

MARTIN CASE
MANUAL

VERSION 7.3
www.carlosmendoza.com.mx

CAPÍTULO 1: Introducción

Gracias por elegir la consola para iluminación Martin Case. La familia de mesas Martin Case ofrece una enorme variedad de herramientas que permiten a los diseñadores de iluminación crear sus más fabulosos shows en poco tiempo. Originalmente, los controladores fueron diseñados para trabajar conjuntamente a focos móviles. Hoy en día, pueden ser utilizadas tanto en pequeños clubes como en grandes conciertos. Desde esta versión de software, ofrecen además las herramientas para realizar los mejores trabajos teatrales.

Una gran ventaja es el software. Debe conocer que existe una sola versión de software para controlar todas las consolas Case de Martin. Desde la versión más pequeña, la Pro 1 hasta la más completa, la Pro 2 Plus, todas utilizan el mismo software. Todas las funciones disponibles en la Pro2 Plus, lo están también en la Pro 1, sólo que el acceso desde la Pro2 Plus es más sencillo y directo.

Falta de tiempo, no hay problema. El Generador de Efectos incorporado, le reduce en mucho el tiempo de programación. Además, usted tiene siempre acceso directo a la función en cada aparato. Se han creado, en el pasado, grandes shows “en directo”, con unas programaciones de partida muy básicas.

1.1 Características**Hardware**

	Pro1 (*)	Pro2 (*)	Pro1+	Pro2+
Protocolos	DMX-out DMX-in	DMX-out DMX-in	DMX-out DMX-in	DMX-out DMX-in
Canales (Estándar/MAX)	512/1536	1024/2048	512/1536	1024/2048
Gran Master	1	1	1	1
Flash Master		1	1	1
Sub-Master Programable	2	2	2	2
Faders Analógicos de Playback	10 (**)	10 (**)	42	42
Faders digitales De Secuencia	-	12	-	12
Faders digitales De Funciones	-	16	-	16
Teclas Extra de Tiempo/modo playback/ Acceso directo (***)	-	-	Sí	Sí
SMPTE/MIDI	Opcional	Opcional	Opcional	Opcional
CD-ROM	Opcional	Opcional	Opcional	Opcional
Disco Duro-Floppy	1 – 1	1 – 1	1 – 1	1 – 1
Trackerball (función on/off)	1	1	1	1

(*) Cuando las mesas Pro 1 y Pro 2 están interconectadas entre sí a través del LINK con una unidad Playback Wing, tendrán las mismas funciones que su misma versión + a excepción del número de canales extra.

(**) Los 32 playbacks extra son accesibles a través de un teclado midi externo.

(***) Estas funciones pueden ser controladas desde la Pro 1 y la Pro 2 pero usando algo más de tiempo.

Software

APARATOS

- Hasta 700 aparatos de 32 canales cada uno
- Librería de más de 300 tipos de aparatos, agrupados por fabricantes
- Filtros CMY (RGB) de LEE, ROSCO®, GAM®
- Información extendida de los “dip-switch” de los aparatos
- Posibilidades de reconfiguración
- Funciones protegidas como reset, lámpara on-off
- Acceso directo a cada canal de cada aparato
- Funciones extendidas para canales de dimer, como Curvas de dimer, multi configuración y accesibilidad extendida a los canales de dimer
- Posibilidad de agrupar aparatos por encima de 2 x 16
- Tiempos de DMX ajustables para todas las salidas

PRESETS (70 x 4 tipos con funciones extendidas)

- Pan/Tilt: incluyendo información de Pan/Tilt, enfoque y dimer
- Gobo: incluyendo información de 4 ruedas de gobos, campos de parámetros de gobos, cuchillas (PAL1200. Iris, enfoque, zoom y prisma
- Color: incluyendo información de 4 ruedas de colores, campos de parámetros de color, RGB y dimer
- Efectos: incluyendo todos los parámetros posibles del generador de efectos
- Todas las funciones pueden ser activadas o desactivadas

MEMORIAS

- Máximo de 4000 memorias
- Por cada “main-cue”, 9 cues de puntos
- Cada cue puede soportar una memoria cue, 4 secuencias y 42 playbacks
- Dispone de las posibilidades tales como la activación de otro cue como resultado de reemplazar solamente las funciones programadas (secuencias, playbacks, y memorias-cue) del cue activo
- Posibilidad de interconectar con otros cues

MEMORIA CUE

Cada memoria cue puede incluir información de 700 aparatos de hasta 32 canales, con sus parámetros del generador de efectos y de tiempo. Los parámetros de tiempo pueden ser aplicados a la memoria cue o a cada canal simple de forma independiente:

- Delay de entrada**
- Fade de entrada**
- Delay de salida**
- Fade de salida**
- Tiempos en la interconexión (linkado)**

- Selección múltiple de cues o la activación de muchos cues de forma simultánea
- Preparación automática de la memoria cue: cuando el dímer se cierra en un cue, el controlador lo “engancha” y ejecuta todos los canales no dímer programados hasta que encuentra un cue donde el dímer se active de nuevo.
- Auto seguimiento: cuando se activa un cue, el controlador agrupa todos los canales perdidos en orden de cue descendiente.

SECUENCIAS

- Hasta 4 secuencias por cue
- Cada secuencia puede tener una memoria de arranque, 100 memorias circulares (loop) y 1 memoria de paro
- Dispone de tiempos de fade y espera separados
- Pueden ser activadas/desactivadas de forma separada
- Puede ejecutarse hacia adelante, hacia atrás, saltando (adelante y atrás) o de forma aleatoria
- Pueden sincronizarse de forma mutua
- Posibilidad de disparo automático, disparo manual, y disparo al ritmo de la música
- Posibilidad de enlazarse a otros cues

PLAYBACKS

- Un playback es una memoria entrada de forma manual mediante.
 - Un fader (potenciómetro)
 - Una tecla flash
- Funciones de las teclas flash:
 - Flash: con tiempos de entrada/salida ajustables por separado
 - Toggle: con tiempos de entrada/salida ajustables por separado
 - Kill: con tiempos de entrada/salida ajustables por separado

GENERADOR DE EFECTOS

- Hasta 7 funciones (10 para Pan/Tilt) por canal y aparato, y ajustable en:
 - Nivel, ritmo, velocidad, modo, retardo, movimiento, espera (no para canales Pan/Tilt)
 - Ritmo de eje x, ritmo de eje y, velocidad, modo, figura 1, figura 2, rotación, retraso, movimiento, espera (para canales Pan/Tilt)

1.2 Modelos

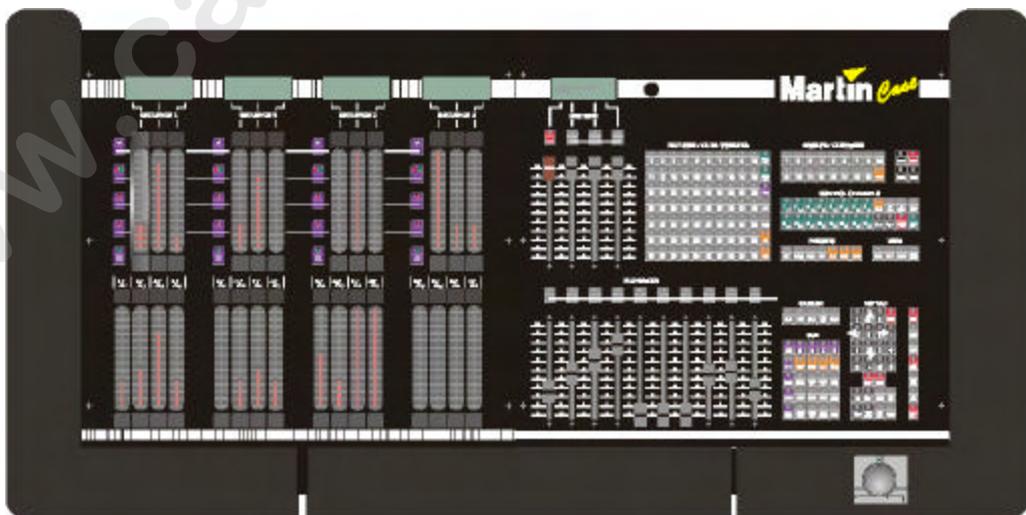


Pro 1

Pro 1+



Pro 2

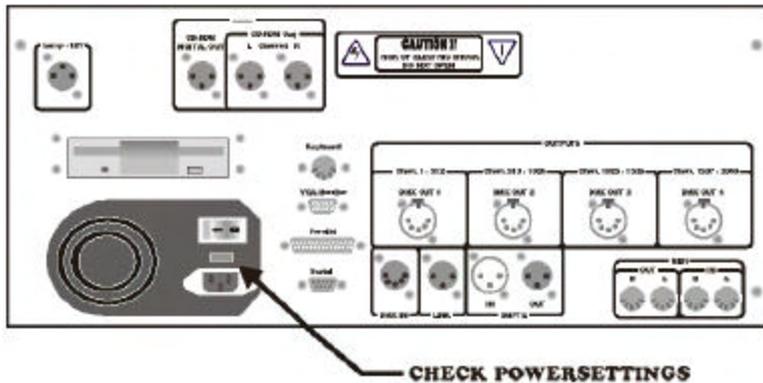




www.carlosmendoza.com.mx

1.3 Conexionado

ATENCIÓN: Ajuste la tensión de red de su controlador a la tensión de red local antes de encender la unidad.



