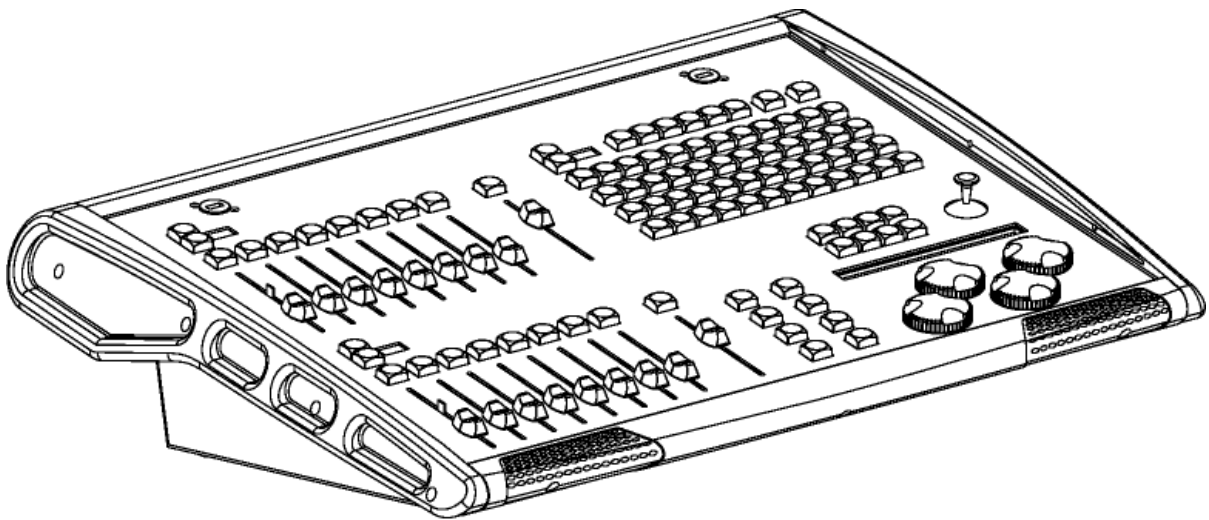




show designer **3**



Revisión de software 1.12

GENERALIDADES.....	1
CONEXIONES DEL PANEL POSTERIOR.....	1
PANEL SUPERIOR.....	2
FUNCIONES DE INSTALACIÓN Y MENÚ.....	4
ELECCIÓN DE EQUIPOS.....	4
EQUIPOS DE CORRECCIÓN.....	5
CORRECCIÓN DE REGULADORES DE INTENSIDAD DE LUZ CONVENCIONALES.....	5
COPIAR EQUIPO.....	6
CARGAR PERFIL DE EQUIPO DESDE TARJETA CF.....	7
CARGAR PERFIL DE EQUIPO DESDE PUERTO COM.....	7
QUITAR PERFIL DE EQUIPO.....	7
SELECCIONAR MODO DE CONTROL DE BALANCE FLEXIBLE.....	7
SELECCIONAR MODOS DE REPRODUCCIÓN.....	8
SELECCIONAR UNA ESCENA PRINCIPAL.....	8
INVERSIÓN DE GIRO E INCLINACIÓN.....	8
MODIFICACIÓN DE EQUIPO.....	8
EQUIPO MÚLTIPLE.....	10
VER TAMAÑO DE LA MEMORIA.....	11
GUARDAR ARCHIVO DE MEMORIA EN TARJETA CF.....	11
GUARDAR ARCHIVO DE MEMORIA PARA PUERTO COM.....	11
CARGAR ARCHIVO DE MEMORIA DESDE CF.....	12
CARGAR ARCHIVO DE MEMORIA DESDE PUERTO COM.....	12
CONFIGURAR CANAL MIDI.....	12
ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE.....	12
BLOQUEAR/DESBLOQUEAR MEMORIA (oculto).....	12
BORRAR TODA LA MEMORIA (oculto).....	13
CONTROL DE EQUIPOS DE LUCES EN MOVIMIENTO.....	14
INTERRUPTORES DEL 1 AL 48 e INTERRUPTORES DE FUNCIONES.....	14
INTERRUPTOR DE EQUIPO.....	14
GRUPO DE EQUIPOS.....	14
UTILIZACIÓN DE PERILLAS DE DATOS PARA CONTROLAR LOS CANALES DE LOS EQUIPOS.....	15
UTILIZACIÓN DE CONTROLES DE BALANCE FLEXIBLES PARA CONTROLAR CANALES DE EQUIPOS.....	15
PALANCA DE MANDO.....	16
INTERRUPTOR FINO.....	16
CONTROL DE REGULADORES DE INTENSIDAD DE LUZ CONVENCIONALES.....	17
CONTROL DE REGULADORES DE INTENSIDAD DE LUZ MEDIANTE UN TECLADO.....	17
CREACIÓN DE REPRODUCCIÓN DE INTENSIDAD DE LUZ (Corrección de Intensidad de Luz Proporcional).....	18
TRABAJAR CON MEMORIAS.....	19
INTERRUPTOR DE GRABACIÓN.....	19
INTERRUPTOR PARA MODO SOLO.....	19
BORRAR TODAS LAS FUNCIONES DE CANAL.....	19
ESCENAS.....	19
RECUPERACIÓN DE ESCENAS.....	20
RECUPERACIÓN DE ESCENAS (modo solo).....	20
RECUPERACIÓN DE ESCENAS (modo vista previa).....	20
RECUPERACIÓN DE ESCENAS CON REGULADORES MAESTROS DE REPRODUCCIÓN.....	21
APAGAR ESCENA.....	21
BORRAR ESCENA.....	21
PREDETERMINACIONES.....	21
PREDETERMINACIONES PROGRAMADAS DE FÁBRICA.....	22
CREACIÓN Y GRABACIÓN DE PREDETERMINACIONES.....	22
RECUPERACIÓN DE PREDETERMINACIONES.....	23
RECUPERACIÓN DE PREDETERMINACIONES CON REGULADORES MASTER DE REPRODUCCIÓN.....	23
BORRAR PREDETERMINACIÓN.....	23

EDICIÓN DE PREDETERMINACIONES	24
COMBINACIÓN DE PREDETERMINACIONES	24
CADENAS	24
GRABACIÓN DE CADENAS	24
CADENA DE FORMAS.....	25
CADENA DE DESTELLOS SIMPLES	26
CADENA DE DESTELLOS COMPLEJOS	27
CADENA DE CANALES COMPLEJOS	27
CADENA DE COLORES	29
CADENA GOBO.....	29
EDICIÓN DE CADENAS YA GUARDADAS	29
BORRAR CADENA	29
RECUPERACIÓN DE CADENAS	30
RECUPERACIÓN DE CADENAS CON REGULADORES MASTER DE REPRODUCCIÓN	30
ESPECTÁCULOS	30
GRABACIÓN DE ESPECTÁCULOS	30
BORRAR ESPECTÁCULO	32
EDICIÓN DE ESPECTÁCULOS EXISTENTES	32
REPRODUCCIÓN DE ESPECTÁCULOS	33
CONTROLES PARA FUNCIONES EN VIVO	34
VISTA PREVIA.....	34
INTERRUPTOR “BACK”	34
INTERRUPTOR “STOP”.....	34
INTERRUPTOR “GO”	34
INTERRUPTOR “FINE”	34
INTERRUPTOR DE AUDIO	35
INTERRUPTOR DE COMPÁS.....	35
INTERRUPTOR “BLACKOUT”	35
CONTROL DE BALANCE MAESTRO PRINCIPAL.....	35
CONTROL DE BALANCE MAESTRO FLEXIBLE	36
REGULADORES MAESTROS DE REPRODUCCIÓN.....	37
ASIGNACIÓN DE UNA MEMORIA A UNA REPRODUCCIÓN	37
UTILIZACIÓN DE LAS REPRODUCCIONES	37
Modo LTP X/Y	38
Modo HTP para Reguladores de Intensidad de Luz.....	38
MIDI.....	40
UTILIZACIÓN DE LA UNIDAD DE MEMORIA INSTANTÁNEA COMPACTA	41
COPIA DE SEGURIDAD DE LA MEMORIA	41
RESTAURACIÓN DE LA MEMORIA.....	42
ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE.....	42
INSTALAR PERFILES DE EQUIPOS	42
UTILIZACIÓN DEL PUERTO DE LA COMPUTADORA (RS-232)	43
CONFIGURACIÓN DE SU COMPUTADORA	43
COPIA DE SEGURIDAD DE LA MEMORIA USANDO EL PUERTO DE LA COMPUTADORA	43
RESTAURACIÓN DE LA MEMORIA USANDO EL PUERTO DE LA COMPUTADORA	43
ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE	44
CARGAR PERFIL DE EQUIPO	44
BIBLIOTECA DE EQUIPOS	45

GENERALIDADES

El Show Designer 3 (SD3) es un controlador de iluminación basado en los exitosos Show Designer 1 (SD1) y Show Designer 2 (SD2), que son tan sencillos de utilizar. El Show Designer 3 amplía las características ya existentes de estos controladores y agrega varias más. El método de este controlador es simplificar el proceso de programación tanto como sea posible al tiempo que ofrece un alto nivel de control a un bajo costo. Si ya está familiarizado con el SD1 y el SD2, entonces descubrirá que el SD3 es un simple paso adelante.

Es posible controlar hasta 1536 canales DMX de iluminación mediante la utilización de tres salidas DMX 512. Se pueden controlar 48 equipos (*fixtures*) de luces en movimiento de hasta 32 canales cada uno, como así también 128 reguladores de intensidad de luz convencionales. Se incluye en el menú de instalación el soporte de los equipos de iluminación Elation y American DJ, así como otras marcas reconocidas. Los perfiles de equipos de iluminación adicionales pueden descargarse del sitio Web de Elation.

El sistema de funcionamiento de Show Designer 3 utiliza memoria instantánea (*flash memory*) a fin de que se pueda actualizar el software mediante una computadora conectada al puerto RS-232 o con la unidad de memoria instantánea. Las actualizaciones de software están disponibles en el sitio Web de Elation, www.elationlighting.com.

CONEXIONES DEL PANEL POSTERIOR

El panel posterior del Show Designer 3 contiene lo siguiente:

- **AC input (Entrada de corriente alterna)** que usa un cable AC estándar de 3 patas. Se dispone de un interruptor para seleccionar 115-230V. El interruptor también se encuentra ubicado cerca de la entrada AC.
- **Tres salidas DMX 512**, cada una con un conector XLR de 3 clavijas y uno de 5 clavijas.
- **Entrada de Interfase Digital para Instrumentos Musicales (MIDI in)** – se utiliza para recuperar escenas en una instalación automatizada.
- **Conector RS-232 de 9 clavijas** – se utiliza para la conexión a una PC para actualizar el software, hacer copias de seguridad de la memoria o descargar perfiles de equipos.
- **Conector de teclado** – se utiliza para adjuntar un teclado de PC para el ingreso de datos. Éste utiliza un teclado tipo PS2.
- **Entrada de audio** - se utiliza para sincronizar cadenas con una fuente de audio externa. Ésta es una entrada de línea para la conexión a la salida de línea de una consola mezcladora. No conecte las señales de parlantes a esta entrada.

- **Compact Flash Drive (*Unidad de memoria instantánea*)** – Esta unidad permite realizar una copia de seguridad de la memoria, instalar perfiles de equipos de iluminación o actualizar el software con una tarjeta CF (Tarjeta Flash Compacta).

PANEL SUPERIOR

El panel superior del SD3 se encuentra dividido en cuatro secciones. La sección superior izquierda contiene controles de balance flexibles con los botones *flash* (con luz intermitente) y de selección de página. La sección superior derecha contiene los 48 interruptores multiuso con sus respectivos números e inmediatamente arriba de éstos se encuentran los selectores de función. La sección superior izquierda contiene los reguladores maestros de reproducción con los botones *flash* y los botones de selección de página. En la sección inferior derecha se encuentra el visor con los botones del cursor, la palanca de mando, la perilla de datos y los interruptores para el control del funcionamiento.

A continuación presentamos un breve resumen de las características del panel superior del Show Designer 3:

- **La sección de programación e interruptores de memoria** contiene 48 interruptores multiuso para asignar y recuperar memorias mediante la utilización de los selectores de función que se encuentran justo arriba de éstos.
- **La sección de los controles del visor** contiene los 8 botones de control del menú que se encuentran arriba de un visor de 80 caracteres utilizado para ingresar datos y para la mayoría de las funciones de programación.
- **La palanca de mando** para controlar el giro y la inclinación de los equipos de luces en movimiento.
- **4 perillas codificadoras rotatorias** para el ingreso de datos y el control de canales de los equipos de luces en movimiento.
- **La sección de control de funciones en vivo** que contiene 8 interruptores para diversas funciones de reproducción.
- **La sección de controles de balance flexibles** contiene ocho controles de balance de 100 mm para controlar los canales de los equipos de luces en movimiento, los reguladores de intensidad de luz convencionales o para utilizar como reproducciones adicionales.
- **Los reguladores maestros de reproducción** contienen 8 controles de balance de 100 mm a los que se asigna la reproducción de cualquiera de las memorias.
- **El control de balance maestro principal** se utiliza para controlar los reguladores de intensidad de luz convencionales y los canales para graduar la intensidad de la luz.
- **El control de balance maestro flexible** controla los reguladores de intensidad de luz convencionales.

FUNCIONES DE INSTALACIÓN Y MENÚ

El interruptor del menú, que se encuentra justo arriba del visor, se utiliza para acceder a los menús que le permiten configurar el Show Designer 3 para instalar la iluminación a su gusto. Al presionar el interruptor del menú, se verá el mensaje “Select a menu item then press enter” (Seleccione un elemento del menú y luego presione “enter” [ingresar]) en la línea superior del visor. Usted podrá optar entre los elementos del menú que se encuentran en la línea inferior del visor. Usted puede moverse a través de las opciones utilizando los interruptores + y – o la primera perilla de datos. Presione “enter” (ingresar) para seleccionar el elemento del menú deseado. Las perillas de datos también tienen un interruptor incorporado que duplica el interruptor “enter” (ingresar) al sostener presionada la perilla.

Luego de seleccionar un elemento del menú, los interruptores del cursor le permitirán seleccionar un campo en el visor para editar, y los interruptores + y – le permitirán cambiar el valor de dicho campo. Un cursor inferior mostrará el campo seleccionado. También se puede usar una de las cuatro perillas de datos que se encuentran debajo de cada campo para realizar cambios. (No es necesario que seleccione un campo utilizando los interruptores de cursor). Se debe presionar el interruptor “enter” (ingresar) luego de realizar cualquier cambio a un elemento del menú para que éste sea permanente. Esto le permite ver todas las opciones posibles primero. Si un menú necesita más de una página para visualizar todas las opciones de programación, utilice el cursor derecho para continuar y pasar por el último campo a la derecha del visor y entonces se verá una página nueva.

NOTA: Varias de las opciones del menú están ocultas con el fin de evitar cambios accidentales o no autorizados en la memoria. La función “memory lock/unlock” (bloqueo/desbloqueo de memoria) está oculta, así como también la función “erase all memory” (borrar toda la memoria). Estas funciones sólo se pueden seleccionar al presionar y sostener el interruptor “add” (agregar) mientras se mueve a través de los últimos elementos de la lista del menú. Ésta conforma una función de seguridad para beneficio de los instaladores que deseen proteger la memoria de alteraciones no deseadas.

Los diversos elementos del menú se explican en los siguientes párrafos en el orden en que aparecen.

ELECCIÓN DE EQUIPOS

Esto le permite seleccionar de una lista de equipos de iluminación que se encuentra en la biblioteca de equipos. Primero utilice el interruptor + o –, o la perilla de datos N° 1, para seleccionar el número de equipo (del 1 al 48), luego seleccione el tipo de equipo con la perilla de datos N° 2 o mueva el cursor hacia el tipo de equipo y use el interruptor + o -. Se debe presionar “enter” (ingresar) para registrar esta elección. Presione “erase” (borrar) para seleccionar “No Fixture” (Sin Equipo) o como un atajo para volver al comienzo de la lista. Al seleccionar el tipo de equipo, aparecerá una advertencia indicando que algunas direcciones del encendido DMX podrán ser cambiadas si se activa la función auto patch (auto corregir). Presione “yes” (sí) para confirmar o “no” para salir. Luego de presionar “yes” (sí), aparecerá el mensaje “DONE” (COMPLETADO) por 1 segundo. Si se activó la función auto corregir, las direcciones de encendido de cualquier equipo que se encuentre arriba del equipo seleccionado se ajustarán para adaptarse el nuevo equipo.

El Show Designer 3 tiene una lista de equipos incorporada de entre los cuáles elegir. También puede cargar “fixture profiles” (perfiles de equipos) que contienen información más detallada acerca de un equipo de iluminación en particular que no esté presente en la lista incorporada. Los perfiles de equipos son pequeños archivos que pueden ser descargados de elationlighting.com. Se pueden cargar en el Show Designer 3 por medio de una unidad de memoria instantánea compacta o del puerto RS-232. Diríjase a las secciones de carga de perfiles de equipos para más información.

Al seleccionar equipos de la lista, todo equipo que utilice un perfil estará seguido de la palabra “profile” (perfil) en el visor. Es posible tener el mismo equipo disponible como un perfil y también de la lista interna. Para una mayor flexibilidad y poder de programación, utilice perfiles siempre que sea posible.

