cambian rápidamente cuando muevas el fader.

6.5 Cambiando las páginas de playbacks

Puedes cambiar las páginas para otras 15 memorias con solo girar el rodillo a otra sección.

Si algún playback o memoria está en uso cuando gires el rodillo, seguirá activado, el LED del botón SWOP parpadeará para indicar que sigue en uso.

Si quieres usar el mismo fader en otra página, tendrás que bajarlo hasta 0 y después subirlo para activar la memoria de la nueva página.

El rodillo tiene 10 secciones o páginas. Hay 3 botones junto al rodillo estos sirven para escoger las 3 páginas del rodillo.

6.6 Marcando el rodillo y nombrando las memorias

La idea del rodillo es para darte un lugar para que escribas el nombre de las memorias que grabaste. Pega una cinta a lo ancho del barril para que escribas alguna referencia de lo que grabaste en cada memoria, así siempre tendrás la información de cada memoria a la mano.

Además de la sencilla y útil técnica de ponerle nombre a cada memoria sobre el rodillo, está la de usar un monitor externo donde la Pearl te permite ponerle nombre a cada memoria y también a cada página.

El nombre de cada memoria es mostrado en la parte inferior del monitor, así podrás saber que hay grabado en cada fader.

Nombrando una memoria

- Mantén oprimido el botón AVO y oprime el botón G [Set Legend](Poner leyenda).
- Oprime el botón SWOP del playback que quieres nombrar.
- Escribe el nombre usando un teclado para PC, en el monitor podrás ver lo que escribes.
- Oprime ENTER para grabar el nombre.
- Puedes escribir el nombre de otra memoria oprimiendo otro botón SWOP y cuando termines oprime el botón EXIT.

También puedes nombrar páginas de playbacks, palettes usando otros botones.

Nota: Si no tienes un teclado de PC conectado a la Pearl, puedes escribir las letras usando los botones SWOP para las mayúsculas y los FLASH para las minúsculas.

Si no tienes monitor, no tiene caso que escribas nombres a las memorias porque no podrás verlos, los nombres de los palettes los puedes ver en la pantalla de la Pearl.

6.7 Copiando una memoria

Copiar una memoria es muy rápido y simple

Copiando una memoria

- Mantén oprimido el botón FLASH de la memoria que quieres copiar.
- Oprime el botón SWOP del playback donde la quieres grabar.
- Puedes cambiar la página del rodillo mientras mantienes el botón FLASH, esto es para copiar la memoria en otra página.

La nueva memoria estará enlazada a la original. Si modificas la memoria original, todas sus copias se modificarán.

Puedes crear una copia separada de la memoria usando la función PHOTOCOPY. Solo oprime el botón PHOTOCOPY antes de empezar la copia (esta en los botones azules de funciones). Si nombraste la memoria, el nombre no se copiará indicando que es una memoria "nueva".

6.8 Borrando una memoria

Por si quieres borrar una memoria o grabar algo más en esa.

Borrando una memoria

- Oprime el botón azul DELETE.
- Oprime el botón SWOP del playback que quieres borrar.
- Oprime el botón SWOP otra vez para confirmar que quieres borrar.

Si la memoria esta enlazada a otras, las otras no se afectarán.

6.9 Editando memorias

Puedes editar una parte de la memoria que ya grabaste simplemente haciendo los cambios y grabándolos sobre la memoria.

Editando una memoria

- Oprime el botón CLEAR para limpiar el programmer.
- Activa la memoria que quieres editar, así podrás ver lo que haces.
- Selecciona las luminarias que quieres modificar, y haz los cambios que quieres.
- Oprime el botón MEMORY.
- Oprime el botón SWOP de la memoria que estas editando para guardar los cambios.
- La Pearl te alertará con “A memory already exists on playback!” (ya existe una memoria grabada en ese playback).
- Oprime A [Merge memory](Mezclar o juntar memoria).

Los cambios que hiciste son grabados en la memoria. Nada de la demás información es afectada.

Si quieres cambiar la memoria por una nueva, usa B [Replace memory](Cambiar la memoria).

Si necesitas quitar luminarias o algún atributo de la memoria, puedes usar la función “Off”.

6.10 La función Include (incluir)

Algunas veces es útil poder reusar alguna parte de una memoria en otra. Si grabaste algo y te gusto puedes usarlo en otra memoria cambiándole gobos o colores.

Normalmente cuando usas una memoria, su información no se carga en el programmer, por lo que no puedes activar una memoria, modificarla y grabarla en una nueva. La función INCLUDE permite recargar una memoria en el programmer. Después podrás usarla en otra nueva.

La función INCLUDE carga los atributos o luminarias que seleccionas en el programmer. Por ejemplo, si tienes una memoria con información de color, gobo, posición para 8 luminarias, puedes usar la función INCLUDE para cargar la información de color de solo 4 luminarias en el programmer. Puedes incluir la posición de otra memoria en programmer, y hacer una memoria nueva usando información de varias existentes.

Usando include

- Oprime el botón INCLUDE.
- Selecciona las luminarias de dónde vas a copiar información. Si no seleccionas alguna, todas serán usadas.
- Selecciona los atributos que quieres incluir. El atributo Dimmer va a incluir otros atributos (los LEDs de los botones indicarán cuales atributos están cargados).
- Oprime el botón SWOP de la memoria que quieres incluir.
- Los atributos seleccionados de las luminarias seleccionadas se cargarán en el programmer.



Botón INCLUDE

Puedes incluir una memoria completa con asegurar que no se seleccionaron luminarias y seleccionando el atributo de dimmer.

Si la memoria que estas incluyendo contiene efectos (shapes), los efectos y las luminarias en que se aplican serán cargados, estén o no seleccionadas.

La función INCLUDE es muy útil cuando programas chases (secuencias), los cuales son explicados en la siguiente sección.

6.11 Ajustando tiempos para una memoria

Puedes ajustar la entrada (fade in) o salida (fade out) independientes de cada memoria. Las entradas y salidas solo afectan los canales o atributos HTP (intensidad), y son ajustados usando los botones C para entrada (fade in) y and D para salida (fade out). Ahí también están los timers para los atributos LTP los cuales permiten ajustar tiempos de movimiento para ajustar cambios de color, gobo, etc. usando el botón E.

Ajustando tiempos de entrada y salida para una memoria

- Oprime C [Edit Time](editar tiempo).
- Oprime el botón SWOP del playback al que quieres ajustarle los tiempos.
- La pantalla mostrará los tiempos que puedes ajustar.
- Oprime C para ajustar tiempo de entrada (Fade In), o D para el tiempo de salida (Fade Out).
- Usa el teclado numérico para poner el nuevo tiempo. Oprime ENTER para grabarlo.
- Oprime ENTER cuando termines. Si oprimes EXIT, los cambios no se grabarán.

6.12 Grabar en modo por luminaria o por atributo

Normalmente, si cambias un atributo de una luminaria la Pearl graba todos los demás atributos aunque no los modifiques. Si solo modificas la posición de pan, la Pearl también grabará el tilt, color, gobo. Sin embargo, la Pearl tiene un modo más selectivo de operación donde solo graba los atributos que se modificaron. El modo lo puedes seleccionar manteniendo oprimido el botón AVO y presionando el botón C. La pantalla mostrará las siguientes opciones:

Record by fixture (grabar por luminaria): Este es el modo normal de la Pearl. Esto significa que cuando grabas una memoria, todos los atributos de cada luminaria que modificaste son grabados en la memoria. Si solo cambias la posición de una luminaria, el color, gobo, iris y todos los demás atributos de esa luminaria también son grabados. Esto es útil porque sabes que cuando actives esa memoria, todo lucirá como lo grabaste. Puede variar si combinas memorias.

Record by channel (grabar por atributo o canal): Esto significa que solo los atributos que modificas se graban. Si solo cambias la posición de una luminaria, solo la posición es grabada. Cuando actives esa memoria el gobo, color, iris seguirán sin cambios. Esto significa que cuando uses esa memoria para cambiar la posición de algunas luminarias mientras dejas los demás atributos si modificarse, permitiendo más variedad cuando corres un show. Es una función muy poderosa pero fácilmente te puedes meter en problemas, debes estar muy seguro de cuales atributos necesitas grabar y cuales mover para tu show. Mientras aprendes, lo mejor es tener unas memorias “grabadas por luminaria” las cuales moverán las luminarias a unas escenas conocidas, y otras de colores, gobos para ajustar esos y otros atributos.

6.13 Usando efectos (shapes) en memorias

Como esperas, cualquier efecto (shape) lo puedes grabar como parte de una memoria. Si estas grabando usando el modo por atributo, ahí estarán unas combinaciones interesantes.

Si cambias la posición de la luminaria, la nueva posición será grabada en el programmer. Cuando actives la memoria, la luminaria empezará el efecto (shape) en la posición que grabaste en esa memoria.

Si no cambiaste la posición de alguna luminaria, cuando actives la memoria el efecto (shape) empezará en la posición actual de la luminaria. Esto permite que cuando grabas una memoria de “solo efecto” (shape) este se sobrepondrá en los demás efectos en la posición actual de las luminarias.

6.14 Ejemplos

¿Cómo grabo mis ajustes de dimmer como escena?

Oprime CLEAR para quitar los cambios que se hicieron antes. Ajusta los dimmers como los quieres usando los faders. Oprime Memory. Los LEDs de los playbacks vacíos o libres parpadearán. Oprime uno de los botones SWOP que parpadean para grabar la escena en ese playback.

¿Por qué mis Llorarás Wash 575 no se mueven a una posición que grabé cuando uso una memoria?

No oprimiste el botón CLEAR, los Llorarás Wash 575 están en el programmer. El programmer anula las memorias. Si oprimes CLEAR tus memorias trabajarán.

¿Cómo grabo una memoria usando posiciones de otra?

Selecciona las luminarias que quieres usar con los botones SWOP. Oprime el botón ML MENU y después el A para activar las luminarias Oprime el botón INCLUDE, después el de los atributos PAN/TILT. Oprime el botón SWOP de la memoria donde están las posiciones que quieres usar. La información de posición de esas luminarias en la memoria será copiada. Después graba la memoria oprimiendo el botón MEMORY y un botón SWOP de alguna memoria libre (LED parpadeando).

www.carlosmendoza.com.mx

CAPITULO SIETE

7.0 Chases (secuencias)

En este capítulo: como grabar secuencias.

Explicación de secuencias.

Programando una secuencia.

Usando una secuencia.

Ajustando la velocidad y crossfade.

Encimados y control de secuencia.

Editando una secuencia.

Secuencias activadas por sonido.

Así como se usan los faders para activar o llamar una memoria estática, también pueden ser usados para las secuencias. Las funciones de seleccionar toda la página, copiar y eliminar están disponibles.

7.1 ¿qué es una secuencia o chase?

Un chase es una simple memoria con una secuencia de posiciones estáticas. Cada posición es conocida como un “step”(paso). Es normal usarse para que algunas luminarias parpadeen sin tener que mantener oprimidos algunos botones, o tener que estar moviendo algunas luminarias. Lo pueden moverse automáticamente u oprimiendo el botón “GO”. Si estas usando la Pearl para iluminación teatral, puedes usar una secuencia para guardar cues para un show. La Pearl también tiene un modo dedicado para teatro, el cual se verá en otra sección.

No confundas los shapes (efectos) con los chases (secuencias). Un efecto solo mueve un atributo de una forma. Una secuencia te permite ajustar cada atributo de la luminaria paso a paso de una forma controlada y deseada por ti.

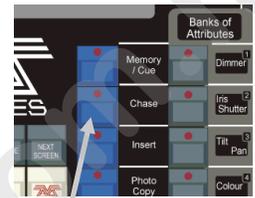
7.2 Grabando un chase o secuencia

Para programar una secuencia , tienes que ajustar manualmente cada luminaria y dimmer como quieres que haga en cada paso de la secuencia. Puedes usar el botón INCLUDE para cargar información desde otras memorias que ya tienes grabadas. Recuerda, si solo activas o llamas una memoria, y esta no la pasas al programmer, esta memoria no podrá ser guardada como paso o parte de la secuencia.

Desde la versión de software julio 2004 se pueden usar shapes en los chases.

Grabando un chase

- Oprime el botón CHASE.
- Oprime el botón SWOP del playback donde quieres grabar la secuencia.
- Oprime CLEAR, ajusta las luminarias manualmente o usando el botón INCLUDE para incluir memorias en el primer paso, puedes grabar efectos (shapes) en cada paso de la secuencia.
- La pantalla mostrará el número del paso.
- Oprime el botón SWOP del playback para grabar el paso 1. La información que está en el programmer es grabada como el paso 1 (step 1) de la secuencia.
- Oprime CLEAR, ajusta las luminarias para el segundo paso, oprime el botón SWOP otra vez para grabar el paso 2.
- Cuando grabes todos los pasos que quieres en la secuencia, oprime CLEAR, después el botón EXIT o F para terminar.



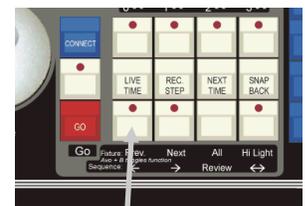
Botón chase

Si no oprimes CLEAR cuando termines de programar, los ajustes del último paso se quedarán en el programmer y cancelará la secuencia cuando la actives.

7.3 Usando o corriendo chases

Usar o correr una secuencia es igual que con las memorias, solo subes el fader y la secuencia empieza a correr.

Los canales HTP (intensidad) son controlados por la posición del fader. Los demás canales (LTP) serán movidos en el instante que el fader se mueva arriba de cero. Cuando la consola esta en modo RUN, puedes pre-posicionar los canales LTP al primer paso de la secuencia bajando los faders ADD/FLASH MASTER hasta cero y después oprimiendo el botón FLASH de ese playback.



Botones Sequence

Una secuencia normalmente empieza en el paso 1, y corre hacia adelante. Puedes pausar una secuencia y cambiarle de dirección usando los botones SEQUENCE CONTROL que están a la derecha de las ruedas.

Hay varias opciones para ajustar o modificar las secuencias, como Random (al azar), One-shot (un disparo), special timing (tiempo especial) y manual.

7.4 Ajustando velocidad y crossfade

Cuando corres o activas una secuencia, las ruedas son asignadas para speed (velocidad) y crossfade (desvanecimiento) de la secuencia (crossfade es la separación entre los pasos, desde cambio instantáneo hasta desvanecido). En la pantalla, arriba de las ruedas, se muestran el step time (tiempo por paso) y el crossfade (desvanecimiento).

Puedes grabar la velocidad de la secuencia, así cada vez que lo uses, correrá a la misma velocidad.

Grabando la velocidad de una secuencia

- Activa la secuencia chase que quieres, y ajusta la velocidad que desees.
- Oprime A [Chase Parameters].
- Otra vez A [Save Speed](Grabar velocidad).
- La pantalla mostrará “Saved” (grabado).

Puedes grabar la dirección actual de la secuencia oprimiendo el botón B.

Si estas usando varias secuencias, las ruedas están asignadas a la última secuencia seleccionada. Puedes “conectar” las ruedas a uno de las demás oprimiendo el botón CONNECT que está a la derecha de las ruedas, después el botón SWOP del playback de la secuencia que quieres conectar.

Si modificaste la velocidad usando las ruedas y quieres regresar a la grabada, oprime CONNECT y después A [Clear temporary speed](borrar la velocidad temporal).

7.5 Nombrando secuencias

Le puedes poner nombre a una secuencia de la misma forma que a una memoria. Y también, puedes nombrar cada paso de la secuencia, si usas los pasos como cues.

Nombrando una secuencia

- Mantén oprimido el botón AVO y oprime G [Set Legend](agregar leyenda).
- Oprime el botón SWOP de la secuencia que quieres nombrar.
- Escribe el nombre usando un teclado (en la pantalla verás lo que escribes) después oprime ENTER.
- Puedes nombrar otra secuencia oprimiendo otro botón SWOP, o si terminaste, oprime EXIT.

7.6 Editando una secuencia usando Unfold (desdoblar)

La Pearl tiene un poderoso sistema para editar secuencias. El botón UNFOLD coloca cada paso de la secuencia en un fader de playback, permitiéndote revisar y editar cada paso de la secuencia individualmente como si fueran una memoria normal.

Si tu secuencia tiene más de 15 pasos, puedes cambiar a los siguientes 15 oprimiendo F, o a los anteriores 15 oprimiendo E.

Editando una secuencia usando Unfold

- Oprime el botón UNFOLD (es uno de los botones azules de funciones).
- Oprime el botón SWOP de la secuencia que quieres editar.
- Los primeros 15 pasos de la secuencia son cargados en los fader de playback 1 al 15.
- Sube el fader para ver el contenido de cada paso.
- La pantalla te mostrará opciones que puedes usar para el paso.
- Para editar el contenido del paso, usa A.

