



EXPRESS

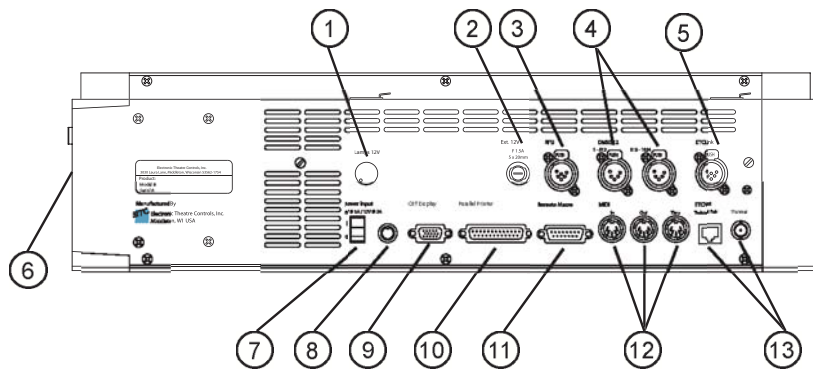
Consola de control de iluminación
Guía rápida

Tabla de contenido

Paneles de la consola	1
Características del teclado	3
Introducción a la programación	6
Patching (Conexiones)	7
Trabajando con Canales	8
Operación de dos escenas	9
Grabando	12
Reproducción	16
Operaciones de discos	17
Utilización de aparatos de iluminación móviles (ML) . .	18

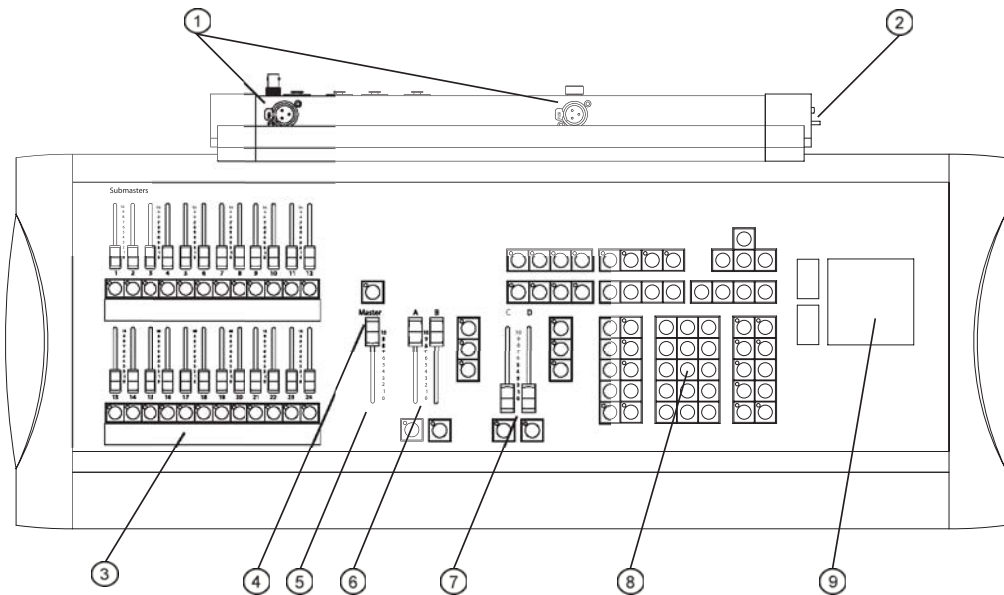
Paneles de la consola

Panel trasero



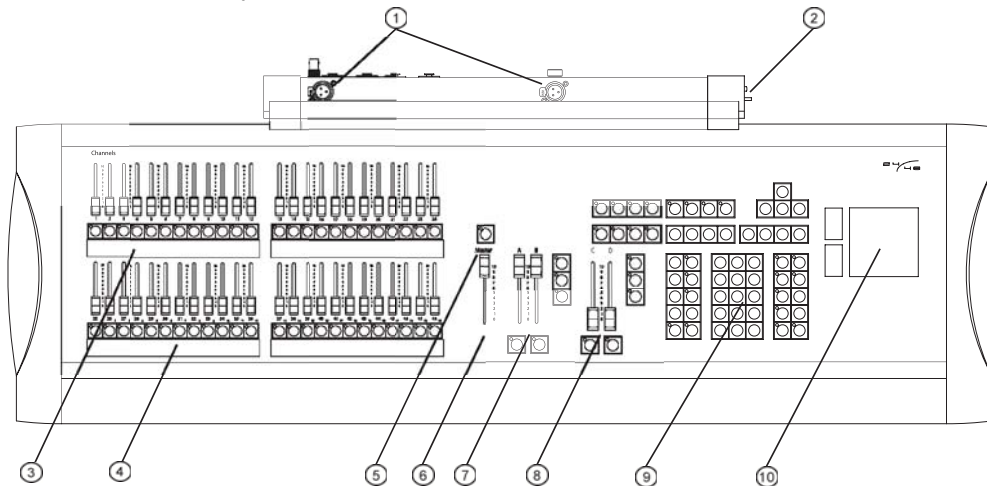
- | | |
|---|---|
| 1. Dimmer de iluminación de escritorio | 8. Conector de alimentación eléctrica |
| 2. Fusible RFU (T2.5A) | 9. Salida de pantalla de mando |
| 3. RFU | 10. Impresora en paralelo |
| 4. DMX512 Salida(2 universos) | 11. Macros remotas |
| 5. ETCLink | 12. MIDI In/Out/Thru |
| 6. Unidad de disco (lateral) | 13. ETCNet (los paneles frontales más modernos no tienen el conector Thin-net) |
| 7. Interruptor principal | |

Panel frontal (Express 125/250)



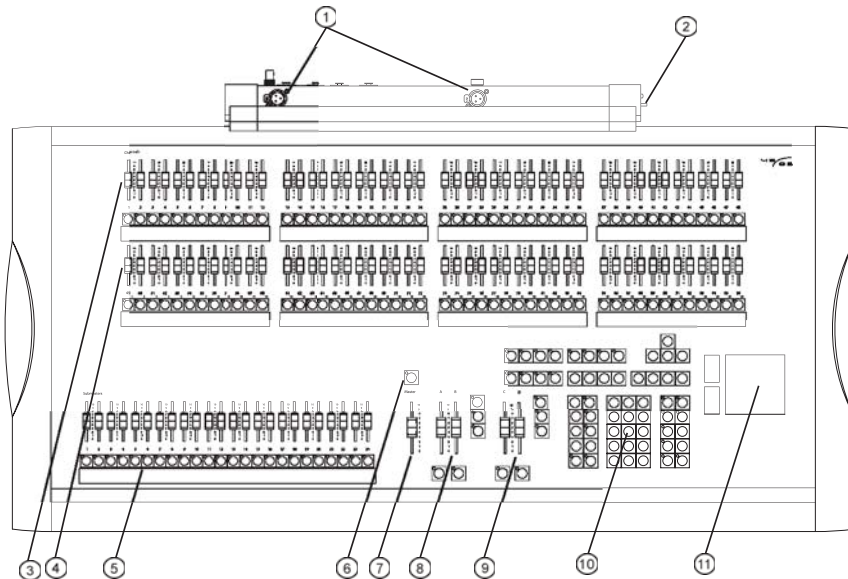
- | | |
|---|--------------------------------|
| 1. Conectores de iluminación de escritorio | 5. Grandmaster |
| 2. Unidad de disco (lateral) | 6. Par Fader AB |
| 3. Submaster faders | 7. Par Fader CD |
| 4. Tecla Blackout | 8. Teclado |
| | 9. Almohadilla Trackpad |

Panel frontal (Express 24/48)