EQUIPOS DE CORRECCIÓN

Este menú le permite encender y apagar la función de auto corrección, cambiar la salida DMX y también le permite configurar la dirección de inicio DMX para cada equipo de luces en movimiento. Esta función debe estar apagada para cambiar la dirección de inicio o el número de salida. Para encender o apagar la auto corrección, posicione el cursor debajo de las palabras “ON” (encendido) u “OFF” (apagado) debajo de “Autopatch” (Autocorregir), luego use el interruptor + o –, o la perilla de datos N° 4, para modificar. Se debe presionar “enter” (ingresar) para que el cambio tenga efecto. Si usted presiona la función auto corregir, aparecerá una advertencia indicando que algunas direcciones de inicio DMX pueden ser modificadas. Presione “yes” (sí) para proceder o “no” para salir. La función auto corrección asignará una dirección para cada equipo de luces en movimiento en orden ascendente y cada dirección DMX estará inmediatamente seguida del último canal del equipo previo. El primer equipo será designado al puerto de salida DMX 1 en la dirección 1. Luego de haber usado 512 canales, el puerto de salida DMX 2 y luego el puerto 3 se usarán para cualquier equipo restante.

Con la perilla de datos N° 1, se puede seleccionar desde el equipo 1 hasta el 48 y ver la dirección de inicio y el puerto asignado a cada equipo. Se puede mover el cursor debajo de cualquiera de los tres dígitos del número de canal o usar la perilla de datos N° 3 para seleccionar una nueva dirección de inicio en tanto y en cuanto la función auto corrección esté desactivada. Se debe presionar “enter” (ingresar) para registrar cualquier cambio. El mensaje “DONE” (COMPLETADO) aparecerá por 1 segundo para confirmar.

NOTA: Si la función de autocorrección está activada y se descubre que algún regulador de intensidad de luz convencional tiene su dirección DMX superpuesta con la de algún equipo de luces en movimiento, las direcciones DMX del regulador de intensidad de luz convencional se trasladarán y ubicarán justo arriba del último equipo de luces en movimiento. Si los reguladores de intensidad de luz se corrigen en una dirección que ya es más elevada que cualquier otro equipo de luces en movimiento, éstos no se modificarán.

CORRECCIÓN DE REGULADORES DE INTENSIDAD DE LUZ CONVENCIONALES

El Show Designer 3 es compatible con hasta 128 reguladores de intensidad de luz convencionales; éstos pueden ser módulos reguladores de la intensidad de luz conectados a reflectores parabólicos, luces fijas o incluso máquinas de humo. Una vez corregidos, los reguladores de intensidad de luz convencionales se controlan mediante los controles de balance flexibles o ingresando valores con un teclado externo.

Sírvase leer el capítulo sobre reguladores de intensidad de luz convencionales para más información relativa a la programación.

Se puede asignar cada regulador de intensidad de luz a uno de los ocho controles de balance en una de las dieciséis páginas de los controles de balance flexibles. Cada regulador de intensidad de luz puede también controlar hasta ocho canales DMX consecutivos, lo que permite asignar un grupo de canales DMX a un solo control de balance. Todos esos canales DMX se bloquearán al mismo nivel que el regulador de intensidad de luz configurado por el control de balance. Esto resulta útil cuando se trata a las luces fijas o a secciones completas de reguladores de intensidad de luz en escenarios como una sola unidad. Además de seleccionar el canal DMX y el número de los reguladores de intensidad de luz, también puede optar por poner el regulador de intensidad de luz en modo manual para que sólo se pueda controlarse mediante el control de balance o botón *flash* correspondiente (esto es bueno para las máquinas de humo). También puede seleccionar el botón *flash* para que funcione como luz indicadora momentánea o para bloquear o desbloquear y puede ingresar un nombre para el regulador de intensidad de luz. Estos últimos tres puntos se realizan mediante la utilización de la segunda página del menú de corrección del regulador de intensidad de luz. Mueva el cursor inferior en el visor hacia la derecha para ir a la segunda página.

En la primera página del menú, mediante la perilla de datos N° 1, seleccione el número de los controles de balance y la página del regulador de intensidad de luz. También puede presionar el botón *flash* sobre el control de balance flexible siempre y cuando los controles de balance flexibles estén configurados para reguladores de intensidad de luz convencionales. Si no se corrige el regulador de intensidad de luz, todos los demás campos quedarán en blanco. Utilice la perilla de datos N° 2 para seleccionar la salida DMX y la perilla de datos N° 3 para seleccionar el canal DMX para el regulador de intensidad de luz. En cuanto mueva una de estas perillas la próxima dirección DMX disponible aparecerá en el campo. Luego puede seleccionar una dirección diferente si se necesita. Utilice la perilla de datos N° 4 para seleccionar el número de las direcciones DMX consecutivas para que sean controladas por este regulador de intensidad de luz. En la mayoría de los casos este número será 1. Use el interruptor de flecha derecho para mover el cursor inferior todo el trayecto hasta el lado derecho del visor y luego continúe con la segunda página del menú. En la segunda página del menú, utilice la perilla de datos N° 1 para seleccionar el modo de funcionamiento para este regulador de intensidad de luz. La función “Memory” (memoria) permite incluir el regulador de intensidad de luz en cualquier memoria y que sea controlado por ésta; la función “Manual” excluirá al regulador de intensidad de luz de las funciones de la memoria y sólo permitirá que sea controlado mediante el control de balance o interruptor *flash* correspondiente. Utilice la perilla de datos N° 2 para seleccionar cómo funcionará el botón *flash*, ya sea como luz indicadora momentánea o bloqueo y desbloqueo. También puede ingresar un nombre para este regulador de intensidad de luz moviendo el cursor debajo del campo “name” (nombre) y utilizando las perillas de datos 3 y 4 para ingresar caracteres o puede utilizar el teclado externo. Una vez que se hayan ingresado todos los campos, debe presionar “enter” (ingresar) para guardar.

COPIAR EQUIPO

Esta función se utiliza para copiar el tipo de equipo y los atributos de un número de equipo de luces en movimiento a otro. Esta configuración le ahorra tiempo permitiéndole copiar la opción del equipo en lugar de buscar cada equipo en la lista. Utilice esta función toda vez que modifique o cree su propio equipo y quiera duplicarlo. Utilice los interruptores + y – o las perillas de datos N° 1 y N° 2 para

seleccionar el número de equipo desde o al cual copiar. Se debe presionar “enter” (ingresar) para completar el proceso de copiado. Si se activa la función auto corrección, usted recibirá la advertencia de que algunas direcciones pueden modificarse. Presione “yes” (sí) para continuar o “no” para salir. Si un equipo ya ha sido configurado en la ubicación “copy to” (copiar a), se le preguntará si desea copiar sobre el equipo ya existente, presione “yes” (sí) para copiar sobre éste o “no” para salir.

CARGAR PERFIL DE EQUIPO DESDE TARJETA CF

Este menú le permite cargar perfiles de equipos en el Show Designer 3 desde una unidad de memoria instantánea. Los perfiles de equipos son pequeños archivos disponibles en elationlighting.com, que contienen información detallada acerca de un equipo de iluminación tal como el nombre y función de cada uno de los canales, así como también el nombre y los valores DMX de los pasos de un canal. Una vez cargado, se puede seleccionar un perfil de una lista de equipos al elegir los equipos. Los perfiles de equipos resultan muy útiles al usar las perillas de datos para programar canales de luces en movimiento. El visor podrá mostrar la función y configuración actual para un canal. Las perillas podrán seleccionar los pasos preprogramados dentro de un canal, tal como los colores en una perilla de colores. También se puede acceder a estos pasos de canales usando las predeterminaciones que se explican en más detalle más adelante en esta sección.

Cuando se selecciona este elemento del menú, el mensaje “Select fixture file, then press enter” (Seleccione archivo de equipo, luego presione enter) aparecerá en la línea superior del visor. La línea inferior del visor mostrará el primer perfil de equipo encontrado en la Tarjeta CF, utilice el interruptor + o – o la perilla de datos N° 1 para seleccionar un perfil (si existe más de un perfil en el disco), luego presione “enter” (ingresar). El perfil se cargará en la memoria y luego puede ser seleccionado usando el menú “choose fixtures” (elegir equipos). Se pueden cargar hasta 256 perfiles de equipo en la memoria.

CARGAR PERFIL DE EQUIPO DESDE PUERTO COM

Esto le permite cargar perfiles de equipos en el Show Designer 3 desde una PC, usando el puerto COM. Cuando se selecciona este elemento del menú, aparecerá el mensaje “Ready to receive fixture profile” (Listo para recibir archivo de equipo). Usted deberá enviar el archivo de equipo desde su PC hacia el Show Designer con el programa “SD Backup”, el cual se encuentra disponible en elationlighting.com. El perfil se cargará en la memoria y puede ser seleccionado usando el menú “choose fixtures”. Para más información sobre este tema, lea la sección que aparece más adelante en este manual acerca de cómo usar el puerto de computadora.

QUITAR PERFIL DE EQUIPO

Este menú le permite quitar perfiles individuales de la memoria a fin de liberar espacio en ésta. Al ingresar a este menú, el mensaje “Select profile to remove, press enter” (Seleccione el perfil a quitar, presione enter) aparecerá en la línea superior del visor. El primer perfil encontrado en la memoria aparecerá en la línea inferior; use el interruptor + o – o la perilla de datos N° 1 para seleccionar desde la lista de perfiles. Presione “enter” (ingresar) para quitar el perfil.

SELECCIONAR MODO DE CONTROL DE BALANCE FLEXIBLE

La sección de controles de balance flexibles puede funcionar de tres maneras diferentes: para controlar los canales de las luces en movimiento, para controlar los reguladores de intensidad de luz convencionales o como reguladores master de reproducción adicionales. Seleccione el modo de

funcionamiento deseado y presione “enter” (ingresar). No se perderá ninguna información de programación al ir hacia atrás y adelante cambiando de modo.

SELECCIONAR MODOS DE REPRODUCCIÓN

Desde este menú puede configurar los controles de balance de reproducción para que funcionen en modo LTP o HTP. También se pueden configurar los botones *flash* de reproducción para que funcionen como “momentary flash” (indicador de luz momentáneo), “latching on/off” (bloqueo/desbloqueo) o “go” (ir). La sección de controles de balance flexibles se puede configurar de manera diferente a la sección de reproducción regular. Consulte el capítulo sobre controles de balance de reproducción para una explicación completa de cada modo de reproducción. Use las perillas de datos para realizar cada selección y presione “enter” (ingresar) para guardar.

NOTA: El modo “go” (ir) no se encuentra disponible para el botón *flash* cuando el control de balance está configurado en modo LTP.

SELECCIONAR UNA ESCENA PRINCIPAL

Esto permite seleccionar una escena principal que se recuperará automáticamente siempre que se utilice la función “clear all” (borrar todo) presionando el interruptor “black” (negro) durante dos segundos. Esto se puede utilizar para acceder a una configuración de iluminación predeterminada, como por ejemplo todos los haces de luz centrados o máxima intensidad en blanco al crear una escena nueva. Utilice los interruptores del menú o las perillas de datos 1 y 2 para seleccionar la página deseada y el número de escena, luego presione “enter” (ingresar). Debe, por supuesto, primero crear la escena y guardarla antes de hacer esto. Puede usar cualquier escena guardada como escena principal.

INVERSIÓN DE GIRO E INCLINACIÓN

Este menú le permite invertir la salida de cualquiera de los canales de giro o inclinación para los equipos de luces en movimiento. Con este menú desplegado, use los interruptores + y – o la perilla de datos N° 1 para seleccionar el equipo y luego utilice las perillas de datos N° 2 o N° 3 para configurar los estados invertidos para el giro o inclinación. Luego, presione “enter” (ingresar) para guardar esta selección.

MODIFICACIÓN DE EQUIPO

Este menú le permite modificar algunas de las atribuciones de los canales de un equipo. También puede utilizar esta función para crear un nuevo equipo que no se encuentre en la biblioteca, por medio de la modificación de uno ya existente. Primero seleccione un equipo, tal como se describe arriba, en la sección “Elegir Equipo”. Al intentar crear un nuevo equipo, comience con “32 DMX Channels” (32 Canales DMX) que es la primera opción de la lista interna. Más tarde usted puede usar la función “Copy Fixture” (Copiar Equipo), tal como se describe en la próxima sección, para duplicar el nuevo equipo. No podrá ingresar nombres individuales para cada canal al crear un equipo nuevo. Los nombres de los canales aparecerán como “chan 1, 2, 3 etc.” (canal 1, 2, 3, etc.). También puede crear un perfil de equipo mediante la descarga del editor de perfiles de equipos del sitio Web de Elation. Se puede encontrar en la sección de descargas con el nombre “SD2 Library Creator” (Creador de Biblioteca de SD2).

Con este menú se pueden modificar diez atributos de equipos. Los atributos son: nombre del equipo, número de canales, canal negro, valor negro, canal maestro principal, canal de giro, canal de giro fino,

canal de inclinación, canal de inclinación fina y modo desvanecedor. Utilice los interruptores de cursor para mover el cursor inferior hacia el número de equipo o use la perilla de datos N° 1 para seleccionar el equipo que desea modificar. Luego mueva el cursor hacia “attribute” (atributo), que se leerá de inmediato a la derecha, o use la perilla de datos N° 2 para seleccionar el atributo. Luego mueva el cursor hacia la línea “value” (valor) del visor o utilice la perilla de datos N° 3 para seleccionar el valor para el atributo que está modificando. Siempre se debe presionar “enter” (ingresar) para registrar los cambios que se hacen a cada atributo. El mensaje “DONE” (COMPLETADO) aparecerá en el visor cuando el cambio haya sido registrado. En los próximos párrafos se describen los atributos de los equipos:

NOMBRE – es el nombre del equipo que aparece cada vez que se selecciona un equipo de luces en movimiento. Quizás desee modificar este atributo en cada uno de sus equipos para mostrar el propósito o ubicación del equipo. Debe ubicar el cursor inferior en el carácter que desea editar o puede usar un teclado externo para ingresar el nombre del equipo.

CANALES – es el número total de canales para el equipo. Éste puede ser un número entre 1 y 32. Al cambiar el número de canales, recuerde que otros elementos, como las direcciones de los equipos y el número de equipos múltiples, pueden cambiar automáticamente cuando lo hace. Los atributos de equipos como canal negro, giro o inclinación también se desactivarán automáticamente si se selecciona un número menor al número de canales que han sido asignados a dichos atributos. Por ejemplo, si ya se ha asignado giro para el canal 8 y se reduce el número total de canales para el equipo a 4, el giro automáticamente quedará configurado en “ninguno”. Del mismo modo, si se aumenta el número de canales de 8 a 9 y previamente se han configurado 4 equipos múltiples usando los 32 canales, la configuración de equipo múltiple automáticamente volverá a 1.

CANAL NEGRO – es el canal que se verá afectado cuando se presione el interruptor “blackout” (supresión). Se puede elegir cualquier canal de equipo disponible así como también “ALL” (TODOS), lo que llevará a todos los canales al valor negro seleccionado. Normalmente, elegiría el canal de obturación o el canal regulador de intensidad de luz para esto.

VALOR NEGRO – es el valor DMX que será utilizado para la supresión en el/los canal(es) negro(s) seleccionado(s). Esto ajustará los equipos que usan la perilla gobo (panel de aislamiento acústico) para la supresión y que usan un valor que no sea 0, necesario para la supresión. Quizá también prefiera suprimir todos los canales a un valor que no sea 0, dado que algunos equipos utilizan esto como reinicio. Para algunos equipos un valor de 1 logra el mismo resultado que un valor 0.

CANAL GM (CANAL MAESTRO PRINCIPAL) – es el canal que utiliza el gran maestro para adaptar la salida del regulador de intensidad de luz. Esto sólo funcionará para un equipo que tiene un canal regulador de intensidad de luz de alcance completo. De no ser así, configúrelo en “none” (ninguno).

CANAL DE GIRO – es el canal que usa el equipo para giro. Éste también puede configurarse en “none” (ninguno) si el equipo no tiene esta función. Éste es también el canal grueso de giro o canal de giro de byte alto para aquellos equipos que usan dos canales para controlar el giro. Esto dirige la salida de la palanca de mando, así como también otras funciones de giro como ser cadenas de formas.

GIRO FINO – es para equipos que utilizan dos canales para controlar el giro. A esto a veces también se lo denomina canal “low byte” (byte bajo). Configure éste en “none” (ninguno) si el equipo sólo hace uso de un canal para el giro. La palanca de mando controlará este canal con el modo “fine” (fino) encendido.

CANAL DE INCLINACIÓN – es igual al que se describe arriba para el canal de giro excepto que controla la inclinación.

INCLINACIÓN FINA – es igual al que se describe arriba para el giro fino excepto que controla la inclinación.

MODO DESVANECEDOR – se utiliza para configurar el método de desvanecedor para cada canal del equipo. Utilice las perillas + y – o la perilla de datos N° 2 para seleccionar el canal deseado. Una vez seleccionado el canal, mueva el cursor hacia el valor o utilice la perilla de datos N° 3 para seleccionar el modo desvanecedor. Las opciones son “crossfade” (desvanecer), “snap before fade” (chasquear antes de desvanecer) y “snap after fade” (chasquear luego de desvanecer). Se debe presionar “enter” (ingresar) después de programar cada canal.

La función “Crossfade” (Desvanecer) hará que un canal se desvanezca suavemente de una escena a otra cuando éstas cambian.

El tiempo de desvanecimiento variará de escena a escena según la forma en que ésta haya sido programada. Utilice esta configuración para canales que controlan funciones como el giro e inclinación o la intensidad de la luz para lograr una transición suave entre escena y escena. Si usted utiliza esta configuración para gobo o para los canales de perillas de color, esto hará que las perillas pasen por todas las posiciones entre las posiciones de inicio y finalización de un desvanecimiento largo. Por lo general, ésta es la configuración predeterminada para los canales de giro, inclinación e intensidad de luz.

“Snap before fade” (chasquear antes de desvanecer) hará que el canal salte inmediatamente al siguiente nivel de escena en cuanto se recupere una nueva escena. Utilice esta configuración para los canales que controlan la velocidad del motor para que el giro y la inclinación se muevan a la velocidad correcta durante el desvanecimiento. Esta configuración también se puede usar para los canales de perilla que usted desee modificar al comienzo de desvanecimientos largos. Por lo general, ésta es la configuración predeterminada para los canales de velocidad y modo.