- Para cambiar los tiempos del paso, usa B.
- Oprime UNFOLD de nuevo para terminar.

También puedes editar una secuencia mientras está corriendo, sin usar UNFOLD. El botón REC STEP permite grabar cambios en el paso actual de la secuencia mientras corre.

7.7 Copiando una secuencia

Las secuencias pueden copiarse del mismo modo que se usa para las memorias.

Copiando una secuencia

- Mantén oprimido el botón FLASH de la secuencia que quieres copiar.
- Oprime el botón SWOP del playback en el que quieres grabarlo.
- Puedes girar el rodillo mientras mantienes oprimido el botón FLASH, si quieres copiar la secuencia a una página diferente.

La nueva secuencia estará conectada al original. Si quieres hacer una copia totalmente nueva, Oprime el botón PHOTOCOPY antes de empezar a copiarla.

7.8 Eliminando una secuencia

Si quieres eliminar o borrar una secuencia:

Eliminando una secuencia

- Oprime DELETE.
- Oprime el botón SWOP de la secuencia que quieres eliminar.
- Oprime de nuevo el botón SWOP para confirmar que quieres eliminarla.

7.9 Tiempo, agrupamiento y control de secuencia

El uso más común de una secuencia, es una secuencia continua automática. De cualquier forma, la Pearl permite correr las secuencias manualmente usando el botón GO, lo que permite usarlas en iluminación teatral como cues o chase de un paso. Cuando usas una secuencia de esa forma, a veces es llamado “Stack” (montón).

La Pearl tiene un modo dedicado a Iluminación teatral, este es descrito en otro capítulo.

Creando un stack

- Graba cada cue como un paso de secuencia.
- Oprime C [Edit Times] (Editar tiempos).
- Oprime el botón SWOP del playback para la secuencia.
- Oprime G [Links] (enlaces) poner en OFF para toda secuencia.

- Oprime ENTER para grabar el ajuste.
- Sube el fader de esa secuencia para activarla.
- Oprime el botón GO para correr cada cue.

Puedes ajustar los tiempos de fade in (entrar desde desvanecimiento) y fade out (salir con desvanecimiento) independientes para cada cue usando el botón LIVE TIME.

Ajustando los tiempos de un cue en stack

- Activa la secuencia subiendo su fader.
- Oprime el botón LIVE TIME para ajustar los tiempos de esa secuencia.
- Usa los botones A-G para ajustar los tiempos que quieres.
- Oprime ENTER para grabar los cambios o EXIT para salir del menú.
- Oprime GO para ir al siguiente cue.

Puedes ponerle nombre a los cue. La Pearl mostrará el nombre para el cue actual y el siguiente.

7.10 Secuencias activadas por audio

La Pearl puede usar frecuencias bajas, medias y altas (low, medium o high) de su entrada de audio para disparar secuencias. Cualquier secuencia puede ser programada para responder a las frecuencias bajas, medias y altas del audio. También hay un master para la función "Sound to light enable" (sonido a luz).

La función para disparar secuencias con audio solo funciona estando la Pearl en modo RUN, pero debes ajustar esta función estando en PROGRAM.

Secuencias activadas por audio

- En modo PROGRAM, activa la secuencia y el botón "CONNECT".
- Oprime A [Chase Parameters] (parámetros de chase).
- Oprime E [Sound to light] (sonido a luz) para seleccionar low (bajo), medium (medio) o high (agudo).
- Gira la llave al modo RUN.
- Oprime E [Sound to light]. (Este es el master de la función sonido a luz) Esta opción estará subrayada.
- Todas las secuencias con la función de audio avanzarán por pasos sincronizados con la señal de audio.
- La rueda SPEED controla la velocidad máxima de la secuencia.
- Oprime E, de Nuevo, para desactivar esta función.

También mientras esta la consola en modo RUN puedes ajustar manualmente la velocidad de la secuencia conectada oprimiendo dos veces el botón G [Tap twice to set tempo] (oprime dos veces para ajustar el tiempo), según la velocidad entre los dos piquetes al botón G, correrá la secuencia con el audio.

7.11 Ejemplos

¿Cómo programo una secuencia de dimmer?

Para grabar una secuencia oprime el botón CHASE y después uno de los botones SWOP de los playbacks que parpadeen (vacíos). Oprime CLEAR, ajusta los dimmers para el paso 1 (step 1) oprime el botón SWOP para grabar ese paso. Oprime CLEAR y ajusta los dimmers para el paso 2, oprime SWOP para grabar el paso 2. Cuando termines con todos los pasos de esa secuencia, oprime el botón CHASE para terminar la grabación o programación de la secuencia.

Programé una secuencia usando memorias, pero cuando la activo no sucede nada

Para usar memorias existentes en una secuencia, deberás usar la función INCLUDE para cargar las memorias en el programmer. Si solo activas una memoria y tratas de meterla en un paso de la secuencia, no sucederá nada porque la memoria no está en el programmer.

El último paso de mi secuencia no funciona

Debes oprimir CLEAR para vaciar el programmer (porque este anula la salida de la secuencia).

CAPITULO OCHO

8.0 Theatre stack (Modo teatro)

En este capítulo: el modo teatro de la Pearl.

Ajustando el modo teatro.

Controles para teatro.

Planeando un cue.

Nombrando un cue.

Ajustando tiempos de entrada y salida para un cue.

Saltando a un cue.

Corriendo el show.

En modo teatro la Pearl funciona como una consola especial para teatro, permitiéndote grabar un show completo como una secuencia de estados de iluminación (pasos), y activando o disparando uno a la vez con diferentes tiempos, esto con solo oprimir el botón GO. Las secuencias de teatro tienen varias funciones especiales que no están disponibles en una normal.

Los faders de los playbacks 12-15 se convierten en MASTERS para los cue. El resto de la consola funciona normal, por lo que puedes correr los cues principales desde el modo teatro, y los efectos con luminarias móviles desde los otros faders de playback.

8.1 Activando el modo teatro

Existen dos modos teatro: Modo teatro control y modo teatro programador.

El modo teatro control aparece en los 4 últimos faders y botones FLASH, y en los controles de chase o secuencia.

El modo teatro programador aparece en la pantalla como menú.

Es muy importante entender las diferencias entre estos dos modos, el modo control puede estar activado y dejarse corriendo todo el tiempo, el modo programador puede activarse y desactivarse en cualquier momento.

Para activar el modo teatro deberás tener el SELECTOR DE MODO en PROGRAM, selecciona B [Theatre stack programming] (programación en modo teatro), después ENTER.

Nota: Cuando está en uso el modo teatro, no tendrás acceso a los playbacks 12 al 15 de cualquier página; si intentas usar el modo teatro se te advertirá que no podrás grabar estos playbacks. Todos los programas se guardarán y cuando apagues el modo teatro, tendrás acceso a estos de nuevo. En la Pearl Tiger se usarán los faders 7 al 10 en lugar del 12 al 15, (7 como 12, 8 como 13, 9 como 14 y 10 como 15), si estas usando el Tiger Wing, tendrás que hacer un ajuste para usarla como Pearl 2000, 2004, 2008 y/o 2010.

Para salir del modo teatro programador oprime G [Quit] (renunciar), el modo teatro control seguirá activo.

Para desactivar el modo teatro completamente, Oprime B en el menú principal y después D [Exit theatre programming](salir de la programación para teatro). Cuando el modo teatro está activado, el botón SWOP del playback 12 cuando el modo teatro es apagado.

Lo grabado en modo teatro no es borrado cuando se desactiva el modo teatro y los playbacks 12 al 15 vuelven a su operación normal.

8.2 Controles para teatro

El fader 12 es el **MASTER FADER**, controlando la intensidad de todas las luminarias.

El botón GO junto a las ruedas dispara los cues.

Si detienes un desvanecimiento de escena oprimiendo el botón STOP, o con alguno de los botones STOP que están arriba de los faders, el fader 13 controla el FADE IN (entrada con desvanecimiento) del siguiente paso, el fader 14 controla el FADE OUT (salida con desvanecimiento) del paso anterior y el fader 15 controla el LTP (movimiento) tiempo.

Los botones azules 13, 14 y 15 son STOP (paro) y los grises son GO (avance) para cada una de estas funciones.

8.3 Grabando un paso

Puedes ajustar los niveles de cualquier cue usando los preset faders y las ruedas de control para ajustar al nivel que quieres, o escribiendo el número del canal y su nivel. Puedes grabar posiciones de luminarias móviles y dimmers en cues de teatro.

Poniendo niveles de dimmer

- Oprime el botón CHANNEL (arriba del teclado numérico).
- En el teclado numérico escribe el número del fader del dimmer que quieres modificar (no su address de DMX).
- Oprime G [At %].
- Escribe el nivel que deseas con los botones 0 – 9, o G para 100%. Puedes usar valores decimales si quieres un control más preciso.
- El canal que escribiste se ajustará al nivel que escribiste.
- Oprime el botón CHANNEL para regresar al menú normal.

Los botones del menú te ofrecen unas opciones como pasos de incrementos o reducciones del 5% de la intensidad, blackout.

Oprimiendo CLEAR todos los canales que se ajustaron con el teclado numérico se pondrán en blackout. Cualquier canal que se encendió usando los faders seguirá encendido, pero será removido del programmer.

Puedes ajustar varios canales al mismo tiempo y al mismo valor usando F [through](desde). Primero escribes el número del primer canal, después F (through), después el número del último canal, después G [At %](a este porcentaje) y por último escribe el valor deseado de intensidad (0 a 100%).

Ajustando varios canales de dimmer

- Oprime CHANNEL.
- En el teclado numérico, escribe el número del primer dimmer a ajustar.
- Oprime F [Through].
- Escribe el número del último dimmer por ajustar.
- Oprime G [At %].
- Escribe el valor de intensidad con los botones 0 – 9, o G para 100%.
- Los dimmers que escogiste se pondrán en la intensidad que les asignaste.

Cuando ajustes todos los niveles como querías, escribe el número del CUE, después D [Record Menu] (grabar menú). Después necesitarás oprimir B [Record Stage] (grabar escenario) para grabar todos los canales de intensidad que actualmente están encendidos, más lo que este en el programmer, o D [Record Programmer] (grabar programmer) para grabar solo el contenido del programmer (todo lo que cambiaste manualmente). El cue será grabado.

Lo mejor es que uses números enteros para los CUE. Si después necesitas insertar un CUE entre otros dos, podrás usar un número fraccionario entre los dos (ej. 1.2). La Pearl incrementará en número de CUE en 1 cada vez que grabes un nuevo CUE.

8.4 Nombrando un cue

Escribe el número del paso a nombrar, después oprime E [Set Legend] (poner leyenda). Escribe el nombre con un teclado externo. Mientras lo escribes podrás leerlo en el monitor.

El nombre del cue actual y del siguiente se muestra en la lista de cue en el monitor.

8.5 Ajustando tiempos de desvanecimiento para un cue

Puedes ajustar los tiempos de entrada y salida con desvanecimiento y el tiempo de espera (wait) de cada cue. Oprime C [Set Times] (ajustar tiempos) para ver las opciones. Esto ajustará los tiempos del cue actual. También puedes usar los botones que están a la derecha de las ruedas “Live Time” (tiempo en vivo) y “Next Time” (siguiente tiempo) para ajustar los tiempos de los cues actual y siguiente.

8.6 Brincando a un cue

Puedes cambiar el cue editado con escribir su número y después ENTER. Si quieres ese cue, oprime F [Cut to Live] (cortar en vivo) (los tiempos serán ignorados).

8.7 Corriendo el show

Si solo haz estado editando, necesitarás escribir 1 y después F para poner la consola en el cue 1.

En la parte de abajo de la pantalla se muestra el número del cue actual, el número del siguiente cue, y el avance de los tiempo de entrada, espera, salida y LTP.

Para cues automáticos, simplemente oprime el botón GO que esta junto a las ruedas. La consola lo llevará con los tiempos que le programaste.

Si quieres controlar manualmente el fade, puedes usar los faders in, out y LTP o los botones GO y STOP para operar el cue. La parte de la pantalla que está arriba de la rueda A muestra el porcentaje de fade (9 - 0 tiempo para arrancar (en la imagen se muestra como "5"). Cuando el Fade In, Fade Out y LTP muestran "0", la consola se mueve al siguiente cue.



8.8 Preguntas frecuentes

¿El modo Theatre Stack Programming (Modo teatro) no aparece en el botón B?

Esto se debe a que el SELECTOR DE MODO no está en PROGRAM o estas usando una versión de software que no tiene modo teatro (desde las versiones 2000 está incluido).

¿Cuándo desactivo el modo teatro, no aparece QUIT en el botón D?

Es porque el modo teatro no está activado.

¿El LED del playback 12 parpadea constantemente?

Es una alerta de que el master del modo teatro está en cero.

CAPITULO NUEVE

La tableta gráfica

En este capítulo: usando la tableta gráfica de la Pearl.

Usando la tableta.

Funciones disponibles en la tableta.

La tableta gráfica es un accesorio para la Pearl (en las versiones 2000 y 2004 venía incluida). En las versiones "Touring" (gira) de la Pearl está fijada a la derecha de la consola dentro del estuche. Esta te permite usar una pluma digital para seleccionar, luminarias, grupos, colores, y dirigir las luminarias con solo dibujar con la pluma. Te asombrarás con lo fácil que es programar y correr el show usando la tableta gráfica.

La tableta gráfica necesita conectarse a la consola por el puerto serial del panel trasero, y user setting 7 (oprime los botones AVO y C) necesita ponerse en "G tablet".

9.1 Usando la tableta gráfica

Para usarla, simplemente oprime con la pluma sobre ella. El botón a un lado de la pluma no hace nada. Oprimir la pluma rápidamente sobre la tableta es como oprimir un botón en la Pearl. Puedes dibujar en la tableta manteniendo la pluma oprimida mientras la mueves. Esto es usado para mover las luminarias o cambiar atributos.

La tableta gráfica tiene una cubierta con almohadillas para simular varios botones de la Pearl. Puedes escribir los nombres de las luminarias, de grupos, atributos, palettes y hasta dibujar tu escenario, así sabrás como esta todo.

La Pearl funcionará como si le oprimieras los botones del modo normal, los LEDs y la pantalla cambiarán según uses la tableta gráfica. Varias funciones de la Pearl son más rápidas y fáciles usando la tableta gráfica. Algunas veces encontrarás que es más fácil de hacer unas funciones en la tableta gráfica y otras en la consola.

9.2 Funciones disponibles en la tableta gráfica

Para seleccionar una luminaria o grupo, solo oprime la pluma sobre la almohadilla de la luminaria o grupo. La primeras 60 luminarias están disponibles en la tableta gráfica. Solo los primeros 30 grupos están disponibles en la tableta gráfica. Los LEDs de los botones SWOP se encenderán con las luminarias que están seleccionadas, como si hubieras oprimido los botones en la consola.

Puedes controlar la posición de las luminarias dibujando el escenario en la tableta gráfica.

Puedes "entrenar" a la Pearl para que sepa como están colocadas las luminarias. Después cuando apuntes al área del escenario en la tableta gráfica, todas las luminarias apuntarán al mismo lugar en el escenario real. Esto se llama "Tracking mode" (modo de transportación).

Si con la pluma oprimes la almohadilla NUDGE, cuando dibujes en el área del escenario las luminarias seleccionadas se moverán hacia la posición de la pluma. Esto puede ser muy útil si quieres reposicionar ligeramente alguna luminaria o para usarla como seguidor. Oprime la almohadilla ABSOLUTE para desactivar esta función.

Puedes controlar la intensidad de las luminarias seleccionadas dibujando en el área de DIMMER.