COMPRUEBE LA CONFIGURACIÓN DE LA TENSIÓN

Conecte el cable de red a la base de la mesa

Conecte un monitor VGA estándar a la salida “VGA Monitor” y conéctelo a la corriente. Nota: Algunos controladores no tienen una base de red para el monitor.

Conecte un teclado para PC estándar (conector grande) a la entrada “Keyboard Input”

Conecte un cable de datos entre 1la salida DMX o Martin de la mesa y los aparatos.
 Nota: Las mesas Case de Martin utilizan el conector XLR de 5 pin para la señal DMX.
 Con la mesa se suministran dos conversores 5 pin/ 3pin, uno invertido y otro no.
 Compruebe la tabla para la configuración de los pins:

Pins de conexión DMX	GND	Señal – (fría)	Señal + (caliente)
Salida Mesa XLR 5 pin	PIN 1	PIN 2	PIN 3
Adaptador de salida inversor XLR 3 pin	PIN 1	PIN 3	PIN 2
Adaptador de salida no inversor XLR 3 pin	PIN 1	PIN 2	PIN 3

Conecte la lámpara flexible a la salida “Lamp + 12V”

Encienda la mesa

1.4 Conexiones

Lamp +12V

Conexión para una lámpara flexible (12V).

Lamp +12V	GND	+12V
3 Pin XLR	PIN 3	PIN 2

Salida Digital de CD-ROM

Salida de Sonido Digital del reproductor CD-ROM integrado.

Salida Digital

CD-ROM Digital out	GND	Signal
3 Pin XLR	PIN 1	PIN 2

Salida L y R de CD-ROM

Salida analógica de audio canales izquierdo (L) y derecho (R) del reproductor CD-ROM integrado.

CD-ROM L and R	GND	Signal
3 Pin XLR	PIN 1	PIN 2

Salida DMX

Salida DMX para conectar a los aparatos. Dependiendo del tipo de controlador existen 1, 2, 3 o 4 salidas DMX.

DMX OUTPUT	GND	Signal - (cold)	Signal + (hot)
5 Pin XLR	PIN 1	PIN 2	PIN 3

SALIDA DE INTERCONEXIÓN

Salida de Interconexión (LINK) para un módulo extra “playback wing”.

SALIDA

LINK OUTPUT	GND	Signal - (cold)	Signal + (hot)
3 Pin XLR	PIN 1	PIN 2	PIN 3

ENTRADA-SALIDA SMPTE

Entrada-salida SMPTE para controlar shows mediante códigos de tiempo

ENTRADA

SALIDA

SMPTE INPUT OUTPUT	GND	Signal
3 Pin XLR	PIN 1	PIN 2

ENTRADA MIDI (A, B), SALIDA (A, B)

MIDI IN	GND	Signal
5 pin DIN	PIN 4	PIN 5

MIDI OUT	+5V	Signal	Screen
5 pin DIN	PIN 4	PIN 5	PIN 2

Teclado

Conexión para un teclado PC estándar (conector DIN 5 pin).

Monitor VGA

Conexión para monitor VGA estándar.

Puerto Paralelo

Conexión para impresora.

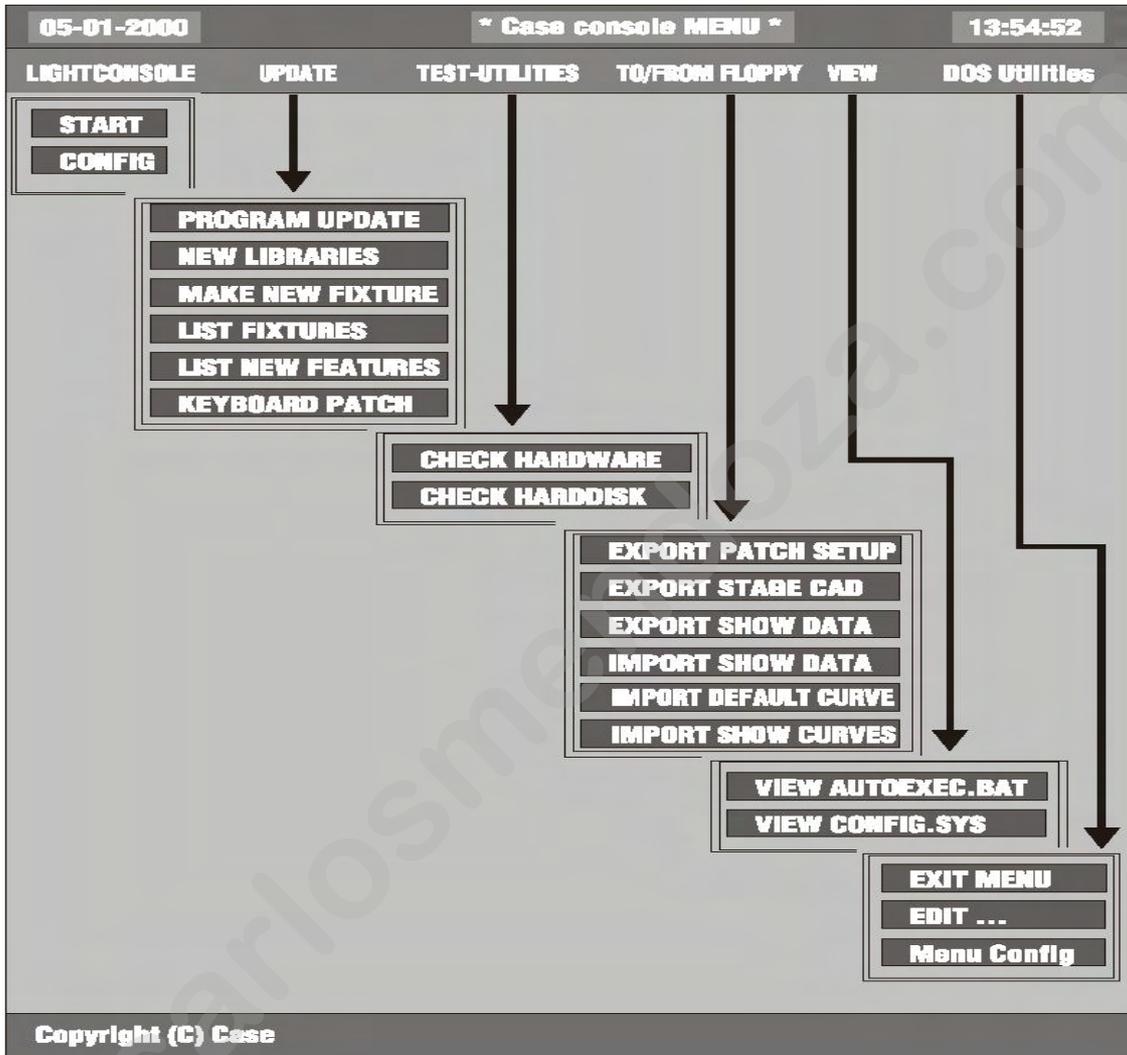
Puerto Serie

Para conectar periféricos serie tales como el ratón.

2 CAPÍTULO 2: Menú

2.1 Vista previa

Cuando pulsamos conjuntamente durante 2 segundos las teclas *[SHIFT]* y *[SETUP]* en el momento que arranca el programa principal, aparece el siguiente menú:



2.2 LIGHTCONSOLE

START (Inicio)

Esta opción arranca de nuevo el programa principal.

CONFIG (Configuración)

Para configurar el sistema. Cuando, por ejemplo, se añade a la mesa un Interface DMX para ampliar el número de canales, es necesario ejecutar esta función.

Cuando se selecciona esta opción, aparece el siguiente menú:

CONFIGURATION LIGHTCONSOLE (Configuración de la mesa)
CONFIGURATION CASECARDS (Configuración de las tarjetas)
AUTOMATIC CONFIGURATION (Configuración automática)
CHECKING CONFIGURATION (Comprobación de la configuración)
CHANGE PASSWORD (Cambio de contraseña)

Configuration Lightconsole (Configuración de la mesa)

Para activar funciones tales como faders de master, faders de playback, faders digitales, altavoces, etc...

Configuration Casecards (Configuración de tarjetas)

Algunos aparatos antiguos pueden reaccionar de forma extraña con la señal DMX de algunos controladores. Con esta función, podemos adaptar todos los tiempos de la señal DMX. **ATENCIÓN: SI NO ESTÁ FAMILIARIZADO CON EL DMX, NO CAMBIE NINGÚN PARÁMETRO**, ya que existe la posibilidad de que los aparatos no respondan correctamente. Para evitar esto, esta opción está protegida con una contraseña (telesoft). Si, de cualquier manera, se cambian algunas opciones, utilice el menú de **Configuración automática** para restablecer los valores DMX originales. Esta opción se utiliza también para preparar shows que se utilizarán en mesas con más canales DMX. No se podrá controlar todos los aparatos, pero el show ya estará preparado.