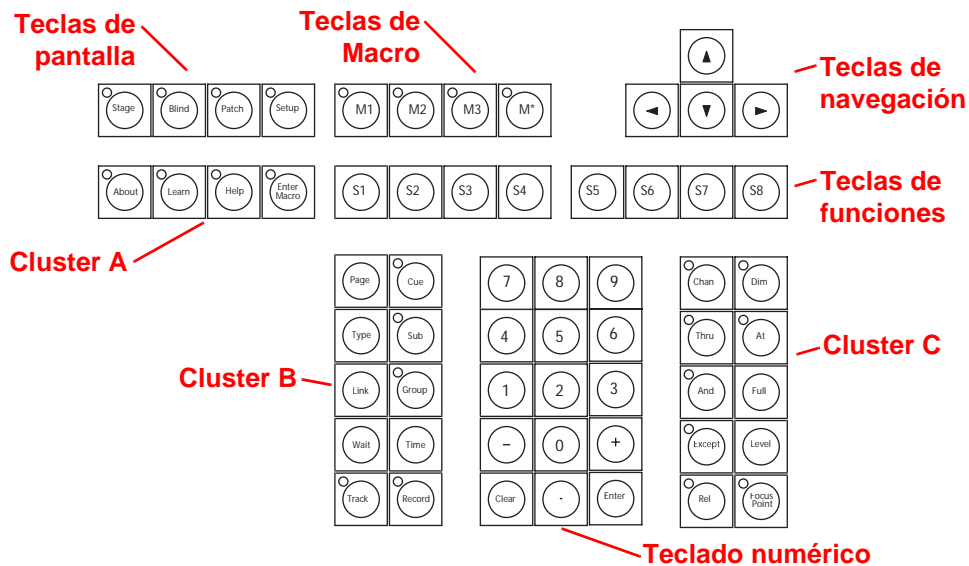
- | | |
|---|---------------------------------|
| 1. Conectores de iluminación de escritorio | 5. Tecla Blackout |
| 2. Unidad de disco (lateral) | 6. Grandmaster |
| 3. Faders de canales (Escena A) | 7. Par Fader AB |
| 4. Fader de canales / Submaster (Escena B) | 8. Par Fader CD |
| | 9. Teclado |
| | 10. Almohadilla Trackpad |

Panel frontal (Express 48/96, Express 72/144 es similar)

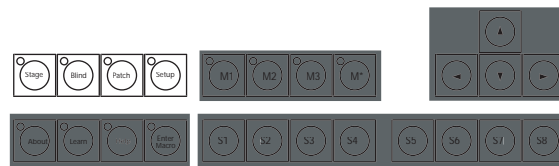


- | | |
|---|---------------------------------|
| 1. Conectores de iluminación de escritorio | 6. Tecla Blackout |
| 2. Unidad de disco (lateral) | 7. Grandmaster |
| 3. Faders de canales (Escena A) | 8. Par Fader AB |
| 4. Faders de canales (Escena B) | 9. Par Fader CD |
| 5. Faders de Submaster | 10. Teclado |
| | 11. Almohadilla Trackpad |

Características del teclado



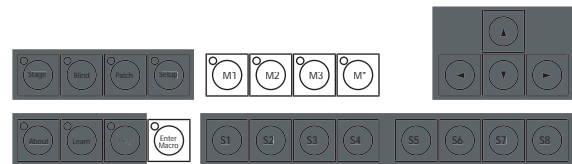
Teclas de pantalla



- La pantalla **[Stage] (escenario)** es donde ocurre la mayoría de modificación de niveles de canales. En Stage (Escenario), cualquier cambio que se haga será en 'tiempo real' y surtirá efecto inmediatamente.
- La pantalla **[Blind] (Ciega)** se utiliza cuando usted desea modificar los niveles de canales o señales de inicio pero no necesita o desea un resultado en 'tiempo real'. Por ejemplo, si está ejecutando un espectáculo y decide que desea agregar un canal al 50% a una secuencia, puede hacer el cambio en la pantalla Blind (ciega) y no afectará la imagen escénica actual. El cambio surtirá efecto la próxima vez que reproduzca la secuencia.
- La pantalla **[Patch] (Conexión)** se utiliza para asignar dimmers a los canales, y para modificar los atributos de los dimmers. Visualice y modifique sus conexiones de canales en esta pantalla.
- La pantalla **[Setup] (Configuración)** es donde puede modificar los parámetros del sistema para su consola.

Teclas de Macro

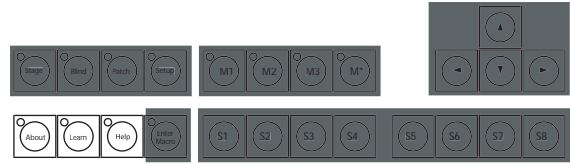
Las teclas de macros se utilizan para programar funciones de macro y para iniciar las macros. Las teclas de macros **[M1]–[M3]** acceden directamente a las tres primeras macros; **[M*]** le permite especificar cualquiera de las 2.000 macros disponibles y deberá ir acompañada de un número. La **[Macro Enter] (Macro Intro)** se las utiliza al programar macros.



Una macro es una serie grabada de pulsaciones de tecla que se reproducirá posteriormente. Las macros pueden ejecutar cualquier orden de la consola (incluso teclas de función y bumps o controles instantáneos de submasters) y pueden vincularse a las secuencias. Por ejemplo, si graba **[Setup] [3] [Enter] [1] [Enter] [Enter] [Stage]** en una macro, con una pulsación de tecla puede guardar su espectáculo en disco y volver a la pantalla Stage (Escenario). Consulte su manual de usuario para obtener más información sobre cómo grabar macros.

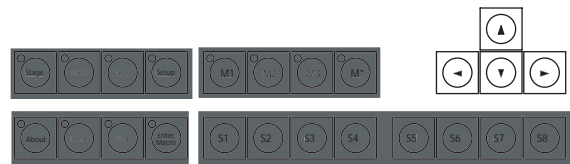
Cluster A

- La tecla **[About]** abre una ventana que contiene información sobre un canal, dimmer, o el espectáculo dependiendo de qué tecla se presione después de pulsar **[About]** (**Acerca de**). Por ejemplo: **[About]** **[Chan]** **[3]** **[Enter]** mostrará información sobre el canal 3.
- La tecla **[Learn]** (**Aprender**) le permite grabar en macros las pulsaciones de tecla en tiempo real como una alternativa al uso de pantallas de corrección.
- La tecla **[Help]** (**Ayuda**) brinda asistencia en línea sensible al contexto. Pulse **[Help]** (**Ayuda**) seguida de una segunda tecla (incluso teclas de función) para abrir una ventana que explica la función de dicha tecla.



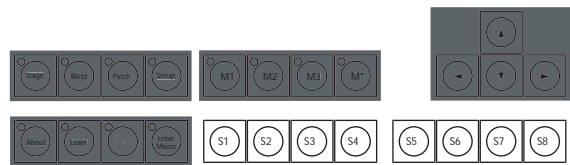
Teclas de navegación

Use las teclas de navegación para desplazarse por las pantallas, avanzar por los menús, cambiar de campos en la pantalla Fixture Patch (conexión de aparatos), o pasar a diferentes atributos o páginas en la ventana Fixture Box (Cuadro de aparatos).



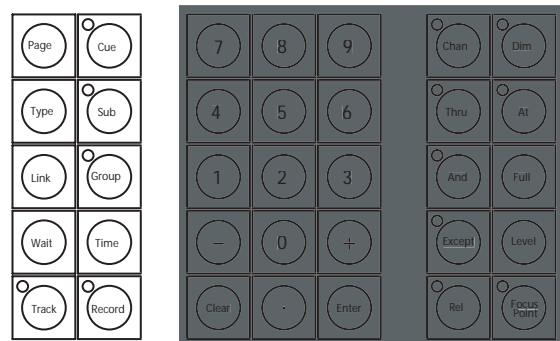
Teclas de funciones

Las teclas de funciones o teclas de software se encuentran en las pantallas de muchas consolas. Se las identifica para cada vista en la parte inferior de la pantalla. Para activar las teclas de función en una pantalla pulse **[S1]–[S8]**. Cuando está disponible la tecla **[S7 - More Softkeys]**, hay más páginas o teclas de función para esa pantalla. Pulse **[S7 - More Softkeys]** para acceder a dichas páginas adicionales.