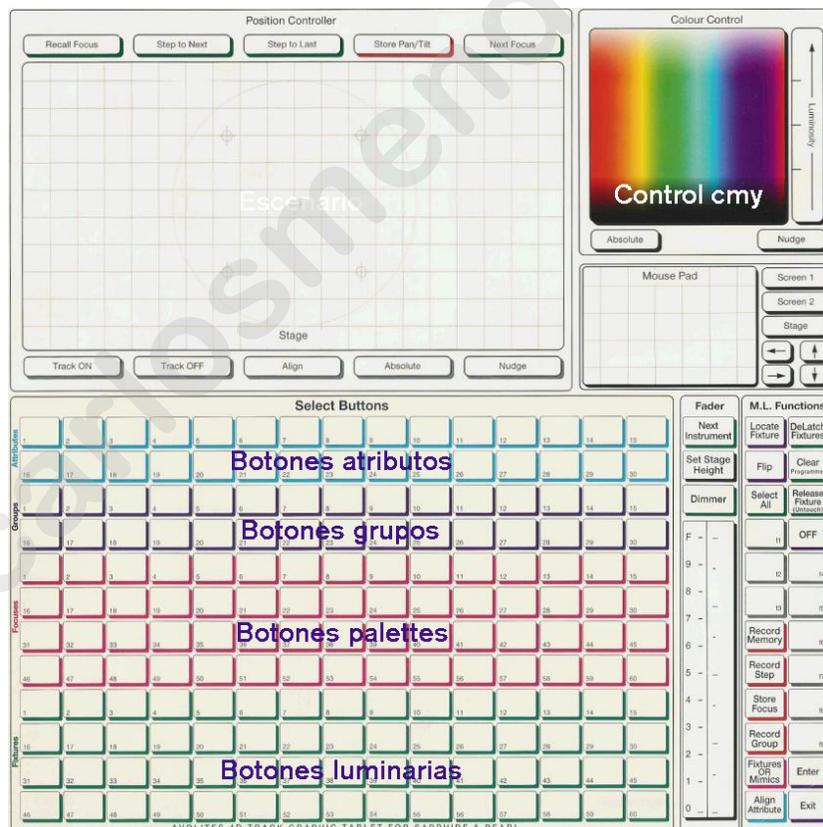
Si las luminarias seleccionadas tienen sistema de mezcla de color CMY, puedes ajustarles el color dibujando en el área de mezcla de color de la tableta gráfica (necesitarás poner al máximo el deslizable de LUMINOSITY).

Puedes llamar los primeros 60 palettes de presets con oprimir con la pluma las almohadillas FOCUSES.

Puedes cambiar atributos de las luminarias seleccionadas con oprimir con la pluma alguna de las almohadillas de los atributos, después (sin levantar la pluma) dibuja hacia arriba o abajo en la tableta gráfica. El LED del atributo seleccionada se encenderá en la consola.

En el lado derecho de la tableta gráfica, están algunas almohadillas de programmer disponibles como CLEAR y LOCATE FIXTURE. También puedes grabar grupos y memorias usando la tableta gráfica exactamente como si estuvieras oprimiendo botones en la consola.

Cuando seleccionas una luminaria o canal de dimmer en la tableta gráfica, los LEDs de los botones SWOP de la consola correspondientes a esas luminarias o canales de dimmers se encienden.



CAPITULO DIEZ

10.0 Corriendo tu show

En este capítulo: Corriendo tu show con la Pearl.

Hora del show.

Modos de uso.

Faders maestros.

Imitación de canales.

Control manual durante el show.

10.1 Es hora del show ...

Cuando terminaste de programar (o se te terminó el tiempo) y es hora del show, la cosa más importante es que respaldes tu show en un floppy ó dispositivo usb. Después del respaldo, gira la llave al modo RUN. Esto significa que no podrás cambiar tu programación accidentalmente.

10.2 Bloqueando temporalmente la consola

En el modo RUN puedes bloquear temporalmente la consola (así evitarás que los bueyes del audio joteen con ella mientras vas a otro lugar o que los de video la descompongan). Escribe un número con 4 dígitos y después C [Lock Desk] (asegurar consola) después ENTER. La pantalla mostrará el código. Oprime ENTER para bloquearla. Todos los botones y faders serán ignorados. Ingresas el código para desbloquearla.

Si apagas y enciendes la consola, o la reinicias, el bloqueo se cancelará.

10.3 Modos de operación

Cuando estas Corriendo un show, están dos modos de operación disponibles para ti, el modo RUN normal, que solo te permite usar memorias, y el TAKEOVER RUN, el cual te permite usar memorias y también control manual de luminarias. Este modo afecta como operan los botones SWOP y FLASH.

Puedes Seleccionar el modo oprimiendo A [Toggle mode]. El modo es mostrado en el reglón de arriba de la pantalla.

Que no es afectado: Los playback faders trabajan igual en cualquier modo. Los presets faders controlan la intensidad de la luminaria o canal de dimmer que está asignado en cada uno.

Modo normal run: Los botones FLASH y SWOP debajo de los faders y en los playbacks trabajan solo como flash. El botón FLASH agrega la función a todo lo que esta encendido. El botón SWOP activa la función y si se mantiene oprimido la desactiva. El programmer es vaciado y no podrás controlar ningún canal LTP manualmente.

Modo run takeover: los botones SWOP de los preset faders te permiten seleccionar luminarias o canales de dimmer para controlarlos manualmente. Esto permite agregar o cambiar tu programación en tiempo real durante el show. Los faders controlan la intensidad de la luminaria o canal de dimmer. Los botones FLASH y SWOP de los playbacks quedan deshabilitados.

10.4 Control manual durante el show

Si no tuviste suficiente tiempo como querías para programar, necesitarás hacer unos efectos adicionales durante el show.

Puedes crear variaciones al instante con llamar tus palettes para modificar tus programas existentes. La Pearl puede mezclar los valores de palettes para agregar efectos.

Necesitas estar en modo RUN TAKEOVER para hacer cualquiera de esto.

Cambios de palettes con tiempo en modo RUN

- Selecciona algunas luminarias que están en uso en el escenario.
- Oprime “2” (o cualquier tiempo, en segundos) con el teclado numérico.
- Oprime el botón FOCUS.
- Selecciona el palette de color.
- Oprime un botón para llamar un color diferente de palette.
- Las luminarias seleccionadas cambiarán al nuevo color en 2 segundos.

Si no seleccionaste ninguna luminaria en el primer paso, el valor del palette se aplicará a todas las luminarias (si esto está activado en User Setting 6).

Para ahorrar en tener que seleccionar las luminarias, puedes aplicar el palette a todas las luminarias de la memoria.

Aplicando un palette luminarias de una memoria

- Oprime el botón PALETTE.
- Selecciona la página de palette de color.
- Mantén oprimido el botón del palette de color deseado.
- Oprime el botón SWOP de la memoria que quieres usar.
- Suelta el botón del palette.
- El color del palette será aplicado a todas las luminarias de esa memoria.

Puedes aplicar esta palette con tiempo, oprimiendo un número antes de oprimir el botón PALETTE.

Si aplicas palettes con tiempo, estas no son puestas en el programmer. Esto significa que la próxima vez que actives un playback, el nuevo playback eliminará los palettes anteriores.

Si aplicas palettes con tiempo igual a 0, estos lo hacen en el programmer, el valor de este palette cancelará cualquier nuevo playback hasta que oprimas CLEAR. Si quieres aplicar un palette instantáneamente, pero no lo quieres en el programmer (porque en un nuevo playback cancelaría el palette), usa un tiempo de 0.1.

También puedes cambiar la posición de las luminarias; la forma más fácil es usando NUDGE en la tableta gráfica. Esto te permite mover las luminarias seleccionadas alrededor de su posición programada con solo trazarlo con la pluma, por lo que puedes modificar la altura de un chase o efecto en tiempo real.

Puedes usar el modo "Record by channel" (grabar por canal) cuando programes para hacer unas memorias que solo afecten posición, otras color, gobo, efectos y más. Combinando 2 ó más memorias puedes producir un rango más grande de efectos y combinaciones que si usas memorias con todos los atributos. Sin embargo, para hacer bien este trabajo necesitarás saber cuál atributo será afectado por cada memoria, porque si usas dos memorias de "solo color" juntas, nada se iluminará.

10.5 Faders maestros

En la esquina izquierda de abajo están los faders maestros (master faders). Estos permiten controlar toda la intensidad de la consola.

Los faders ADD/FLASH and SWOP controlan la intensidad de los botones FLASH y SWOP de los playbacks.

El Preset Master controla la intensidad de todos los canales de dimmer y/o luminarias activados con los preset faders (la Pearl Tiger no tiene preset masters).

El Grand Master controla toda la intensidad de salida de la consola.

10.6 Channel mimics (imitación de canales)

Si está en modo RUN normal, los LEDs de cada canal imitan la intensidad de cada luminaria o canal de dimmer controlado por cada preset fader (el LED se enciende a la proporción que está encendida la luminaria o canal de dimmer).

Si estas en el modo TAKEOVER RUN (o PROGRAM), puedes escoger entre los modos "Mimic" (imitación) o "Fixture" (luminaria), donde los LEDs te muestran cuales luminarias están seleccionadas para control manual.

Para escoger el modo debes mantener oprimido el botón AVO y oprimir A. El botón muestra "Preset LEDs = Fixtures" (o mimics) dependiendo de modo. También puedes cambiar este modo usando la tableta gráfica.

CAPITULO ONCE

11.0 Funciones avanzadas y software

Se supone que después de leer este manual sabrás como configurar la Pearl, controlar luminarias y canales de dimmer, grabar memorias, chases y usarlos en un show.

Hay otras funciones que aún no hemos tocado, son estas:

User Settings (ajustes del usuario) – Algunas opciones de la consola que puedes cambiar.

Ajustar el reloj de tiempo real.

Funciones de la unidad de floppy.

Tracking – Puedes entrenar a la Pearl para que sepa la posición relativa sobre el escenario de cada luminaria. Puedes dirigir todas las luminarias a algún lugar del escenario con solo hacer click en la tableta gráfica.

MIDI - La Pearl tiene un muy detallado sistema de control por MIDI.

Script files (Archivos escritos) – Le puedes decir a la Pearl como correr un show desde una lista de instrucciones que puedes meter o grabar en tiempo real.

Cambiar o actualizar el sistema operativo – Con el tiempo Avolites va sacando nuevas versiones del sistema operativo, las cuales puedes cargar en la Pearl. Las Pearl 2004 y 2008 pueden usar el software 2004, no intentes instalarlo en la 2000 con tarjeta Boris 1, ni el de 2008 en la 2004, existe un sistema operativo dedicado para cada versión, la tarjeta principal Boris 1 de la 2000 no puede operar correctamente con otra versión de sistema operativo, los archivos o personalidades de luminarias son los mismos para las 6 versiones de Pearl, (2000, 2004, 2008, 2010, Expert Classic y Tiger).

11.1 Software Pearl 2008

Algunos de ustedes usaron una consola genuina Avolites Pearl 2008 y notaron que tiene el software de 2004 y el conector USB esta de adorno. Desde noviembre del 2007 está disponible el software 2008 para las consolas genuinas Avolites, no para las que usan tecnología robada.

Antes de actualizar el software a 2008 deberás hacerle una pequeña modificación a la consola que consiste en soldarle un pequeño cable en la tarjeta USB el cual se conectará con un tornillo de la tarjeta principal Boris. Si no se agrega este cable, es muy probable que tengas problemas al momento de actualizar el software.

11.2 Para preparar la consola para ser actualizada a la versión 2008

Después de este procedimiento la consola esta lista para ser actualizada.

- Revisa con un multímetro que el puente LK1 tenga continuidad con el chasis de la Pearl.

Después de este procedimiento la consola esta lista para ser actualizada.



11.3 Para activar el software Pearl 2008

Deberás tener una memoria USB para este procedimiento:

- Descargar el software desde el sitio de Avolites.
- El archivo descargado pasarlo a un floppy.
- Poner el selector de modo en SERVICE.
- Oprime A (Service), otra vez A (Run AVOS2).
- Escribe el password 68340.
- Meter el floppy a la unidad de floppy de la consola.
- Oprime E (Avos extender).
- Oprime ENTER.
- La consola tardará aproximadamente 30 segundos en empezar a cargar el software.

- Cuando la consola te pida el número de serie, escríbelo, si el número de serie de la consola es de solo 4 dígitos, agrégale 00 antes al número (el número de serie está en el panel trasero, es la etiqueta blanca).
- La consola volverá a pedirte el número de serie, escríbelo de nuevo.
- Oprime ENTER.
- Después el display mostrará el I.D. de la consola, es un número muy largo, tendrás que copiarlo o guardarlo en una memoria USB, esto se hace con las opciones que te señala la pantalla, donde muestra tu memoria USB, selecciona B para tu memoria.
- Oprimiendo EXIT la consola saldrá del menú sin ningún cambio en su software.
- Después en el sitio de Avolites registra la consola y donde te pide el ID de la consola escríbelo o click donde dice UPLOAD, después indica donde está el archivo generado por la consola.
- Cuando recibas la respuesta de Avolites en otro archivo de texto similar al generado por la consola, pásalo a una memoria usb.
- Coloca el floppy con el software 2008 en la unidad de floppy de la consola.
- Pon el selector de modo en SERVICE.
- Oprime A (Service).
- Oprime A de nuevo (Run AVOS2).
- Escribe el password 68340.
- Oprime ENTER.
- Oprime B (Burn new program).
- Oprime ENTER.
- Después de 30 segundos la consola empezará a cargar el software desde el floppy, este proceso dura aproximadamente 2 minutos.
- Ya terminado este proceso, la consola regresará al menú AVOS2.
- Oprime A (MUY IMPORTANTE) (1.-Wipe all and start the system).
- Oprime ENTER.
- La consola regresará al menú de SYSTEM.
- Puedes oprimir B para confirmar si funciona la memoria USB interna.

Cuando el software 2008 se active, aparecerá una leyenda en la parte superior de la pantalla similar a la siguiente:

Avolites Pearl 2008
System mode
V1.0 Nov 01 2007
PRL-#serie 04/1272007

Si por algún motivo la regaste con la actualización de software o hubo algún problema en el proceso como que desconectaron la consola, o si en una consola 2008 o 2010 cargaron un show programado en una consola pirata, etc., la consola quedará inoperable. Hay un modo de salvarla.

11.4 Para reactivar la consola Pearl (todos los modelos)

- Apaga la consola.
- Oprime los botones FLASH (grises) 21 y 30 y no los sueltas.
- Enciende la consola.
- Suelta los botones FLASH.
- La consola estará en el menú AVOS2 para que repitas el proceso de actualización de software.

NOTA MUY IMPORTANTE:

Al terminar cualquier proceso de actualización de software, deberá oprimirse A para que el software termine de instalarse y arranque la consola.

11.5 Instalando la librería cache de luminarias, solo Pearl 2004 y algunas Pearl 2000

Necesitarás instalar en alguna computadora el software Cache Builder de Avolites para armar la librería ([capítulo 14](#)).

Cargando la librería cache a la memoria interna

- Descarga el archivo a un floppy.
- Pon el selector de modo en SYSTEM.
- Oprime G (Utilities).
- Oprime D (Cache Personality Files).
- Oprime B
- Cuando la consola te pregunte que si deseas actualizar el software oprime ENTER.

System Mode Pearl 2004 v1 Dec 20 2004	Service
	User Settings
	Script File Programming
	View Release Notes
	Utilities
1A Handles 1-60	
1 Channel Output	
99% xFree	
No Chase	

11.6 Instalando las personalidades de luminarias, sólo Pearl 2008, 2010 y Tiger

Necesitarás copiar todas las personalidades de las luminarias para Pearl a tu memoria USB, después esta la conectarás a la consola. Puedes descargar las personalidades desde www.avolites.com y/o www.carlosmendoza.com.mx . Si tienes poco tiempo para copiarlas a la consola o no quieres cargárselas, podrás hacer la asignación para un nuevo show desde tu memoria USB.

Utilities Menu	Set Clock
	Configure a Midi Keyboard
	Cache Personality Files
	Load Share File
	Clear Wrap Around Channels
	Update Personality
1A Handles 1-60	
1 Channel Output	
99% xFree	
No Chase	

Cargando las personalidades a la memoria USB interna (AVO CACHE)

- Descarga las personalidades y pásalas a una memoria USB.
- Pon el selector de modo en SYSTEM.
- Oprime E (USB stick options).
- De nuevo E (Sync fixtures).
- Oprime B (USB1: AVOCACHE).
- Cuando la consola te pregunte que si actualizas el AVOCACHE, oprime ENTER.

Nota: Si quieres evitar el procedimiento anterior o si es una consola Tiger y no se cargan las personalidades en la memoria interna debido a problemas de software, para cargarlas puedes destapar la consola y desconectar la memoria usb, después conectarla en una computadora y desde esta cargarle la personalidad en la carpeta que debe ir.

Si tu hiciste una personalidad y no existe carpeta de ese fabricante, tendrás que crear una carpeta para ese fabricante.

11.7 Problemas con la memoria USB, sólo Pearl 2008, 2010 y Tiger

Si la consola se congela cuando esta accedando la memoria USB, puede ser que la memoria interna de la consola esté llena. Intenta apagando y desconectando la consola, después elimina algunos shows de la memoria interna USB (AVOCACHE). En tu memoria USB externa puedes mezclar archivos ajenos a Avolites como pornografía o música descargada ilegalmente, etc. con las personalidades y shows de Avolites, pero estos deben estar “suelos” en la memoria USB y no comprimidos o en carpetas.

Si la consola no arranca y el display de la tarjeta Boris muestra HPIS, hay un problema para leer la memoria USB. Intenta desconectando la memoria y reiniciando la consola.