Automatic Configuration (Configuración automática)

Se utiliza para restablecer la configuración original del controlador o para actualizar el número de canales DMX cuando se añade un módulo extra de canales al controlador.

Checking Configuration (Comprobación e la configuración)

Para comprobar la configuración de la mesa.

2.3 UPDATE (Actualización)

PROGRAM UPDATE (Actualización del Programa)

Para actualizar el controlador con nuevo software: coloque el disquete con la nueva versión en la disquetera y utilice esta opción.

El controlador realizará un backup (copia de seguridad) de la versión anterior e instalará la nueva versión. La opción “List new features” (Lista de nuevas funciones), nos mostrará las novedades de la versión. Haga un **RESET** del controlador después de la actualización.

Recuerde: Visite regularmente las siguientes webs para descargar nuevas versiones de software:

<http://www.martin.dk>

O la web de Case:

<http://www.caseconsole.com>

Siga las instrucciones de las webs para instalar la nueva versión de software.

NEW LIBRARIES (Nuevas librerías)

Cada mes se actualizan las librerías con nuevos aparatos. Las últimas librerías están siempre disponibles en las webs de Martin y Case. La opción “List Fixtures” (Lista de aparatos) nos dará una lista de todos los aparatos instalados en la librería de nuestro controlador.

Recuerde: al actualizar una librería, siempre se actualizan todos los aparatos.

MAKE NEW FIXTURE (Cree un nuevo aparato)

No disponible todavía.

KEYBOARD PATCH (Configuración de las teclas)

Después de una instalación o actualización del software, el fichero de configuración de las teclas debe también cambiarse. Esto causa que algunas teclas como la Grand Master Flash, se comporten de forma extraña. Seleccione esta opción para actualizar la configuración de las teclas.

Si un controlador antiguo es actualizado con un módulo “playback wing” y las teclas de playback no funcionan, seleccione la opción “Keyboard 4”.

2.4 TEST UTILITIES (Utilidades de test)

CHECK HARDWARE (Comprobación del hardware)

Para comprobar la electrónica del sistema.

CHECK HARDDISK (Comprobación de disco duro)

Comprueba errores en el disco duro interno.

2.5 TO/FROM FLOPPY (Grabar/Cargar del disquete)

EXPORT PATCH SETUP (Exportación de la configuración)

Para copiar la configuración de aparatos, se puede exportar el SETUP (vea capítulo SETUP) a disquete. El fichero puede ser utilizado en un PC con Windows.

EXPORT STAGE CAD (Exportar Dibujo des Escenario)

Se puede copiar la configuración de aparatos en el escenario en un fichero formato BMP (véase capítulo SETUP) en un disquete. El fichero puede ser utilizado en un PC con Windows.

EXPORT / IMPORT SHOWDATA (Exportar / Importar Shows externos)

En algunas ocasiones, en shows muy grandes, el mensaje **“NOT ENOUGH DISK SPACE” (Espacio insuficiente en el disco)**, puede aparecer en pantalla cuando tratamos de grabar sobre la disquetera. Si esto ocurre, utilice esta opción del menú para **grabar el show en varios disquetes**.

Para cargar un show grabado en varios disquetes, utilice la opción Import (importar).

IMPORT DEFAULT CURVE / IMPORT SHOW CURVES (Importar curva por defecto / Curvas para shows)

Con el programa de Windows “Logicurve”, las curvas de dímer pueden adaptarse externamente. Use esta opción para importar las curvas. Si se usa la opción **default (por defecto)** las curvas se utilizan para cada nuevo show. Si se usa la opción **show**, se aplicarán solamente al show actual.

El programa de Windows “Logicurve” puede ser descargado de forma gratuita de cualquiera de las dos webs anteriormente mencionadas.

2.6 VIEW

Para ver los ficheros de sistema del controlador.

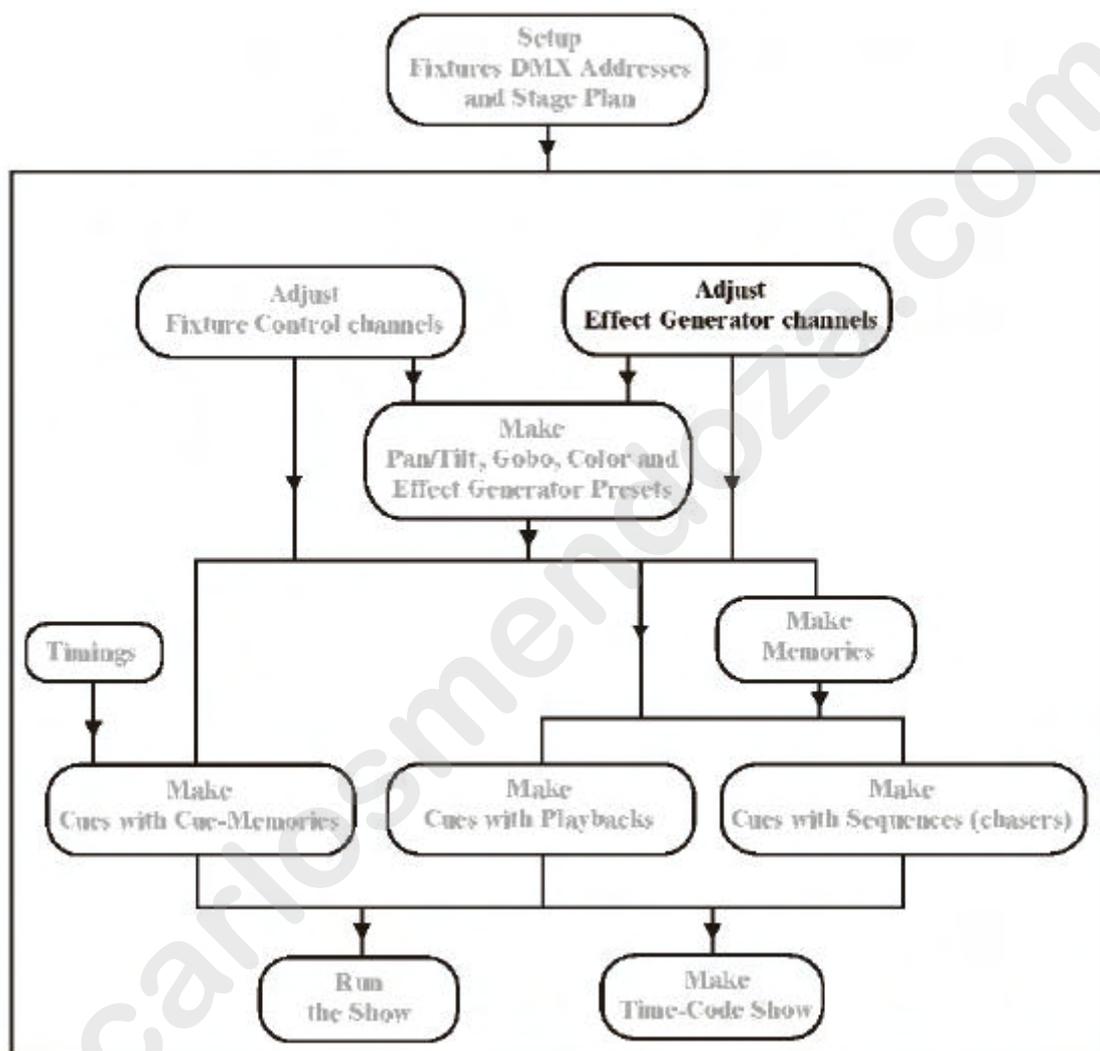
2.6 DOS UTILITIES (Utilidades MSDOS)

Para editar ficheros y dejarlos en el menú.

3 CAPÍTULO 3: Utilización del manual

3.1 Vista previa

Cada capítulo empieza con un diagrama de flujo que le muestra que puntos ya ha revisado cuando está estudiando el controlador.



Este ejemplo muestra que el capítulo explica el generador de efectos.

3.2 Usuario experimentado o principiante

En este manual, intentamos tratar todos los temas en cada capítulo. Esto puede causar que se expliquen algunos puntos difíciles de entender por usuarios principiantes. Se advierte a los nuevos usuarios que se salten estos puntos más difíciles hasta que tengan más experiencia en la utilización del controlador. El símbolo [EXP] en el margen o en el encabezamiento del capítulo nos indicará que el mismo está destinado sólo a usuarios experimentados.