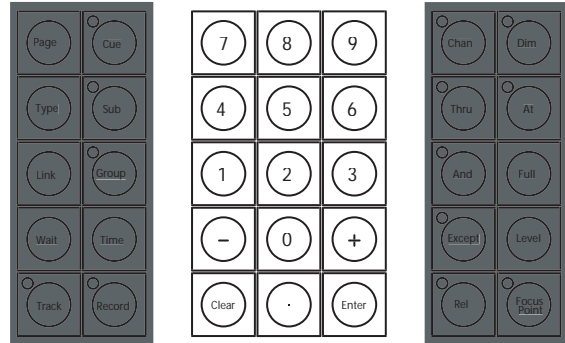
Cluster B

En general, las teclas en este grupo describen con precisión los elementos que conforman la estructura de su espectáculo. Estas teclas se usan durante la grabación o corrección de grupos, secuencias o submasters. Algunas permiten cambiar las propiedades de elementos grabados, tales como la sincronización de la reproducción y las relaciones con otros elementos.



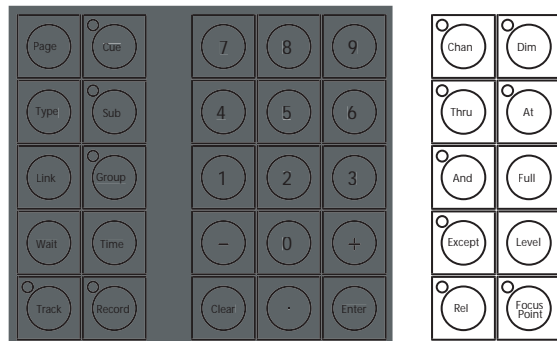
Teclado numérico

El teclado numérico es para la captura de datos numéricos. Esta agrupación además incluye las teclas **[Enter] (Intro)** y **[Clear] (Borrar)**. Pulse **[Enter] (Intro)** para terminar las operaciones. Pulse **[Clear] (Borrar)** para anular las operaciones.



Cluster C

- Utilice estas teclas cuando edite los niveles de canal y las listas.
- Use las teclas con expresiones **[Thru] (Hasta)**, **[And] (y)** **[Except] (Excepto)** para trabajar con selecciones múltiples e intervalos.
- Use **[At] (En)** al establecer asignaciones y al establecer los niveles de los canales.
- Use las teclas **[Full] (Pleno)** y **[Level] (Nivel)** para asignar niveles definidos previamente (no necesitan llevar delante **[At]** ni ir seguidas de **[Enter]**).
- Use **[Rel]** para liberar canales seleccionados, capturados e independientes. Los canales seleccionados pueden modificarse en cualquier pantalla. La captura de canales puede realizarse en las pantallas Stage (Escenario) o Fader (Atenuador) y no se puede controlar los canales por medio de secuencias o submasters. Los canales independientes no resultan afectados por los controles Grandmaster, Flash, Solo y Blackout. Pulse **[Rel]** 1–3 veces para liberar los canales en el orden siguiente: los canales seleccionados inicialmente, después los canales capturados, después los canales independientes.
- Use la tecla **[Focus Point] (Punto focal)** para establecer los niveles por referencia.



Introducción a la programación

Los procedimientos que se explican en esta guía básica se agrupan en las categorías siguientes:

- [Patching \(Conexiones\)](#) ~ Qué significa y cómo hacerlo.
- [Trabajando con Canales](#) ~ Seleccionar y establecer los niveles de canales
- [Operación de dos escenas](#) ~ Uso de las características de reproducción manual.
- [Grabando](#) ~ Pasos a seguir para grabar secuencias, grupos, submasters, puntos focales y efectos (seguimientos).
- [Reproducción](#) ~ Ver los resultados de sus grabaciones.
- [Operaciones de discos](#) ~ Guardar y recuperar los ficheros de espectáculos.
- [Utilización de aparatos de iluminación móviles \(ML\)](#) ~ Conectar, seleccionar y establecer los niveles de atributos.

Convenciones aplicables al texto

Muchos procedimientos se identifican y explican mediante ejemplos en las páginas siguientes. Para producir un documento sencillo y conciso, hemos adoptado las siguientes convenciones.

- Las teclas **[At]**, **[Cue]** (algunas veces llamadas botones) presentes en el teclado se muestran con corchetes rectos.
- **[S1 - Select Cue]** Las teclas de función en la pantalla se muestran con el número de tecla de función y la etiqueta entre corchetes rectos y en negrita. Si una tecla de función designada no está visible en su pantalla, quizá necesite pulsar **[S7 - More Softkeys]** para desplazarse por las páginas disponibles.
- {Cue} Las teclas opcionales en un procedimiento aparecen entre llaves.
- [#] La etiqueta numérica de uno o más elementos, tales como el número de una secuencia o los números de todos los canales en una lista de selecciones.
- [x] Los valores que no sean etiquetas numéricas, como los niveles o los tiempos, se muestran como una "x" en cursiva y entre corchetes rectos. La definición de "x" se incluirá en el paso correspondiente.
- [Selección de canales, página 8](#) Las referencias a las instrucciones provistas en otras secciones de la Guía de inicio rápido aparecen en cursiva. Al visualizar este documento en formato electrónico, haga clic en la referencia para saltar a dicha sección.

Ayuda en pantalla

Encontrará asistencia sensible al contexto en dos ubicaciones en las pantallas de monitor de Mando. En la esquina superior derecha la consola le indica el próximo dato esperado. En texto rojo, justo arriba de las teclas de función, la consola le brinda instrucciones e identifica sus opciones.

Pantalla de configuración

Su consola viene preconfigurada con parámetros que se pueden cambiar en la pantalla Setup (Configuración). Estos parámetros tienen un efecto general en sus espectáculos y en el entorno de programación. Para acceder a la pantalla Setup (Configuración) pulse **[Setup]** en el teclado de la consola. Navegue hasta el menú Setup (Configuración), y a través de los menús subsiguientes, pulsando el número del menú seguido por **[Enter]**.

Patching (Conexiones)

Las luces convencionales se alimentan a través de *dimmers*, los cuales a su vez se controlan por medio de *canales* de la consola de control. Puede asociar ciertos dimmers con ciertos canales mediante un *patch* (Conexión) en la pantalla Patch (Conexiones), y después grabar los canales en elementos del espectáculo tales como *cues* (secuencias), *groups* (grupos) o *submasters*. Puede conectar más de un dimmer a un canal, pero los dimmers sólo pueden asignarse a un canal a la vez. Su consola se envía con una conexión predeterminada que asocia cada dimmer con canales de control en relación 1:1.

Al haber luces móviles en su espectáculo, necesitará utilizar el menú Moving Light Functions (Funciones de luces móviles) del menú Setup (Configuración) para conectar los múltiples atributos de dichos aparatos (véase [Utilización de aparatos de iluminación móviles \(ML\)](#), página 18).

Conexión de dimmers a los canales:

Paso 1: Pulse **[Patch] (Conexión)** para pasar a la pantalla de conexiones de canales.

Paso 2: Pulse {Dim} **[#] [Enter]** {Channel} **[#] [Enter]**. Repita lo anterior para todos los dimmers que desee conectar.