Algunas memorias USB tienen un software de protección de datos. Este software normalmente solo trabaja en Windows y puede evitar que la Pearl lea la memoria USB. Lo mejor es eliminarlo formateando la memoria. Para evitar estos problemas es mejor usar memorias usb de poca capacidad (2 Gb).

11.8 Actualizando el software de las versiones 2000 y 2004

Para actualizar las consolas Pearl 2000 y 2004 a su última versión disponible primero deberás descargar el software desde www.avolites.com o pedir ayuda en caso de no encontrarlo en www.carlosmendoza.com.mx, ya teniendo el archivo del nuevo software, seguir los siguientes pasos:

Service Menu	Run AVOS2
	Diagnostic Screen
	Display Bus Errors
	Tests
	Wipe
1A Handles 1-60	
1 Channel Output	99% xFree
No Chase	/

CAPITULO DOCE

12.0 Avolites Visualiser

Avolites desarrolló un software gratuito para visualización o simulación en 3D llamado Visualiser, este lo puedes descargar desde www.avolites.com y/o www.carlosmendoza.com.mx.

El Visualiser te permite diseñar y programar tu sistema de iluminación cuando no tienes acceso al equipo real o aún estas planeándolo. El Visualiser se conecta a la consola Pearl original usando los puertos MIDI (o el conector para Visualiser si está disponible).

Las luminarias son resaltadas en el monitor de la PC cuando están seleccionadas desde la consola para ajustarles los atributos.

Cuando programes con Visualiser debes de tomar muy en cuenta que la velocidad con la que se mueven las luminarias en el monitor de la PC puede variar entre una PC y otra según su rendimiento, y más aún con una luminaria real, pero para ejercicios o conocer el equipo esto no importa, solo deberás tener mucho cuidado si programas para un show real, porque en un monitor pueden verse diferentes los colores y las velocidades, esto se soluciona comparando una luminaria real con una simulada para que compares la diferencia o grabando palettes que después podrás actualizar sin ningún problema.

12.1 Vistazo al Avolites Visualiser

El click derecho es muy usado para abrir las propiedades de todo.

Si vas a agregar objetos iguales dentro del teatro (como una truss), tendrás que ajustarles sus propiedades antes de agregarlos al teatro.

Puedes ajustar las propiedades de cualquier objeto con click izquierdo sobre este (luminaria, motor, truss).

Cuando la ventana de propiedades está abierta, puedes usar la opción ADD ONE (agregar uno) junto con la de OFFSET TO NEXT DEVICE (acomodar con el siguiente objeto) para que queden acomodados y alineados un grupo de objetos o luminarias a una distancia fija.

Los address DMX automáticamente se incrementan empezando en el address 1 o el address puesto en la ventana DMX. (Esto funciona del mismo modo que las consolas Avolites).

Click izquierdo y arrastrando genera una liga o banda seleccionadora, que puede usarse para zoom, colocando los objetos a distancias iguales y en línea recta.

Puedes alterar las cuatro vistas de edición con hacer click en su nombre (PERSPECTIVE, PLAN, FRONT, etc.)

Puedes cambiar el tamaño de los paneles de edición con click izquierdo y arrastrando la línea divisoria. Si haces esto, puedes cambiar las ventanas para que las ventanas se vean en diferentes escalas en cada panel, esto es con click derecho fuera del marco del teatro y después deseleccionar 'same scale in all elevations' (misma escala en todas las elevaciones).

12.2 Lo que necesita una computadora para correr el Visualiser

El software puede correr en Windows 95, 98, 2000, NT o XP en modo normal, para Windows 7 deberá correr en modo compatibilidad con XP.

El software se comunica con las consolas Avolites originales con una interface que puede leer dos universos (1024 canales dmx), o usando un cable especial que se conecta a los puertos MIDI de la consola y al serial de una computadora.

Para mejor rendimiento, la computadora deberá correr a un mínimo de 200 MHz. Deberá incluir soporte para DirectDraw en la tarjeta de video con un mínimo de 8 MB. La memoria RAM de la computadora deberá ser mínimo de 64MB. El espacio mínimo disponible en el disco duro deberá ser 10MB. El Visualiser podrá correr con estas características mínimas pero su rendimiento será reducido, en especial en los modos de render, espero que puedas conseguir un equipo más reciente y poderoso, porque para ensayar con proyectos grandes tendrás muchos problemas.

12.3 Modo RUN

El software siempre arranca en modo RUN. En modo RUN, puedes cargar un teatro y cambiar la vista. En modo RUN no podrás modificar el teatro, para hacerlo, deberás cambiar al modo DESIGN con oprimir F2, también en el menú EDIT selecciona DESIGN.

Puedes arrancar y parar DMX con oprimir F5 ó escogiéndolo en la barra de herramientas. Puedes escoger que el Visualiser arranque con el DMX apagado, esto depende de los ajustes que hagas en el menú de PREFERENCES.

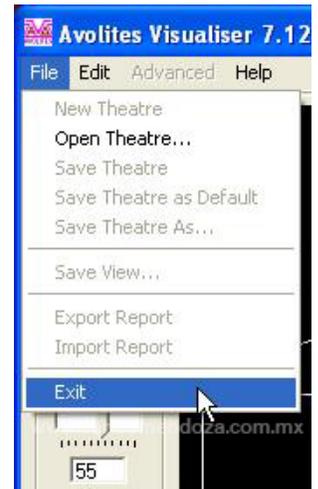


12.4 Menú principal

Menú FILE

OPEN THEATRE (abrir teatro) Permite abrir un archive de teatro previamente guardado, importado o descargado.

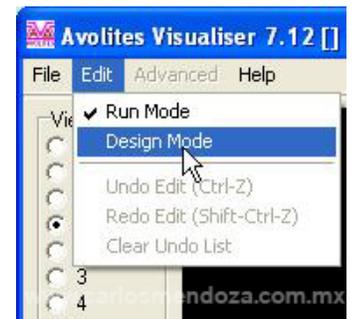
EXIT (salir) Para salir del programa y guardar el teatro.



Menú EDIT

RUN MODE (modo correr) en este modo el Visualiser responde a las señales entrantes, generalmente son dmx, pueden ser de la tarjeta para entradas dmx o de la conexión RS232/DMX.

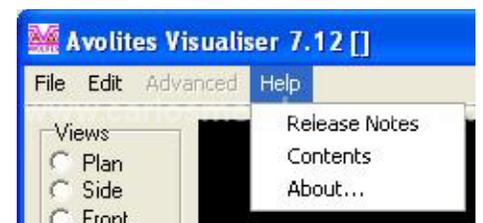
DESIGN MODE (modo diseño) en este modo puedes agregar luminarias, trusses y plataformas al teatro.



Menú HELP

RELEASE NOTES (notas) esto muestra las funciones y actualizaciones que se han agregado al software, puede contener funciones que no estén explicadas en este manual.

ABOUT (sobre) esto muestra la versión del software.



12.5 Botones Radio

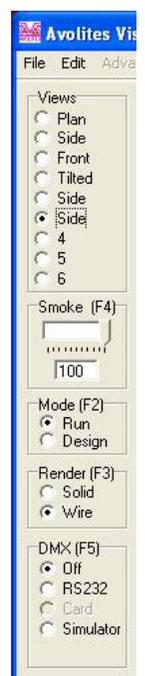
Los botones radio pueden ajustarse con el mouse o usando los botones de funciones.

VIEWS (vistas) estos botones seleccionan entre 3 vistas fijas y 6 que se pueden modificar por el usuario, estas últimas se programan en el modo DESIGN. Cuando se selecciona una, se pueden cambiar con los botones del mouse.

SMOKE (humo) el nivel de humo determina que tan fuertes se verán los haces de luz. Puedes mover el fader para ajustarlo o con F4.

MODE (modo) este botón selecciona entre RUN y DESIGN con F5. En DESIGN puedes modificar el teatro, en RUN solo sigues la señal dmx.

RENDER (representación) Este selecciona entre SOLID (sólido) y WIRE (alambre o rayas) con F3. En modo WIRE se moverán más rápido los haces luminosos, se recomienda para teatros con muchas luminarias debido a que los haces se presentan con trazos más ligeros que el modo sólido.



DMX este botón apaga y enciende el modo dmx con F5, además permite seleccionar entre las posibles entradas de señal dmx RS232, CARD, SIMULATOR, TESTER. RS232 o CARD esta última puede aparecer en gris o no disponible dependiendo de cómo se ajustó en PREFERENCES del modo DESIGN.

12.6 Modo DESIGN

Click izquierdo en los botones

M Hd (Moving Head)

M Mir (Moving Mirror)

Truss (Estructura)

Riser (Elevador)

Group (Grupo)

En el modo **DESIGN** todas las animaciones

se paran. Tienes acceso a las propiedades del teatro y todo lo que contiene, puedes agregar y quitar luminarias con el mouse y/o teclado. Teatro pueden ser cargados y guardados en el modo **DESIGN**.

En general las siguientes funciones del mouse son usadas:

Click izquierdo para seleccionar algo.

Click izquierdo y arrastrar para mover una luminaria o las que la rodean.

Click derecho para editar propiedades

Doble click izquierdo para mostrar una lista de la cual se puede seleccionar algo.

12.7 Menú modo DESIGN

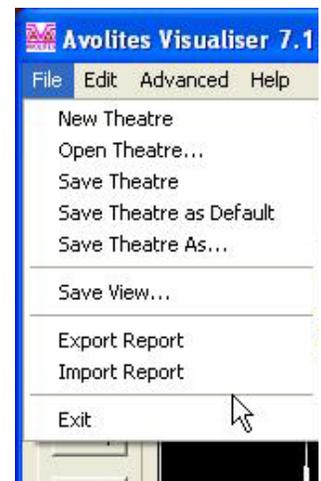
Menú FILE

NEW THEATRE (Nuevo teatro) carga el teatro predeterminado.

OPEN THEATRE (abrir teatro) permite seleccionar un teatro desde una nueva ventana.

SAVE THEATRE (guardar teatro) guarda el teatro con el último nombre que se le puso, si no tiene nombre, en la nueva ventana del menú se le podrá asignar.

SAVE THEATRE AS DEFAULT (guardar teatro como predeterminado) esta opción guarda el teatro como el teatro predeterminado, este será cargado cada vez que el programa arranque.



SAVE THEATRE AS (guardar teatro como) permite guardar el teatro con el nombre y ubicación deseados.

SAVE VIEW (guardar vista) permite guardar la vista actual en una de las 6 disponibles y cambiarle el nombre.

EXPORT REPORT (exportar reporte) genera un archivo de la configuración del teatro. Este puede ser en formato separado por comas (CSV) que se abre con Microsoft Excel.

IMPORT REPORT (importar reporte) importa un reporte desde un archivo separado por comas (CSV). Puede ser exportado, modificado y reimportado.

EXIT (salir) autoguarda el teatro y cierra el programa.

12.8 Menú EDIT

RUN MODE (Modo correr) para entrar en modo RUN.

DESIGN MODE (Modo Diseño) para informarte que está en modo DESIGN.

UNDO EDIT (deshacer) para deshacer algún cambio que se hecho. Es muy útil con el atajo de teclado CTRL + Z. Esta función no tiene límite, puede regresar hasta el inicio del programa, el único límite es tamaño del disco duro.

REDO EDIT (rehacer) lo contrario a deshacer, si deshiciste algo por error, con esta función lo vuelves a hacer, su atajo de teclado es Shift + CTRL + Z.

CLEAR UNDO LIST (borrar la lista deshacer) borra la lista de cambios o deshacer, también se borra al guardar el teatro.



12.9 Menú ADVANCED

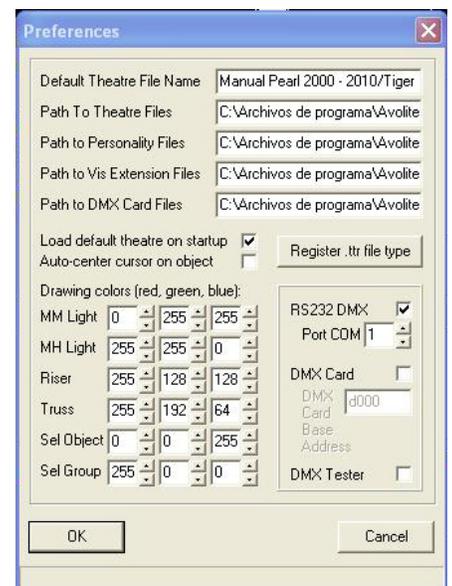
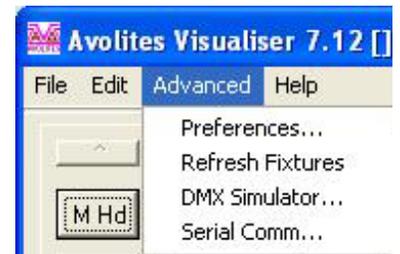
Casi no tendrás que entrar a este menú, excepto cuando tengas que ajustar el método de recibir dmx.

PREFERENCES (preferencias) tienes acceso a las propiedades del teatro y todo lo que contiene, puedes agregar y quitar luminarias con el mouse y/o teclado.

REFRESH FIXTURES (refrescar luminarias) esto limpia y cancela todos los cambios hechos a las luminarias, las regresa a su estado predeterminado.

DMX SIMULATOR (simulador dmx) proporciona un dialogo para edición de canales dmx.

(DMX TESTER) el simulador es solo para pruebas.



El simulador dmx proporciona 100 canales con ciclos de desvanecimiento. Cada hilera es usada para controlar un grupo de canales con valores mínimos y máximos en ciclos fijos de desvanecimiento. El primer (start chan) y último (end chan) canal especifican el rango de canales que se controlarán.

Los valores mínimos (min value) y máximos (max value) especifican el rango en el que se moverán estos canales.

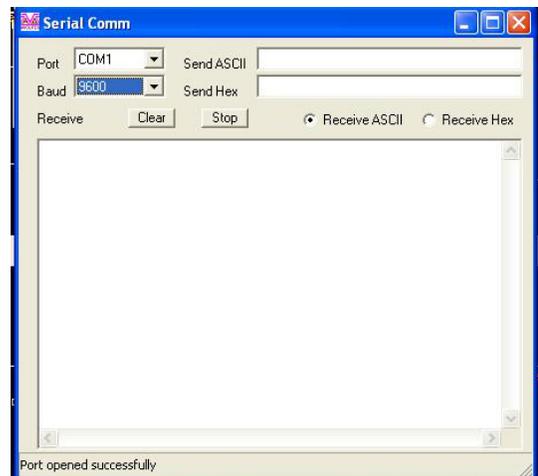
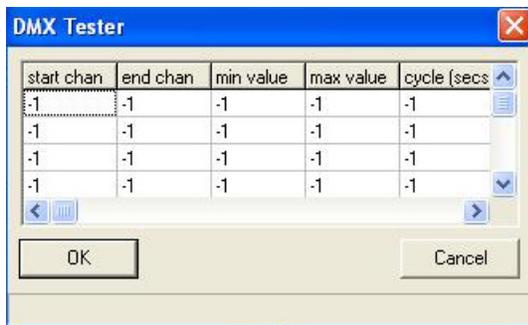
El tiempo de ciclo (cycle (secs)) especifica el tiempo para mover los canales desde el mínimo hasta el máximo y regresar a mínimo, cualquier hilera que el valor de primer canal sea -1 será ignorada.

SERIAL COM (Conexión serial) aquí configuras la conexión del puerto serial en caso de estar usando un cable desde la consola a la computadora.

PORT (puerto) aquí seleccionas el puerto COM usado.

BAUD, es la velocidad de la conexión.

Cuando el puerto este configurado y trabajando, en la ventana principal aparecerán los valores que está recibiendo desde la consola.



12.10 Archivos usados en el Visualiser

El Visualiser usa varios tipos de archivos, estos son guardados en una carpeta para facilitar el uso. Todos estos archivos pueden ser editados con block de notas y Wordpad.

THEATRE FILES (archivos teatro) estos archivos tienen la terminación ttr, guardan toda la información del teatro o escenario dibujado.

DEFAULT THEATRE (teatro predeterminado) este es el archivo con terminación ttr que se cargará al abrir el Visualiser, puedes asignar el teatro que más uses o uno donde tenga la configuración de luminarias y trusses más usada.

AUTOSAVE THEATRE (teatro de respaldo) este es un archivo especial en el cual se guardan los cambios de tu show y teatro cada pocos segundos, si tú por alguna falla no salvaste tu trabajo, podrás recuperarlo desde este archivo con solo cargarlo.

LOG FILE (reporte de historial de uso) (Log.txt) este archivo contiene un historial de uso del Visualiser, aquí podrás ver todos los cambios y errores ejecutados en un largo lapso de tiempo, es recomendable eliminar este archivo después de unos meses si usas constantemente el Visualiser, este archivo puede abrirse con cualquier editor de texto.