“Snap after fade” (Chasquear luego de desvanecer) hará que el canal salte inmediatamente al siguiente nivel de escena al final de un desvanecimiento. Utilice esta configuración para las perillas y efectos que usted desee que funcionen luego de que el desvanecimiento largo se haya completado. Por lo general, ésta es la configuración predeterminada para las perillas de color y efectos.

EQUIPO MÚLTIPLE

El Show Designer 3 es compatible con equipos de luces en movimiento que utilizan hasta 32 canales DMX. Puesto que existen numerosos equipos que utilizan menos de 32 canales, el Show Designer 3 le permitirá configurar un grupo de equipos del mismo tipo, bajo un único número de equipo. Por ejemplo, si usted ha seleccionado un escáner de 4 canales para el equipo N° 1, se puede configurar “multi” (múltiple) en 8. Cuando seleccione el equipo N° 1, usted podrá usar los 32 canales disponibles

para el equipo N° 1 para controlar estos 8 escáneres. Esta característica es útil para controlar grandes cantidades de equipos pequeños de 1, 2, 3, ó 4 canales y evitar así el derroche de números de equipos en muchos equipos pequeños.

Usted podrá controlar los canales de cada equipo por separado mediante los controles de balance flexibles o las perillas de datos. Al utilizar la palanca de mando, todos los equipos múltiples que se encuentran dentro de ese número de equipo responderán si poseen la característica de giro e inclinación. Para controlar los niveles de giro e inclinación individuales, usted tendrá que usar los controles de balance o las perillas.

Mueva el cursor hacia el número de equipo y utilice las perillas + y – o la perilla de datos N° 1 para seleccionar un equipo. Mueva el cursor hacia el número múltiple o use la perilla de datos N° 2 para aumentar o disminuir este valor. Sólo se pueden elegir números entre el 1 y el número máximo de equipos que entrarán en 32 canales. Si se trata de un equipo de 4 canales, el valor múltiple no puede ser mayor a 8. Presione “enter” (ingresar) para registrar el cambio. Si se activa la función auto corrección, usted recibirá la advertencia de que algunas direcciones pueden modificarse. Presione “yes” (sí) para continuar o “no” para salir.

VER TAMAÑO DE LA MEMORIA

Esto le permite ver cuánta memoria resta para escenas, espectáculos, etc. Se muestra como el porcentaje de memoria restante. El uso de la memoria varía según el tamaño y la complejidad de las escenas.

GUARDAR ARCHIVO DE MEMORIA EN TARJETA CF

Esto le permite hacer una copia de seguridad de la memoria en una tarjeta flash compacta (CF). El mensaje “Press enter to save file to CF” (Presione enter para guardar archivo en CF) aparecerá en la línea superior del visor. El nombre predeterminado del archivo aparecerá en la línea inferior. Usted puede usar la perilla de datos o un teclado externo para ingresar un nuevo nombre de archivo. Inserte una tarjeta CF formateada en la ranura que se encuentra en la parte posterior del SD3 y presione “enter” (ingresar). Al finalizar, aparecerá el mensaje “File has been saved to disk” (El archivo ha sido guardado en el disco). Se copia el contenido de la memoria completa, lo que incluye todas las configuraciones de menú, escenas, predeterminaciones, cadenas y espectáculos. El archivo es un archivo binario con la extensión .sdm y es compatible con Windows en tanto y en cuanto usted cumpla con las reglas de nombres de archivos para Windows. El nombre del archivo puede tener hasta 8 caracteres. No es necesario agregar la extensión al ingresar el nombre del archivo. Lea la sección acerca del uso de la unidad de CF al final de este manual para obtener más información.

GUARDAR ARCHIVO DE MEMORIA PARA PUERTO COM

Esto le permite hacer una copia de seguridad de la memoria del SD3 en una PC usando el puerto RS-232. Presione “enter” (ingresar) para comenzar la transmisión de los datos. Los contenidos de la memoria son codificados en formato de texto y pueden ser grabados por una PC conectada al puerto RS-232 mediante el software SD Backup. Lea la sección acerca del uso del puerto de la computadora al final de este manual para obtener más información sobre el modo de hacer una copia de seguridad de la memoria de esta manera.

CARGAR ARCHIVO DE MEMORIA DESDE CF

Esto le permite restaurar la memoria desde su tarjeta CF para copia de seguridad. Al presionar “enter” (ingresar), se verá el mensaje “Select memory file, then press enter” (Seleccione archivo de memoria y luego presione enter) en la línea superior del visor. El nombre del primer archivo de memoria del Show Designer 3 encontrado en la tarjeta aparecerá en la línea inferior del visor; use el interruptor + o – o la perilla de datos N° 1 para seleccionar el archivo deseado. Presione “enter” (ingresar) para cargar el archivo. **Advertencia: el archivo se escribirá sobre la memoria actual.** Lea la sección acerca del uso de la unidad de CF al final de este manual para obtener más información.

CARGAR ARCHIVO DE MEMORIA DESDE PUERTO COM

Esto le permite restaurar la memoria desde una copia de seguridad creada mediante el puerto RS-232 y una PC. Al presionar “enter” (ingresar), se configura el puerto RS-232 para la restauración de la memoria y aguarda a que el archivo sea enviado desde la PC. Lea la sección acerca del uso del puerto de computadora al final de este manual para obtener más detalles acerca de cómo hacer una copia de seguridad y restaurar la memoria de esta manera. La única manera de salir o abortar este menú es apagando el SD3.

CONFIGURAR CANAL MIDI

Esto le permite seleccionar el canal MIDI mediante el cual se recibirá el Show Designer 3. Seleccione canales entre 1-16 con los interruptores + o – o use la perilla de datos N° 1; luego presione “enter” (ingresar). Lea la sección acerca de MIDI para más información.

ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE

Esto le permite actualizar el software del Show Designer 3 mediante una unidad de memoria instantánea compacta o una computadora conectada al puerto RS-232. El mensaje “DOWNLOAD NEW SOFTWARE OR INSERT CARD” (DESCARGAR PROGRAMA NUEVO O INSERTAR TARJETA) aparecerá al presionar “enter” (ingresar). El SD3 esperará a detectar una tarjeta CF que contenga el archivo correcto o a que el tipo correcto de archivo sea enviado desde una PC. Aparecerá el mensaje “RECEIVING NEW PROGRAM” (RECIBIENDO PROGRAMA NUEVO) cuando se instale el archivo del programa nuevo. Una vez completada la transferencia, el sistema se apagará y volverá a encender. La única manera de salir o abortar este menú es apagando el equipo. También se puede recuperar este menú durante el encendido al presionar y sostener “menu” (menú) y “erase” (borrar) al mismo tiempo mientras se enciende el equipo.

BLOQUEAR/DESBLOQUEAR MEMORIA (oculto)

Éste es uno de los elementos ocultos del menú que sólo puede ser seleccionado mientras se mantiene presionado el interruptor “add” (agregar) al moverse por las opciones del menú. Esta función le permite bloquear la memoria a fin de impedir que otra persona modifique o borre cualquier información que haya sido guardada. El mensaje “MEMORY LOCKED, CAN’T RECORD” (MEMORIA BLOQUEADA, NO SE PUEDE GRABAR) aparecerá si la memoria está bloqueada y alguien presiona el interruptor para grabar. Todos los otros elementos del menú también se verán bloqueados a fin de proteger la memoria.

Para bloquear o desbloquear la memoria desde este menú, use los interruptores + y – o la perilla de datos N° 1 para seleccionar el estado deseado, luego presione “enter” (ingresar).

BORRAR TODA LA MEMORIA (oculto)

Éste es otro de los elementos ocultos del menú que sólo puede ser seleccionado mientras se mantiene presionado el interruptor “add” (agregar) al moverse por las opciones del menú. Este menú le permite borrar la memoria completa del Show Designer 3. Éste borra la información de escenas, predeterminaciones, cadenas y espectáculos, así como también los parámetros del sistema, tales como las asignaciones de los equipos. El mensaje “This will erase the entire memory. To erase, hold yes for 5 seconds” (Esto borrará la memoria completa. Para borrar, presione “yes” (sí) durante 5 segundos) aparecerá en el visor. Presione y sostenga “yes” (sí) hasta que el sistema se apague y vuelva a encender o presione “no” para salir.

CONTROL DE EQUIPOS DE LUCES EN MOVIMIENTO

El SD3 le permite controlar directamente los canales de equipos de luces en movimiento en todo momento. No existe ningún “edit mode” (modo de edición) como en algunos otros controladores de iluminación. En esencia, usted siempre se encuentra en modo de edición y puede guardar instantáneamente las configuraciones de escenario actuales como, por ejemplo, una escena. Ésta es una razón por la que los controladores Show Designer son tan rápidos y fáciles de programar.

INTERRUPTORES DEL 1 AL 48 e INTERRUPTORES DE FUNCIONES

El gran grupo de interruptores que se encuentra en la sección superior derecha del panel superior numerados del 1 al 48 tiene múltiples usos. La hilera de 6 interruptores que se encuentra justo arriba de éstos le permite seleccionar su función. Sólo se puede seleccionar una función por vez y el LED para la función en cuestión se encenderá al seleccionarla. Estos interruptores le permiten seleccionar equipos de luces en movimiento, como así también ejecutar diversas funciones de memoria, tales como guardar y recuperar escenas, que se explicará más adelante.

INTERRUPTOR DE EQUIPO

Este interruptor le permite seleccionar equipos de luces en movimiento para controlar sus canales. Con el LED del interruptor “fixture” (equipo) encendido, se utilizan los números de los interruptores del 1 al 48 para seleccionar un equipo. Al seleccionar un equipo, sus canales se pueden controlar de manera directa con los controles de balance flexibles, las perillas o la palanca de mando. Si no se selecciona un equipo, éste sólo se desconectará de los controles manuales; el equipo no se apaga ni se desactiva. No es necesario seleccionar un equipo para que las memorias puedan controlarlo durante las operaciones de reproducción.

Cuando se selecciona un equipo, su nombre aparece en el visor, seguido por los primeros 4 canales y los valores actuales de esos canales. Las cuatro perillas de datos pueden ser usadas para ajustar los niveles de cada canal. Al presionar el interruptor “fixture” (equipo) en cualquier momento, esta función activará el visor de la perilla de canal y las perillas de canales. Si se instala un perfil de equipo para este equipo, el visor mostrará los nombres de los canales así como también los valores de canal actuales, tal como los define el perfil del equipo. Utilice el interruptor de flecha derecho o izquierdo que se encuentra arriba del visor para ver el próximo grupo de cuatro canales en el equipo.

GRUPO DE EQUIPOS

El interruptor de grupo de equipos le permite seleccionar combinaciones de equipos con sólo presionar un interruptor. Para crear un grupo de equipos presione “record” (grabar), luego “fixture group” (grupo de equipos) ambos LED titilarán. Luego presione “fixture” (equipo) para seleccionar qué equipos serán incluidos en el grupo. Use los interruptores de números para encender o apagar los LED de equipos deseados. Luego presione el interruptor “fixture” (equipo) nuevamente para apagar el LED respectivo. Si desea darle un nombre al grupo, use los interruptores de cursor para ubicar el cursor inferior debajo del carácter del nombre y utilice la perilla de datos para seleccionar los caracteres, o use el teclado externo. Por último, seleccione el número de grupo presionando uno de los interruptores de números del 1 al 48. Si el LED de un interruptor de número ya se encuentra encendido, esto significa que ya existe un grupo grabado allí. Una vez que haya terminado de grabar, presione “record” (grabar) para salir.

Los grupos de equipos se seleccionan al presionar “fixture group” (grupo de equipos) y luego seleccionar el grupo deseado entre 1 y 48. Puede seleccionar un único grupo o cualquier combinación de grupos. Una vez que se haya seleccionado un grupo, presione el interruptor “fixture” (equipo) para volver al visor de los valores de canal.

Para editar un grupo de equipos que ya se ha grabado, primero seleccione el grupo y luego presione “record” (grabar) y proceda tal como se describe en los párrafos anteriores. Haga cualquier modificación que desee al grupo y luego vuelva a grabar.

UTILIZACIÓN DE PERILLAS DE DATOS PARA CONTROLAR LOS CANALES DE LOS EQUIPOS

Las perillas de datos se utilizan para aumentar o disminuir los valores en los campos del visor que se encuentran directamente arriba de cada perilla. Se utilizan para ajustar los valores de canal de los equipos de iluminación así como también para la programación de usos generales. Al presionar “fixture” (equipo), como se describe en los párrafos anteriores, aparecerá el visor de control del canal si en ese momento hay algún equipo seleccionado. Aunque sólo puede ver y modificar 4 canales por vez con las cuatro perillas, puede acceder a más canales al presionar los interruptores de flecha izquierda o derecha. Al presionar el interruptor izquierdo mientras se muestra el número menor de canal, se mostrará el número de equipo seleccionado y su nombre. Dado que sólo se pueden mostrar los valores de un equipo a la vez, cuando existe más de un equipo activo, el último equipo seleccionado es el que se muestra en el visor. Si se selecciona un “fixture group” (grupo de equipos), el equipo con el número menor es el que se mostrará.

NOTA: Cuando se selecciona más de un equipo, sólo los equipos **del mismo tipo** que coincidan con el equipo del visor serán afectados por las perillas. Esto garantiza que lo que muestre el visor concuerde con la salida. Los equipos que se seleccionen y no correspondan al tipo que aparece en el visor, no se modificarán. Para seleccionar un nuevo tipo de equipo para editar con las perillas, alterne entre el encendido y apagado del número del equipo para actualizar el visor y hacerlo coincidir con ese equipo. Esto no se aplica a los controles de balance flexibles que están controlando los canales de luces en movimiento, como se explica en la próxima sección.

El Show Designer 3 mostrará los nombres de los canales para la mayoría de los equipos que se encuentran en la biblioteca incorporada. Si se ha instalado un perfil de equipo, algunos canales también mostrarán los nombres de cada paso dentro del canal, como colores y gobos. Utilice perfiles de equipos en lugar de la lista de equipos internos siempre que sea posible para aprovechar todas las ventajas de esta característica.

UTILIZACIÓN DE CONTROLES DE BALANCE FLEXIBLES PARA CONTROLAR CANALES DE EQUIPOS

La sección superior izquierda del panel superior contiene los controles de balance flexibles. Estos controles de balance se pueden utilizar para tres funciones diferentes según su preferencia personal. Puede modificar la función de éstos hacia atrás y adelante en todo momento sin perder nada que haya programado anteriormente. Utilice el menú “Select Flex Fader Mode” (Seleccionar Modo de Control de Balance Flexible), como se explica en el capítulo anterior, para configurar los controles de balance

flexibles como controles de canales de los equipos. Se pueden controlar hasta 32 canales por equipo por medio de 4 páginas de 8 controles de balance. El interruptor de página que está arriba a la izquierda de los controles de balance se usa para seleccionar qué página de los 8 canales se encuentra actualmente activa. Por ejemplo, el primer control de balance puede controlar los canales 1, 9, 17 ó 35, según qué página se seleccione. Si un equipo tiene menos de 32 canales, algunas páginas y controles de balance no se utilizarán. Antes de que los controles de balance flexibles puedan controlar un equipo, se debe seleccionar dicho equipo. Se puede controlar cualquier cantidad de equipos a la vez. Si por ejemplo se activan todos los equipos, al mover el control de balance 1 en la página 1, el canal 1 de cada equipo cambiará.

Si se utiliza la función “multi fixture” (equipos múltiples) del Show Design 3, los controles de balance de canal pueden usarse para controlar cada canal de cada equipo dentro del grupo de equipos múltiples. Si por ejemplo usted ha programado 8 equipos, de los cuáles cada uno tiene 4 canales, los controles de balance 1-4 controlan el primer equipo del grupo de equipos múltiples, los controles de balance 5-8 controlan el segundo, etc.

PALANCA DE MANDO

La palanca de mando controla el giro o inclinación de todos los equipos seleccionados que poseen la función giro o inclinación. La palanca de mando es del tipo “volver al centro”, por lo que se opera moviéndolo en la dirección deseada. Cuanto más grande sea el ángulo de la palanca de mando, más rápido será el movimiento de giro e inclinación. El estado del interruptor del modo “fine” (fino) determina la velocidad del movimiento de giro o inclinación. Si un equipo usa dos canales para giro e inclinación (16 bits), la palanca de mando afectará el canal fino con el modo “fine” (fino) encendido. Si un equipo sólo usa 1 canal para el giro e inclinación, el movimiento será más lento, lo que permitirá el control más preciso con el modo “fine” (fino) encendido.

INTERRUPTOR FINO

El interruptor “fine” (fino) afecta la manera en que funcionan la palanca de mando y las perillas de datos. Con el modo “fine” (fino) encendido, éstos aumentarán o disminuirán en la menor cantidad posible. Con el modo “fine” (fino) apagado, éstos aumentarán o disminuirán en cantidades mayores. Si un perfil de equipo se instala para un equipo seleccionado, al seleccionar el modo fino cambiará el visor de la perilla de canales a valores numéricos para los canales en lugar de valores de nombres, como ser nombres de color o gobo. Esto puede ser útil para configurar las perillas de color o gobo en medio de la operación.

CONTROL DE REGULADORES DE INTENSIDAD DE LUZ CONVENCIONALES

El Show Designer 3 permite controlar hasta 128 reguladores de intensidad de luz convencionales. Éstos se pueden controlar desde los controles de balance flexibles o ingresando valores de porcentaje con un teclado externo. Antes de que se pueda dar una dirección a los reguladores de intensidad de luz, éstos se deben primero corregir mediante el menú “Patch Conventional Dimmers” (Corrección de Reguladores de Intensidad de Luz Convencionales), como se explica en la sección de menú anterior. Para utilizar los controles de balance flexibles como controles de reguladores de intensidad de luz, debe configurarlos desde el menú “Select Flex Fader Mode” (Seleccione el Modo de Control de Balance Flexible). Puede cambiar el modo de control de balance flexible en cualquier momento sin perder nada que ya haya programado. Los controles de balance flexibles proporcionan 16 páginas de 8 controles de balance para un total de 128 reguladores de intensidad de luz. Puede cambiar de página libremente mediante los botones “page up” (página anterior) y “page down” (página posterior) y utilizar cualquier control de balance que esté corregido para un regulador de intensidad de luz.