Nota: Si el LED en la tecla **[Channel] (canal)** está encendido antes de comenzar, será necesario pulsar **[Dim]** antes de teclear el primer número. Para cancelar la conexión, use el mismo procedimiento pero pulse "0" para el número de canal, o pulse **[Dim] [#] [S6 - Unpatch]**.



Trabajando con Canales

Selección de canales

Para establecer el nivel de un canal, es necesario seleccionarlo. La selección de canales se realiza fácilmente con sólo pulsar su número en el teclado. Puede usar las expresiones **[And]**, **[Thru]** y **[Except]** para seleccionar gamas de canales. La pantalla Stage (Escenario) abrirá por defecto en la selección de canales. La pantalla Blind (Ciega) se abre por defecto en la selección de secuencias, para que no tenga que pulsar la tecla **[Channel] (Canal)** antes de teclear los número de canales.

Seleccionar canales:

- Pulse **[Channel] [#]**.
- Para seleccionar una gama de canales pulse **[Channel] [#] [Thru] [#] [And] [#]**.



Nota: En la pantalla Stage (Escenario), la tecla **[Channel] (Canal)** es opcional cuando el LED del canal está encendido.

Para suprimir canales de una gama de canales, use la tecla **[Except] (Excepto)**. La expresión **Channel> [1] [Thru] [10][0] [Except] [5] [Except] [7]**, selecciona los canales 1-4, 6 y 8-10.

Establezca niveles de canales

Después de seleccionar un canal, ajuste los niveles del canal por medio de cualquiera de los procedimientos a continuación. También puede ajustar los niveles de los canales mediante referencias a puntos focales, pero ese procedimiento usualmente se utiliza para ajustar los niveles de atributos de los focos móviles. La información sobre puntos focales se encuentra en [Puntos focales, página 21](#).

Uso de la almohadilla de mando o trackpad:

- Deslice su dedo verticalmente sobre la almohadilla de mando. Pulse los “botones” grueso o fino, a la izquierda de la almohadilla de mando o trackpad para ajustar la sensibilidad de dicha almohadilla de mando.



Por medio del teclado numérico:

- Pulse **[At] [x] {Enter}**. **[x]** puede ser una cifra de uno o dos dígitos. Para el 50%, teclee **[At] [5][0]**, o teclee **[At] [5] [Enter]**. Para un nivel del 5%, es necesario teclear **[At] [0][5]**.

Uso de niveles predefinidos:

- Pulse **[Full] (Pleno)** o **[Level] (Nivel)**. Puede cambiar el valor de la tecla **[Level]** desde el menú Systems Settings (Parámetros del sistema).
- Pulse **[At] [Clear]** para ajustar rápidamente los canales en 0%.

Uso de las teclas **[+]** y **[-]**:

- Pulse **[At]** y después pulse las teclas **[+]** o **[-]** siempre que desee aumentar o disminuir el nivel en uno por ciento.

Operación de dos escenas

Descripción general

Puede usar las consolas Express 24/48, 48/96 y 72/144 en modo “una sola escena” ó “dos escenas”. En la operación en una sola escena, los faders de canales acceden los primeros 48, 96 o 144 canales, dependiendo del tipo de consola.

En la operación en dos escenas, las filas superior e inferior de los faders de canales acceden los primeros 24, 48 ó 72 canales. Por ejemplo, en una Express 24/28, los atenuadores 1 y 25 accederán al canal 1, los atenuadores 2 y 26 accederán al canal 2, y así sucesivamente. El modo en dos escenas le permite configurar manualmente las imágenes escénicas en los faders de canales y realizar atenuaciones cruzadas entre ellos. En todos los casos, el modo en dos escenas utiliza la fila superior de faders de canales como “Escena A” y la fila inferior de faders de canales como “Escena B”. Al funcionar en modo de dos escenas, el par fader AB se utiliza para atenuaciones cruzadas de la Escena A a la Escena B. La atenuación cruzada puede hacerse manualmente o con temporización aplicada. Puede utilizar el par de atenuadores CD para reproducir secuencias grabadas (véase [Secuencias, página 12](#), para obtener más información).



Nota: *El modelo Express 24/48 también tiene la capacidad de funcionar en modo de una sola escena con faders de canal y submaster disponibles. En ese caso, la fila superior de faders de canales corresponde a los canales 1-24, y la fila inferior se convierte en submasters 1-24.*

Configuración de funcionamiento en dos escenas

Para cambiar el modo de funcionamiento de su Express 24/48, 48/96 ó 72/144, será necesario utilizar la pantalla Setup (Configuración). Después de habilitar el funcionamiento en dos escenas, el par fader AB sólo puede utilizarse para atenuaciones cruzadas entre las escenas A y B. Si desea reproducir secuencias grabadas en par fader AB, será necesario volver al funcionamiento en una sola escena.

Configuración de funcionamiento en dos escenas:

- Paso 1: Pulse **[Setup] [1] [Enter]** para abrir el menú System Settings (Parámetros del sistema).
- Paso 2: Pulse **[1][5] [Enter]** para seleccionar los parámetros de Scene Mode (Modo de escena).
- Paso 3: Pulse **[1] [Enter]** para configurar la consola en funcionamiento en dos escenas.
- Paso 4: Pulse **[Stage]** para volver a la pantalla Stage (Escenario).

Configuración de funcionamiento en una sola escena:

- Paso 1: Pulse **[Setup] [1] [Enter]** para abrir el menú System Settings (Parámetros del sistema).
- Paso 2: Pulse **[1][5] [Enter]** para seleccionar los parámetros de Scene Mode (Modo de escena).
- Paso 3: En las consolas Express 48/96 y 72/144, pulse **[0] [Enter]** para volver al funcionamiento en una sola escena. En las consolas Express 24/48, dispone de dos opciones para el funcionamiento en una sola escena: pulse **[2] [Enter]** para el funcionamiento en una sola escena *sin* submasters, o pulse **[3] [Enter]** para funcionamiento en una sola escena *con* submasters.
- Paso 4: Pulse **[Stage]** para volver a la pantalla Stage (Escenario).

Reproducir Looks (imagen escénica) manualmente utilizando el par fader AB

Los faders de canales se “controlan” por medio del par fader AB cuando se habilita el funcionamiento en dos escenas. Esto significa que la fila superior de faders de canales, Escena A, estarán activos cuando el atenuador A en el par fader AB se encuentre en la parte superior de su carrera (posición más distal). Los faders de canal en la fila inferior, Escena B, están activos cuando el fader B en el par fader AB se encuentra en la parte inferior de su carrera (posición más cercana).



Nota: Si coloca el atenuador A y el fader B fuera de su posición cero respectiva (por ejemplo: ambos al máximo), ambas escenas, A y B, estarán activas. En ese caso, el atenuador de canales al máximo nivel controlará la salida para ese canal.

Reproducción manual de la imagen escénica de iluminación:

Paso 1: Deslice el par fader AB hasta la parte superior de su carrera (posición más lejana).

Paso 2: Mueva los faders de canales en la escena A hasta los niveles que desea en su primera imagen escénica (Secuencia 1). Los niveles de iluminación cambiarán en el escenario.

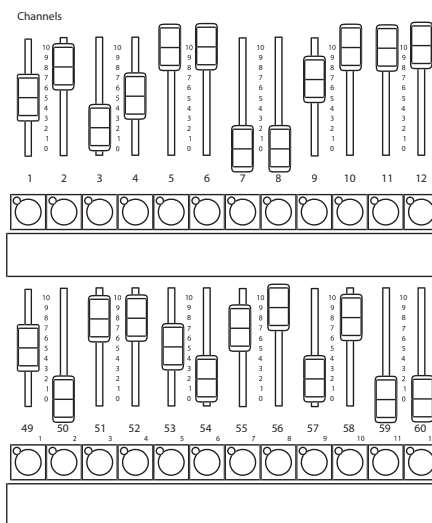
Paso 3: Mueva los faders de canales en la escena B hasta los niveles necesarios en la siguiente imagen escénica (Secuencia 2). Esto no afectará la salida del escenario.