3.3 Uso de las teclas y su significado en este manual

La denotación de una tecla:

[KEY]

Cuando un punto ha sido explicado en un capítulo anterior, una descripción reemplazará la tecla:

[Description]

Un signo + entre las teclas indicará que más teclas deben ser seleccionadas de forma simultánea:

[KEY 1] + [KEY 2]

Si las teclas han de ser seleccionadas una tras otra, estarán separadas mediante un **espacio**:

[KEY 1] [KEY 2]

Algunas teclas tienen la misma función o significado, como las teclas de la matriz, empiezan por la tecla nº 1 y acaban en la nº 70. Están denotadas como:

[1...70]

Esto significa, “pulse una de las teclas de la matriz 1, 2, 3, ..., 70 (Fixtures/Cues/Presets)”

[1...16]

Esto significa, “pulse una de las teclas de la matriz 1, 2, 3, ..., 16 (Groups/Cuepages)”

[1/17...16/32]

Significa: “pulse una de las teclas de la matriz [1/17] ... [16/32] (Control Channels)”

Algunas de las teclas tales como [CLR] o la tecla [P&T] se pueden encontrar más de una vez en el teclado. Para indicar la tecla correcta, se adjuntará una explicación entre paréntesis () al símbolo de la tecla.

/CLR (Presets)/

Un ejemplo:

[1...70] [1...70] ... [1...70]

Seleccione algunas teclas en la matriz 1 ... 70. Esto es lo mismo que: seleccione algunos aparatos (véase capítulo “aparatos y canales de control”. Cuando ya sabemos como se seleccionan los aparatos, el próximo párrafo no nos explicará esto de nuevo, y la selección del aparato se indicará como:

[Select fixtures] [STORE (groups/cuepages) + [1...16]

Esto significa: seleccione algunos aparatos y pulse la tecla [STORE] (situada en la zona “groups/cuepages”) de forma simultánea con una de las teclas 1...16 de la matriz.

3.4 Ayuda del teclado

El controlador de teclado está equipado con una función HELP (Ayuda) mediante diodos led. Cada vez que ejecutemos una función, los led de las teclas relacionadas con esta función, parpadearán.

Por ejemplo: Seleccione la tecla [EDIT (CUES)]. Todos los diodos led relacionados con la función de editar parpadearán en color naranja.

3.5 Cuestiones importantes a tener en cuenta

Textos en **negrita**, nos indicarán un punto a tener en cuenta.

Textos en negrita e itálica o textos en itálica indicarán una acción que debe ser ejecutada por el usuario.

3.6 Vista previa

El “apéndice” de este manual dispone de unas hojas desplegadas con una vista de la carátula y las teclas del controlador.

3.7 Demostraciones de ejemplo

Hay 2 demostraciones de ejemplo:

La primera demostración “gestart.cmp” nos ofrece ejemplos para el “arranque” con el manual.

La segunda demostración “manual72.cmp” contiene los ejemplos de este manual.

Si un MSD (Martin Show Designer) está conectado al controlador Case, todos los ejemplos pueden seguirse “en vivo”. Para ambas demostraciones, disponemos de una versión MSD.

Cargando la demostración “Manual72”:

Cuando se ha arrancado el programa principal, cargue el show presionando la tecla [LOAD].

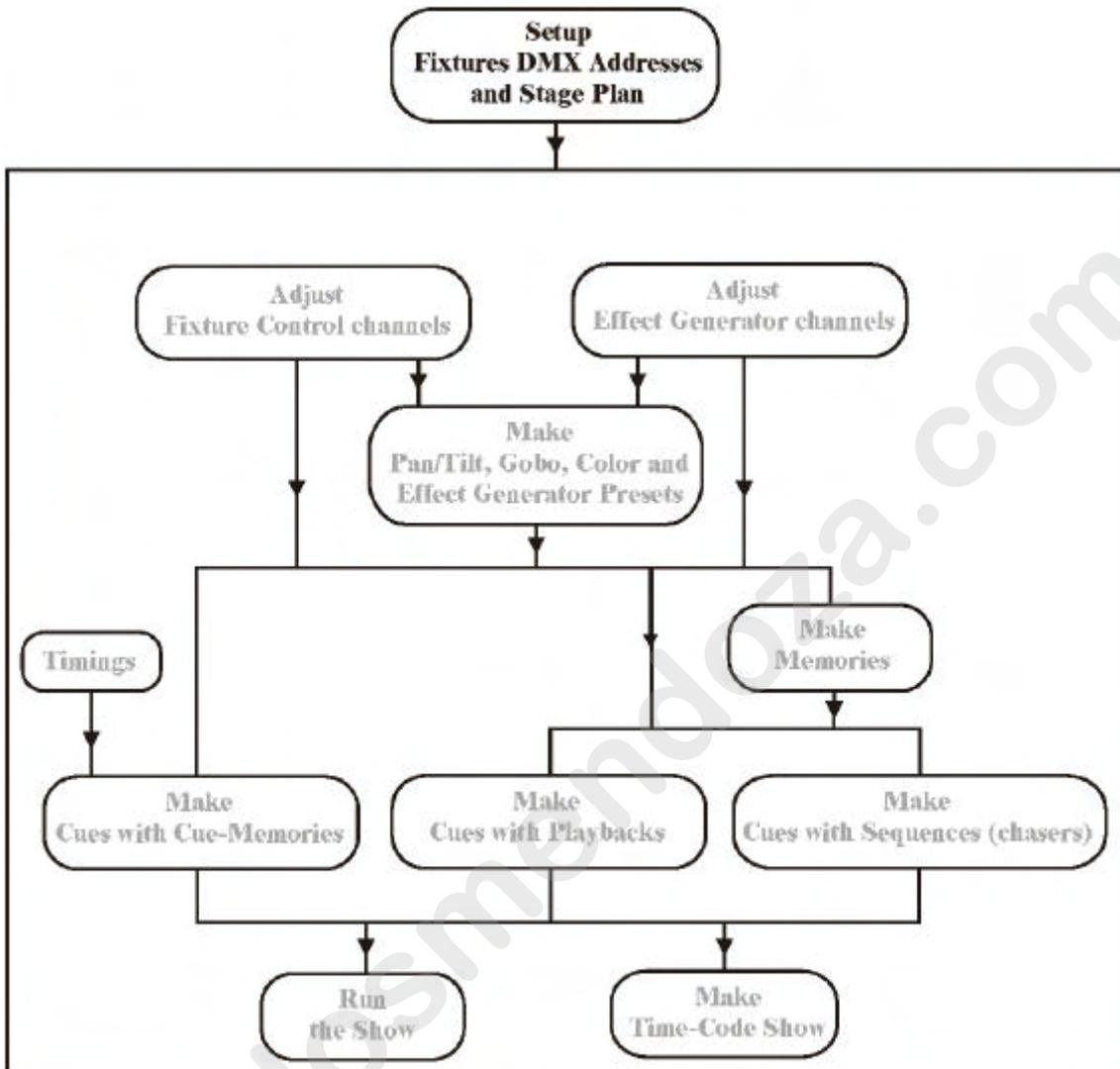
Paso 1: Presione [LOAD (durante 2 seg)]. En la parte inferior izquierda de la pantalla, aparecerá el mensaje siguiente: “1 = LOAD INTERNAL 2 = LOAD EXTERNAL”

Paso 2: Seleccione [1 (teclado)] para cargar la demostración desde el disco duro o seleccione [2(teclado)] para cargar la demostración desde la disquetera.

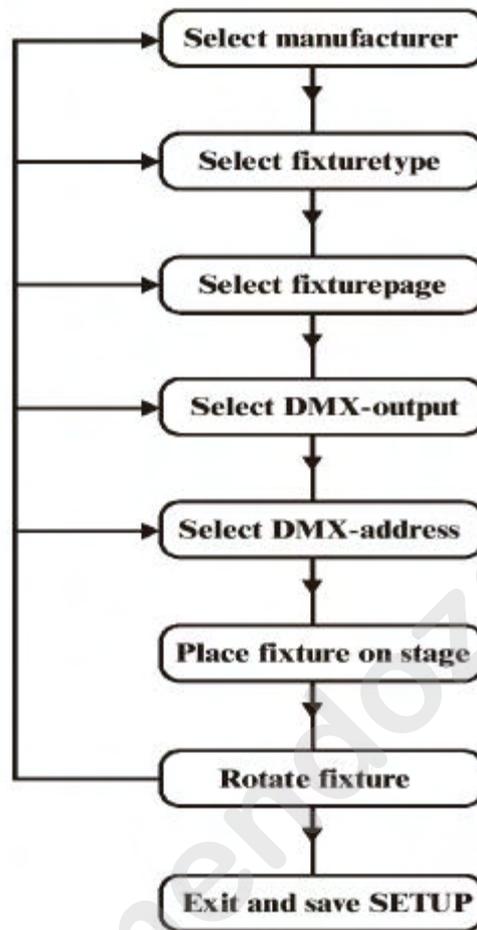
Paso 3: Teclee en nombre MANUAL72 o resalte el nombre MANUAL72 utilizando la tecla [2?].

Paso 4: Presione [RET] (en caso de haber usado la tecla [2?] presione 2 x [RET]). La demostración aparecerá en pocos segundos.