NOTA: El control de balance flexible maestro y el control de balance maestro principal deben estar en máximo para poder obtener el alcance completo de salida para reguladores de intensidad de luz convencionales. Todos los reguladores de intensidad de luz convencionales son adaptados primero por el control de balance maestro flexible y, por último, por el control de balance maestro principal. Todas las salidas de reguladores de intensidad de luz convencionales también se configurarán en 0 siempre que se realice una supresión.

CONTROL DE REGULADORES DE INTENSIDAD DE LUZ MEDIANTE UN TECLADO

Si tiene un teclado PS2 adjuntado al SD3 puede configurar los niveles de intensidad de luz mediante la utilización de un teclado numérico. Para hacer esto, primero presione la tecla F12 en el teclado para activar la entrada del regulador de intensidad de luz en el visor. Aparecerá “Dimmer:” (Regulador de intensidad de luz:) en la línea superior del visor seguido de un espacio en blanco. Ingrese un número para el regulador de intensidad de luz del 1 al 128, deberá convertir el número de página y de control de balance a un número único. Por ejemplo, el control de balance del regulador de intensidad de luz 1 de la página 3 será el regulador de intensidad 17. Presione “enter” (ingresar) en el teclado y aparecerá “Level:” (Nivel:) junto al número del regulador de intensidad de luz. Ingrese un valor de porcentaje del 0 al 100 seguido de la tecla “enter” (ingresar). No presione la tecla de por ciento. Si desea seleccionar diversos reguladores de intensidad de luz, escriba un signo menos (-) entre el primer y último número de regulador de intensidad de luz. Por ejemplo Dimmer: 1-10 (Regulador de intensidad de luz: 1-10), seguido de “enter” (ingresar), luego seguido del nivel y luego “enter” (ingresar). Sólo puede seleccionar un único regulador de intensidad de luz o una variedad de reguladores de intensidad de luz consecutivos, no puede seleccionar una mezcla de reguladores de intensidad de luz individuales que no sean consecutivos.

Para salir del visor de entrada del regulador de intensidad de luz, presione F12 en el teclado o presione cualquier interruptor de función del SD3 una vez que esté preparado para hacer otra cosa.

Al igual que cuando se ingresan valores de canal para las luces en movimiento, el SD3 mantendrá un registro de los cambios que realice para que pueda guardar la apariencia actual del escenario como una escena en algún momento en el futuro.

CREACIÓN DE REPRODUCCIÓN DE INTENSIDAD DE LUZ (Corrección de Intensidad de Luz Proporcional)

Para poner un grupo de reguladores de intensidad de luz en un sólo control de balance para su reproducción, haga lo siguiente:

Borre la memoria de edición de escena presionando y manteniendo apretado el interruptor de supresión hasta que la señal LED desaparezca.

Seleccione los reguladores de intensidad de luz que desea incluir moviendo los controles de balance flexibles (en “dimmer mode” [modo de regulador de intensidad de luz]) o ingresando los valores de los reguladores mediante la utilización de un teclado, como se describe anteriormente.

Grabe esto como una escena, presione “record” (grabar), luego “scene” (escena) seguido de un botón de número de escena disponible.

Asigne esta escena a una reproducción; presione “record” (grabar) seguido de cualquier botón *flash* de reproducción (botón con indicador de luz para reproducción), luego “scene” (escena) seguido del número de escena que acaba de guardar. Si desea utilizar los controles de balance flexibles para la reproducción, cambie el modo de control de balance flexible a reproducción antes de asignar la escena al control de balance. Asegúrese de que la reproducción se esté realizando en “HTP mode” (Modo HTP). Consulte las siguientes secciones relativas a escenas y reproducciones para más información.

TRABAJAR CON MEMORIAS

El SD3 está provisto de cuatro tipos de memorias: predeterminaciones, cadenas, escenas y espectáculos. Las predeterminaciones y las cadenas se utilizan como componentes básicos, junto con los niveles de canales estáticos, para crear escenas. Los espectáculos son simplemente listas de escenas. Los cuatro tipos de memoria se pueden asignar a controles de balance de reproducción o recuperar directamente al seleccionar el interruptor del número de memoria y la página correspondientes.

INTERRUPTOR DE GRABACIÓN

En el extremo derecho de los seis interruptores de función se encuentra el interruptor de grabación. Éste se utiliza para comenzar el proceso de grabación tanto para todos los tipos de memoria como también para las reproducciones. El LED que se encuentra arriba del interruptor de grabación titilará cada vez que esté en modo de grabación.

INTERRUPTOR PARA MODO SOLO

Hacia la izquierda del interruptor de grabación se encuentra el interruptor para modo solo. Esta función de interruptor dependerá del tipo de memoria con la que esté trabajando. Actualmente, este interruptor sólo afecta a escenas, como se explica más adelante en la sección de reproducción de escenas.

BORRAR TODAS LAS FUNCIONES DE CANAL

Al comenzar una nueva escena es generalmente una buena idea borrar la memoria de edición de escenas y llevar a cero todos los canales. Para hacer esto presione el interruptor “blackout” (supresión) y manténgalo apretado aproximadamente un segundo hasta que la señal LED desaparezca. Utilice esta función con frecuencia cuando programe escenas para borrar la lista. Si ha programado una “home scene” (escena principal), se cargará automáticamente en la memoria intermedia (*buffer*) de escenas luego de que se haya realizado el “clear all” (borrar todo). Una escena principal resulta útil para crear un punto de partida para una escena nueva al apuntar todas las luces en movimiento hacia el centro con los reguladores de intensidad de luz y los obturadores abiertos. Consulte el capítulo “Menu” (Menú) para obtener más información sobre cómo seleccionar una escena principal.

ESCENAS

Una “escena” es una grabación del estado del escenario completo. El Show Designer mantiene un registro de todo lo realizado para que una escena se ejecute y aparezca tal cómo lo hace. Todas las acciones que afectan la apariencia del escenario, tal como el cambio de niveles de canal, recuperación de una cadena o recuperación de una predeterminación, se guardan en una memoria intermedia de escena a fin de que más tarde se puedan grabar estas acciones como una escena. Este método de programación también le permite recuperar una escena grabada, modificarla y luego volver a grabarla como una nueva escena o volver a grabarla en la misma ubicación para ediciones rápidas. No existe un modo de edición especial en el SD3, usted siempre se encuentra en modo de edición para escenas.

Una vez que logra una apariencia del escenario que usted desea guardar como escena, presione “record” (grabar) y el LED titilará. Luego presione “scene” (escena) y el LED también titilará. El visor de página se encenderá y todos los números de ubicaciones que ya contengan escenas también se encenderán. En este momento usted puede ingresar un nombre para la escena y también un tiempo para el desvanecimiento. Utilice los interruptores de cursor para mover el cursor debajo de cada carácter del

nombre; luego use los interruptores + o – o la perilla de datos N° 1 o N° 2 para modificar los caracteres de los nombres. También se puede utilizar un teclado externo para ingresar el nombre de la escena. Mueva el cursor debajo del tiempo de desvanecimiento o use la perilla de datos N° 3 para cambiar el tiempo de desvanecimiento para esta escena. También puede usar un teclado para ingresar el tiempo de desvanecimiento. Los tiempos de desvanecimiento están en minutos, segundos y décimas de segundo y aparecen como MM:SS:T, donde MM es minutos, SS es segundos y T es décimas de segundo. El tiempo máximo de desvanecimiento es 99:50:9 o justo debajo de los 100 minutos.

Para grabar una escena, seleccione el número de página y de escena. Se pueden usar los interruptores de página para seleccionar entre las páginas 1 y 99 y los interruptores de números entre el 1 y el 48, lo que le permite almacenar hasta 4752 escenas. Si se selecciona un número de escena que ya se encuentra encendido, aparecerá un mensaje preguntándole si desea escribir el nombre sobre una escena ya existente. Presione “yes” (sí) o “no”.

Si en algún momento usted desea salir del modo de grabación sin grabar nada, presione el interruptor “record” (grabar) y podrá salir del modo de grabación.

RECUPERACIÓN DE ESCENAS

Para reproducir una escena, encienda el LED de la escena presionando el interruptor “scene” (escena). De ser necesario, seleccione la página y luego presione un interruptor de número para dicha escena. Al recuperar una escena, cualquier canal de equipo de luces en movimiento o cualquier canal de regulador de intensidad de luz incluido en la nueva escena se desvanecerá, por medio del tiempo de desvanecimiento grabado en los nuevos valores de escena. También se recuperará toda cadena o predeterminación que sea parte de la escena.

No hay límite para la cantidad de escenas que pueden realizarse al mismo tiempo, siempre y cuando cada escena controle diferentes canales. El LED de una escena permanecerá encendido hasta que sus canales hayan sido anulados por nuevas escenas. Al recuperar una escena, los canales que no son parte de la nueva escena quedarán en sus posiciones actuales y toda cadena que se esté ejecutando lo seguirá haciendo en tanto y en cuanto los canales de la cadena no se vean anulados por la nueva escena. Este método de reproducción permite que los canales de escenas anteriores pasen a la siguiente escena si la nueva escena no cambia dichos canales. Los controladores también denominan este fenómeno como “track through” (rastreo completo) o “pile on mode” (cúmulo en modo).

Puede utilizarlo para combinar varias escenas en una sola. Para hacerlo, recupere la cantidad de escenas que desee, que no generen conflictos entre sí, luego presione “record” (grabar) y guarde como una escena nueva.

RECUPERACIÓN DE ESCENAS (modo solo)

Para una escena en modo solo, encienda el interruptor de modo solo antes de recuperar la escena. Todo canal que no se encuentre incluido en la escena se configurará en 0 y toda otra escena que se encuentre actualmente en ejecución se apagará.

RECUPERACIÓN DE ESCENAS (modo vista previa)

El modo vista previa le permite ver el nombre y ajustar el tiempo de desvanecimiento de una escena antes de convocarla. El interruptor “go” (ir) se usa para comenzar la escena. Active el modo de vista

previa presionando el interruptor “preview” (vista previa) y encendiendo el LED correspondiente. Mientras se encuentre en el modo de vista previa, también puede seleccionar escenas con un teclado externo, con los interruptores + o –, o con las perillas, antes de recuperar la escena con el interruptor “go” (ir). También puede ajustar el tiempo de desvanecimiento antes de recuperar la escena. Si usted está utilizando un teclado externo para seleccionar escenas, mueva el cursor del visor con las flechas derecha o izquierda para elegir la página, escena o tiempo de desvanecimiento. Se pueden ingresar números desde el teclado y luego utilizar la tecla “enter” (ingresar) del teclado o presionar el interruptor “go” (ir) del SD3 para recuperar la escena. El LED “go” (ir) se encenderá cuando se haya seleccionado un número de escena válido, lo que indicará que el interruptor “go” (ir) está listo para recuperar la escena.

RECUPERACIÓN DE ESCENAS CON REGULADORES MAESTROS DE REPRODUCCIÓN

Puede asignar una escena a un regulador maestro de reproducción y luego utilizar el control de balance de reproducción o el interruptor correspondiente para recuperar la escena. Las reproducciones ofrecen varios modos de reproducción diferentes. Diríjase a la sección acerca de reguladores maestros de reproducción para más información acerca de cómo funcionan.

APAGAR ESCENA

Puede apagar una escena presionando el LED encendido hasta la posición de apagado. Todos los canales incluidos en la escena volverán a 0.

BORRAR ESCENA

Para borrar una escena de la memoria, presione “record” (grabar); luego “scene” (escena) y luego “erase” (borrar). Tal como cuando se graba una escena, todos los LED de números que contienen una escena se encenderán. Luego seleccione el número de escena a borrar. El nombre de dicha escena aparecerá en el visor LCD junto con el mensaje “Erase this scene?” (¿Borrar esta escena?). Presione “yes” (sí) o “no”. Si presiona “yes” (sí), la escena se borrará. Luego se pueden seleccionar escenas adicionales para borrar o se puede presionar “record” (grabar) para salir del modo grabar.

PREDETERMINACIONES

Una predeterminación es una simple colección de configuraciones de canales para un equipo de luces en movimiento o grupo. Las predeterminaciones se utilizan como componentes básicos para escenas y proporcionan una programación rápida y fácil por medio del acceso instantáneo a los colores, configuraciones de haces de luz, etc. Las predeterminaciones también ahorran espacio en la memoria, dado que muchas escenas pueden hacer referencia a la misma predeterminación. Por ejemplo, si una predeterminación define la ubicación del giro e inclinación para varias escenas, sólo es necesario editar la predeterminación para modificar el giro e inclinación de todas aquellas escenas. Si usted desea usar el mismo color o gobo para un grupo de equipos, utilice la predeterminación en lugar de configurar los canales para cada equipo individualmente con las perillas o los controles de balance.

El Show Designer 3 le permite grabar hasta 24 páginas de 48 predeterminaciones para un total de 1152 predeterminaciones. Para su comodidad, las palabras “color”, “gobo”, “focus” (foco) y “effect” (efecto) están impresas junto a las 4 hileras de interruptores de números. Este tipo de predeterminaciones se pueden grabar en las hileras correspondientes, si así lo desea. A diferencia de las escenas, que graban la apariencia del escenario completo, las predeterminaciones se usan para grabar sólo los canales que contienen información pertinente. Esto le permite grabar elementos tales como el color, el gobo o la

posición del haz. Las predeterminaciones se pueden recuperar y distribuir en capas para crear una escena.

PREDETERMINACIONES PROGRAMADAS DE FÁBRICA

Además de las 24 páginas disponibles para las predeterminaciones que usted cree, existen 4 páginas denominadas “F1” a “F4”. Estas páginas son para las “factory preset” (predeterminaciones de fábrica). Estas son predeterminaciones que ya están programadas al momento de la instalación de un perfil de equipo. Éstas, por lo general, controlan los colores, gobos y efectos y sus funciones serán las de los nombres de las hileras que se encuentran a la izquierda de los interruptores de números. Algunos controladores las denominan paletas. Diríjase a la sección sobre los perfiles de equipo para obtener más información acerca de cómo instalar y usar los perfiles.

CREACIÓN Y GRABACIÓN DE PREDETERMINACIONES

Antes de grabar una predeterminación, primero se deben hacer algunos preparativos. A fin de poder ver ciertos canales de luces en movimiento, como ser el color o el gobo, primero necesitará aumentar los niveles de intensidad de luz y configurar las posiciones de giro e inclinación para ver las opciones de color y gobo. Para ello, seleccione el equipo o equipos a usar, posicione luego los haces y aumente los niveles de intensidad de luz. Estos elementos no se grabarán en la predeterminación si se llevan a cabo antes de presionar “record” (grabar).

Para comenzar a grabar una predeterminación, presione “record” (grabar); el LED titilará. Luego presione “preset” (predeterminar) y el LED también titilará. El visor de página mostrará la página actual, y las ubicaciones de números que ya contienen predeterminaciones se encenderán. Ajuste el canal o los canales que desee incluir en la predeterminación. Estos ajustes se grabarán en la predeterminación, por lo tanto, asegúrese de no cambiar los canales que no desee incluir. Puede usar los controles de balance flexibles en modo de canal, la palanca de mando o las perillas de canales para seleccionar los niveles de canales a incluir. Presione el interruptor “fixture” (equipo) para habilitar las perillas de canales y seleccionar un equipo. Apague el interruptor del equipo antes de guardar la predeterminación.

Nota: Al convocar una predeterminación, si algunos canales se ven afectados (y no fueron incluidos como parte de la predeterminación), puede ocurrir que un control de balance o la palanca de mando se hayan tocado accidentalmente, y aquellos canales que fueron agregados de forma accidental se agreguen a la predeterminación que se está grabando.

Mientras graba una predeterminación, usted puede asignarle un nombre en cualquier momento. Utilice los interruptores de cursor para mover el cursor en el visor debajo de cada carácter; luego use el interruptor + o – o la perilla de datos para seleccionar los caracteres. También se puede utilizar un teclado externo para ingresar los caracteres del nombre.

Para guardar la predeterminación, seleccione la página y número donde desee almacenarla. Si se selecciona un número que ya se encuentra encendido, aparecerá un mensaje preguntándole si desea escribir el nombre sobre una predeterminación ya existente. Presione “yes” (sí) o “no”. Se pueden usar los interruptores de página para seleccionar entre las páginas 1 y 24, lo que le permitirá almacenar hasta 1152 predeterminaciones. No se puede grabar sobre las predeterminaciones de fábrica ni editarlas en las páginas F1 a F4.

Luego de grabar una predeterminación, el modo grabación permanece activo, lo que le permite continuar con la grabación de más predeterminaciones. Cualquier cambio de canal que haya sido hecho desde el comienzo del proceso de grabado será incluido en las nuevas predeterminaciones. Para comenzar una nueva predeterminación desde cero, alterne entre el encendido y apagado del botón LED “preset” (predeterminar) mientras el botón LED “record” (grabar) titila.

Para salir del modo de grabación, presione “record” (grabar); todos los LED dejarán de titilar.

RECUPERACIÓN DE PREDETERMINACIONES

La recuperación de predeterminaciones se diferencia ligeramente de la recuperación de escenas. A diferencia de las escenas, al recuperar una predeterminación debe primero seleccionar los equipos que desea controlar con esta predeterminación. Los equipos seleccionados tienen que haber sido incluidos en la **predeterminación para ser afectados**. Presione el interruptor “preset” (predeterminar), seleccione la página de la predeterminación deseada y luego use los interruptores de número para seleccionar una predeterminación en dicha página. Usted puede tener una cantidad ilimitada de predeterminaciones activas al mismo tiempo en tanto y en cuanto cada predeterminación controle diferentes canales o equipos. Si dos predeterminaciones diferentes intentan controlar el mismo canal, la última predeterminación seleccionada tendrá control sobre dicho canal. Si una predeterminación ha sido completamente anulada por otra, ésta se apagará de manera automática.