Paso 4: Deslice el par fader AB hacia usted para realizar una atenuación cruzada de la escena A (secuencia 1) a la escena B (secuencia 2). La velocidad con la que mueva los atenuadores AB determinará el régimen de cambio en el escenario.

Paso 5: Mueva los faders de canales en la escena A hasta los niveles necesarios en la siguiente imagen escénica (Secuencia 3). Esto no afectará la salida del escenario.

Paso 6: Deslice el par fader AB en dirección distal para realizar una atenuación cruzada de la escena B (secuencia 2) de regreso a la escena A. Dado que anteriormente cambió los niveles de canal en la escena A, usted habrá realizado una atenuación cruzada hacia la “secuencia 3”.

Paso 7: Continúe este proceso para atenuar manualmente de secuencia a secuencia.



Nota: Usted puede cambiar rápidamente las escenas hasta el nivel de salida plena por medio de las teclas **[AB-Clear]** y **[AB-Back]**. Use la tecla **[AB-Clear]** para cambiar rápidamente la escena A, y la tecla **[AB-Back]** para cambiar rápidamente la escena B.

Reproducción de Looks (imagen escénica) con temporización

Para las atenuaciones cruzadas prolongadas, no se recomienda realizar manualmente las atenuaciones cruzadas entre las escenas. Usted puede ajustar los valores de temporización para el movimiento de intensificación o atenuación graduales en el par de atenuadores AB. La atenuación cruzada se inicia con el movimiento de los atenuadores AB hasta la posición más lejana o más cercana. La escena que está intensificándose se apegará al tiempo de intensificación gradual, y la escena que esté atenuándose se apegará al tiempo de atenuación.

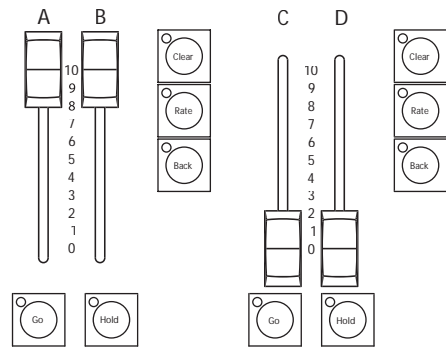
Atenuación cruzada de escenas con temporización:

Paso 1: Deslice el par fader AB hasta la parte superior de su carrera (posición más lejana).

Paso 2: Mueva los faders de canales en la escena A hasta los niveles que desea en su primera imagen escénica (Secuencia 1). Los niveles de iluminación cambiarán en el escenario.

Paso 3: Mueva los faders de canales en la escena B hasta los niveles necesarios en la siguiente imagen escénica (Secuencia 2). Esto no afectará la salida del escenario.

- Paso 4: Pulse **[AB-Rate]** **[x]** **[Enter]**, donde **[x]** es el tiempo de intensificación gradual.
- Paso 5: Pulse **[x]** **[Enter]**, donde **[x]** es el tiempo de atenuación gradual. Si el tiempo de atenuación gradual fuese igual al tiempo de intensificación gradual, sencillamente pulse **[Enter]**. La tecla Rate (Régimen) parpadeará para indicar su estado activo.
- Paso 6: Mueva los atenuadores AB en dirección proximal (hacia usted). Cuando estos lleguen al final de su carrera, comenzará la atenuación temporizada. La temporización permanecerá activa en el par fader AB hasta que vuelva a pulsar **[AB-Rate]**.



Nota: Se puede detener una atenuación cruzada y temporizada por medio de la tecla **[AB-Hold]**. Para reanudar la atenuación, pulse **[AB-Go]**.

Grabando

Puede grabar los niveles de canales en los submasters, grupos y secuencias en las pantallas Stage (Escenario) y Blind (Ciega). No se olvide que las acciones realizadas en la pantalla Stage afectan la salida de la consola. Los cambios efectuados en la pantalla Blind afectan únicamente a los datos almacenados. Si modifica una secuencia en la pantalla Blind (Ciega), será necesario reproducir dicha secuencia en la pantalla Stage para ver los cambios en tiempo real.

Secuencias

Una secuencia de iluminación es típicamente un “look” o imagen escénica que se puede reproducir al pulsar la tecla de atenuación Go. Se crea una secuencia mediante la selección de canales conectados, ajustando sus niveles y grabando toda su información en un número de secuencia. Después de eso, y si así lo desea, ajuste la temporización de reproducción.

Grabación de una secuencia en la pantalla Stage (Escenario):

- Paso 1: Pulse **[Stage]** para acceder a la pantalla Stage (Escenario).
- Paso 2: Seleccione los canales por medio del procedimiento [Seleccionar canales](#); [página 8](#).
- Paso 3: Ajuste los niveles para esos canales por medio del procedimiento [Establezca niveles de canales](#); [página 8](#).
- Paso 4: Pulse **[Record] [Cue] [#] [Enter]**.



Nota: Para obtener más información sobre las secuencias de Effect (Efectos), véase [Efectos \(Seguimientos\)](#); [página 14](#).

Atenuación de secuencia y tiempos de espera

Las secuencias grabadas tendrán por defecto los tiempos de intensificación gradual y atenuación gradual establecidos en el menú System Settings (Parámetros del Sistema) (la consola usa por defecto un valor de cinco segundos para las intensificaciones y atenuaciones graduales). Las atenuación de secuencias comienzan al pulsar [Go], pero puede retardar las atenuaciones mediante el ajuste de los tiempos de *espera* de las intensificaciones graduales y las atenuaciones graduales.

Establecimiento de un nuevo tiempo de atenuación predeterminado:

- Paso 1: Pulse **[Setup] [1] [Enter]** para visualizar el menú System Settings (Parámetros del sistema).
- Paso 2: Pulse **[3] [Enter] [x] [Enter] {x} [Enter]**, donde **[x]** es el nuevo tiempo predeterminado para intensificación gradual, y **{x}** es el nuevo tiempo de atenuación gradual si fuese diferente al tiempo de intensificación gradual.

Modificación de los tiempos de atenuación de secuencias:

- Paso 1: Seleccione la pantalla **[Stage] (Escenario)** o la pantalla **[Blind] (Ciega)**.
- Paso 2: Pulse **[Cue] [#] [Time] [x] [Enter] {x} [Enter]**, donde **[x]** es el nuevo tiempo de intensificación gradual de la secuencia, y **{x}** es el nuevo tiempo de atenuación gradual si fuese diferente al de intensificación gradual. Si desea cambiar sólo el tiempo de atenuación gradual, pulse **[Time]** dos veces antes de teclear un valor.

Modificación de los tiempos de espera de la atenuación de secuencias:

- Paso 1: Seleccione la pantalla **[Stage] (Escenario)** o la pantalla **[Blind] (Ciega)**.
- Paso 2: Pulse **[Cue] [#] [Wait] [x] [Enter] {x} [Enter]**, donde **[x]** es el nuevo tiempo de espera de la intensificación gradual de la secuencia, y **{x}** es el nuevo tiempo de espera de la atenuación gradual si fuese diferente al de la intensificación gradual. Si desea cambiar sólo el tiempo de atenuación gradual, pulse **[Wait]** dos veces antes de teclear un valor.

Grupos

Un *grupo* es un conjunto grabado de canales a niveles específicos. Se puede utilizar los grupos para seleccionar canales y ajustar niveles que se usen repetidamente en una sesión de programación. Los grupos no se reproducen como las secuencias, así que no tienen temporización alguna asociada con ellos.