4 CAPÍTULO 4: La Configuración (Setup)



CONFIGURACIONES BÁSICAS



(Selección de fabricante)

(Selección de tipo de aparato)

(Selección de página de aparatos)

(Selección de la salida DMX)

(Selección de dirección DMX)

(Situación del aparato en la escena)

(Girar aparato)

(Salir y salvar configuración)

4.1 Arranque

Cuando se ha arrancado el controlador, o cuando se selecciona la opción START del menú, se nos mostrará el programa principal.

Para controlar las luces con la mesa, se debe construir primero la EXCENA (STAGE). Se deben colocar en ella los aparatos con sus correspondientes configuraciones DMX.

El programa **SETUP** (configuración) se usa para:

- modificar las opciones de arranque del sistema
- dibujar en la representación e la escena
- configurar los aparatos de la librería
- reconfigurar los canales de los aparatos y sus números
- seleccionar las curvas de dimer para los canales de dimer
- interconectar controladores
- seleccionar la librería RGB (CMY)
- imprimir y exportar la configuración y representación de la escena

[*SETUP*]

El programa de setup se inicia desde el programa principal pulsando la tecla [*SETUP*] (durante 2 seg)

2 diodos leds de las teclas parpadearán. Existen 2 posibilidades:

- Seleccione [*1*] para arrancar el programa de configuración de aparatos.
- Seleccione [*2*] para modificar las opciones de arranque y los valores por defecto del programa principal.

Si seleccionamos la opción [*1*], aparecerá la pantalla siguiente:



4.12 Configuración de aparatos (setup fixtures)

4.2.5 Librería de aparatos (Fixture library)



Para situar una aparato en la escena, el aparato debe haber sido seleccionado de esta librería.

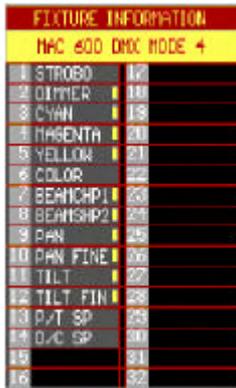
Selecione primero la página de aparatos con las teclas [Fixture PgUp] or [Fixture PgDn] (Elija entre 10 páginas de 70 aparatos).

Selecione entonces un fabricante, *Martin por ejemplo*, y seleccione un tipo de aparato.

Supongamos que queremos configurar una escena con 6 MAC600 en modo 4.

4.2.5 Ventana de Información de Aparato (Fixture Information Window)

Desde el momento que tengamos el aparato seleccionado, sus canales DMX aparecerán en la ventana de “Información de Aparato”.



En este ejemplo, se ha seleccionado un MAC600 en modo 4. Este aparato tiene 14 funciones o canales. Un recuadro amarillo al lado del canal indica que este canal tiene posibilidades de fade.

4.2.3 Selección de salida (Interface Window)



Esta ventana nos muestra la Salidas disponibles (INTERFACE) y para controladores antiguos, también los PROTOCOLOS. *Selecione mediante la bola una salida y un protocolo.* La Salida 1 corresponde a los canales 1 a 512, la salida 2 a los canales 513 a 1024, la salida 3 a los canales 1025 a 1536 y la salida 4 a los canales 1537 a 2048.

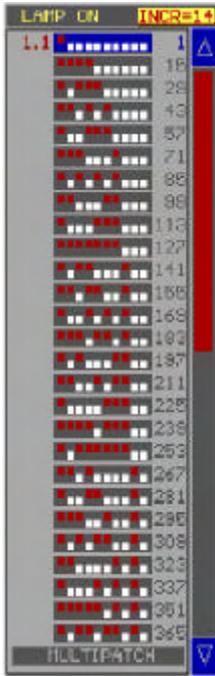
La opción elegida se resaltará con el fondo en color amarillo. En color gris nos indicará una posible opción de selección, y el fondo negro indica que la opción no está instalada.

Recuerde 1: No siempre es posible seleccionar un protocolo, ya que este depende del tipo de aparato. En controladores nuevos, sólo se puede seleccionar protocolo DMX.

Recuerde 2: Dependiendo de la configuración, todas las opciones de selección de salida estarán de color gris, indicando que todas las salidas están disponibles, pero como

se explica en el capítulo de menú, el controlador puede configurarse como 2048 canales de salida con sólo una salida física.

4.2.4 Ventana de Direccionamiento (Dipswitch Window)



Desde esta ventana, se selecciona las direcciones de los aparatos. Los “dipswitch” representan las posiciones para configurar la dirección. Los aparatos actuales utilizan displays.

Los números de la izquierda representan el número del aparato que aparecerá en la vista de la escena, y la página donde estará situado.

Patch number. Stage patch

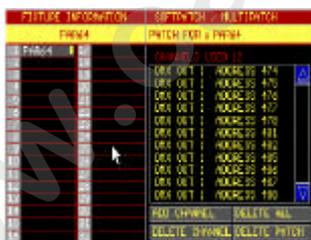
Los números de la derecha representa la dirección DMX del aparato. Las direcciones se incrementan tanto como los canales por aparato. Pulsando en *INC=14*, las direcciones se incrementarán de 1 en 1 (la ventana mostrará *INC=1*).

Cuando ya hemos seleccionado el tipo de aparato, la salida y el tipo de protocolo, muévase mediante la bola por encima de los dipswitches. Cuando la dirección del dipswitch se corresponde con la dirección del aparato físico, el aparato responderá con un movimiento Pan/Tilt, sin gobo ni color y el dimer abierto. Un fondo gris nos indicara una dirección no seleccionada todavía, un fondo azul una dirección parcialmente usada y un fondo negro una dirección usada por completo.

Existe una segunda opción para seleccionar las direcciones mediante el teclado: [*@*] número [*RET*]

Si el aparato está equipado con la función lámpara On/Off, el comando LAMP ON se ejecuta mediante la selección de *LAMP ON* antes de direccionar el aparato.

4.2.5 {EXP} Multiconfiguración /Configuración flexible (Multipatch/Softpatch)



Desde la versión 7.20, existen las posibilidades de multipatch o softpatch, para algunos tipos de aparatos tales como dímers (fuera de la librería de dímers) o focos (fuera de la librería de focos). Hay también algunos aparatos, como el VL5, que disponen de un canal de dimer que se puede direccionar pos separado. Cuando se seleccionan este tipo de aparatos, la ventana de softpatch aparecerá automáticamente.

Multipatch/Softpatch nos brinda la posibilidad de:

- direccionamiento individualizado de canales de dimer
- asignación de múltiples direcciones a una sólo canal de dimer

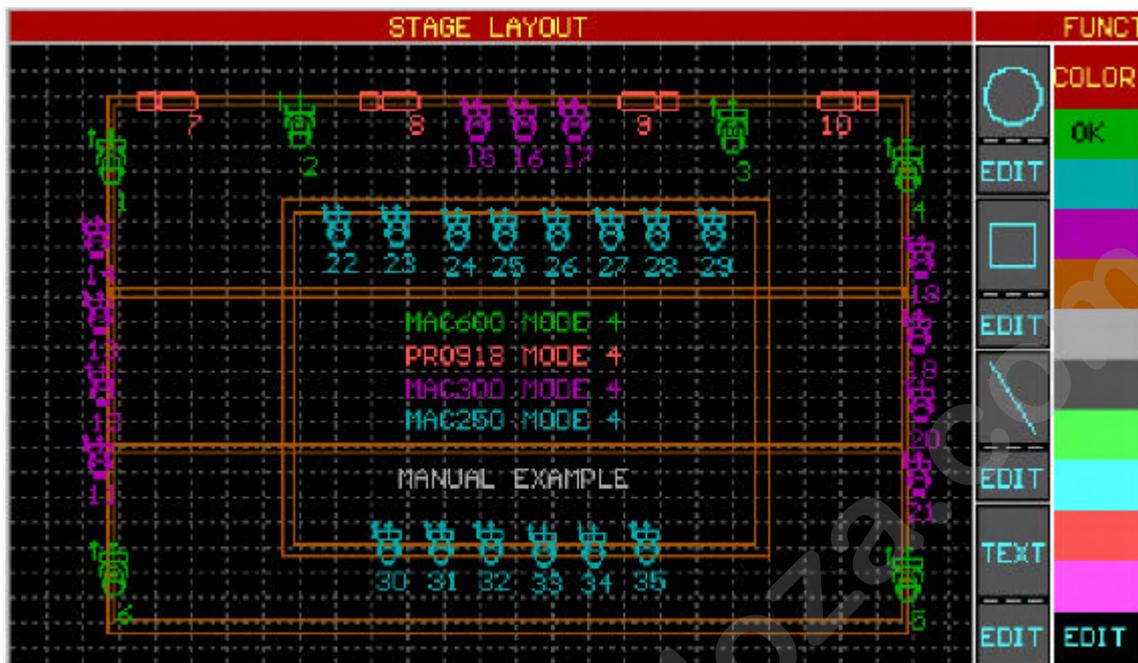
Cuando se selecciona un foco o dimer, y queremos direccionarlos, **se activará la función MULTIPATCH**, y se abrirá la ventana configuración flexible (softpatch).