REPORT FILE (archivo reporte) este archivo es generado cuando se usa la función EXPORT, está en format CSV que puede leerse con los programas Microsoft Excel y Access. También puede verse con Block de notas y Notepad, este archivo es para cargarse en una consola Avolites genuina la cual de aquí sacará toda la información sobre asignación de luminarias.

Estos archivos pueden ser editados e importados. Esto hace que sea muy fácil cambiar la asignación de las luminarias o la posición exacta de los objetos. Es posible importar desde algunos programas CAD la posición de las luminarias, los archivos reporte tienen la terminación csv . Este archivo no puede ser cargado en el Pearl Simulator.

PERSONALITY FILES (archivos de personalidad) estos archivos tienen la terminación r20 , son los mismos que usan las todas las consolas Avolites originales de la serie Pearl y el simulador de Pearl.

PERSONALITY EXTENSION FILES (archivos extensión de personalidad) estos archivos con terminación vis contienen información adicional sobre las luminarias como si el pan y tilt están invertidos, gobos que usa, etc.

GOBO LIBRARY (librería de gobo) este archivo generalmente es llamado DEFAULT.GLB contiene información para dibujar algún gobo en especial.

COLOR LIBRARY (librería de color) este archivo generalmente es llamado DEFAULT.CLB contiene información para reproducir cualquier color a base de mezcla RGB.

EXECUTABLE FILES (archivos ejecutables) estos archivos del Visualiser con terminación exe son para que pueda funcionar, los que tienen la terminación ddl son necesarios para que Windows funcione.

TEXT FILES (archivos de texto) estos archivos con terminación txt contienen información que puede ser leída con Block de notas y Notepad.

FIRMWARE FILES (archivos de software) estos archivos son usados por la tarjeta lectora de dmx.

12.11 Los palettes de luminarias

Estos están disponibles en el modo DESIGN en cinco botones:

M Hd (cabeza móvil)

M Mir (espejo móvil o scanner)

Truss (estructura)

Riser (plataforma)



Group (grupo)

Con click derecho se accesa el menú correspondiente para configurar y agregar luminarias y objetos al teatro, estos aparecerán donde está el cursor.

Con click izquierdo sobre un botón de luminaria se podrán modificar las propiedades predeterminadas de la luminaria predeterminada.

La luminaria predeterminada servirá como modelo para las que se agreguen después al teatro. Para agregar una luminaria solo se necesita dar click derecho en alguno de los cuatro paneles de teatro o click en el botón ADD ONE (agregar uno) de la ventana de propiedades.

Las luminarias que se agreguen después de ajustar la predeterminada, se agregarán en la misma posición y modo de la predeterminada, por este motivo es muy importante acomodar y ajustar correctamente la luminaria predeterminada antes de agregar otras.

12.12 Propiedades de las luminarias

Para abrir la ventana de propiedades da alguna luminaria, primer dar click izquierdo sobre la misma, esta cambiará de color para indicar que ha sido seleccionada, después click derecho, en ese momento se abrirá la ventana de propiedades de esa luminaria.

En esta se puede ver toda la información de cada luminaria sobre posición, asignación, marca, modelo, etc...

FIXTURE HANDLE (manija o fader asignado) es el fader y botón SWOP que se le asignó en la consola, las consolas Pearl originales cuentan con 4 bancos de 60 fader y botones SWOP, o sea que deberá asignarse entre 1 y 240.

DMX para indicar que se está usando este protocolo de control.

AUTO si se desea que las luminarias se asignen automáticamente.

FIXTURE TYPE (Tipo de luminaria) aquí se indica marca, modelo y modo de operación de la luminaria.

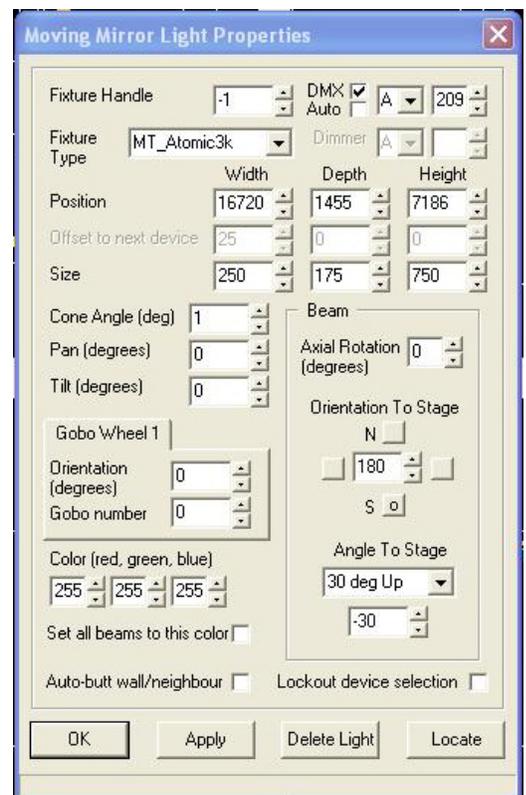
POSITION (posición) coordenadas donde está colocada la luminaria, se utilizan **WIDTH** (ancho), **DEPTH** (profundidad) y **HEIGHT** (altura).

SIZE (tamaño) medidas o tamaño de la luminaria.

CONE ANGLE (ángulo del cono) es para indicar el tamaño del haz luminoso o zoom, se ajusta en **DEG (degrees)(grados)**.

PAN (movimiento horizontal) para acomodar la luminaria, se ajusta en **DEGREES (grados)**.

TILT (movimiento vertical) para acomodar la luminaria, se ajusta en **DEGREES (grados)**.



BEAM AXIAL ROTATION (giro horizontal del haz) para dirigir el haz luminoso, se ajusta en DEGREES (grados).

BEAM ORIENTATION TO STAGE (giro vertical del haz) para dirigir el haz luminoso, se utilizan como referencias Norte y Sur.

GOBO WHEEL 1/GOBO WHEEL 2 ORIENTATION (orientación de gobos de las ruedas 1 y 2) para girar los gobos de las ruedas 1 y 2, se utilizan DEGREES (grados).

GOBO NUMBER (número de gobo) para cambiar los gobos de las ruedas 1 y 2.

COLOR para ajustar el color del haz, se utilizan RED (rojo), GREEN (verde) y BLUE (azul).

SET ALL BEAMS TO THIS COLOR (dejar todos los rayos en este color) para indicar si se desea que los rayos de las demás luminarias tengan el color que acaba de ajustarse.

ANGLE TO STAGE (ángulo hacia el escenario) para ajustar el ángulo de la luminaria con referencia al piso del escenario.

AUTO-BUTT WALL/NEIGHBOR (auto colocación) si deseas que algún objeto o luminaria se pegue a algún otro o alguna pared, esto sirve para evitar que queden espacios entre los objetos o para que se encimen.

LOCKOUT DEVICE SELECTION (asegurar luminaria) para evitar que se muevan los ajustes hechos.

OK para confirmar que el cambio o ajuste es satisfactorio.

APPLY (aplicar) para que los cambios se apliquen en la luminaria.

DELETE LIGHT (eliminar luminaria) para borrar la luminaria seleccionada.

LOCATE (localizar) para llamar la luminaria seleccionada a su posición neutral y con el haz sin gobos, colores ni efectos.

12.13 Vistas o ventanas

En modo RUN solo una vista o ventana está disponible, en modo **DESIGN** hay cuatro disponibles.

Cada ventana representa una vista del teatro, estas pueden cambiarse dando click en el centro de la pantalla donde está el nombre de la vista. En el inicio la pantalla aparece dividida en cuatro vistas del mismo tamaño, puedes dar click izquierdo en la esquina de una y jalarla para cambiarle el tamaño.

12.14 Control con el mouse

Click izquierdo sin soltarlo y arrastrar para mover algún objeto o luminaria dentro del teatro.

Doble click izquierdo para cuando sea difícil seleccionar algún objeto o luminaria, se abrirán dos ventanas, una mostrando la lista de los objetos y luminarios cercanos al área donde se hizo click, la otra las propiedades del producto seleccionado.

Click derecho click derecho en alguna vista de teatro tiene varias funciones:

Si al hacer click está cerca del cursor algún objeto o luminaria, se abrirá la ventana de propiedades del mismo.

Si no hay nada cerca del cursor al hacer click, pero está dentro del área del teatro, se mostrará la ventana de propiedades del teatro.

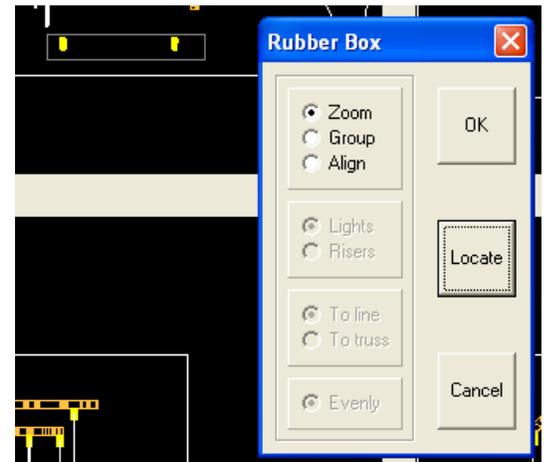
Si el cursor esta fuera del área del teatro al hacer click, se mostrará la ventana de propiedades de la vista actual.

Arrastrando con click izquierdo, cuando se arrastra el mouse haciendo click con el botón izquierdo aparece un cuadro de goma o liga. Cuando se suelta el botón aparece una ventana mostrando las siguientes opciones:

ZOOM (Acercamiento) acerca el área seleccionada. Click izquierdo en cualquier lugar desocupado cancelará el acercamiento. Click izquierdo en los bordes grises cancelará el acercamiento de todas las ventanas.

GROUP (Grupo) agrupa los objetos o luminarias que están dentro del cuadro de goma.

ALIGN (Alinear) esto ayuda a acomodar objetos o luminarios entre ellos sobre la misma línea o eje, solo deberás seleccionarlos y después click en OK.

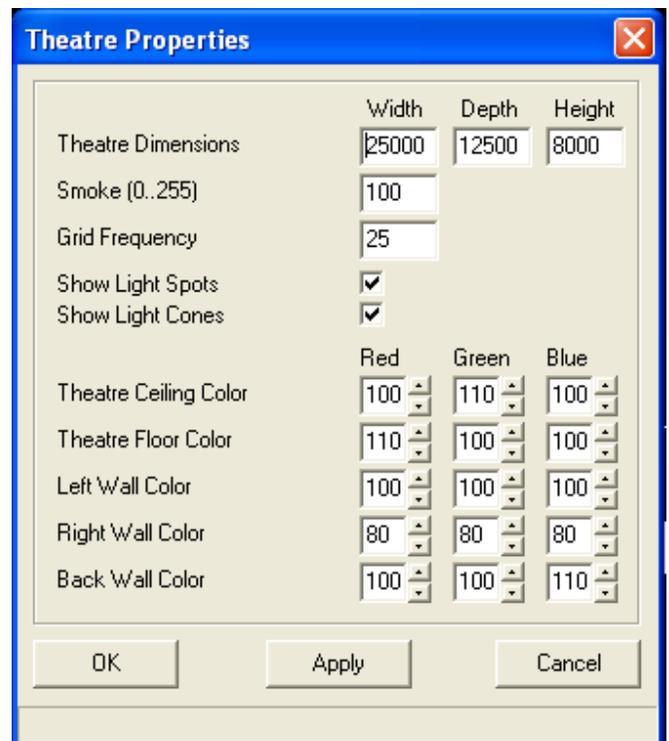


12.15 Barra status

La barra que aparece al fondo de la pantalla, es la barra de status, tiene 5 valores. Los tres primeros indican las coordenadas de la posición actual del cursor, w (ancho) d (fondo) h (altura).

El cuarto valor indica el tiempo de actualización de la pantalla, entre más bajo, más rápida la actualización.

El quinto valor indica el número de actualizaciones por segundo, entre más alto, más rápida la actualización.



12.16 Propiedades del teatro

Para abrir la ventana de propiedades de teatro, primero deberá estar en modo DESIGN, después dar click derecho dentro de su área.

THEATRE DIMENSIONS (Dimensiones del teatro) estas pueden ser ajustadas en las ventanas WIDTH (ancho), DEPTH (profundidad) y HEIGHT (altura).

SMOKE (Humo) para ajustar el nivel o densidad del humo en pantalla.

GRID FREQUENCY (Tamaño de la rejilla) para cambiar el tamaño de la rejilla para dibujar.

SHOW LIGHT SPOTS (mostrar puntos de luz) para activar que se vea donde pegan los rayos de luz.

SHOW LIGHT CONES (mostrar conos de luz) para activar que se vean los rayos de luz.

Las siguientes opciones se ajustan cambiando los niveles de **RED (rojo)**, **GREEN (verde)** y **BLUE (azul)**.

THEATRE CEILING COLOR (color del techo del teatro).

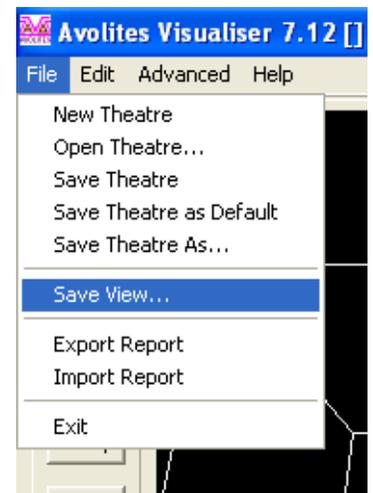
THEATRE FLOOR COLOR (color del piso del teatro).

LEFT WALL COLOR (color de la pared izquierda).

RIGHT WALL COLOR (color de la pared derecha).

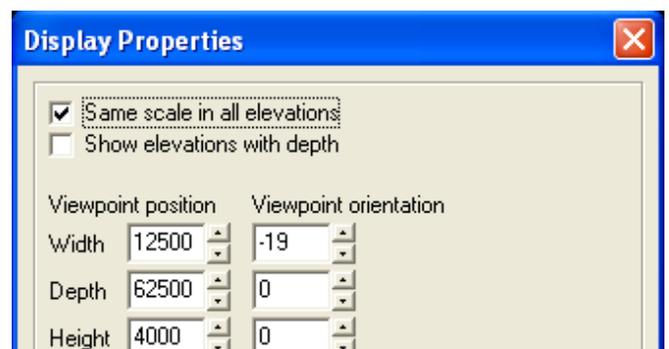
BACK WALL COLOR (color de la pared posterior).

Después de hacer los ajustes deseados, hacer click en **APPLY** para que estos sean guardados.



12.17 Display Properties

Con click derecho fuera del teatro se abre la ventana DISPLAY PROPERTIES, esta tiene seis ajustes del ángulo para la perspectiva o vista de referencia, estos se cambian oprimiendo las flechas o escribiendo el valor deseado. Los valores óptimos son los mostrados en la imagen siguiente, si al moverle se distorsiona mucho la perspectiva y no sabes cómo mejorarla, copia los



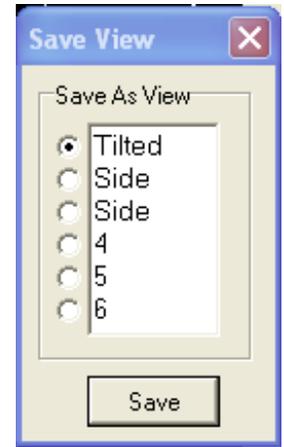
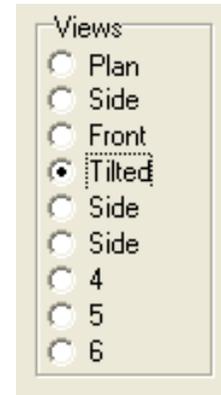
valores de la imagen.

12.18 Ajustando y guardando vistas

Hay seis vistas definidas y tres fijas. Las fijas son PLAN (arriba), SIDE (lateral) y FRONT (frente).