Grabación de un grupo:

- Paso 1: Pulse **[Stage]** para acceder a la pantalla Stage (Escenario).
- Paso 2: Seleccione los canales por medio del procedimiento [Seleccionar canales;](#) *página 8*.
- Paso 3: Ajuste los niveles para esos canales por medio del procedimiento [Establezca niveles de canales;](#) *página 8*.
- Paso 4: Pulse **[Record] [Group] [#] [Enter]**.



Nota: Al crear un grupo en la pantalla Blind (Ciega), primero debe pulsar **[Group] [#] [Enter]** para seleccionar el grupo que está creando. Esto le asegurará el comienzo con un grupo vacío.

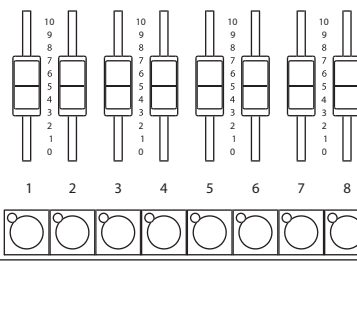
Submasters

Puede grabar una imagen escénica de iluminación o in efecto en un submaster y después reproducir la grabación proporcionalmente con el atenuador de submaster, o forzarlo a la salida plena por medio del *botón bump* del submaster. Puede aplicar la temporización a un submaster y reproducirlo por medio del botón bump del submaster. Durante la reproducción, el submaster típicamente apilará en el look o imagen escénica los canales grabados.

Grabación de un submaster:

- Paso 1: Pulse **[Stage]** para acceder a la pantalla Stage (Escenario).
- Paso 2: Seleccione los canales por medio del procedimiento [Seleccionar canales;](#) *página 8*.
- Paso 3: Ajuste los niveles para esos canales por medio del procedimiento [Establezca niveles de canales;](#) *página 8*.
- Paso 4: Pulse **[Record] [Sub] [#] [Enter]**. También puede pulsar **[Record]** y después pulsar el botón bump del submaster objetivo.

Submasters



Efectos (Seguimientos)

Un efecto es una secuencia especial o submaster que funciona repetitivamente en varios patrones. Los Efectos también reciben el nombre de *seguimientos*. Los Efectos consisten en una serie de pasos que contiene canales establecidos a niveles determinados. Puede asignar condiciones de temporización a cada paso y separadamente al efecto general. Puede grabar un efecto en la pantalla Stage (Escenario) o Blind (Ciega), pero sólo se puede modificar los efectos en la pantalla Blind.

Step	Channel	Time	In	Dwell	Out	Lo	Hi
1	1	11	21	31	41	0.2	2 3 1 25 FL
2	2	12	22	32	42	0.2	1 3 2 0 FL
3	3	13	23	33	43	0.2	1 0 2 0 45
4	4	14	24	34	44	0.2	1 3 2 0 FL

Cue/Type	Time	Dwell	Link	Follow	Rate
1	EF	0	Hold		

Grabación de un efecto en la pantalla Blind (ejemplo):

- Paso 1: Pulse **[Blind]** para acceder a la pantalla Blind (Ciega).
- Paso 2: Pulse {Cue} **[#] [Type] [3] [Enter]** para especificar el número de secuencia y ajustarla al tipo de efecto. Esto además selecciona el Paso 1 para modificación.
- Paso 3: Pulse **[Channel] [1] [Thru] [5] [S8 - Add Channels] [At] [5][0]** para establecer los canales 1-5 a un nivel máximo de 50%. Además, puede seleccionar canales individualmente para establecer los niveles después de agregarlos.
- Paso 4: Pulse **[S1 - Step] [2]** para crear el siguiente paso y seleccionarlo para modificación.
- Paso 5: Pulse **[Channel] [6] [Thru] [1][0] [S8 - Add Channels] [At] [7][5]** para agregar los canales 6-10 al paso 2 y establecerlos a un nivel máximo de 75%.
- Paso 6: Pulse **[Record] [Enter]** para grabar la secuencia de efectos.

Tiempos de atenuación de efectos

Al crear un efecto, por defecto toma un valor de temporización de cero para la atenuación general y escalonada. Cada paso tiene un valor predeterminado de 0,2 segundos por paso, lo cual significa que el paso 2 se ejecuta 0,2 segundos después del paso 1, y así sucesivamente. Puede cambiar la temporización del efecto general, lo cual determinará cuánto tiempo demora el efecto completo para intensificarse gradualmente hasta los niveles máximos, permanecer activo y atenuarse gradualmente otra vez. También puede agregar tiempos de entrada, duración y salida a cada paso a fin de cambiar de un seguimiento que se superpone entre los niveles mínimo y máximo al que se atenúa. Si el tiempo de entrada/duración/salida combinado es mayor que la duración del paso, sus pasos realizarán atenuaciones cruzadas de uno al siguiente.

Cambio de la temporización general de una secuencia de efectos:

- Paso 1: Pulse **[Blind]** para acceder a la pantalla Blind (Ciega).
- Paso 2: Pulse {Cue} **[#] [Time] [x] [Time] [x] [Time] [x] [Enter]**, donde el primer número tecleado es para el tiempo de intensificación gradual, el segundo es para el tiempo de duración y el tercero para el tiempo de atenuación gradual. Se puede omitir cualquiera de los tres al pulsar **[Time]** sin que vaya acompañado por un número. El tiempo de duración es el lapso durante el cual permanece activo el efecto antes de que se atenúe por sí mismo. Un tiempo de duración establecido en "Hold" (Retener) mantendrá el efecto activo hasta que se reproduzca la próxima secuencia.
- Paso 3: Pulse **[Record] [Enter]** para guardar sus cambios.

Cambio de la temporización de un paso de efecto:

Paso 1: Pulse **[Blind]** para acceder a la pantalla Blind (Ciega).

Paso 2: Pulse {Cue} **[#] [Enter]** para seleccionar la secuencia de efectos que desea modificar.

Paso 3: Pulse **[S1 - Step] [#] [Enter] [S7 - More Softkeys] [S3 - In/Dwell/Out][x] [Enter] [x] [Enter] [x] [Enter]**, donde el primer número tecleado es para el tiempo de entrada, el segundo es para el tiempo de duración y el tercero es para el tiempo de salida. Se puede omitir cualquiera de los tres al pulsar **[S3 - In/Dwell/Out]** sin un número adjunto. El tiempo de duración es el lapso durante el cual permanece activo el paso antes de que se atenúe por sí mismo.

Paso 4: Pulse **[Record] [Enter]** para guardar sus cambios.

Atributos del efecto

Puede cambiar la manera en que se reproduce un efecto mediante el cambio de sus atributos. Los efectos son Positivos o Negativos pero también pueden tener otros atributos (por ejemplo: Inverso, Rebote y Aleatorio).

Cambio de los atributos de una secuencia de efectos:

- Pulse **[Blind] {Cue} [#] [S7 - More Softkeys] [S8 - Attribute]**, y seleccionar desde las teclas de función. Para suprimir un atributo, vuelva a pulsar la tecla de función correspondiente.

Reproducción

La reproducción de la secuencia se ejecuta en los pares atenuadores AB y CD en el modo de una sola escena, o sólo en el par Fader CD en el modo de funcionamiento en dos escenas. La reproducción se controla por medio de las teclas **[Go]**, **[Clear]**, **[Hold]**, **[Back]** y **[Rate]**.