*Coloque el aparato en cualquier posición en la escena. Seleccione un canal de la ventana de información de configuración y seleccione ADD CHANNEL (añadir canal). Asigne una dirección (véase párrafo anterior) al canal. El canal aparecerá en la ventan. Con la función **add channel (añadir canal)**, se pueden asignar múltiples direcciones a un canal simple. Si una dirección ha sido borrada de la ventana, seleccione esta línea de dirección y pulse **DELETE CHANNEL (borrar canal)**.*

Un sistema rápido y simple de asignación de canales es: Seleccione un canal de la ventana de información del aparato y pulse [@] [dirección (teclado)] [RET] o en caso de direcciones de la 10 a la 20 se debe asignar al canal [@] [10(teclado)] [THRU] [20(teclado)] [RET]

www.carlosmendoza.com.mx

4.2.5 Ventana de organización de escena (Stage window)



Es importante que el sentido Pan/Tilt de los aparatos se corresponda con los movimientos de la bola. Para aplicar esta correspondencia el aparato puede ser movido a 9 posibles posiciones con las teclas del teclado [1...9]. *El aparato está ahora preparado para ser posicionado en cualquier lugar de la escena confirmando su posición mediante el botón izquierdo de la bola (trackerball).*

Siempre es posible mover los aparatos reseleccionándolo en la ventana de la escena.

Cuando debemos situar el mismo tipo de aparato con direcciones sucesivas, lo más rápido es seleccionar la tecla [next] después de asignar la primera dirección del primer aparato.

También es posible dibujar círculos, rectángulos y líneas en la ventana de la escena, Además, se pueden añadir algunos textos. Después, todo puede ser editado con su propia función EDIT.

Por defecto, todo lo que está situado aparece en color verde. Para preservarlo todo bien organizado, es mejor seleccionar primero un color antes de colocar el aparato, dibujar líneas, etc...Siempre es posible cambiar los colores mediante la función EDIT.

4.2.5 Ventana de organización de los aparatos (Fixture patch window)

FIXTURE-PAGE 1									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70

Desde el momento que el aparato está situada en la escena, su número con su color aparecerán en la ventana de organización de los aparatos.

Esta misma ventana se mostrará también en el programa principal. Los números 1...70, representan los números de los aparatos de la página seleccionada, y aparecerán en la ventana de la escena.

4.2.5 Salvando la configuración (Saving the setup)

Seleccione la ventana EXIT o pulse (durante 2 seg) la tecla [SETUP].

Seleccione la ventana SAVE o pulse la tecla [1], seleccione NO SALVAR o la tecla [2] o [ESC] para abortar.

Es imposible abandonar el programa SETUP si hay errores en la configuración (direcciones solapadas).

4.12 Trackerball (bola) y teclas del programa de configuración (setup)

Trackerball

Sólo las dos teclas superiores de la bola, disponen de función en el programa de configuración (setup):

- TECLA IZQUIERDA: confirmar
- TECLA DERECHA: abortar

Teclas de la consola

En general: Cuando se ha seleccionado una función, parpadearán los diodos led de las teclas que corresponden a la función seleccionada.

Teclado [2] y [8]: Bajar, subir líneas, como por ejemplo direcciones arriba o abajo.

Teclado [1]...[9]: Girar aparatos.

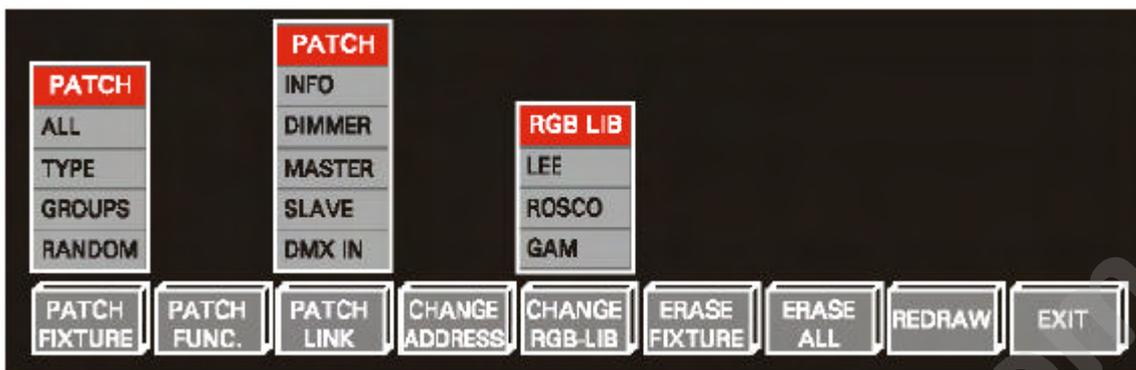
[PgUp] y [PgDn]: Página arriba o abajo: por ejemplo, páginas de direcciones arriba o abajo en la ventana de configuración.

[Fixture PgUp] y [Fixture PgDn]: Selección de una página de aparatos.

[ESC]: Abortar.

[@]: Seleccione esta tecla primero antes de asignar valores tales como, por ejemplo, direcciones DMX.

4.4 {EXP} Otras funciones



4.4.1 {EXP} Ordenar aparatos

Esta función sirve para reorganizar o renumerar los aparatos una vez han sido ya colocados en la escena.

ALL (todos)

Cambian todos los números de los aparatos empezando desde el 1. Primero, seleccione el tipo de aparato de los cuales uno será el nº 1. Entonces los aparatos pertenecientes al tipo seleccionado serán colocados uno tras otro en orden sucesivo.

Type (tipo)

Para cambiar el orden dentro de un tipo de aparato determinado. Primero, seleccione el tipo (por ejemplo MAC300 o MAC600), y entonces seleccione el aparato que pasará a ser el nº1.

Groups (grupos)

Para reordenar los aparatos seleccionándolos por grupos completos de aparatos. Seleccione en orden sucesivo los grupos. Los aparatos se renumerarán automáticamente.

Random (aleatorio)

Para romper el orden por aparato. Cada aparato será ordenado como se desee. Los aparatos deben seleccionarse en orden sucesivo.

Aviso: Es también posible reordenar los aparatos utilizando la función **DRAG and DROP (ARRASTRAR y SOLTAR)** mediante la bola. Sólo tiene que seleccionar el número de aparato con la tecla izquierda de la bola (manteniéndola pulsada), arrastrarlo a otra posición y soltarlo donde desee (despulsando la tecla).

4.4.2 {EXP} Patch Function (Función de numerado)

Como los aparatos, los canales de los mismos pueden ser reordenados, desde que cada tipo de aparato tiene otro orden de canales.

Ejemplo: Para todos los tipos, el canal 1 debe ser dímer, canal 2 color y canal 3 gobo.

Primero, seleccione un aparato de la librería. La ventana de numeración mostrará su configuración:



Este dibujo representa la configuración de canales de un MAC600 en modo 4.

En este ejemplo, canal 2 (dímer) se cambia a canal 3 (CIAN) (F2=F3 (cian)), y el canal 3 pasa a ser el dímer (F3=F2 (dímer)). El canal 1 se mantiene igual (F1=F1).

Si queremos que el canal 2 pase a ser de nuevo el de dímer y el canal 3 de nuevo el cian debemos hacer:

Patch Function (función de reordenado), dando el número del canal a reordenar (ej. 2 [RET]), seguido del número de canal que debe ser reordenado (ej. 2 [RET]). En este caso, el canal 2 pasa a su estado original (F2=F2). La misma secuencia debe repetirse para el canal 3 (F3=F3).

Recuerde 1: Es imposible configurar dos canales con la misma función. EL reordenamiento de canales debe finalizarse completamente o aparecerá un mensaje de error. (el área roja no puede contener 2 veces el mismo nº de canal).

Recuerde 2: **Es también imposible asignar un número de orden mayor al nº más grande de canal del aparato.** Esto significa que las ventanas vacías no deben ser utilizadas.