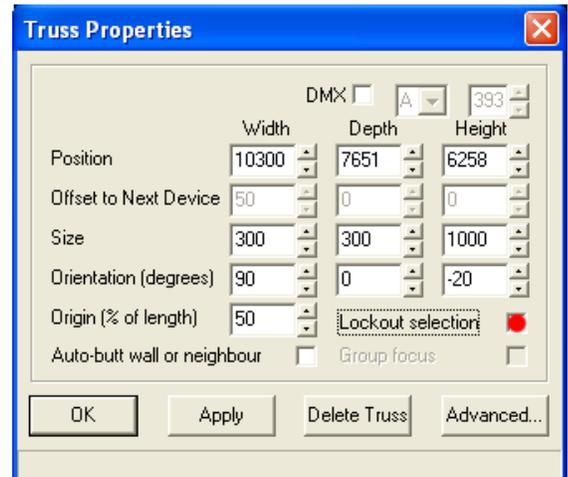
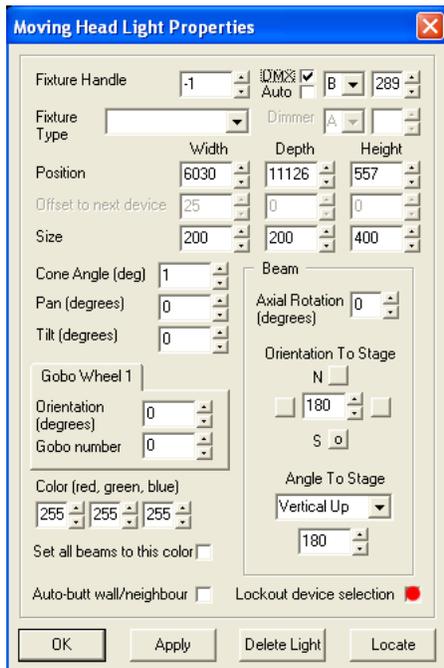
Las vistas se ajustan como se mencionó en el inciso anterior, en la ventana de DISPLAY PROPERTIES, para grabarlas solo se necesita abrir desde el menú File la opción SAVE VIEW... (guardar vista).

Después se abrirá una nueva ventana llamada SAVE VIEW (guardar vista), ahí solo se escoge una de las seis opciones o nombres. Todo esto deberá hacerse en modo DESIGN.



12.19 Asegurando objetos

Se pueden asegurar los objetos y las luminarias para evitar que sean movidos, hay tres modos de hacerlo, en modo DESIGN con F6 o seleccionando las opciones NONE (ninguno), TRUSSES (estructuras) y/o ALL (todo). También en el menú de propiedades de cada objeto o luminaria esta la opción para asegurarlos independientemente.



12.20 Atajos con el teclado

F2 Cambia entre los modos EDIT y RUN.

F3 Cambia entre modo alambre y render.

F4 Aumenta el humo en incrementos de 25%.

F5 Apaga o enciende la tarjeta lectora de dmx.

F6 Bloquea o asegura objetos y luminarias.

12.21 Conectando el Visualiser a una consola Pearl

- Si la consola no tiene el conector Visualiser, deberás usar un cable Serial a MIDI IN/OUT.
- Enciende la consola y la computadora.
- Mueve el selector de modo de la consola a SYSTEM.
- Oprime el botón C (User settings)
- Mueve el cursor con los botones de flechas hasta llegar a la opción 15 MIDI, cámbiala a Visualiser.
- Oprime el botón F (Quit).
- En el menú del Visualiser (En la computadora, en modo DESIGN) cambia la opción DMX a RS232, y el Baud rate a 38400.

12.22 Checando si la consola está enviando señal MIDI

- Mueve el selector de modo a System.
- Oprime el botón A (Service).
- Oprime el botón D (Tests).
- Oprime el botón F (View MIDI codes).
- Ahora aparecerá una ventana mostrando los códigos o valores MIDI.

12.23 Conexión entre Simulator y Visualiser

- Arranca ambos programas en la computadora.
- En el menú del Visualiser escoge RUN.
- En la opción DMX escoge Simulator.

CAPITULO TRECE

13.0 Avolites Pearl Simulator

Puedes descargar desde mi sitio en internet o el de Avolites un simulador para las consolas Pearl gratis, que se puede usar en cualquier computadora con Windows XP, para usarse en Windows 7 deberá usarse en modo compatibilidad para XP. Con este puedes trabajar en la Pearl sin que tengas una consola real contigo. Puedes hacer la asignación y programar el show usando el Avolites Visualiser, después guardas el show en un floppy o dispositivo USB y lo cargas en una consola Pearl.

El simulador funciona exactamente igual que una consola Pearl 2004 real a excepción de las funciones con audio y MIDI que no están disponibles. Los botones A al G que en la consola están junto a la pantalla, el simulador no los tiene, pero podrás activar las opciones y/o funciones haciendo click sobre el texto en pantalla.

Si armas un show en el Pearl Simulator es muy recomendable que a la hora de salvarlo y pasarlo a un floppy escojas la opción que pregunta si quieres guardar el show en modo compatible para Pearl 2000, este modo no afecta el show para las versiones 2004, 2008, 2010, Tiger y Expert Classic. Si descargas el Pearl Simulator, esta frase te será muy útil: ABSOLUTELYNONEATALL, porque es el password para abrirlo.

Si descargas el Pearl Simulator desde mi sitio, este viene con personalidades, efectos (shapes) y palettes. Si lo descargaste desde el sitio de Avolites, el archivo que descargues (ej. disk 1) deberás descomprimirlo a una nueva carpeta, porque en el momento que quieras asignar luminarias, el software te preguntará desde donde las carga, en esa ventana le indicas la carpeta que creaste con las personalidades, si el simulador no tiene efectos (shapes), estos los puedes agregar desde cualquier disco de librerías, el archivo de efectos y palettes se llama SG.DAT.

Cuando quieras salvar el show o configuración hecha en el simulador, lo mejor es que antes hagas una carpeta nueva para que ahí guardes tu programación, solo oprime el botón DISK, después el respaldo se compone de dos archivos (mempool y avo), estos pásalos a un floppy para cargar tu programación en una consola real. Es muy importante que, cuando grabes un show en el simulador hagas palettes de posiciones (Pan y tilt) porque es muy probable que en el simulador no sean muy precisas, después en la consola real y con luminarias las actualizas y habrás ahorrado o ganado mucho tiempo.

Si vas a usar el Simulador con algún visualizador que no es de Avolites, necesitarás comprar una licencia ACDI (Avolites Console Digital Interface), así podrás enlazar el Simulador de Pearl con MSD (Martín Show Designer), WYSIWYG, ESP Vision, Capture, Light Converse, para esto te sugiero que uses una computadora con dos monitores y una buena tarjeta de video.

Nota: Cuando programes con algún visualizador, deberás tomar en cuenta que las luminarias se mueven más rápido en un monitor que en la realidad, también que los colores cambian en el monitor y que los enfoques y zoom no siempre son precisos en los visualizadores ya que además de los ajustes de color y resolución del monitor puede haber errores en las personalidades de Avolites y/o de los visualizadores.

13.1 Instalación del Simulador para Pearl

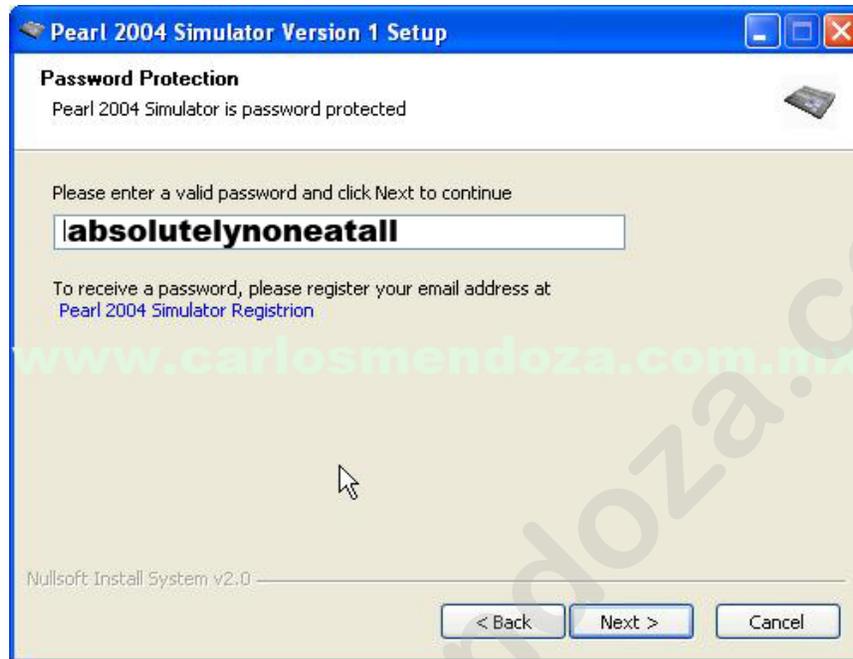
Recuerda que para instalarse en Windows 7 deberá correrse en modo compatibilidad para XP, ejecuta el archivo Pearl2004Sim_v1.exe .



Click en el botón Next.



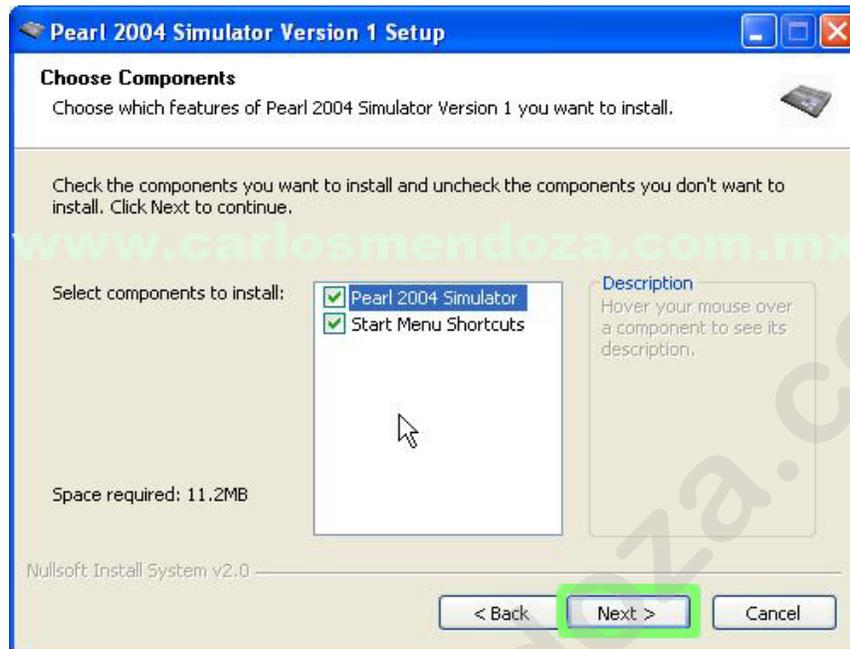
Escribe en el espacio la contraseña para poder abrir el programa: **absolutelynoneatall**



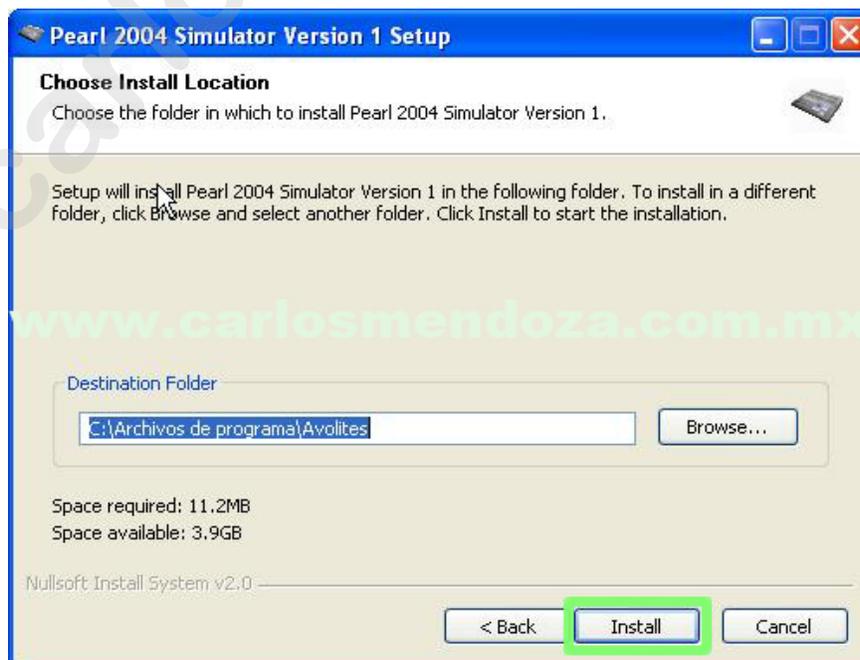
Click en el botón Next.



Marca las dos opciones que se muestran, la primera es para instalar el programa, la segunda para crear accesos directos, click en el botón Next



Después el instalador te mostrará donde se instalará el programa, si quieres cambiar la ubicación, click en el botón Browse y ya que la cambies (no tiene caso cambiarla), click en el botón Install

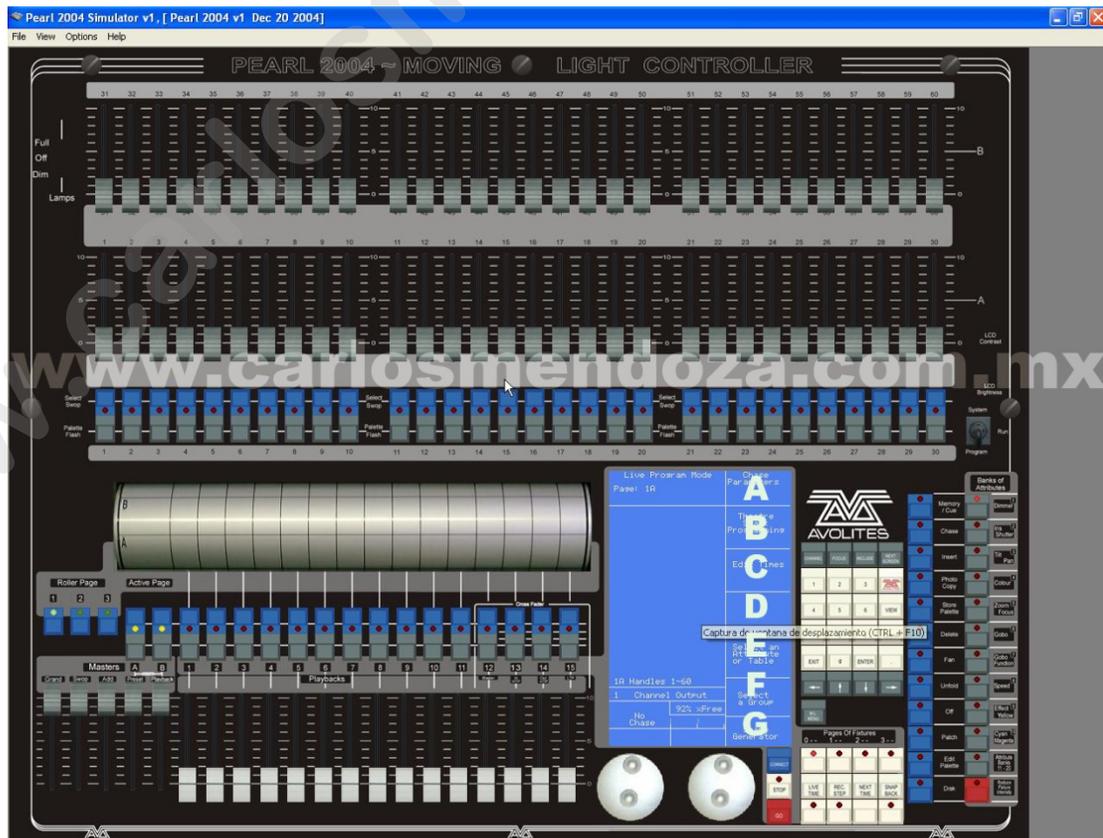


Click en el botón Finish, se iniciará el Pearl Simulator

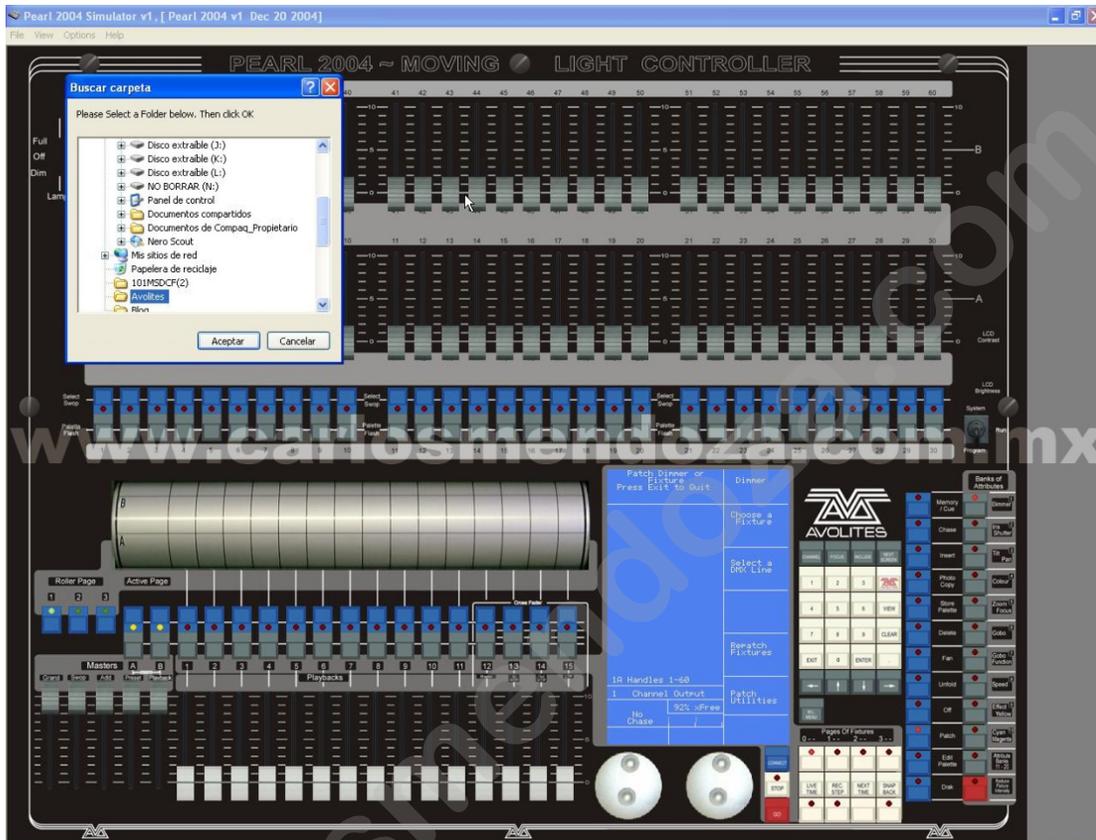


13.2 Usando el Simulador para Pearl

Recuerda que el simulador no tiene los botones A al G, para escoger alguna de las opciones de estos botones se deberá hacer click sobre el texto de la opción



Otra diferencia entre el simulador y la consola real es que el simulador te preguntará desde donde cargar los archivos de shows, personalidades, efectos, simplemente indica la ubicación de estos y después click en el botón Aceptar



Ahora aparecerán las opciones del menú, en este caso estamos en el menú de asignación, en el paso anterior se indicó dónde están los archivos de personalidades y efectos, ahora aparecen personalidades que ya cargó el simulador, este procedimiento se repetirá cuando se respalde el show, se cargue un show o personalidades.