- Reproducción de una secuencia

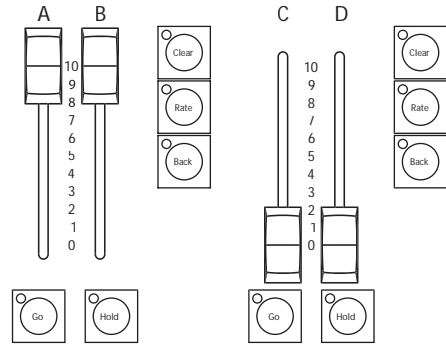
Pulse {Stage} **[Cue] [#] [Go]**, por medio de la tecla **[Go]** de los atenuadores AB o CD. Para reproducir la secuencia utilizando la temporización grabada, deslice ambos potenciómetros a un nivel de 10 antes de pulsar **[Go]**. Al reproducir la secuencia con temporización manual, deslice ambos potenciómetros al nivel 0 antes de pulsar **[Go]**, después deslice los potenciómetros a voluntad. Al volver a pulsar **[Go]** se reproduce la próxima secuencia en la lista respectiva.
- Borrar una secuencia

Pulse la tecla **[Clear]** de un atenuador para borrar la secuencia actual de dicho atenuador. Quizá necesite pulsar **[Clear]** dos veces para borrar una secuencia de efectos del atenuador.
- Retener una secuencia

Pulse la tecla **[Hold]** de un atenuador para detener la reproducción de una secuencia. Pulse **[Go]** para reanudar la atenuación.
- Retroceder Pul

se la tecla **[Back]** de un fader para volver a reproducir la última secuencia que se ejecutó previamente en ese temporizador. Vuelva a pulsar **[Back]** para retroceder en orden en dicho atenuador. Pulse **[Go]** para avanzar en orden en dicho atenuador.
- Control de velocidad

Pulse la tecla **[Rate] (Régimen)** para tomar el control manual de la velocidad de atenuación de la secuencia con la almohadilla de control o trackpad. Esta orden es especialmente útil para las secuencias de efectos.



Operaciones de discos

Al escribir en un disquete, se guardará en dicho disquete la programación del espectáculo y la configuración de la consola. Sin embargo, quizá desee leer la información del espectáculo y de configuración separadamente de un fichero de espectáculo guardado en el disquete. La lectura separada de estos dos componentes le permite, de manera conveniente, conservar inalteradas las preferencias de configuración del sistema, tales como los parámetros predeterminados y la configuración del hardware, incluso al ejecutar espectáculos diferentes.

Introduzca un disquete de 1,44 MB de alta densidad en la unidad de disco de la consola, después proceda a escribir o leer del disquete según se indica a continuación.

Escribir en el disquete:

Paso 1: Pulse **[Setup] [3] [Enter]** para visualizar el menú Disk Functions (Funciones de disco).

Paso 2: Pulse, **[1] [Enter] [Enter]** para escribir el espectáculo en el disquete.

Leer solamente la información del espectáculo:

Paso 1: Pulse **[Setup] [3] [Enter]** para visualizar el menú Disk Functions (Funciones de disco).

Paso 2: Pulse **[2] [Enter] [Enter]** para leer del disquete los datos del espectáculo.

Leer solamente la información de la configuración:

Paso 1: Pulse **[Setup] [3] [Enter]** para visualizar el menú Disk Functions (Funciones de disco).

Paso 2: Pulse **[3] [Enter] [Enter]** para leer del disquete la configuración del sistema.

Para dar formato al disquete:

Paso 1: Pulse **[Setup] [3] [Enter]** para visualizar el menú Disk Functions (Funciones de disco).

Paso 2: Pulse **[4] [Enter] [Enter]** para dar formato al disquete.

Leer todos los datos del disquete:

Paso 1: Pulse **[Setup] [3] [Enter]** para visualizar el menú Disk Functions (Funciones de disco).

Paso 2: Pulse **[5] [Enter] [Enter]** para leer todos los datos del disquete.

Utilización de aparatos de iluminación móviles (ML)

Conexión de aparatos de iluminación móviles (ML)

Use la pantalla Fixture Patch (Conexión de aparatos) para conectar uno o más focos a la vez. Al conectar múltiples aparatos a la vez, las direcciones Start Channels (Canales iniciales) y DMX512 Start aumentarán automáticamente a las próximas direcciones disponibles. En la tabla se identifican los Canales de Intensidad resultantes. Se seleccionan las luces móviles mediante el número de aparato para el control.

Fixture Number	Label	Personality	Start Chan	DMX512 Start	Remote Dimmer	Swap Focus	Flip	Intens Chan
1		1 Cyberlight	1	1/1	n			18
2		1 Cyberlight	21	1/21	n			38
3		1 Cyberlight	41	1/41	n			58
4		1 Cyberlight	61	1/61	n			78

Select fixture number(s)

1 Select Fixture 2 3 Personality 4 Previous Page 5 Next Page 6 Delete Fixture 7 More Softkeys 8 Return

Conexión de aparatos de iluminación móviles:

- Paso 1: Pulse **[Setup] [1][5] [Enter]** para visualizar el menú Moving Light Functions (Funciones de luces móviles).
- Paso 2: Pulse **[2] [Enter]** Pra visualizar la pantalla Fixture Patch (Conexión de aparatos) de luces móviles.



Nota: Además puede acceder a la pantalla Fixture Patch (Conexión de aparatos) desde la pantalla Patch (Conexiones). Pulse **[S8 - Fixture Patch]** en la pantalla Patch para pasar a la pantalla Fixture Patch.

- Paso 3: Pulse **[S1 - Select Fixture] [#] [Enter]** para seleccionar el número de aparato que desea conectar. Puede conectar múltiples aparatos a la vez pulsando **[S1 - Select Fixture] [#] [Thru] [#] [Enter]**.
- Paso 4: Pulse **[#] [Enter]** para establecer el número de personalidad. Si no conoce el número de personalidad, pulse **[S8 - Return] [1] [Enter]** para visualizar la pantalla Personality Setup (Configuración de Personalidad). Pulse **[S8 - Return] [2] [Enter]** para volver a la pantalla Fixture Patch.



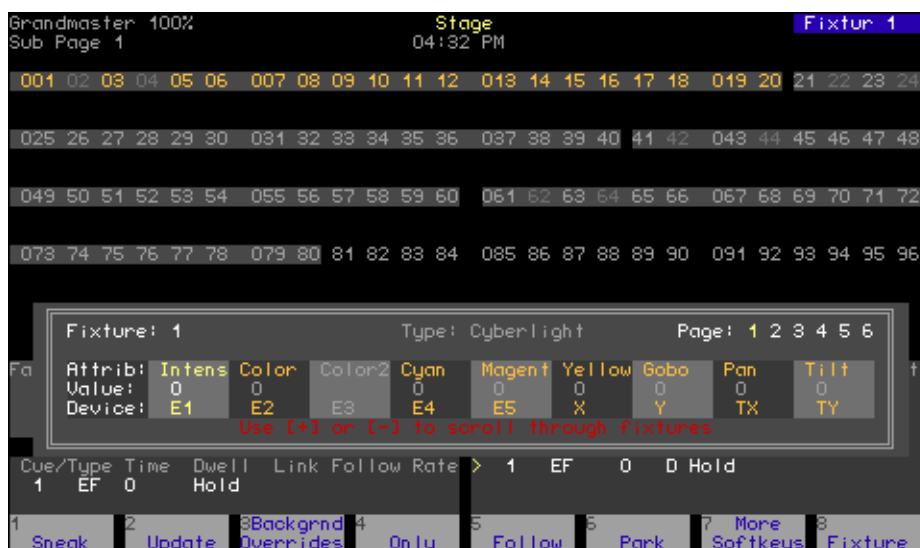
Nota: Si su aparato de iluminación no aparece en la lista, quizá ya haya una personalidad definida y disponible para descarga en http://www.etconnect.com/service/service_xprn_pers.asp. Puede definir un perfil por medio del programa Expression Personality Editor que recibió con la consola. Si no tiene el programa informático Expression Personality Editor, puede descargarlo de http://www.etconnect.com/service/service_offline_software.asp?10

- Paso 5: Pulse **[#] [Enter]** para establecer el canal inicial del primer (o único) aparato seleccionado. Este valor no se puede conectar a otro aparato.