4.4.3 {EXP} Patch link (herramientas)

4.4.1.1 {EXP} Info

Esta función nos da una lista de los aparatos y numerados, con sus direcciones, protocolos y configuraciones de pswitch. Esta información puede ser impresa (en modo

STAGE OUTPUT INFORMATION					
STAGE SETTINGS /TYPE		CASE Showlight Controller			
MAC 600 DMX NODE 4					
FXNT.PAGE:	1.1 DMX OUT	1	ADDR: 1	DIPSW:	1 on
FXNT.PAGE:	2.1 DMX OUT	1	ADDR: 15	DIPSW:	1,2,3,4 on
FXNT.PAGE:	3.1 DMX OUT	1	ADDR: 29	DIPSW:	1,3,4,5 on
FXNT.PAGE:	4.1 DMX OUT	1	ADDR: 43	DIPSW:	1,2,4,6 on
FXNT.PAGE:	5.1 DMX OUT	1	ADDR: 57	DIPSW:	1,4,5,6 on
FXNT.PAGE:	6.1 DMX OUT	1	ADDR: 71	DIPSW:	1,2,3,7 on
MAC 300 H4 U0					
FXNT.PAGE:	11.1 DMX OUT	1	ADDR: 124	DIPSW:	3,4,5,6,7 on
FXNT.PAGE:	12.1 DMX OUT	1	ADDR: 111	DIPSW:	1,2,3,4,6,7 on
FXNT.PAGE:	13.1 DMX OUT	1	ADDR: 98	DIPSW:	2,6,7 on
FXNT.PAGE:	14.1 DMX OUT	1	ADDR: 85	DIPSW:	1,3,5,7 on
FXNT.PAGE:	15.1 DMX OUT	1	ADDR: 137	DIPSW:	1,4,8 on
FXNT.PAGE:	16.1 DMX OUT	1	ADDR: 150	DIPSW:	2,3,5,8 on
FXNT.PAGE:	17.1 DMX OUT	1	ADDR: 163	DIPSW:	1,2,6,8 on
FXNT.PAGE:	18.1 DMX OUT	1	ADDR: 215	DIPSW:	1,2,3,5,7,8 on

hp laserjet) o exportada.

Hay dos posibles maneras de agrupar la información: por tipo de aparato (*type*) o por salida del controlador (*output*).

Cuando lo exportamos, podemos añadir al fichero una vista de los aparatos en la escena (*include stage*) (incluir escena).

Cuando la función *export* (exportar) ha sido seleccionada, el fichero BMP se copiará en la disquetera utilizando el MENU (*TO/FROM FLOPPY*) (DE/AL DISQUETE). Este fichero puede ser importado e impreso en un PC con Windows.

4.4.1.2 {EXP} Dimmer (Dímer)

Los canales de dímer pueden usarse con algunas funciones avanzadas. Se les pueden asignar **curvas de dimerizado** y estos canales pueden ser añadidos a la lista de canales de dímer donde **comandos especiales de dímer pueden ser aplicados**. Estos comandos especiales son, por ejemplo, DIMCHANNEL x THRU y @ zz%.

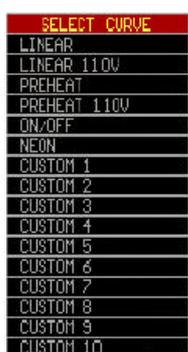
Cada canal de dímer puede ser configurado por separado.

DIMMER CURVE INFORMATION				
DIM Chan	FIXTURE CHANNEL	TYPE	ACTIVE	CURVE
21	21.1	2	Yes	Linear
22	22.1	2	Yes	Linear
23	23.1	2	Yes	Linear
24	24.1	2	Yes	Linear
25	25.1	2	Yes	Linear
26	26.1	2	Yes	Linear
27	27.1	2	Yes	Linear
28	28.1	2	Yes	Linear
29	29.1	2	Yes	Linear
30	30.1	2	Yes	Linear
31	31.1	2	Yes	Linear
32	32.1	2	Yes	Linear
33	33.1	2	Yes	Linear
34	34.1	2	Yes	Linear
35	35.1	2	Yes	Linear
36	1.2	1	Yes	Linear
37	2.2	1	Yes	Linear
38	3.2	1	Yes	Linear
39	4.2	1	Yes	Linear

En el ejemplo anterior, el canal de dimer 35 representa el dimer de un MAC250. Está activado, lo cual indica que está incluido en la lista donde se aplican comandos especiales de dimerizado. El canal tiene una curva de dimerizado lineal. El canal 36 está también incluido en la lista y es lineal. Porque el canal 36 representa un foco PAR64, al cual podemos asignarle otro tipo de curva, como un PRE-HEAT (precalentamiento).

Para activar los canales de dimer de la lista, el aparato(s) tienen que ser seleccionados con la bola y pulsar en las ventanas ACTIVE (activo) o NONACTIVE (no activo).

Cuando se selecciona DIMCURVE, se abrirá una ventana más:



Linear (lineal): Curva normal lineal

Linear 110V: Curva lineal limitada al 50% de su valor máximo

Preheat (precalentamiento): Curva lineal que arranca del 5%

Preheat 110V: Curva de precalentamiento limitada al 50% de su valor máximo.

ON/OFF: Funciones de relés

Neón: Curva especial para lámparas de neón

Custom x (personalizadas): Curvas personalizadas realizadas mediante el programa “Logicurve”

Nota: el programa “Logicurve” está basado en Windows y puede ser bajado de Internet de forma libre y gratuita (ver direcciones en el capítulo Introducción). Las curvas de usuario pueden ser añadidas al controlador mediante el menú.

4.4.1.3 {EXP} Master (conexión de controladores, función usada en la consola MASTER)

Las mesas Case de Martin se interconexionan entre sí mediante DMX. De esta forma, se pueden unir hasta 41 controladores (con información de Playback) y hasta 113 (sin información de Playback). **Para realizar esto, la salida DMX de la mesa principal (master) se conecta con la entrada DMX de las secundarias (slaves).**

Para configurar la conexión, se debe situar en la escena un aparato llamado “Case slave controller” (Controlador Case esclavo) con su direccionamiento DMX.

Hay tres posibles elecciones:

-Case slave console (consola Case esclava): este es un controlador esclavo sin cues puntuales y limitado a 10 playbacks. **Los shows nuevos no podrán utilizar este “aparato” nunca más, ya que está solamente incluido en la librería para asegurar la compatibilidad con shows antiguos. Para nuevos shows, seleccione la Case Slave Desk V2.**

-Case slave desk V2: este es el controlador esclavo con cues puntuales y 10 playbacks.

-Case slave wing: conjuntamente con la Case slave desk V2, se puede interconectar un controlador Pro Plus.

Después de configurar la Case slave desk (mesa Case esclava), debemos seleccionar la función **Patch Link – Master**.

Se debe elegir entre Playbacks, Masters y Cues en modo automático o manual:

-Automático: Playbacks, faders de Master o cues se enviarán inmediatamente a las mesas esclavas tan pronto como se produzca un cambio en el master de alguna de ellas. Los playbacks y los faders de master tendrán el mismo valor en las mesas esclavas y se activarán los mismos cues. En este caso, no debe preocuparse de colocar las mesas esclavas en la escena; están ahí solamente para el direccionamiento DMX.

-Manual: Los controladores esclavos de la escena actúan como aparatos normales. Los faders de Master y los playbacks tienen que controlarse como si de aparatos normales se tratara. Los cues se activarán en las mesas esclavas sólo cuando el canal 17 de la mesa Case Esclava se encuentre en un valor mayor al 50%. La ventaja es que números diferentes de cues y valores diferentes de faders de master y playbacks se pueden activar en las mesas esclavas.

En la mesa esclava, se debe activar la configuración de interconexión SLAVE (vea siguiente párrafo).

4.4.1.4 {EXP} Slave (conexión de controladores, función a usar en la mesa ESCLAVA)

Cuando se interconectan diferentes mesas, la función **Patch Link – SLAVE debe activarse encada una de las mesas esclavas** para asignar una dirección DMX a la mesa esclava.

Cuando se selecciona esta función, las direcciones DMX de los *Playbacks – master – cue*, se nos preguntarán. Debe ser la misma dirección que se asignó en la mesa **master** para la **“Case Slave Desk V2”**.

Cuando se configura también en la mesa master una mesa **“Case Slave Wing”**, las direcciones de los Playbacks 11 – 42 de la mesa esclava, se corresponderán con las direcciones de la Case Slave Wing asignadas en la master. Cuando no hay configurada en la mesa master una Case Slave Wing sólo debe pulsar [RET] en los Playbacks 11 – 42 de la mesa esclava.

El controlador nos preguntará ahora si la master trabaja en **modo digital** o **% proporcional**. En el caso de la Mesa Case, seleccione la opción “digital”, en caso de un controlador de otra marca, elija la adecuada.

Nota: Es posible controlar una mesa Case desde una mesa de otra marca a través del DMX. El otro controlador, que trabaja como master, necesita tener una librería llamada “Case slave desk V2” y “Case Slave Wing” (para los valores de los canales, vea la siguiente página). Es también posible controlar las mesas esclavas Martin Case con un dimer desde la master. Un dimer de:

-20 canales para la mesa Case de Martin con cues puntuales

-32 canales en caso de una mesa Case on playbackwing

Las mesa Case de Martin esclavas, trabajan como un aparato normal en la mesa master. Si se genera una librería desde una mesa de otra marca, la asignación de canales debe ser la siguiente:

Channel	Without point cues (*)	With point cues	Playback-wing
1	playback 1	playback 1	playback 11
2	playback 2	playback 2	playback 12
3	playback 3	playback 3	playback 13
4	playback 4	playback 4	playback 14
5	playback 5	playback 5	playback 15
6	playback 6	playback 6	playback 16
7	playback 7	playback 7	playback 17
8	playback 8	playback 8	playback 18
9	playback 9	playback 9	playback 19
10	playback 10	playback 10	playback 20
11	grandmaster	grandmaster	playback 21
12	flashmaster	flashmaster	playback 22
13	submaster1	submaster1	playback 23
14	submaster2	submaster2	playback 24
15	cuepage	cuepage	playback 25
16	cuenumber	cuenumber	playback 26
17	GO (**)	GO (**)	playback 27
18		pointcue	playback 28
19		not in use	playback 29
20		not in use	playback 30
....			playback 31
32			playback 32

(*) La mesa Case esclava sin cues puntuales no debería utilizarse nunca más a partir de la versión 7.0. Se mantienen solamente para mantener la compatibilidad con mesas antiguas.