NOTA: Primero se deben seleccionar los equipos antes de activar una predeterminación, **incluso si dichos equipos** han sido incluidos en la predeterminación al grabarla. Esto le permite incluir todos los equipos en una predeterminación, pero utilizar sólo los seleccionados, según la necesidad. Por ejemplo, usted podría crear una predeterminación denominada “Red” (Roja), que configura para cada equipo todos los canales de color en rojo. Luego, puede seleccionar sólo los equipos que desee que sean rojos antes de convocar la predeterminación “Red” (Roja).

RECUPERACIÓN DE PREDETERMINACIONES CON REGULADORES MASTER DE REPRODUCCIÓN

Puede asignar una predeterminación a una reproducción y luego utilizar el control de balance de reproducción o el interruptor correspondiente para recuperar dicha predeterminación. Aún así, necesitará seleccionar los equipos que se deben incluir antes de comenzar la reproducción. Las reproducciones ofrecen varios modos de reproducción diferentes. Diríjase a la sección acerca de reguladores maestros de reproducción para más información acerca de cómo funcionan.

BORRAR PREDETERMINACIÓN

Para borrar una predeterminación ya existente, presione “record” (grabar), luego presione “preset” (predeterminar) y por último presione “erase” (borrar). Tal como cuando se graba una predeterminación, todos los LED que contienen una predeterminación se encenderán. Luego seleccione la predeterminación a borrar. El nombre de la predeterminación aparecerá en el visor. El mensaje “Erase this Preset?” (¿Borrar esta Predeterminación?) también aparecerá junto con el nombre de la predeterminación. Presione “yes” (sí) o “no”. Si presiona “yes” (sí), la predeterminación se borrará. Luego se pueden seleccionar predeterminaciones adicionales para borrar o se puede presionar “record” (grabar) nuevamente para salir del modo grabar.

EDICIÓN DE PREDETERMINACIONES

Para editar una predeterminación que ya ha sido grabada, presione “record” (grabar), seguido de “preset” (predeterminar). Antes de hacer cualquier cambio a los canales, presione el número de la predeterminación que desee editar. Aparecerá en el visor el mensaje “Edit this existing Preset?” (¿Editar esta Predeterminación existente?). Presione “yes” (sí) y la predeterminación será convocada y usted podrá agregarla o modificarla cambiando cualquier nivel de canal. Luego de hacer los cambios, se pueden almacenar al mismo tiempo o en una nueva ubicación presionando cualquier número de predeterminación. Este método también se puede usar para copiar una predeterminación en otra ubicación grabándola sin hacer ningún cambio. **Nota:** No se puede editar una predeterminación de fábrica.

COMBINACIÓN DE PREDETERMINACIONES

Se pueden agregar predeterminaciones ya existentes a cualquier predeterminación que esté creando. Mientras se encuentra en el modo de grabación de predeterminación, presione “add” (agregar), seguido de cualquier número de predeterminación que tenga algo grabado en ella. Las configuraciones de canal se agregarán a la predeterminación que usted está grabando. Se pueden agregar tantas predeterminaciones como se desee. Esto se puede utilizar para mezclar varias predeterminaciones más pequeñas en una más grande. Si dos predeterminaciones controlan los mismos canales, los niveles de canal del último agregado prevalecerán. **Nota:** No se puede agregar una predeterminación de fábrica.

CADENAS

El Show Designer 3 utiliza cadenas para crear movimientos y efectos especiales. El Show Designer 3 le permite grabar hasta 24 páginas de 48 cadenas para un total de 1152 cadenas. Existen seis tipos diferentes de cadenas entre las cuales elegir; forma, destello simple, destello complejo, canal complejo, color y gobo. Cada tipo de cadena se explicará en detalle en los siguientes párrafos. En general, sin embargo, una cadena es una secuencia de pasos, cada uno de los cuales contiene cambios de canal, que crean movimiento o rápidos cambios repetitivos en el escenario. Los pasos se reproducen en un rulo continuo a una velocidad preprogramada. Puede ejecutar hasta 16 cadenas diferentes al mismo tiempo. Al grabar una escena, se incluirán todas las cadenas que se estén ejecutando.

GRABACIÓN DE CADENAS

Para comenzar a grabar una cadena, primero presione “record” (grabar); el LED titilará. Luego presione “chase” (cadena) y el LED de cadena también titilará. El mensaje “Select type of chase to record” (Seleccionar el tipo de cadenas a grabar) aparecerá en el visor. Utilice la perilla N° 1 o los interruptores + y – para seleccionar el tipo de cadena a grabar y luego presione “enter” (ingresar). Mientras se realiza la grabación, puede ejecutar la cadena que está editando en cualquier momento presionando el interruptor “go” (ir). Puede detener la cadena presionando “stop” (detener) o apagarla presionando nuevamente “go” (ir). Puede realizar ediciones y ajustes mientras se ejecuta la cadena antes de guardarla.

Todas las cadenas utilizan “step time” (tiempo entre pasos) para configurar la velocidad de la cadena. Este valor determinará el tiempo entre cada paso en la cadena. Puede ajustar este tiempo en incrementos de 1/100 segundo. La mayor cantidad de tiempo permitido entre cada paso es de 60 segundos. Para hacer que el efecto de la cadena se mueva más rápido, ajuste el tiempo entre pasos a valores más

reducidos, la velocidad real de la cadena dependerá del tipo de cadena y del número de pasos. Ejecute las cadenas mientras ajusta el tiempo entre pasos para ver el efecto deseado.

Una vez que se hayan realizado todos los ajustes o, en el caso de algunos tipos de cadena, una vez ingresados todos los pasos, puede guardar la cadena en una ubicación de la memoria. Apague los interruptores “fixture” (equipo) o “preset” (predeterminar) si se encuentran encendidos y se encenderán los LED de números para toda ubicación de la cadena que ya esté ocupada. Seleccione la página deseada y presione uno de los interruptores de número vacíos para guardar la cadena. Si selecciona una ubicación que ya está ocupada, se le preguntará si desea sobrescribir esa memoria. Una vez que se haya guardado la cadena, puede continuar con la edición de esa cadena. Esto le permite hacer varias versiones con modificaciones y guardarlas.

CADENA DE FORMAS

La cadena de formas se utiliza para crear movimientos de giro e inclinación preprogramados. Puede elegir de una lista de formas como círculo, cuadrado, figura 8, etc., como así también la velocidad, el tamaño, la dirección y la ubicación del centro. Existe una configuración de compensación que permite esparcir equipos múltiples por toda la forma. En el caso de las cadenas de formas, deberá presionar el interruptor “go” (ir) para ejecutar la cadena mientras ajusta las configuraciones, de manera que pueda ver que está programando.

Lo primero que hay que hacer al crear una cadena de formas es seleccionar los equipos que se desean incluir. Al seleccionar “shape chase” (cadena de formas), se enciende el LED correspondiente para la selección de equipos de manera que pueda comenzar a seleccionar los equipos de inmediato. La ubicación actual de giro e inclinación de ese equipo se utilizará como el centro de la forma. Puede utilizar la palanca de mando para mover los centros en cualquier momento mientras se graba la cadena de formas. Si utiliza más de un equipo en la forma, quizás desee trabajar con un equipo a la vez de manera que pueda posicionar el centro para cada equipo de manera individual. Mientras lo hace, puede ejecutar la cadena de manera que pueda ver la ubicación y el tamaño real de la forma. Una vez que haya posicionado los centros, regrese y seleccione todos los equipos que desee incluir en la forma. El orden en que se seleccionan los equipos también determinará el orden al utilizar “offset” (compensación), como se explica a continuación.

Existe un número de parámetros que puede ajustar para una cadena de formas. El primer campo en el visor es el tipo de forma; utilice la perilla de datos N° 1 para seleccionar de la lista. El segundo campo en el visor es el tiempo entre pasos; utilice la perilla de datos N° 2 para ajustar la velocidad de la cadena. La perilla incrementará el valor en pasos de 0.1 segundos. Presione “fine” (fino) para incrementar en pasos de 0.01 segundos o coloque el cursor debajo de alguno de los dígitos y utilice el interruptor + o – para seleccionar el tiempo entre pasos. Utilice la perilla de datos N° 3 para ajustar el tamaño X. Éste es el ancho de la forma. Utilice la perilla de datos N° 4 para ajustar el tamaño Y. Ésta es la altura de la forma. Presione el interruptor del cursor derecho hasta que pueda ver la segunda página del visor de la cadena de formas. Desde ahí puede usar la perilla de datos N° 1 para seleccionar la dirección del movimiento. Utilice la perilla de datos N° 2 para ajustar la compensación (que se explica a continuación). Utilice las perillas de datos N° 3 o N° 4 o un teclado externo para ingresar un nombre para la cadena.

El ajuste de “offset” (compensación) permite esparcir las posiciones de equipos múltiples por toda una forma. Por ejemplo, una forma de círculo está compuesta de 48 segmentos. Con un valor de compensación de 1, cada equipo apuntará hacia un lugar en el centro que se encuentra 1 segmento más adelante o detrás del próximo equipo, según la dirección y el orden en que se seleccionaron los equipos. Tendrá que experimentar con diferentes valores de compensación y órdenes de equipos para ver el resultado. Puede encender y apagar los equipos en diferentes órdenes para ver qué pasa, sin perder ninguna de las posiciones del centro. Si la compensación se configura en 0, todos los equipos se moverán al unísono.

NOTA: Las configuraciones de tamaños X e Y, como así también la dirección, afectan a todos los equipos de la cadena. La única configuración individual para cada equipo es el centro de la forma para ese equipo.

Una vez que haya terminado de ajustar los parámetros de la cadena de formas, apague el interruptor “fixture” (equipo) para que pueda seleccionar la ubicación de la página y del número, a fin de poder guardar la cadena. Toda ubicación que se encuentre actualmente ocupada por otras cadenas se encenderá. Seleccione una ubicación vacía o presione un número que se encuentre encendido si desea sobrescribirlo. Luego de guardar la cadena, los LED “record” (grabar) y “chase” (cadena) seguirán titilando, lo que le permitirá continuar agregando o editando la cadena. Para salir del modo de grabación, presione “record” (grabar) y los LED dejarán de titilar.

CADENA DE DESTELLOS SIMPLES

La cadena de destellos simples es una cadena de destellos con regulador de intensidad de luz rápida y fácil que hace titilar en cada paso un único equipo de luces en movimiento o un único regulador de intensidad de luz convencional. Simplemente comience presionando números de equipos o botones *flash* de controles de balance flexibles en el orden en que desea que sean convocados. Los controles de balance flexibles se deben configurar como reguladores de intensidad de luz convencionales. Si una luz en movimiento tiene un canal regulador de intensidad, se seleccionará automáticamente, si el equipo no tiene un regulador de intensidad de luz, la cadena intentará utilizar el canal de obturación. Si la luz en movimiento tiene tanto un regulador de intensidad de luz como un obturador, asegúrese de que el obturador se encuentre abierto antes de comenzar la cadena.

Presione el interruptor “go” (ir) para ver la cadena mientras la crea. Puede ajustar el tiempo entre pasos y el tiempo de desvanecimiento, lo que permite que los reguladores de intensidad de luz aumenten y disminuyan paulatinamente la intensidad de la luz en lugar de que se activen y desactiven los destellos instantáneamente. También puede habilitar la función de bloqueo de velocidad que evita que los botones de compás o audio controlen la velocidad de esta cadena en particular. En algunos casos, esto es conveniente cuando ejecuta varias cadenas al mismo tiempo y desea utilizar el control de compás para algunas cadenas pero no para otras. El campo para el ingreso de nombres se encuentra en la segunda página del visor de cadenas.

Al igual que con todas las otras cadenas, apague el LED del equipo para ver las ubicaciones disponibles en la memoria y luego presione el interruptor de número donde desee guardar la cadena. Luego de guardar la cadena, los LED “record” (grabar) y “chase” (cadena) seguirán titilando, lo que le permitirá continuar agregando o editando la cadena. Para salir del modo de grabación, presione “record” (grabar) y los LED dejarán de titilar.

CADENA DE DESTELLOS COMPLEJOS

La cadena de destellos complejos es una cadena de destellos con regulador de intensidad de luz que le permite hacer titilar en cada paso más de un equipo o regulador de intensidad de luz convencional. Presione todos los números de equipos o interruptores de destellos con regulador de intensidad de luz que desee incluir en el paso y luego presione “enter” (ingresar) para continuar con el siguiente paso. Puede alternar los interruptores de encendido o apagado en cada paso. Utilice la perilla de datos N° 1 para seleccionar y ver los pasos que han sido ingresados. Utilice la perilla de datos N° 2 para ajustar el tiempo entre pasos. Utilice la perilla de datos N° 3 para ajustar el tiempo de desvanecimiento. Utilice la perilla de datos N° 4 para habilitar o deshabilitar los interruptores de compás y audio para cada cadena. Presione el cursor derecho para ir a la segunda página del menú e ingresar un nombre para la cadena.

No es necesario presionar “enter” (ingresar) luego de elegir los contenidos del último paso. Esto sólo agregará un nuevo paso vacío al final de la cadena. Se puede usar el interruptor “erase” (borrar) para borrar los contenidos de un paso o, si el paso está vacío, borrar el número de paso. Puede usar el interruptor “add” (agregar) para insertar un paso vacío en el número de paso actual. Una vez que haya agregado el paso vacío, puede seleccionar equipos o reguladores de intensidad de luz para llenar el paso.

Al igual que con todas las otras cadenas, apague el LED del equipo para ver las ubicaciones disponibles en la memoria y luego presione el interruptor de número donde desee guardar la cadena. Luego de guardar la cadena, los LED “record” (grabar) y “chase” (cadena) seguirán titilando, lo que le permitirá continuar agregando o editando la cadena. Para salir del modo de grabación, presione “record” (grabar) y los LED dejarán de titilar.

CADENA DE CANALES COMPLEJOS

La cadena de canales complejos le permite crear una cadena compuesta de valores de cadenas desde cualquier equipo de luces en movimiento. Aquellos que estén familiarizados con el SD1 y SD2 reconocerán que éste es el mismo editor de cadenas que para esos controladores.

Para comenzar a grabar el primer paso de una cadena, mueva el canal o canales a las posiciones deseadas moviendo los controles de balance flexibles, si se encuentran en modo de canal de equipos, o usando la palanca de mando. Para seleccionar equipos o para utilizar las perillas de datos para ajustar los niveles de canales, presione el interruptor “fixture” (equipo). Todo ajuste de canal se grabará en el paso, por lo tanto, asegúrese de no mover los canales que no desee incluir en esta cadena. También se puede presionar el interruptor de predeterminación, lo que le permitirá incluir predeterminaciones en el paso de la cadena. Al utilizar predeterminaciones, sólo serán incluidos los equipos actualmente seleccionados.

Luego de terminar de agregar canales o predeterminaciones al paso, presione “enter” (ingresar). **Nota:** Se debe apagar el LED “fixture” (equipo) antes de presionar “enter” (ingresar) para continuar con el siguiente paso. El indicador de pasos en el visor automáticamente aumentará al próximo paso. Repita lo hecho anteriormente para grabar hasta 256 pasos. Se pueden ingresar pasos vacíos al presionar “enter” (ingresar) antes de cambiar los canales. Estos pasos vacíos se pueden usar para prolongar el tiempo entre los pasos. Más adelante, se puede grabar algo en estos pasos vacíos si así lo desea.

Mientras se graban los pasos, puede trasladarse de un paso a otro en todo momento utilizando la perilla de datos N° 1 para seleccionar un nuevo paso. De esta manera se pueden modificar o agregar canales en cada paso grabado.

Si se presiona “enter” (ingresar) en el último paso grabado de la cadena, siempre se agregará un paso adicional al final. Si se presiona “enter” (ingresar) mientras que el número de paso se encuentra en el paso más bajo, se avanzará al siguiente número de paso, al igual que cuando se incrementa la perilla de datos N° 1.

Si se comete un error al grabar un paso de la cadena, presione “erase” (borrar) y se le preguntará si desea borrar o no los contenidos del paso de la cadena. Presione “yes” (sí) para borrar todos los contenidos del paso. Si se presiona “erase” (borrar) una segunda vez, se le preguntará si desea quitar o no el paso vacío de la cadena. Esto acortará la cadena un paso.

En cualquier momento mientras se graba la cadena, se puede ajustar el valor de tiempo entre pasos, ajustar el valor de desvanecimiento e ingresar un nombre para la cadena. Utilice los interruptores de cursor para mover el cursor en el visor debajo del elemento a ser modificado; luego use el interruptor + o – o la perilla de datos para modificarlo. Para visualizar la página dos del menú, siga moviendo el cursor hacia la derecha, pasando por la configuración de bloqueo de velocidad, y la pantalla cambiará para mostrar el nombre. Para editar el nombre, mueva el cursor debajo de cada carácter; luego utilice los interruptores + y – o la perilla de datos para seleccionar las letras. También se puede utilizar un teclado externo para ingresar los caracteres del nombre.

El valor de desvanecimiento se muestra como un porcentaje y es el mismo para cada paso de la cadena. No se puede configurar un tiempo de desvanecimiento independiente para cada paso. Esto será la cantidad de desvanecimiento entre los pasos. Si se lo configura en 100%, el tiempo de desvanecimiento será igual al tiempo entre cada paso, lo que proporcionará un movimiento suave y continuo entre los pasos. Si el tiempo de desvanecimiento se configura en 0%, los pasos se sucederán sin desvanecimiento entre sí. Cualquier configuración entre 0% y 100% arrojará cantidades variables de tiempo de desvanecimiento según la velocidad de la cadena.