Las demás funciones del simulador son exactamente las mismas que se han explicado en los capítulos anteriores, la llave del selector, el rodillo, las ruedas de control, perillas o manija de los faders se mueven con el mouse con click sostenido.

En la barra de menú encontrarás varias opciones:

File

WIPEALL: para borrar o reiniciar la memoria del simulador como la consola real en la función SERVICE.

EXIT: para salir del programa.

View

CRT: para mostrar la pantalla del monitor externo.

GRAPHICS TABLET: para mostrar la tableta gráfica, esta funcionará igual a la real.

STATUS BAR: para mostrar la barra inferior donde indica el estado del programa.

Options

SETUP DMX OUTPUTS: para usar el software con hardware USB de Avolites y tener salidas con dmx, está bloqueado si no se usa este hardware.

SETUP HOTKEYS: para asignar los atajos con el teclado de todas las funciones del simulador.

SET FOLDER... : para indicar la ubicación de la carpeta donde se guardarán los shows y sus respaldos.

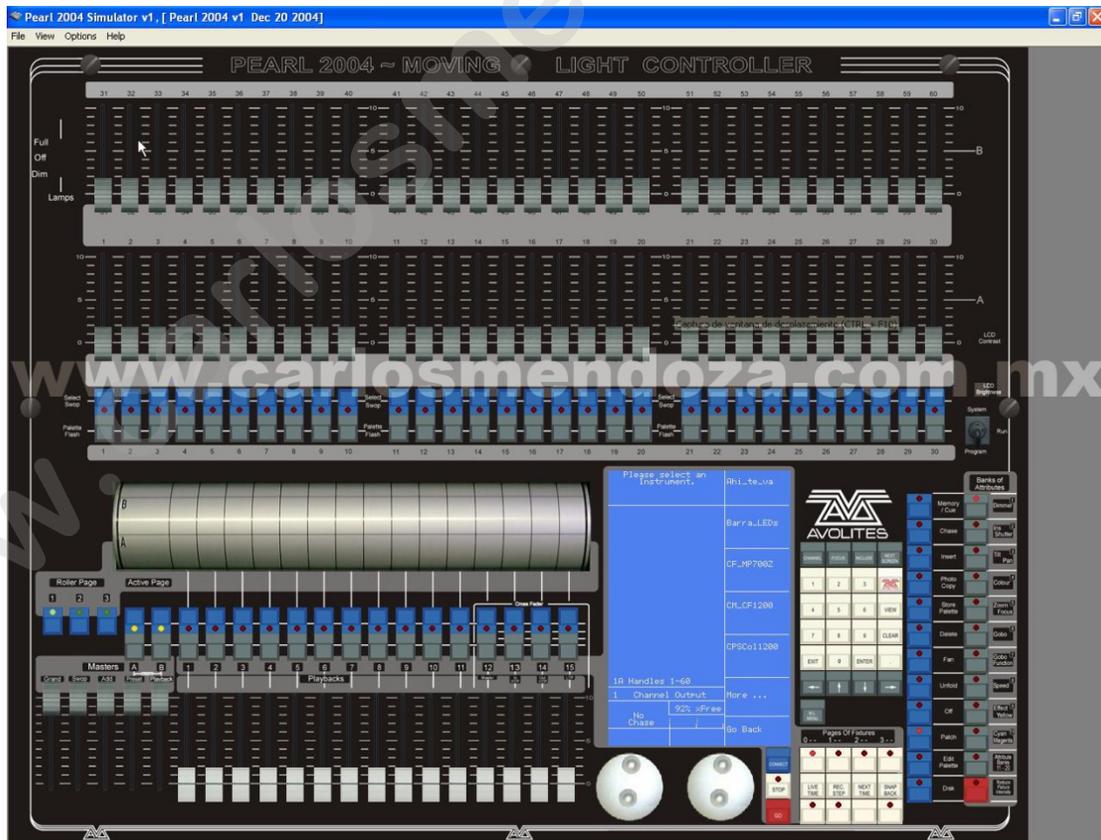
SNAP FADERS: para activar la función en que cada fader se mueve a la posición donde se haga click.

ENABLE AVOUSBCONTROLLER : para activar el controlador de las interfaces USB, se requiere un software adicional.

Help

HELP TOPICS: muestra el menú de ayuda.

ABOUT PEARL... : muestra la versión del simulador.



CAPITULO CATORCE

14.0 Cache Builder

Avolites creó un programa llamado Cache Builder que se usa para armar una colección o librería de personalidades para cargarlas en la memoria interna de las consolas Pearl 2000, 2004 y Azure. Así tendrás disponibles aproximadamente 40 luminarias, palettes y los efectos en la consola sin necesidad de usar discos floppy.

Las Pearl 2008,2010 y Tiger usan otra librería cache (AVOCACHE), si tienes ó usas estas últimas, este capítulo no te servirá, pero no está de más que sepas un poco más sobre las consolas Avolites.

Los archivos creados o armados con este software tienen la extensión cmp .

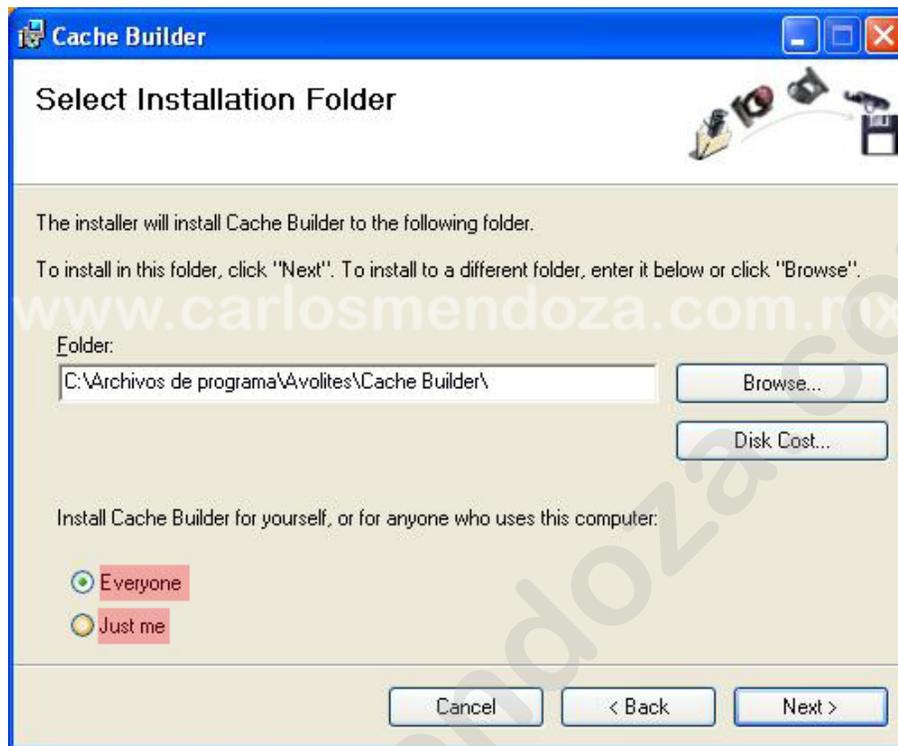
14.1 Instalación del programa Cache Builder

Este programa está disponible para descarga gratuita en los sitios www.avolites.com y www.carlosmendoza.com.mx , corre en Windows XP y Windows 7 en modo compatibilidad para XP.

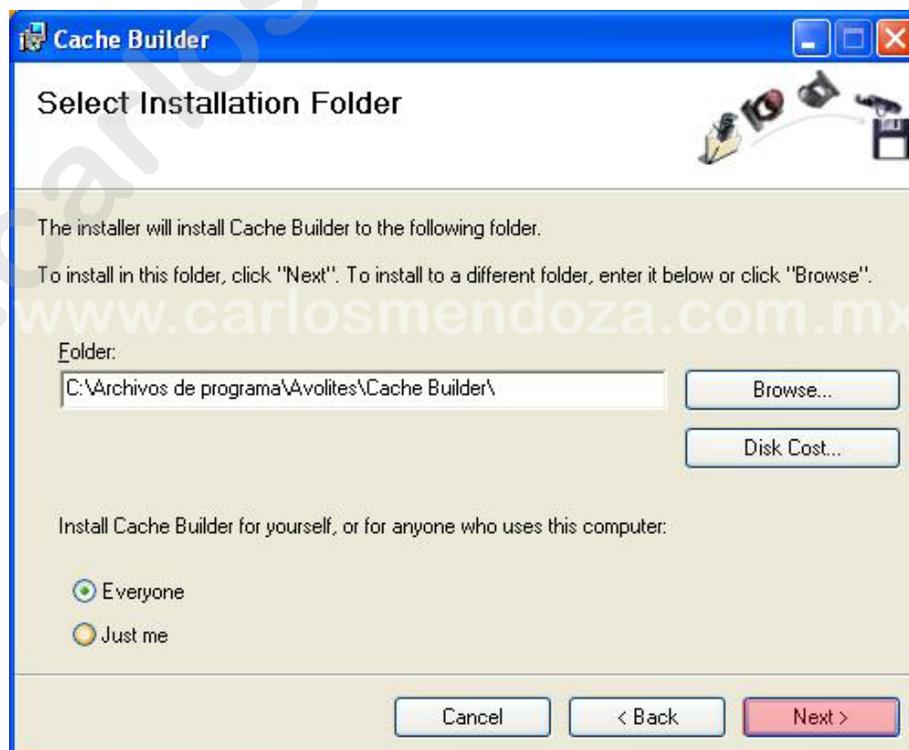
Click en el botón Next



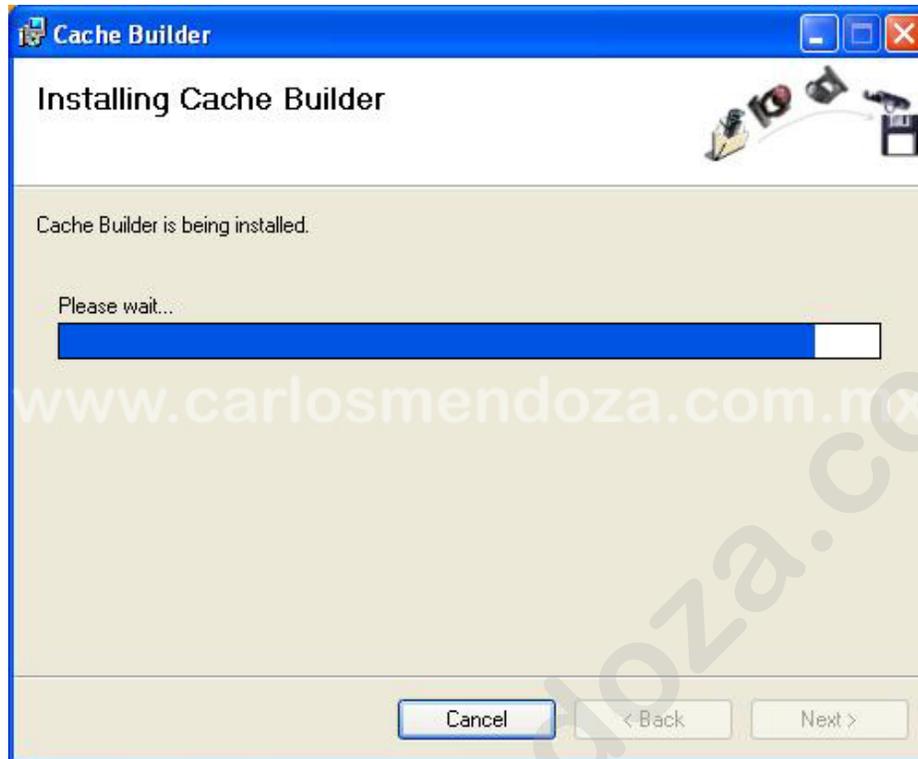
Escoger entre Everyone (Todos) o Just me (Solo yo), esto es en caso de que la computadora este configurada como multiusuario y si solo quieres que Cache Builder solo esté disponible para un usuario o para todos



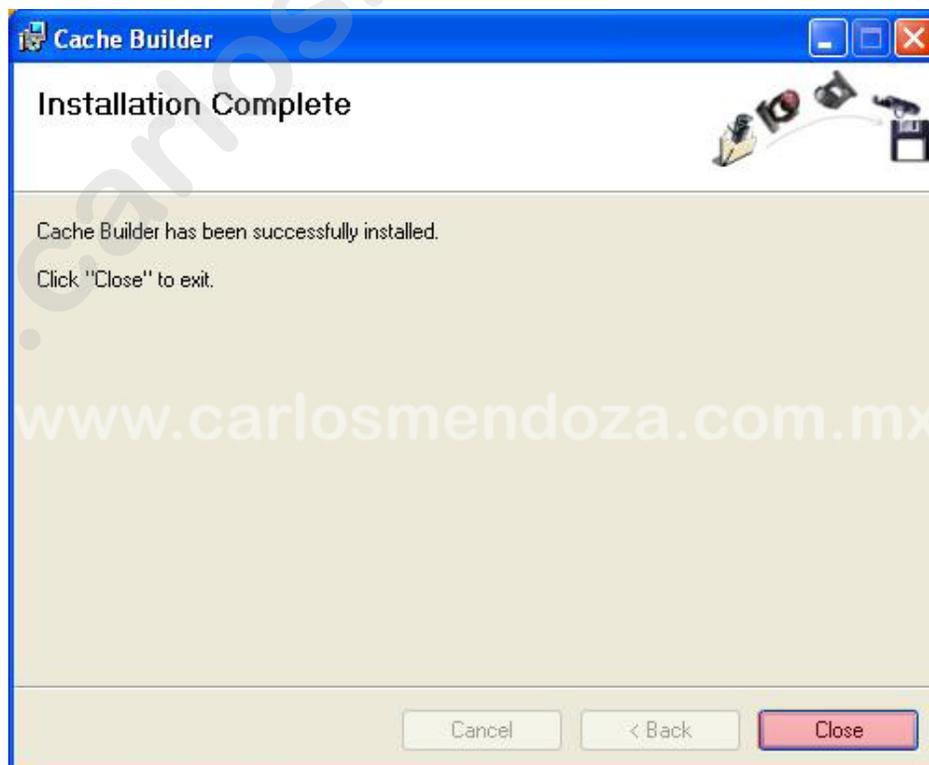
Click en Next



El programa empezará a instalarse



Ya terminada la instalación, click en el botón Close



14.2 Para usar el Cache Builder

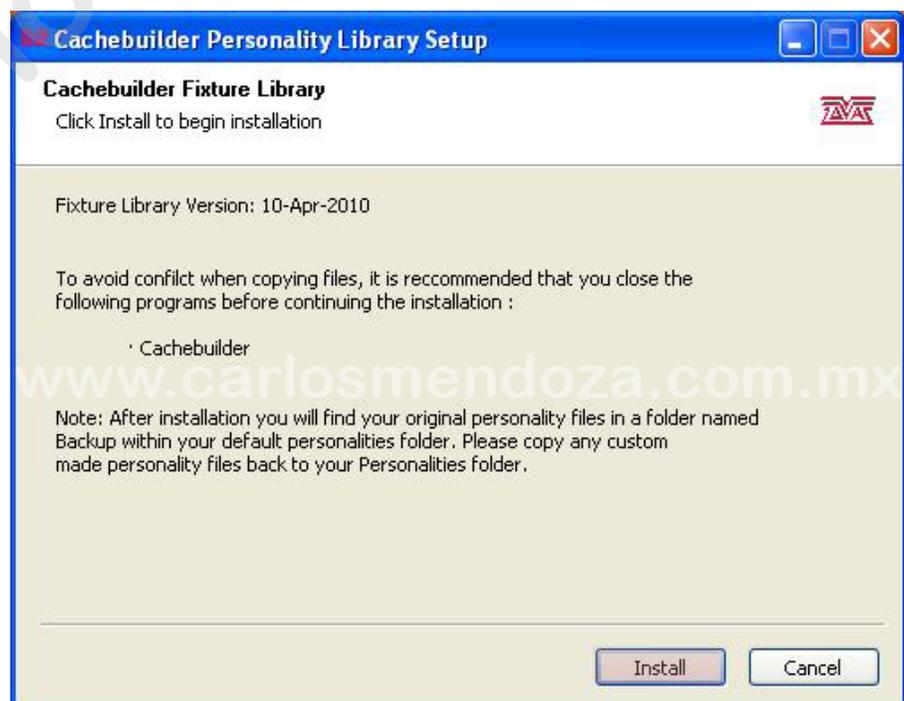
Para armar un archivo cmp deberás tener las personalidades que deseas incluir en este y el archivo SG.DAT, en este último se encuentra toda la información de los efectos (shapes) y palettes. Si no los tienes, puedes descargar sin costo desde los sitios www.avolites.com y/o www.carlosmendoza.com.mx toda la colección de personalidades actualizada hasta el día en que se haga la descarga.