- Paso 6: Especifique la dirección inicial DMX512 Start pulsando **[#] [Enter] [#] [Enter]**, donde el primero número tecleado es 1, 2 ó 3 para establecer el puerto de salida, y el segundo número es 1-512 para la dirección inicial DMX512 Start para el primer (o el último) aparato seleccionado.
- Paso 7: Si el aparato necesita un dimmer remoto, pulse **[#] [Enter]**, donde el número es la dirección DMX512 para este dimmer. Si no hay un dimmer remoto, pulse **[Enter]** para omitir esta columna.
- Paso 8: Pulse **[1] [Enter]** para cambiar los atributos pan e inclinación e inclinación en un aparato. Esto es muy útil cuando la posición colgada de un aparato hace que el movimiento pan luzca más como inclinación y viceversa. Si no desea cambiar los atributos pan e inclinación, pulse **[Enter]** para omitir este parámetro.
- Paso 9: El parámetro Flip (Invertir) invierte el movimiento pan o el movimiento de inclinación de un aparato. Pulse **[Enter]** para omitir, o **[1] [Enter]** para invertir el movimiento pan. Pulse **[Enter]** para omitir, o **[1] [Enter]** para invertir el movimiento de inclinación. El parámetro Flip (Invertir) es útil cuando la posición colgada de un aparato causa que la panoramización o inclinación de un aparato se mueva en dirección opuesta a la de otros aparatos, como cuando focos de espejo móviles se cuelgan cabeza contra cabeza.

Cuadro de aparatos

Al seleccionar un aparato, aparece una ventana especial llamada Cuadro de aparatos al pie de la pantalla Command (Órdenes). Todos los canales que pertenezcan a un aparato particular y estén asignados a un control de codificador aparecen en cinco páginas de codificador.



Acciones en el Cuadro de aparatos:

- Avanzar a través de los aparatos Pulse **[+]** o **[-]**
- Avanzar a través de los atributos Pulse **[←]** o **[→]**
- Avanzar a través de las páginas de atributos Pulse **[↑]** o **[↓]**

Selección de focos móviles (ML)

Para controlar una luz móvil, es preciso seleccionarla. La selección de una luz móvil se realiza por medio del número de aparato que se establece en la conexión. Además puede usar las teclas **[And]**, **[Thru]** y **[Except]** para seleccionar gamas de aparatos.

Selección de aparatos:

- Pulse **[S8 - Fixture] [#]**.
- Para seleccionar una gama de aparatos pulse **[S8 - Fixture] [#] [Thru] [#] [And] [#]**. Al seleccionar una gama de aparatos, en el Cuadro de aparatos únicamente aparece el último foco en la gama.

Selección de un atributo para el foco

Su consola tiene capacidad para un máximo de 64 atributos de aparato. Estos atributos están numerados del 1 al 64. No obstante que puede cambiar directamente los niveles de atributos por medio de los encoders o codificadores, puede seleccionar un atributo particular mediante la selección de su número.

Al seleccionar un atributo por su número, dicho atributo aparece resaltado en el Cuadro de aparatos. Los pasos a seguir para seleccionar un atributo para el foco se indican a continuación.

Visualización de los números de atributo:

- Paso 1: Pulse **[Setup] [1][5] [Enter]** para visualizar el menú Moving Light Functions (Funciones de luces móviles).
- Paso 2: Pulse **[3] [Enter]** para visualizar la pantalla Attribute Setup (Configuración de atributos). Todos los atributos tienen un número asociado con ellos.

Selección de un atributo para el foco:

- Paso 1: Pulse **[S8 - Fixture] [#] [Only] [S6 - Attribute] [x]**, donde [x] es el número de atributo que desea seleccionar.
- Paso 2: Use el codificador relacionado para establecer un nivel, o pulse **[At] [x]**, donde [x] es el nivel que usted desea establecer para dicho atributo.

Selección de atributos por categoría

Cada atributo se asigna por defecto a una de cinco categorías: Posición, Haz de luz, Imagen, Color o Ninguno. A menudo, quizá desee ajustar o grabar todos los atributos en una categoría.

Seleccione todos los atributos en una categoría de atributos:

- Paso 1: Pulse **[S8 - Fixture] [#] [Only] [S1 - Position]** para seleccionar los atributos de posición. Puede sustituir **[S2 - Image]**, **[S3 - Color]**, **[S4 - Beam]** o **[S5 - None]** para **[S1 - Position]** a fin de seleccionar otras categorías de atributos.
- Paso 2: Use el codificador relacionado para establecer un nivel, o pulse **[At] [x]**, donde [x] es el nivel que usted desea establecer para dicho atributo.

Establecimiento de niveles de atributos

Después de hacer las selecciones de aparatos ML y sus atributos, ajuste los niveles de atributos por medio de uno de los procedimientos siguientes. Dado que los atributos están asociados con los canales en la pantalla Fixture Patch (Conexión de aparatos), puede establecer los niveles de atributos utilizando los procedimientos que se definen en [Establezca niveles de canales, página 8](#). Pero hay maneras disponibles más fáciles para los aparatos ML que utilizan el Cuadro de aparatos y los grupos de referencia llamados Puntos focales.

Determine qué aparato controla qué atributo mediante la selección de un aparato, y después observe el Cuadro de aparatos. Aparecen resaltados los atributos del foco y los aditamentos asociados de ajuste de niveles. Los aditamentos aparecen en la tercera fila de la tabla, donde E1–E5 son codificadores, X e Y son las dos ruedas, y TX y TY son los dos ejes del aparato apuntador. Estas asignaciones de codificador se refieren al hardware Expression 3 e Insight 3. En una consola Express, use las teclas de navegación para desplazarse por los atributos y las páginas. Al seleccionar panoramización o inclinación, se puede utilizar la almohadilla de control para controlar el movimiento.

Ajuste directo de la intensidad:

- Paso 1: Seleccione los aparatos por medio del procedimiento descrito en [Selección de focos móviles \(ML\), página 20](#).
- Paso 2: Pulse **[At] [x]**, donde [x] es el nivel de intensidad. Además puede utilizar las teclas **[Full]** y **[Level]**.

Uso de los Puntos Focales (véase a continuación):

- Paso 1: Seleccione los aparatos por medio del procedimiento descrito en [Selección de focos móviles \(ML\), página 20](#).
- Paso 2: Seleccione un atributo o categoría de atributos por medio de los procedimientos [Selección de un atributo para el foco, página 20](#) o [Selección de atributos por categoría, página 20](#).
- Paso 3: Pulse **[At] [Focus Point] [#] [Enter]**.

Uso de los parámetros de codificador:

- Paso 1: Seleccione los aparatos por medio del procedimiento descrito en [Selección de focos móviles \(ML\), página 20](#).
- Paso 2: Seleccione un atributo o categoría de atributos por medio de los procedimientos [Selección de un atributo para el foco, página 20](#) o [Selección de atributos por categoría, página 20](#).
- Paso 3: Use las teclas de flecha y la almohadilla de control para establecer los niveles de atributos.

Puntos focales

Los puntos focales son grupos especiales que se utilizan por referencia. A menudo se los utiliza para establecer los niveles de los focos móviles (ML). Los niveles relacionados con un punto focal se actualizan automáticamente cada vez que cambian los niveles correspondientes a dicho punto focal.

Grabación de un punto focal:

- Paso 1: Pulse **[Stage]** para acceder a la pantalla Stage (Escenario).
- Paso 2: Seleccione los canales por medio del procedimiento [Seleccionar canales, página 8](#).
- Paso 3: Ajuste los niveles para esos canales por medio del procedimiento [Establezca niveles de canales, página 8](#).
- Paso 4: Pulse **[Record] [Focus Point] [#] [Enter]**.