La función de bloqueo y desbloqueo de velocidad le permite indicar a la cadena si ignorar o no los interruptores de audio o compás mientras se ejecuta la cadena. Si se la configura en “No Beat” (Sin Compás), la cadena sólo se ejecutará a la velocidad programada y no se verá afectada por los interruptores de audio o compás. Esto resulta de utilidad cuando se tiene una cadena que siempre debe ejecutarse a alta velocidad para crear un efecto determinado.

Una vez que haya terminado de grabar todos los pasos para una cadena, apague los interruptores “fixture” (equipo) o “preset” (predeterminar) si se encuentran encendidos y luego guarde la cadena seleccionando una página y número. Si se selecciona un número de cadena que ya se encuentra encendido, aparecerá un mensaje preguntándole si desea escribir sobre una cadena ya existente. Presione “yes” (sí) o “no”. Se pueden usar los interruptores de página para seleccionar entre las páginas 1 y 24, lo que le permitirá almacenar hasta 1152 cadenas. Luego de guardar la cadena, los LED “record” (grabar) y “chase” (cadena) seguirán titilando, lo que le permitirá continuar agregando o editando la cadena. Para salir del modo de grabación, presione “record” (grabar) y los LED dejarán de titilar.

CADENA DE COLORES

La cadena de colores le permite crear una cadena que utiliza las diferentes configuraciones de colores de un equipo de luces en movimiento. Utiliza los perfiles de equipos para encontrar los canales y valores adecuados que se deben recuperar. Para que una cadena de colores funcione, debe utilizar perfiles de equipos para definir los equipos utilizados en la cadena. El LED “fixture” (equipo) se encenderá cuando comience a editar por primera vez una cadena de colores. Seleccione los equipos que desea incluir en la cadena. Utilice la perilla N° 1 para ajustar el tiempo entre pasos. Utilice las perillas N° 2 y N° 3 para ajustar los puntos de inicio y finalización de la cadena. El inicio es el color que figura en la lista de colores del perfil que desea para el primer paso de la cadena; el final es el color a utilizar como último paso de la cadena. Con frecuencia, el primer color en un perfil es abierto o blanco, mientras que el último color es uno de los ajustes de rotación. Esto le permite seleccionar una gama de colores válida para usar en la cadena. Ejecute la cadena mientras ajusta estas configuraciones para ver el resultado. Si utiliza una mezcla de equipos que no concuerdan, asegúrese de que el alcance se encuentre dentro de los límites de todos los equipos. Si configura el final más allá del alcance de un equipo, marcará el tiempo mientras se recuperan los pasos no utilizados.

Utilice la perilla N° 4 si desea ajustar una compensación. La compensación funciona de manera similar a la compensación de una cadena de formas, en que cada equipo se compensará desde el próximo de acuerdo al número de pasos que selecciona. El orden de la compensación entre los equipos estará determinado por el orden en que usted seleccione los equipos para la cadena.

La página dos del menú de edición para las cadenas de colores contiene el campo para el nombre de las cadenas. Utilice las perillas de datos o un teclado externo para darle un nombre a la cadena. Guarde la cadena de la misma manera que para los otros tipos de cadena, primero apague el interruptor de equipos y luego seleccione una página y un número que no esté ocupado. Luego de guardar la cadena, los LED “record” (grabar) y “chase” (cadena) seguirán titilando, lo que le permitirá continuar agregando o editando la cadena. Para salir del modo de grabación, presione “record” (grabar) y los LED dejarán de titilar.

CADENA GOBO

La cadena gobo es idéntica a la cadena de colores, excepto que se utilizan pasos gobo.

EDICIÓN DE CADENAS YA GUARDADAS

Para editar una cadena que ya ha sido grabada, presione “record” (grabar), seguido de “chase” (cadena). Elija “Edit Existing Chase” (Editar cadena Existente) en lugar de un tipo de cadena (la última opción de la lista) y presione “enter” (ingresar). Se encenderán los interruptores de números para todas las cadenas existentes. Seleccione uno de estos interruptores y se recuperará la cadena. Puede agregarle algo o modificarla mediante uno de los menús de grabación de cadenas. Al finalizar de editar la cadena, ésta se puede almacenar en la misma ubicación de la memoria o en una nueva ubicación; seleccione una página y presione un interruptor de número. Este método también se puede usar para copiar una cadena en otra ubicación grabándola sin hacer ningún cambio.

BORRAR CADENA

Para borrar una cadena ya existente de la memoria, presione “record” (grabar); luego, “chase” (cadena) y luego, “erase” (borrar). Tal como cuando se graba una cadena, todos los LED que contienen una

cadena se encenderán. Luego seleccione la cadena a borrar. Aparecerá el mensaje “Erase this Chase?” (¿Borrar esta Cadena?) en el visor de LCD junto con el nombre de la cadena. Presione “yes” (sí) o “no”. Si presiona “yes” (sí), la cadena se borrará. El borrado de la cadena se puede abortar en cualquier momento presionando “no” o saliendo del modo grabar presionando el interruptor “record” (grabar).

RECUPERACIÓN DE CADENAS

Para ejecutar una cadena, presione el interruptor “chase” (cadena), y luego presione el interruptor de la página y número deseados. La cadena comenzará a ejecutarse a la velocidad que fue seleccionada cuando se la grabó. Al presionar el mismo interruptor nuevamente, la cadena se apagará. Se puede ejecutar más de una cadena (hasta 16) siempre y cuando se estén convocando diferentes canales. Si se selecciona una nueva cadena que anula por completo a la que se está ejecutando, la cadena anulada automáticamente se apagará. Una cadena se cancela cuando se recupera otra que controla todos los mismos canales. Una cadena no se cancelará si sólo algunos de sus canales son anulados. Los canales que aún están disponibles seguirán encadenándose.

Siempre que presione el interruptor “chase” (cadena), aparecerán los nombres de las cadenas que se están ejecutando junto con la velocidad y el tiempo de desvanecimiento de la cadena. Puede utilizar la perilla de datos N° 1 para moverse a través de las cadenas, en caso de que haya más de una cadena en ejecución. Se puede utilizar la perilla de datos N° 3 para ajustar el tiempo entre pasos y la perilla de datos N° 4 para ajustar el porcentaje de desvanecimiento de la cadena que está siendo ejecutada y que se muestra actualmente en el visor. Cualquier modificación a la velocidad se guardará si usted graba la escena actual. Esto le permite volver a usar la misma cadena en escenas diferentes a velocidades diferentes.

RECUPERACIÓN DE CADENAS CON REGULADORES MASTER DE REPRODUCCIÓN

Puede asignar una cadena a un regulador master de reproducción y luego utilizar el control de balance de reproducción o el interruptor correspondiente para recuperar la cadena. Las reproducciones ofrecen varios modos de reproducción diferentes. Diríjase a la sección acerca de reguladores maestros de reproducción para más información acerca de cómo funcionan.

ESPECTÁCULOS

Un espectáculo es una secuencia o lista de hasta 255 escenas que pueden ser reproducidas en momentos preprogramados o de manera manual al presionar los interruptores “go” (ir), “stop” (detener) y “back” (atrás). Algunas veces, los controladores se refieren a este fenómeno como un apilamiento. El Show Designer 3 le permite grabar hasta 24 páginas de 48 espectáculos para un total de 1152 espectáculos. Los espectáculos resultan útiles para ejecutar el controlador sin un operador o para producciones que nunca requieren de cambios de último momento. Para crear efectos simples y movimientos repetitivos, use las cadenas en lugar de los espectáculos. Puede ejecutar un único espectáculo desde uno de los 48 interruptores de memoria y hasta 16 espectáculos más mediante los controles de balance de reproducción.

GRABACIÓN DE ESPECTÁCULOS

Antes de grabar un Espectáculo primero se deben grabar las escenas que serán incluidas en éste. Diríjase a la sección anterior para obtener información acerca de cómo grabar escenas.

Para comenzar a grabar un espectáculo, presione “record” (grabar); el LED “record” (grabar) titilará. Luego presione “show” (espectáculo) y el LED “show” (espectáculo) también titilará. El número de página mostrará la página de Espectáculo actual y todas las ubicaciones que ya contienen Espectáculos se encenderán.

El visor mostrará el paso actual que está listo para ser grabado junto con la página de escena y el número de escena en dicho paso. La palabra “Empty” (vacío) aparecerá en lugar de la página y número de escena si no hay nada grabado en este paso. El tiempo de espera para el paso se muestra en minutos y segundos. Los minutos y segundos están separados por dos puntos “:” donde los segundos contienen un punto decimal, lo que permite una resolución de décimas de segundos.

Para grabar un paso de espectáculo, presione el interruptor “scene” (escena) y el LED correspondiente se encenderá. Luego, elija una escena para este paso seleccionando una página y presionando el número de escena deseado. Luego, seleccione el tiempo de espera para este paso si desea que el espectáculo sea cronometrado durante su ejecución. Si planea ejecutar el espectáculo en forma manual, no necesitará ingresar un tiempo de espera. Este tiempo que usted selecciona es el tiempo que esta escena esperará hasta que se recupere el próximo paso. Se puede seleccionar un nuevo tiempo moviendo el cursor al número de segundo o minuto; luego presione el interruptor + o - o use la perilla de datos N° 3 para cambiar el tiempo.

Una vez que se ha seleccionado una escena y se ha configurado el tiempo de espera, presione “enter” (ingresar). El número de paso avanzará al siguiente de manera automática. Se pueden ingresar hasta 255 pasos en un espectáculo. Si se presiona “enter” (ingresar) sin seleccionar una escena, el número de paso avanzará, dejando el paso vacío.

Mientras se graba un espectáculo, se puede visualizar cualquier paso moviendo el cursor por debajo del número de paso y usando el interruptor + o - o girando la perilla de datos N° 1. Puede editar el número de escena o el tiempo de espera para cualquier paso que haya sido grabado previamente de esta manera. Si se presiona “enter” (ingresar) durante el último paso grabado, se agregará un paso adicional al final del espectáculo. Esto le permite ingresar rápidamente una lista de escenas. Si se presiona “enter” (ingresar) mientras se encuentra en un paso cualquiera menos en el último número, simplemente se avanzará al próximo paso sin agregar otro. También se puede usar el interruptor “erase” (borrar) para quitar un paso y el interruptor “add” (agregar) para insertar un paso vacío en el número de paso actual.

Existen otros tres parámetros que puede ajustar mientras graba el espectáculo, que afectarán el modo de reproducción: rulo, manual y enlace. El estado “Loop” (Rulo) se puede poner en “on” (encendido) o en “off” (apagado) y como el nombre lo indica, determinará si el espectáculo se ejecutará en rulo continuo o si se reproducirá una vez y luego se detendrá. El modo “Manual” se puede poner en “on” (encendido) o en “off” (apagado) y permitirá que el espectáculo se reproduzca utilizando los tiempos de espera programados o que se avance utilizando el interruptor “go” (ir). El modo “link” (enlace) le permite seleccionar otro espectáculo que automáticamente seguirá al espectáculo en ejecución una vez que haya terminado su reproducción.

Mientras graba el espectáculo, usted puede ajustar las configuraciones de los estados rulo y manual, seleccionar un enlace o ingresar un nombre para el espectáculo en cualquier momento. Para configurar

el modo manual o programar el enlace, use el interruptor del cursor derecho para mover el cursor en el visor hacia la derecha, pasando por el campo “loop” (rulo). La pantalla cambiará a la página dos del menú y mostrará estos elementos adicionales. Para ingresar el nombre del espectáculo, deslice el cursor hacia la derecha pasando por el campo “link” (enlace) hasta que aparezca el campo “show name” (nombre del espectáculo) en la página 3 del menú. Edite el nombre con el cursor debajo de cada carácter; luego use el interruptor + o – o la perilla de datos N° 1 para cambiar el carácter. También se puede utilizar un teclado externo para ingresar los caracteres del nombre.

Si desea recuperar otro espectáculo automáticamente cuando éste termine, configure el enlace en “on” (encendido) y seleccione la página y el número de espectáculo del espectáculo enlazado. Si se activa un enlace, el efecto de rulo se apagará. Si el espectáculo se está ejecutando en modo manual, asegúrese de que el espectáculo enlazado también está configurado en modo manual, de lo contrario, el reloj se reiniciará al recuperar el espectáculo enlazado.

Cuando haya terminado de grabar los pasos y de configurar los atributos del espectáculo, guarde el espectáculo seleccionando una página y un número donde desee almacenarlo. Asegúrese de que el LED “scene” (escena) esté apagado. Si se selecciona un número de espectáculo que ya se encuentra encendido, aparecerá un mensaje preguntándole si desea escribir el nombre sobre un espectáculo ya existente. Presione “yes” (sí) o “no”.

Luego de haber guardado el espectáculo, el Show Designer 3 permanece en modo de grabación, lo que le permite continuar con la edición del espectáculo. Para salir del modo de grabación, presione “record” (grabar) y los LED dejarán de titilar.

BORRAR ESPECTÁCULO

Para borrar un espectáculo ya existente, presione “record” (grabar), luego presione “show” (espectáculo) y por último presione “erase” (borrar). Tal como cuando se graba un espectáculo, todos los LED que contienen un espectáculo se encenderán. Luego seleccione el espectáculo a borrar. El nombre del espectáculo aparecerá en el visor de LCD. También aparecerá el mensaje “Erase this Show?” (¿Borrar este espectáculo?). Presione “yes” (sí) o “no”. Si presiona “yes” (sí), el espectáculo se borrará. El borrado completo de espectáculos sólo funciona cuando no se está editando ningún espectáculo. Al editar un espectáculo, se usa “erase” (borrar) para borrar los pasos del espectáculo. El borrado del espectáculo se puede abortar en cualquier momento presionando “no” o saliendo del modo grabar presionando el interruptor “record” (grabar).

EDICIÓN DE ESPECTÁCULOS EXISTENTES

Para editar un espectáculo que ya ha sido grabado, presione “record” (grabar), seguido de “show” (espectáculo). En lugar de ingresar los pasos para un nuevo espectáculo, presione el número de espectáculo que desea editar. Aparecerá en el visor el mensaje “Edit this existing Show?” (¿Editar este Espectáculo existente?). Presione “yes” (sí) y el espectáculo será recuperado y usted podrá agregarle algo o modificarlo seleccionando los pasos y cambiando cualquier valor, de la misma manera en que lo haría al grabarlo por primera vez. Luego de la edición, se puede guardar un espectáculo en la misma ubicación, o en una nueva, al presionar cualquier interruptor de número. Este método se puede usar para copiar un espectáculo en otra ubicación de la memoria recuperándolo para su edición y luego guardándolo sin cambios. Recuerde que el LED “scene” (escena) debe ser apagado antes de guardar el espectáculo.

REPRODUCCIÓN DE ESPECTÁCULOS

Para comenzar un espectáculo, presione el interruptor “show” (espectáculo) y luego seleccione el interruptor de la página y número deseados. El visor mostrará la página, el número y el nombre del espectáculo junto con el paso, la escena y el tiempo de espera actuales. Si el espectáculo está configurado para ejecutarse en forma manual, el tiempo de espera se mostrará como “manual” en el visor y se deberá presionar el interruptor “go” (ir) para avanzar los pasos del espectáculo, de otro modo, éste se ejecutará de manera automática respondiendo a su reloj interno. Sólo se puede seleccionar un espectáculo por vez usando los interruptores de número. Si selecciona otro espectáculo, éste reemplazará al que se está ejecutando. Sin embargo, puede ejecutar más de un espectáculo por vez mediante los controles de balance de reproducción. Los espectáculos que se ejecutan en las reproducciones no aparecerán en el visor, pero puede ejecutar hasta 16 espectáculos de una sola vez utilizando todos los controles de balance de reproducción. Sírvase leer la sección sobre reproducciones más adelante en este manual para obtener más información sobre cómo ejecutar espectáculos de esta manera.

Un espectáculo que se recupera desde los interruptores de números es el “main show” (espectáculo principal) y aparece en el visor de LCD durante su ejecución. Sólo puede haber un espectáculo principal en ejecución por vez. Todo espectáculo que se ejecute en las reproducciones son espectáculos de acompañamiento y no aparecerán en el visor de LCD. El espectáculo principal se puede controlar mediante los interruptores “go” (ir), “stop” (detener) y “back”. Al presionar “stop” (detener) se hará una pausa en la reproducción del espectáculo principal si se está ejecutando respondiendo a su propio reloj. El LED “stop” (detener) se encenderá para indicar que el espectáculo se encuentra en pausa. Puede utilizar los interruptores “go” (ir) y “back” para adelantar o retroceder un paso del espectáculo de manera manual mientras se encuentra en pausa. Presione “stop” (detener) nuevamente para apagar el LED y restaurar el reloj. Si ha programado el espectáculo en modo manual, debe utilizar los interruptores “go” (ir) y “back” para avanzar o retroceder pasos. Si presiona “go” (ir) mientras el reloj está funcionando el espectáculo se adelantará al siguiente paso.

Si el espectáculo está configurado en rulo, éste se reproducirá de manera continua, reiniciándose luego de que el tiempo de espera del último paso haya hecho la cuenta regresiva hasta 0 o si se presiona “go” (ir) (modo manual). Si el rulo está configurado en “off” (apagado), el espectáculo finalizará luego de que se haya recuperado la última escena. Si existe un enlace asignado al espectáculo, el espectáculo enlazado comenzará inmediatamente después de que haya transcurrido el tiempo de espera del último paso o luego de presionar el interruptor “go” (ir), en modo manual, después del último paso.

CONTROLES PARA FUNCIONES EN VIVO

A la izquierda de las cuatro perillas se encuentran los ocho botones de control que se utilizan generalmente para las funciones en vivo. A continuación presentamos una descripción de las funciones de cada uno de estos interruptores.