14.3 Instalación de la colección de personalidades para Cache Builder

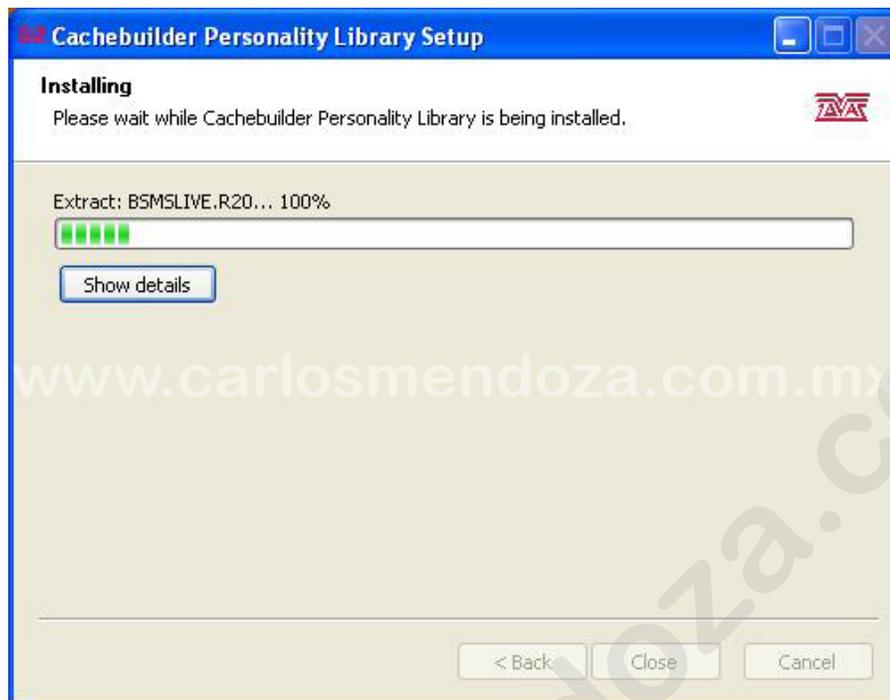
Click en el botón Ejecutar



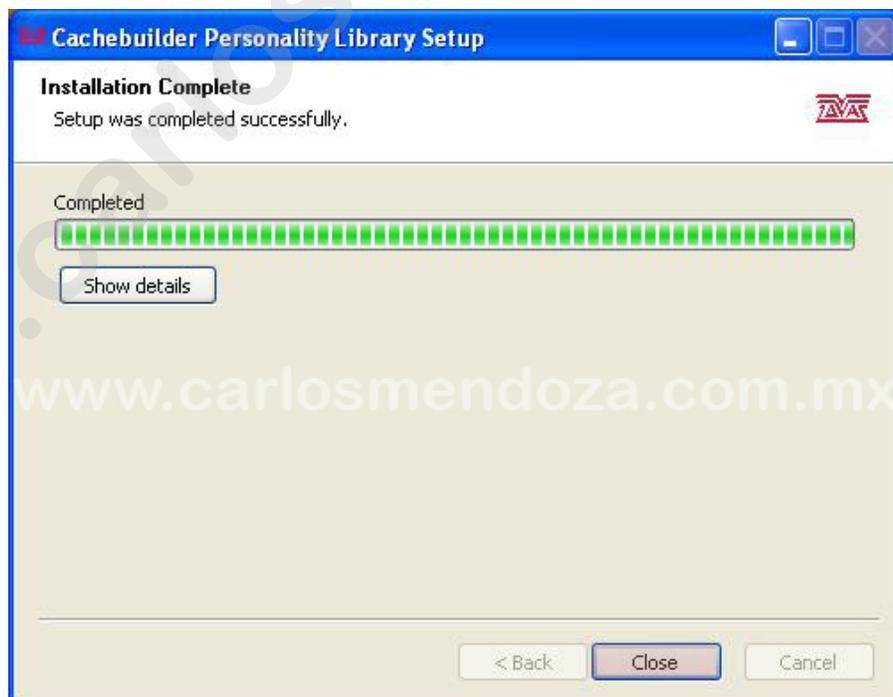
Click en el botón Install



El software empezará a instalarse



Terminada la instalación, click en el botón Close



14.4 Usando el Cache Builder

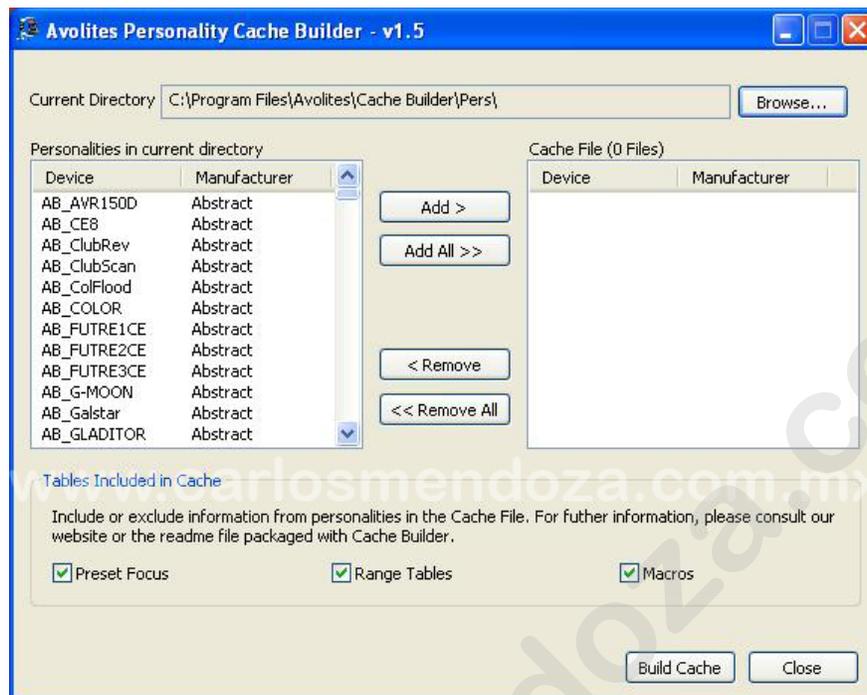
Después de abrir este programa desde la carpeta de Avolites, aparecerá la siguiente ventana:



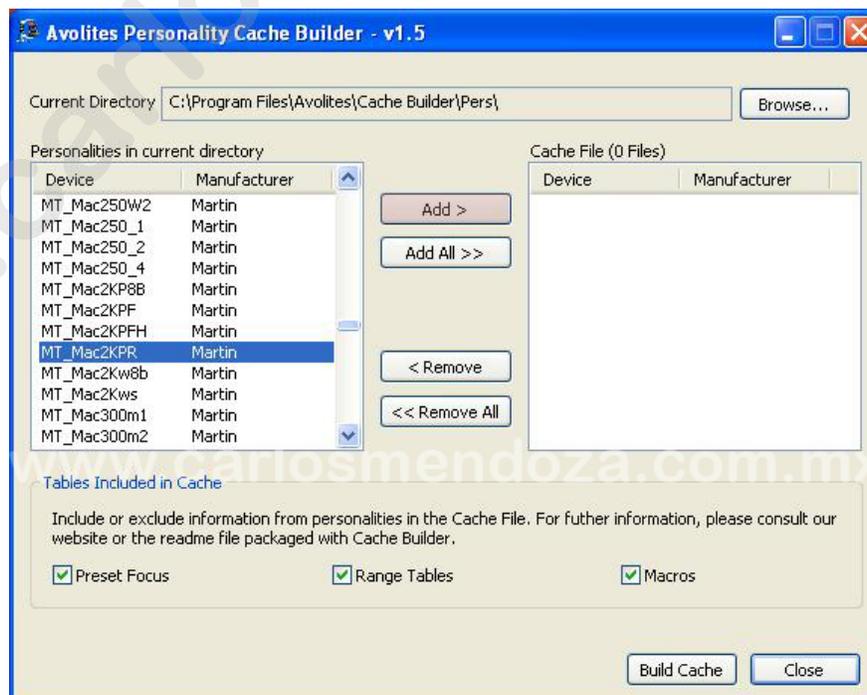
Click en el botón Browse para indicar dónde está la colección de personalidades o archivos r20, aparecerá una nueva ventana para que se le indique al programa la ruta de acceso a la colección de personalidades, ya que se haya indicado click en el botón Aceptar



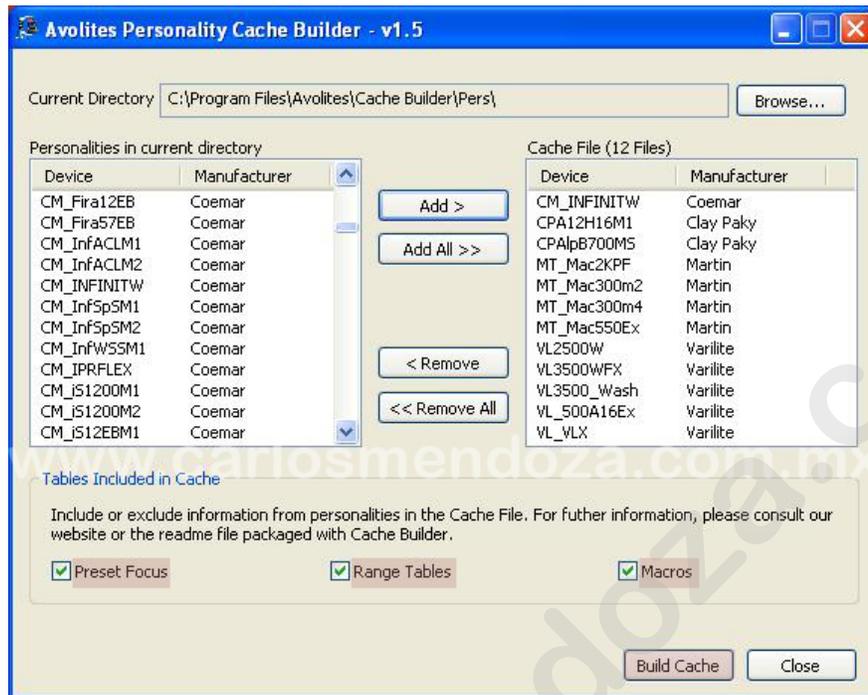
Ya que esté cargada la colección en la ventana del lado izquierdo, se podrán escoger las personalidades deseadas



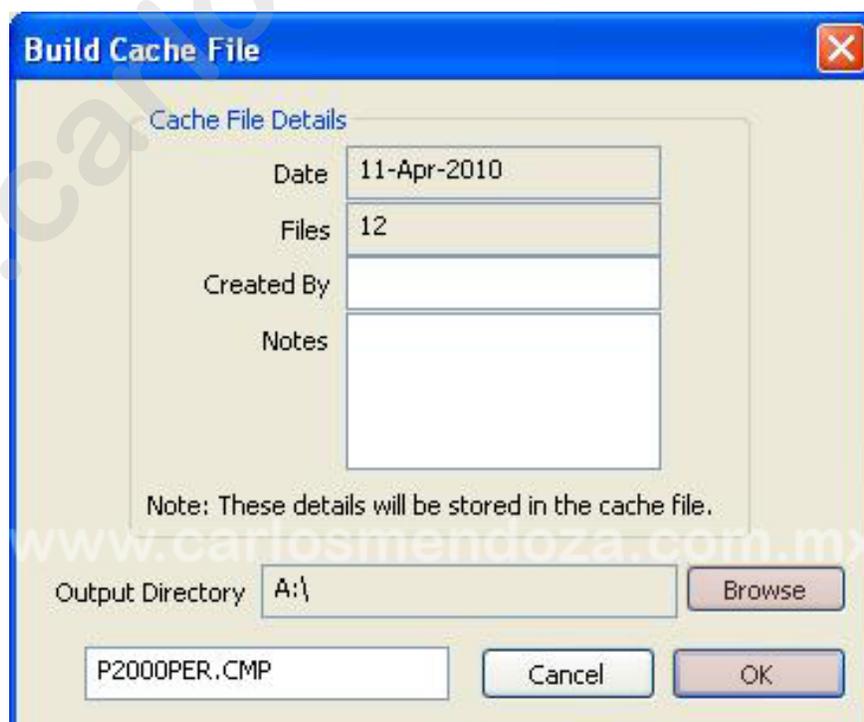
Click sobre la personalidad deseada, después click sobre el botón ADD> (agregar), si te equivocas, selecciona la personalidad en la ventana del lado derecho, click sobre est, después click en el botón <REMOVE (quitar) o para empezar de nuevo en <<REMOVE ALL (quitar todos), si ya tienes una carpeta con las personalidades escogidas y son pocas, podrás usar el botón ADD ALL >> (agregar todos)



Después de agregar las personalidades deseadas (aproximadamente 40), deberás escoger si deseas incluir los PRESET FOCUS (palettes), RANGE TABLES (etiquetas de valor) y MACROS, después click en el botón BUILD CACHE



Aparecerá una nueva ventana indicando cuantas personalidades se están agregando, la fecha, si lo deseas, puedes agregar tus datos y alguna nota, estos nunca se ven en la consola. Después indicar con el botón Browse donde deseas guardar el archivo cmp, después click en el botón OK



Después aparecerá una nueva ventana indicando el tamaño del archivo cmp, este no puede ser mayor a los valores indicados en esta ventana, si aparece una cruz de color rojo después del nombre de una consola, este archivo no servirá para dicha consola, si el archivo excede el tamaño adecuado, tendrás que quitar personalidades, caben aproximadamente 40 luminarias, esto puede variar según el tamaño de las mismas.



14.5 Instalando el archivo cmp en la consola

- Poner el selector de modo de la consola en SYSTEM.
- Poner un floppy en la unidad de floppy con el archivo cache o cmp cargado.
- Oprimir el botón G UTILITIES (Utilidades).
- Oprimir el botón D LOAD CACHE (cargar archivo cache).
- Oprimir el botón ENTER.
- En la parte superior de la pantalla aparecerá un conteo “catching regresivo”, al terminar este, empezará otro “progresivo expanding”.
- Cuando la consola termine este proceso oprimir el botón EXIT.

Para utilizar las personalidades cargadas, usar el procedimiento normal de asignación sin colocar algún floppy en la unidad de floppy de la consola.

Nota: Los archivos cache o cmp solo son para las consolas Pearl 2000, 2004 Azure 2000, Azure Shadow y Sapphire 2000. En las consolas Pearl 2008, 2010, Expert Classic y Tiger Classic se usa otro tipo de colección interna de personalidades, son los mismos archivos, pero cargados en otra forma.

Si después de leer esta guía no puedes manejar la Pearl, deberás pensar en pasarte a video, producción ó vender cerveza en los eventos.