VISTA PREVIA

El interruptor “preview” (vista previa) se utiliza junto con el interruptor “go” (ir) para tener acceso a una vista previa de las memorias antes de recuperarlas. Con el LED “preview” encendido, puede seleccionar escenas, predeterminaciones, cadenas o espectáculos utilizando los 48 botones de selección de memoria y el visor mostrará la página y el número como así también el nombre de la memoria seleccionada. El interruptor “go” (ir) se utiliza para recuperar esa memoria. El LED “go” (ir) se encenderá al seleccionar una memoria válida. Esto le permite buscar el nombre de una memoria determinada sin recuperarla hasta que usted esté preparado.

Usted gozará de varias opciones más al recuperar escenas en el modo de vista previa. Además de poder seleccionar escenas con los interruptores de números, se puede usar un teclado externo, los interruptores + o - o las perillas para seleccionar la página y el número de escena. También puede cambiar el tiempo de desvanecimiento. Si usted está utilizando un teclado externo, mueva el cursor del visor con las flechas derecha o izquierda para elegir la página, escena o tiempo de desvanecimiento. También se pueden ingresar números mediante las teclas numéricas del teclado y luego utilizar la tecla “enter” (ingresar) para recuperar la escena. Actualmente, las escenas son los únicos tipos de memoria que se pueden recuperar mediante la utilización de un teclado externo.

INTERRUPTOR “BACK”

El interruptor “back” se utiliza para retroceder un paso cuando se está reproduciendo una lista de escenas en un espectáculo.

INTERRUPTOR “STOP”

El interruptor “stop” (detener) se utiliza para hacer pausa en el reloj mientras se reproduce un espectáculo. También se utiliza para hacer una pausa en una cadena que se está editando actualmente.

INTERRUPTOR “GO”

El interruptor “go” (ir) se utiliza para adelantar un paso cuando se reproduce la lista de escenas en un espectáculo. También se utiliza en modo “preview” para recuperar todo tipo de memorias y también para ejecutar una cadena que se está editando.

INTERRUPTOR “FINE”

El interruptor “fine” (fino) activa la palanca de mando y las perillas de datos para funcionar en modo “fine” (fino). En el caso de la palanca de mando, el giro o inclinación se moverán en incrementos menores permitiendo así realizar ajustes más finos. En el caso de las perillas de datos, según el tipo de entrada, las perillas aumentarán con valores más bajos. Al ajustar los canales de las luces en movimiento, aumentarán los valores DMX en 1.

INTERRUPTOR DE AUDIO

El interruptor de audio activa la entrada de audio como disparador para los pasos de la cadena. Al presionar el interruptor “audio”, se enciende el LED correspondiente. Éste titilará brevemente cada vez que un compás de audio sea detectado en la entrada de audio.

Toda cadena que se esté ejecutando se sincronizará con el compás, a menos que la velocidad para esa cadena haya sido bloqueada.

Diríjase a la sección anterior acerca de la grabación de cadenas para detalles sobre cómo bloquear la velocidad de la cadena. Si se enciende “audio”, “beat” (compás) se apagará en forma automática. El interruptor de audio se controla manualmente y no puede ser encendido por una escena.

INTERRUPTOR DE COMPÁS

El interruptor de compás le permite anular el tiempo o compás del paso de una cadena pulsando el interruptor a tiempo para cualquier música que se esté reproduciendo. El LED titilará al tempo del compás que se pulsa. Todas las cadenas que están siendo reproducidas se sincronizarán con este compás a menos que la velocidad para esa cadena haya sido bloqueada. Diríjase a la sección anterior acerca de la grabación de cadenas para detalles acerca de cómo bloquear la velocidad de la cadena. Si se presiona el interruptor “beat”, “audio” se apagará en forma automática. Apague el compás, presione y sostenga por un segundo el interruptor “beat”. El estado del interruptor “beat” y el tempo del compás no se almacenarán al grabar una escena.

INTERRUPTOR “BLACKOUT”

Al presionar el interruptor “blackout” (supresión), la actividad de todas las cadenas y espectáculos se detendrá y se suprimirán temporalmente todos los equipos.

Según el tipo de equipo y sus respectivas capacidades, la supresión cerrará los obturadores o llevará el regulador de intensidad de luz a 0. La supresión permanecerá activa mientras el LED “blackout” (supresión) esté encendido.

Al presionar el interruptor “black” una segunda vez, el LED se apagará y los canales que se habían apagado se restablecerán con su configuración previa.

Función “Clear All” (Borrar Todo): Al presionar y sostener por dos segundos el interruptor “black”, los canales DMX volverán a 0 y se borrará la memoria intermedia de escenas. Esta función resulta útil al programar escenas nuevas. También puede seleccionar una escena de inicio o escena principal que se recuperará cada vez que utilice esta función. Consulte la sección “Select Home Scene” (Seleccionar Escena Principal) del menú de este manual para acceder a las instrucciones de cómo seleccionar la escena principal. Puede utilizar cualquier escena que ya haya guardado como escena principal.

CONTROL DE BALANCE MAESTRO PRINCIPAL

El control de balance maestro principal se utiliza para adaptar las salidas de los reguladores de intensidad de luz convencionales como así también los canales de los reguladores de intensidad de luz para todos los equipos de luces en movimiento. Si una luz en movimiento no tiene un regulador de intensidad de luz, no se verá afectada. El interruptor maestro principal funciona como bloqueador/desbloqueador y lleva el nivel del control de balance maestro principal a la configuración máxima. Si por alguna razón el control de balance maestro principal se rompe o se desgasta, encienda el interruptor para anular el control de balance de manera que todavía disponga de una salida para el regulador de intensidad de luz.

CONTROL DE BALANCE MAESTRO FLEXIBLE

El control de balance maestro flexible se utiliza para adaptar sólo las salidas de todos los reguladores de intensidad de luz convencionales. También está sujeto al nivel del control de balance maestro principal. El interruptor maestro flexible funciona como bloqueador/desbloqueador y lleva el nivel del control de balance maestro flexible a la configuración máxima. Si por alguna razón el control de balance maestro flexible falla, encienda el interruptor a fin de eliminar el control de balance.

El control de balance maestro flexible contará con funciones programables adicionales en versiones futuras del software.

REGULADORES MAESTROS DE REPRODUCCIÓN

Las escenas, predeterminaciones, cadenas y espectáculos se pueden asignar a los controles de balance de reproducción. Existen 32 páginas de 8 controles de balance que proporcionan un total de 256 memorias de control de balance de reproducción con las cuales trabajar. Además, puede configurar los controles de balance flexibles como reproducciones adicionales de manera que se obtengan 256 más. Las reproducciones se pueden configurar para que funcionen en modo LTP o HTP, como se explica más adelante en esta sección. Cada reproducción tiene un interruptor arriba que se utiliza para la programación y las aplicaciones de las funciones en vivo. Para las funciones en vivo, el interruptor se puede configurar en destello, bloqueo o modo “go” (ir). Las funciones de los controles de balance e interruptores se seleccionan utilizando los menús de instalación, como se explica al comienzo de este manual. Consulte la sección del menú “Select playback modes” (Seleccionar modos de reproducción) para acceder a las instrucciones sobre cómo configurar las reproducciones. Si desea utilizar los controles de balance flexibles como reproducciones consulte la sección del menú “Select flex fader mode” (Seleccionar modo de control de balance flexible) para acceder a las instrucciones sobre cómo hacerlo. Las selecciones de modos se encuentran divididas por secciones, de manera que por ejemplo, todos los controles de balance flexibles (hileras superior) se pueden configurar en LTP mientras que todos los controles de balance maestros de reproducción (hileras inferior) se pueden configurar en HTP. No se pueden configurar controles de balance individuales en sus propios modos individuales de reproducción. Lo mismo se aplica para los botones *flash*. Puede cambiar libremente el modo de control de balance flexible en cualquier momento. Si cambia el modo de los controles de balance flexibles de reproducciones a reguladores de intensidad de luz o a canales de luces en movimiento, no se perderá la memoria de reproducción.

ASIGNACIÓN DE UNA MEMORIA A UNA REPRODUCCIÓN

La asignación de una memoria a una reproducción es un procedimiento rápido y fácil. Presione “record” (grabar) y el LED “record” (grabar) titilará. De ser necesario, seleccione un número de página de reproducción mediante los botones “page up” y “page down” que se encuentran al lado de los controles de balance para reproducciones y luego seleccione una reproducción presionando el botón *flash* correspondiente. El LED de la reproducción comenzará a titilar. Seleccione el tipo de memoria presionando el botón “preset” (predeterminar), “chase” (cadena), “scene” (escena) o “show” (espectáculo). Por último presione el número de la memoria que desea asignarle a la reproducción. Al seleccionar la memoria, los LED dejarán de titilar. En cualquier momento durante el proceso de grabación, puede seleccionar una reproducción diferente. Si necesita cambiar de páginas, apague todas las reproducciones seleccionadas antes de cambiar el número de página. Si selecciona una reproducción que ya está ocupada se le preguntará si desea sobrescribirla, presione “yes” (sí), para sobrescribir.

UTILIZACIÓN DE LAS REPRODUCCIONES

Las reproducciones generarán resultados diferentes según el tipo de memoria asignada y el modo de reproducción. Los siguientes párrafos describirán cada caso en detalle. En general, sin embargo, los controles de balance deben volver a 0 antes de que comiencen. La reproducción comenzará cuando el control de balance se mueva ligeramente por encima de la posición 0 y se suelte luego de haberlo llevado nuevamente a 0. Una vez que comenzó, la memoria se adjuntará a ese control de balance hasta que sea liberado, incluso si se cambia la página.

Si el LED “preview” se encuentra encendido, al presionar el botón *flash* se mostrarán los contenidos de la reproducción en el visor sin reproducir la memoria.

Modo LTP X/Y

LTP significa “latest or last takes precedence or priority” (el último tiene prioridad). Esto significa que al recuperar una memoria todos los cambios de canales anularán las configuraciones anteriores. Ésta es una operación estándar para la mayoría de los controladores de luces en movimiento. En el caso del SD3, el control de balance de reproducciones se utiliza para controlar manualmente todos los controles de balance entre las actuales configuraciones de canales y las configuraciones de la memoria de la reproducción. Cuando se utiliza el modo LTP, no existen los desvanecimientos con control de tiempo. Todo canal que esté incluido en la memoria tendrá su valor de inicio capturado en el comienzo de la reproducción, lo que permitirá que el control de balance retroceda todos los canales a sus posiciones de inicio. Toda cadena comenzará al empezar la reproducción y luego se detendrá cuando se retroceda el control de balance a 0. Al presionar el botón *flash* sucede lo mismo que al mover el control de balance a su nivel máximo. Los canales que se configuren en “snap before fade” (chasquear antes de desvanecer) cambiarán al comenzar la reproducción y aquellos que se configuren en “snap after fade” (chasquear luego de desvanecer) cambiarán cuando el control de balance se encuentre en su posición máxima.

Cuando hay un espectáculo asignado a una reproducción, el modo LTP requiere de un caso especial. Un espectáculo es una lista de escenas, por consiguiente, el control de balance recuperará la siguiente escena de un espectáculo siempre que se mueva desde la posición 0.

La escena se desvanecerá al mover el control de balance hacia arriba y luego quedará bloqueado en su posición al alcanzar la parte superior.

Luego puede retroceder el control de balance a 0 para pasar al siguiente paso. Este proceso se repite para cada paso del espectáculo. Debe mover el control de balance todo el trayecto hacia arriba para poder recuperar la siguiente escena del espectáculo. Si el espectáculo se configura en “loop” (rulo), continuará hasta que detenga la reproducción del espectáculo presionando el botón *flash*. Para los espectáculos en modo de reproducción en LTP, el botón sólo se puede utilizar para apagar el espectáculo.

El modo “go” (ir) no se encuentra disponible para los botones en modo LTP, dado que no se controla el tiempo durante el desvanecimiento de las escenas.

Modo HTP para Reguladores de Intensidad de Luz

HTP significa “highest take precedence or priority” (el más alto tiene prioridad). En el caso de las reproducciones del SD3, todos los reguladores de intensidad de luz, incluso los canales de los reguladores de intensidad de luces en movimiento seguirán el nivel del control de balance de reproducción. Si existe más de un control de balance de reproducción que intenta controlar el mismo regulador de intensidad de luz, tendrá prioridad el más alto. Todos los demás canales de luces en movimiento utilizarán un desvanecimiento controlado por tiempo, según el tipo de memoria que se esté recuperando. El desvanecimiento comenzará cuando la reproducción se mueva de la posición 0. Para evitar que los niveles de los reguladores de intensidad de luz salten, el nivel de reproducción (PB) debe ser igual o superar todos los niveles existentes de los reguladores de intensidad de luz antes de que se pase el control a la PB (reproducción). Al regresar el control de balance a 0, se libera la memoria de reproducción y se detienen todas las cadenas que se hayan adjuntado a la reproducción ya sea que se

haya recuperado directamente o parte de una escena. Si cambia un regulador de intensidad de luz al mover el control de balance correspondiente o al recuperar una escena, el regulador se eliminará de la reproducción que actualmente lo controla.

Al recuperar predeterminaciones o cadenas mediante reproducciones en modo HTP, los reguladores de intensidad de luces en movimiento que se necesitan para visualizar dicha predeterminación o cadena se adjuntarán al control de balance de reproducción de manera automática. En el caso de las escenas, sólo los reguladores de intensidad de luz incluidos en la escena se adjuntarán al control de balance de reproducción; todos los demás canales utilizarán un desvanecimiento controlado por el tiempo de desvanecimiento programado. En el caso de los espectáculos, el temporizador de espectáculos comenzará al empezar la reproducción. En el caso de un espectáculo manual, se utiliza el botón *flash* para adelantar los pasos del espectáculo. El botón debe estar configurado en modo “go” (ir).

Los botones *flash* se pueden configurar en “flash” (luz intermitente), “on/off” (encendido/apagado) o “go” (ir). Al presionar uno en modo “flash” (luz intermitente) u “on/off” (encendido/apagado), esto hace que comience la memoria y lleva los niveles de HTP al máximo, de la misma manera que si se mueve el control de balance al nivel máximo. El modo “go” (ir) permite comenzar un desvanecimiento controlado por tiempo para canales sin reguladores de intensidad de luz, mientras que todos los canales con reguladores de intensidad de luz serán controlados por el control de balance de reproducción. Esto le permite comenzar una escena y más adelante llevar los reguladores de intensidad de luz hacia arriba. En el caso de los espectáculos, el botón que se encuentra en modo “go” (ir) adelanta los pasos del espectáculo.

MIDI

El Show Designer 3 le permite recuperar escenas y supresiones mediante la entrada MIDI. La página y número de escena se pueden codificar en un mensaje MIDI que luego se envía a la entrada correspondiente por medio de una computadora o secuenciador MIDI. Tendrá que usar las herramientas provistas con cualquier programa o dispositivo MIDI con el que esté trabajando y enviar el mensaje MIDI adecuado. El canal MIDI del SD3 se selecciona mediante el menú de instalación, como se explica al principio de este manual. El mensaje MIDI es un comando de controlador MIDI continuo de 3 bytes que utiliza el siguiente formato:

Para recuperar una escena:

byte 1: 175 + canal MIDI (1-16)

byte 2: página de escena (0-98)

byte 3: número de escena (0-47)

Observe que los números se encuentran en decimales y la página y número de escena es uno menos **que** lo que se muestra en el SD3.

Para comenzar o detener la supresión:

byte 1: 175 + canal MIDI (1-16)

byte 2: 99

byte 3: 127 para la supresión, 0 para liberar

UTILIZACIÓN DE LA UNIDAD DE MEMORIA INSTANTÁNEA COMPACTA

La Unidad de memoria instantánea utiliza tarjetas CF que se formatean mediante el sistema de archivos FAT16. No funcionan las tarjetas formateadas por medio del sistema de archivos FAT32. Recibirá un mensaje de error “format error” (error de formato) si intenta utilizar el que no corresponde. Al volver a formatear una tarjeta por medio de su PC, seleccione “FAT” en lugar de “FAT32” para el sistema de archivos. Esto formateará la tarjeta mediante el sistema de archivos FAT16.

No todas las marcas de tarjetas CF han sido probadas en el SD3. Recomendamos usar tarjetas de la marca San Disk. Éstas han sido probadas y funcionan bien. No es necesario usar una tarjeta de mucha capacidad; los archivos del SD3 no son grandes. Los nombres de archivos y de carpetas largos (más largos que 8 caracteres) no son compatibles con el directorio de la tarjeta. Todos los archivos deben residir en el directorio raíz para ser accesibles.

Dado que las tarjetas se formatean mediante el sistema de archivos FAT16, también son compatibles con su PC, lo que le permitirá realizar copias y descargar actualizaciones de software y perfiles de equipos desde el sitio Web de Elation.

Se puede acceder a todas las funciones de la tarjeta CF desde el menú de instalación del SD3.

COPIA DE SEGURIDAD DE LA MEMORIA

Diríjase a la función de menú “Save memory file to CF” (Guardar archivo de memoria en CF), el mensaje “Press enter to save file to disk” (presione ingresar para guardar archivo en disco) aparecerá en la línea superior del visor al presionar “enter” (ingresar). El nombre predeterminado del archivo aparecerá en la línea inferior. Usted puede usar la perilla de datos o un teclado externo para ingresar el nuevo nombre del archivo. Inserte una tarjeta CF en la ranura y presione “enter” (ingresar). El mensaje “File has been saved to disk” (El archivo ha sido guardado en el disco) aparecerá al finalizar. Se copia el contenido de la memoria completa del Show Designer 3, lo que incluye todas las configuraciones de menú, perfiles de equipos, escenas, predeterminaciones, cadenas y espectáculos. El archivo del disco es un archivo binario con la extensión de archivo de DOS .sdm y es compatible con Windows siempre y cuando usted cumpla con las normas para nombres de archivos de Windows. El nombre del archivo puede tener hasta 8 caracteres. El Show Designer 3 no es compatible con nombres de archivo largos (nombres con más de 8 caracteres).

NOTA: Este tipo de archivo es diferente del tipo de archivo de texto utilizado para hacer copias de seguridad de la memoria cuando se usa el puerto COM, tal como se describe en el próximo capítulo. Ninguno de los dos tipos de archivo es intercambiable, a pesar de que ambos se usan con el mismo propósito. No se puede tomar un archivo de memoria hecho con una copia de seguridad de puerto COM y cargarlo mediante la tarjeta CF. Debe utilizar el puerto COM para volver a cargar ese archivo.

RESTAURACIÓN DE LA MEMORIA

Con la tarjeta CF de copia de seguridad de la memoria inserta en la ranura, diríjase a la función de menú “Load memory file from CF” (Cargar archivo de memoria desde CF). El mensaje “Select memory file, then press enter” (Seleccione archivo de memoria, luego presione enter) aparecerá en la línea superior del visor. El nombre del primer archivo de memoria del Show Designer 3 que se encuentra en la tarjeta CF aparecerá en la línea inferior del visor. Utilice el interruptor + o – o la perilla de datos N° 1 para seleccionar el archivo deseado si hay más de un archivo de memoria en la tarjeta. Presione “enter” (ingresar) para cargar el archivo. **Advertencia: el archivo se escribirá sobre la memoria actual.** El Show Designer 3 se apagará y volverá a encender luego de que el archivo haya sido cargado exitosamente.

ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE

Inserte una tarjeta CF con el archivo de actualización de software. El archivo debe tener el nombre SD3Vnnn.txt (nnn es el número de versión, por ejemplo SD3V105.txt). Diríjase a la función de menú del Show Designer 3 “update software” (actualizar software) y luego presione “enter” (ingresar). Si el nombre del archivo se halla en el disco, el Show Designer 3 entrará en el modo de actualización y comenzará a leer el archivo. El mensaje “receiving new program” (recibiendo nuevo programa) aparecerá en el visor. Luego de que el software haya sido actualizado exitosamente, el Show Designer 3 se apagará y volverá a encender con la nueva versión instalada. Si existe algún error, aparecerá un mensaje de error y tendrá que comenzar de nuevo. Las actualizaciones de software se pueden descargar desde el sitio Web de Elation, www.elationlighting.com.

INSTALAR PERFILES DE EQUIPOS

Los perfiles de equipos son pequeños archivos disponibles en elationlighting.com, que contienen información detallada acerca de un equipo de iluminación tal como el nombre y función de cada uno de los canales, así como también el nombre y valores DMX de los pasos dentro de un canal. Una vez cargado, un perfil puede ser seleccionado a partir de una lista de equipos al momento de elegir el equipo. Los perfiles de equipos resultan útiles al usar las perillas de datos para programar canales de equipos de iluminación. El visor podrá mostrar la función y configuración actual para cada canal. Las perillas podrán seleccionar los pasos preprogramados dentro de un canal, tal como los colores en una perilla de colores. Los perfiles de equipo también contienen “factory presets” que le permiten seleccionar colores, gobos o efectos con los interruptores de números en lugar de las perillas de canal o los controles de balance.

Para cargar un perfil de equipo por medio de la unidad de memoria instantánea compacta, primero inserte una tarjeta que contenga el perfil de equipo, luego diríjase a la función de menú “Load fixture profile from CF” (Cargar perfil de equipo desde CF) y presione “enter” (ingresar). El mensaje “Select fixture file, then press enter” aparecerá en la línea superior del visor; la línea inferior del visor mostrará el primer perfil de equipo hallado en el disco. Use el interruptor + o – o la perilla de datos N° 1 para seleccionar un perfil (si hay más de un perfil en el disco), luego presione “enter” (ingresar). El perfil se cargará en la memoria y luego puede ser seleccionado usando el menú “choose fixtures”. Se pueden cargar hasta 256 perfiles de equipo en la memoria.

NOTA: Los nombres de archivos de perfil de equipo terminan con la extensión .sdf.

UTILIZACIÓN DEL PUERTO DE LA COMPUTADORA (RS-232)

El puerto RS-232 puede usarse para conectar el SD3 a una computadora personal a fin de hacer copias de seguridad de la memoria, actualizaciones de software y cargar perfiles de equipos. Deberá comprar un cable de módem nulo, disponible en cualquier tienda de computación. Conecte el puerto RS-232 de 9 clavijas del Show Designer 3 a uno de los puertos seriales “COM” de su PC. Algunos puertos COM usan un conector de 25 clavijas, y otros usan uno de 9 clavijas. La mayoría de los cables de módem nulo vienen con ambos tipos de conectores.

CONFIGURACIÓN DE SU COMPUTADORA

Elation ahora ofrece un programa llamado “SD Backup”, que se puede descargar desde el sitio Web www.elationlighting.com, el cual ha sido diseñado para manejar la comunicación entre una PC y los controladores de iluminación del Show Designer. Determine cuál de los puertos COM de su PC está disponible y conéctelo al puerto RS-232 del Sd3 por medio del tipo de cable que se describe en la sección anterior. El programa es compatible con los puertos COM 1 o COM 2 de su PC. Una vez que haya instalado el programa SD Backup, siga las instrucciones del archivo de ayuda que se incluye en este programa.

COPIA DE SEGURIDAD DE LA MEMORIA USANDO EL PUERTO DE LA COMPUTADORA

Siga las instrucciones para “Receive File” (Recibir Archivo) del archivo de ayuda que se incluye en el programa SD Backup. Le explicará cómo ponerle nombre al archivo de copia de seguridad y cómo preparar el programa para recibir los datos. Luego diríjase a la selección de menú del Show Designer 3 llamada “Save memory file to COM port” (Guardar archivo de memoria en puerto COM) y presione el interruptor “enter” (ingresar). Se transmitirá a su PC una copia codificada de la memoria completa. Esto tardará varios minutos en terminar.

RESTAURACIÓN DE LA MEMORIA USANDO EL PUERTO DE LA COMPUTADORA

Para copiar un archivo de memoria desde su PC hacia el Show Designer 3, primero diríjase a la selección de menú del Show Designer 3 denominada “Load memory file from COM port” (Cargar archivo de memoria desde puerto COM). Presione “enter” (ingresar) y en el visor se leerá: “Waiting for file from COM port” (Esperando archivo desde puerto COM). El Show Designer 3 ahora está listo para recibir el archivo desde su PC. Si decide abortar el proceso, la única manera de salir de esta pantalla es apagar el SD3.

Siga las instrucciones para “Send File” (Enviar Archivo) del archivo de ayuda que se encuentra en el programa SD Backup. Al comenzar la transmisión, el visor del SD3 mostrará el mensaje “receiving file” (recibiendo archivo). Luego de que el archivo haya sido enviado, el SD3 se reiniciará y mostrará su visor de inicio. Si se ha detectado algún error, se le pedirá que vuelva a procesar los datos. Demandará varios minutos completar la transferencia.

ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE

Para copiar un nuevo archivo de software en el SD3 desde su PC, diríjase a la selección del menú del SD3 denominada “update software”. Presione “enter” (ingresar) y el visor del SD3 se leerá “Download new software or insert card” (Descargar nuevo software o insertar tarjeta). El SD3 ahora está listo para recibir el archivo desde su PC. Como alternativa, se puede acceder a este menú si presiona el interruptor “Menu” (Menú) y “erase” (borrar) mientras se enciende el SD3.

Siga las instrucciones para “Send File” del archivo de ayuda que se encuentra en el programa SD Backup. Busque la unidad y carpeta donde está ubicado el archivo, seleccione el archivo y haga clic en “Open” (Abrir). El visor del SD3 mostrará “receiving new program” (recibiendo nuevo programa). Luego de que el archivo haya sido enviado, el SD3 se reiniciará y mostrará su visor de inicio. Si se ha detectado algún error, se le pedirá que vuelva a procesar los datos. Demandará varios minutos completar la transferencia del archivo.

CARGAR PERFIL DE EQUIPO

Diríjase al elemento del menú del SD3 “Load fixture profile from CF”. El mensaje “Ready to receive fixture profile, press enter to cancel” (Listo para recibir perfil de equipo, presione “enter” (ingresar) para cancelar) aparecerá en el visor. Utilice la función “Send File” (Enviar Archivo) del programa SD Backup para enviar un perfil de equipo al SD3. El SD3 esperará hasta que usted envíe el archivo o hasta que presione el interruptor “enter” (ingresar) para cancelar.

BIBLIOTECA DE EQUIPOS

La siguiente conforma una lista básica de los equipos de iluminación que encontrará en la biblioteca de equipos. Se encuentran disponibles perfiles más detallados de equipos en elationlighting.com y se pueden cargar en la memoria.

32 Canales DMX

Elation Active Scan/Wave (Buscador/Onda Activa de Elation)
Elation Alkalite 6 Channels (Alkalite de 6 Canales de Elation)
Elation CMY Zoom 250 (CMY Zoom 250 de Elation)
Elation CMY Zoom 575 (CMY Zoom 575 de Elation)
Elation Design LED 36 (LED de Diseño 36 de Elation)
Elation Design Spot 250 (Spot de Diseño 250 de Elation)
Elation Easy Color 7 Channel Mode (Modo de 7 Canales de Colores Fáciles de Elation)
Elation Focus Spot 250 (Spot de Foco 250 de Elation)
Elation Fog/Haze 1 Channel (1 Canal de Bruma/Niebla de Elation)
Elation Opti RGB (Opti RGB de Elation)
Elation Power Spot 250 (Spot de Energía 250 de Elation)
Elation Power Spot 575 (Spot de Energía 575 de Elation)
Elation Power Spot 575IE (Spot de Energía 575IE de Elation)
Elation Power Spot 700 (Spot de Energía 700 de Elation)
Elation Power Wash 250 (Baño de Energía 250 de Elation)
Elation Power Wash 250B (Baño de Energía 250B de Elation)
Elation Power Wash 575E (Baño de Energía 575E de Elation)
Elation Protron Color (Color Protron de Elation)
Elation Protron Star (Estrella Protron de Elation)
Elation Stage Color (Color de Escenario de Elation)
Elation Streamer (Serpentina de Elation)
Elation Vision Color 250 (Color de Visión 250 de Elation)
Elation Vision Scan 250 (Búsqueda de Visión 250 de Elation)
Elation Vision Scan 575 (Búsqueda de Visión 575 de Elation)
Elation Waterfall 250 Pro (Cascada 250 Pro de Elation)
Elation Waterfall 250 (Cascada 250 de Elation)
Elation Xcelon 575 (Xcelon 575 de Elation)

American DJ Accu Spot/Scan 250 (Búsqueda/Spot Accu Spot 250 de American DJ)
American DJ Accu Roller 250 (Rodillo Accu 250 de American DJ)
American DJ Accu Color 250 (Color Accu 250 de American DJ)
American DJ Accu Spot 300 (Spot Accu 300 de American DJ)
American DJ Accu Wash 250 (Baño Accu 250 de American DJ)
American DJ Auto Spot 150 (Spot Automático 150 de American DJ)
American DJ Color Fusion (Fusión de Color de American DJ)
American DJ Concept 1 and 2 (Concepto 1 y 2 de American DJ)
American DJ Concept Color (Color de Concepto de American DJ)
American DJ Deco 250 (Deco 250 de American DJ)
American DJ Deluxe Scan 250 (Búsqueda de Lujo 250 de American DJ)
American DJ Spot 250 (Spot de DJ 250 de American DJ)
American DJ Fantasy 250 (Fantasía 250 de American DJ)
American DJ Fantasy Scan 250 (Búsqueda de Fantasía 250 de American DJ)
American DJ Fireburst (Explosión de Fuego de American DJ)
American DJ Fusion Scan 250 (Búsqueda de Fusión 250 de American DJ)

American DJ Illusion 250 (Ilusión 250 de American DJ)
American DJ Mega-Strobe/DMX (Mega-Strobe/DMX de American DJ)
American DJ P36, P64 (P36, P64 de American DJ)
American DJ Scantron 250/Rollertron 250 (Scantron 250/Rollertron 250 de American DJ)
American DJ Ultra Scan 250 (Escaneo Ultra 250 de American DJ)
American DJ XP-3 (XP-3 de American DJ)

High End Cyberlight 20 Channel Mode (Modo de Canal Cyberlight 20 de High End)
High End Studio Beam (Haz de Luz de Estudio de High End)
High End Studio Color 250 (Color de Estudio 250 de High End)
High End Studio Color 575 (Color de Estudio 575 de High End)
High End Studio Spot 250 (Spot de Estudio 250 de High End)
High End Studio Spot 575 (Spot de Estudio 575 de High End)
High End Studio Spot CMY (Spot de Estudio CMY de High End)
High End Technobeam 18 Channel Mode (Modo de 18 Canales Technobeam High End)
High End Trackspot (Trackspot de High End)
High End Trackspot 2 (Trackspot 2 de High End)

Martin CX10 (CX 10 de Martin)
Martin Entour Mode 2 (Modo 2 Entour de Martin)
Martin Krypton Mode 2 (Modo 2 Krypton de Martin)
Martin Mac 250 Mode 4 (Modo 4 de Mac 250 de Martin)
Martin Mac 300 Mode 4 (Modo 4 de Mac 300 de Martin)
Martin Mac 500 Mode 4 (Modo 4 de Mac 500 de Martin)
Martin Mac 550 Mode 2 (Modo 2 de Mac 550 de Martin)
Martin Mac 600 Mode 4 (Modo 4 de Mac 600 de Martin)
Martin Mac 600 NT Mode 4 (Modo 4 de Mac 600 NT de Martin)
Martin Mac 700 Profile (Perfil de Mac 700 de Martin)
Martin Mac 700 Wash (Baño de Mac 700 de Martin)
Martin Mac 1200 Mode 4 (Modo 4 de Mac 1200 de Martin)
Martin Mac 2000 Performance (Performance de Mac 2000 de Martin)
Martin Mac 2000 Profile (Perfil de Mac 2000 de Martin)
Martin Mac 2000 Wash (Baño de Mac 2000 de Martin)
Martin MX-1, MX-4 (MX-1, MX-4 de Martin)
Martin MX10 (MX10 de Martin)

Robe Beam 250XT (Haz de Luz 250XT de Robe)
Robe Clubroller 150CT (Clubroller 150CT de Robe)
Robe Clubroller 250CT (Clubroller 250CT de Robe)
Robe Clubscan 150CT (Clubscan 150CT de Robe)
Robe Clubscan 250CT (Clubscan 250CT de Robe)
Robe Clubspot 250CT (Clubspot 250CT de Robe)
Robe Clubwash 250CT (Clubwash 250CT de Robe)
Robe Color Mix-150 Profile (Mezcla de Color 150 Profile de Robe)
Robe Color Mix-150AT Wash (Mezcla de Color 150AT Wash de Robe)
Robe Color Mix240AT Mode 1 (Modo 1 de Mezcla de Color 240 AT de Robe)

Robe Color Mix 250AT Mode 1 (Modo 1 de Mezcla de Color Mix 250 AT de Robe)
Robe Color Mix 550AT (Mezcla de Color 550AT de Robe)
Robe Color Mix 575AT (Mezcla de Color 575AT de Robe)
Robe Color Spot 170AT (Spot de Color 170AT de Robe)
Robe Color Spot 250AT Mode 3 (Modo 3 de Spot de Color 250AT de Robe)
Robe Color Spot 575AT Mode 3 (Modo 3 de Spot de Color 575AT de Robe)
Robe Color Spot 1200AT Mode 2 (Modo 2 de Spot de Color 1200AT de Robe)
Robe Color Wash 250AT Mode 3 (Modo 3 de Baño de Color 250AT de Robe)
Robe Color Wash 575AT Mode 3 (Modo 3 de Baño de Color 575AT de Robe)
Robe Color Wash 575AT Zoom Mode 3 (Modo 3 de Baño de Color 575AT de Robe)
Robe Color Wash 1200AT Mode 4 (Modo 4 de Baño de Color 1200AT de Robe)
Robe DJ Roller 150XT (Rodillo de DJ 150XT de Robe)
Robe DJ Roller 250XT (Rodillo de DJ 250XT de Robe)
Robe DJ Scan 150XT Mode 1 (Modo 1 de Búsqueda de DJ 150XT de Robe)
Robe DJ Scan 250XT Mode 1 (Modo 1 de Búsqueda de DJ 250XT de Robe)
Robe Dominator 1200XT (Dominator 1200XT de Robe)
Robe Ecolor 250XT (Ecolor 250XT de Robe)
Robe Fiber Beam 250 (Haz de Luz de Fibra 250 de Robe)
Robe Funky (Funky de Robe)
Robe Fusion (Fusión de Robe)
Robe Hip-Hop (Hip Hop de Robe)
Robe LED Blinder 148LT (Anteojera de LED 148LT de Robe)
Robe LED Blinder 196LT (Anteojera de LED 196LT de Robe)
Robe LED Wash 136LT (Baño de LED 136LT de Robe)
Robe MSZoom 250XT Mode 1 (Modo 1 de Zoom MS 250XT de Robe)
Robe Color Spot 170 (Spot de Color 170 de Robe)
Robe Recessed Wash 150 (Baño Escondido 150 de Robe)
Robe Scan 250XT Mode 1 (Modo 1 de Búsqueda 250XT de Robe)
Robe Scan 575XT Mode 1 (Modo 1 de Búsqueda 575XT de Robe)
Robe Scan 1200XT Mode 1 (Modo 1 de Búsqueda 1200XT de Robe)
Robe Spot 150XT Mode 1 (Modo 1 de Spot 150XT de Robe)
Robe Spot 160XT Mode 1 (Modo 1 de Spot 160XT de Robe)
Robe Spot 250XT Mode 1 (Modo 1 de Spot 250XT de Robe)
Robe Spot 575XT Mode 1 (Modo 1 de Spot 575XT de Robe)
Robe Wash 150XT Mode 1 (Modo 1 de Baño 150XT de Robe)
Robe Wash 250XT Mode 1 (Modo 1 de Baño 250XT de Robe)
Robe Wash 575XT Mode 1 (Modo 1 de Baño 575XT de Robe)
JB Varyscan P3, P6, P7 (Varyscan P3, P6, P7 de JB)