(**) La función GO se usa para activar el cue, fijado con los canales 15 y 16. Para activar el cue, el canal GO debe tener un valor superior a 127 (>50%).

4.4.1.5 {EXP} **DMX-IN (Entrada DMX)**

La señal DMX que proviene de otros controladores conectados a través de DMX-IN, se puede leer mediante las teclas [*SHIFT*] [*READ OUTP.*] del programa principal.

También es posible mezclar la señal DMX de dos mesas con la misma configuración cuando ambas están interconectadas a través de DMX output, DMX input. La señal **DMX-IN** se mezclará con la señal **DMX-IN** usando el principio **HTP**. Este principio consiste en que predomina el canal que tiene un valor más alto.

Ejemplo: Supongamos que tenemos 2 mesas con la misma configuración. Las dos mesas están interconectadas a través de DMX-OUT (mesa 1) a DMX-IN (mesa 2). Supongamos que el canal 30 de la mesa 2 tiene un valor de 80, y el mismo canal de la mesa 1 tiene un valor de 100. En la mesa 2, el valor DMX que se mandará será de 100.

$$\text{DMX IN (100)} > \text{DMX OUT (80)} \approx \text{DMX OUT} = 100$$

Para activarlo, los canales DMX-IN de los aparatos de la escena deben estar activados. *Usando la función Patch Link-DMX-IN, la configuración de DMX-IN se puede cambiar de ON a OFF y viceversa.*

4.5 Cambio de direcciones

Esta función se utiliza para cambiar las direcciones de aparatos ya situados en la escena. **Esta función se usará también para cambiar la configuración multipatch/softpatch en un setup ya existente.**

Seleccione esta función, pulse el aparato y seleccione una nueva dirección

4.6 {EXP} **Cambios en la librería RGB**

Cuando se utilizan aparatos con CMY (RGB), se pueden elegir colores de una librería de filtros. En el programa principal, la tecla [*RGB*] se utiliza para elegir un color por su número de filtro.

La librería seleccionada aquí, se usará para todos los aparatos. Se puede elegir entre LEE®, ROSCO® o GAM®.

Seleccione una función y seleccione una librería.

4.7 Borrar aparatos (erase fixtures)

Para borrar aparatos ya configurados, *seleccione esta función y pulse en los aparatos a eliminar.*

4.8 Borrar todo (erase all)

Para limpiar completamente la escena. Sise usa esta función de forma accidental, se puede abandonar la configuración sin salvar.

4.9 Redibujar (redraw)

Lo redibuja todo.

4.10 Salir (exit)

Para abandonar y salvar la configuración, *elija la función exit (salir)*. Cuando salimos, debemos elegir entre:

- Salvar (save)
- No salvar (not save)
- Cancel (cancelar)

Cuando se añaden aparatos de un tipo ya existentes en el show programado, el setup nos preguntará lo siguiente antes de salir:

Fixture x page is new. (Aparato de la página x es nuevo)

Select a fixture to copy from... (Seleccione un aparato del cual copiar...)

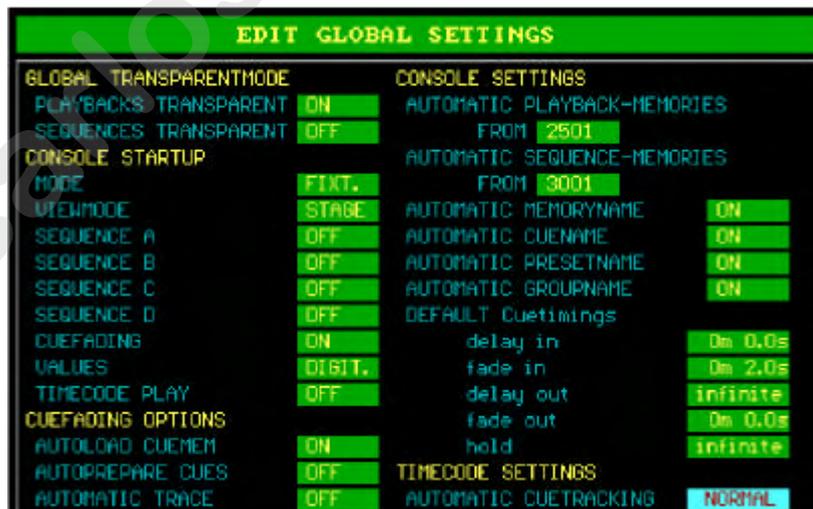
Con las teclas [1...70] o usando la bola, los aparatos, de los cuales copiaremos, serán seleccionados. Todas las memorias, presets y todos los cues de los aparatos seleccionados, serán copiados en los nuevos.

Truco: Es muy simple crear un show estándar que pueda ser usado en cada ocasión, si siempre se usa el mismo tipo de aparatos. Simplemente prepare el show con 1 o 2 aparatos de cada tipo. Como se puede copiar memorias, cues y presets cuando abandonamos el setup, es muy sencillo ampliar un show ya existente.

4.12 {EXP} Cambiar las opciones de arranque y valores por defecto (start options y default values)

[SETUP] [2]

Cuando se selecciona la opción 2 del programa principal cuando entramos en el SETUP, aparecerá el siguiente menú:



Las diferentes opciones se le aclararán en los próximos capítulos de este manual. Le daremos una descripción exhaustiva.

Nota: Los valores de este ejemplo son valores de un show vacío. Cada vez que se inicia un nuevo show, estos valores se aplicarán al show.

- **Modo Transparente Global (Global Transparent Mode)**

Fije el modo transparente global para el show completo. Las elecciones posibles para secuencias y playbacks son: **OFF o ON**. Explicación en el capítulo Secuencias y Playbacks.

- **Arranque de la mesa (Console Startup)**

El controlador activará las siguientes opciones al arrancar:

MODE (Modo)

Arrancará la mesa in **Fixture mode (modo aparatos) o cue mode**.

VIEWMODE (Modo de visualización)

Abre las pantallas de ESCENA (STAGE), TEXT (nombres) o VALORES (VALUES) (valores de canales) al arrancar.

SEQUENCE A - D

Opciones: **OFF o ON**. Inicia o para las secuencias cuando arranca. (Capítulo Secuencias y Playbacks).

CUEFADING

Opciones: **OFF o ON**. Inicia o para el cuefading cuando arranca. (Capítulo Cuetimings).

VALUES

Opciones: **DIGIT. o PERC**. Muestra los valores de los canales en digital o proporcional. (Capítulo Aparatos y canales de control).

TIMECODE PLAY (Función códigos de tiempo)

Opciones: **OFF o ON**. Inicia o para los códigos de tiempo al arrancar. Úselo en exhibiciones que funcionen automáticamente al dar la corriente, (Capítulo Timecode).

- **Opciones Cue-fading**

AUTOLOAD CUE MEMORY (Carga automática de cuememory)

Opciones: **OFF o ON**. Selecciona si la función auto preparar es activa o no. (Capítulo Cue-timings)

AUTOMATIC TRACE (Trazado automático)

Opciones: **OFF o ON**. Selecciona si el trazado automático es activo o no. (Capítulo Cue-timings)

-Console Settings (Configuración de la mesa)

AUTOMATIC PLAYBACK-MEMORIES FROM (Numeración automática de...)

Fija el número inicial en el que se crearán automáticamente las memorias cuando se utiliza el modo de programación rápido de playbacks. (Capítulo Secuencias y Playbacks).

AUTOMATIC SEQUENCE-MEMORIES FROM

Fija el número inicial en el que se crearán automáticamente las memorias cuando se utiliza el modo de programación rápido de secuencias. (Capítulo Secuencias y Playbacks).

AUTOMATIC MEMORYNAME (Asignación automática de nombre de memoria)

Opciones: **OFF** o **ON**. En modo ON, se preguntará por un nombre de memoria cada vez que se crea una memoria. (también si se usa el modo de programación rápido de playbacks y secuencias). (Capítulo Memorias, Playbacks y Secuencias).

AUTOMATIC CUENAME (Asignación automática de nombre de cue)

Opciones: **OFF** o **ON**. En modo ON, se preguntará por un nombre de memoria cada vez que se crea un cue. (Capítulo Cue-memorias).

AUTOMATIC PRESETNAME (Asignación automática de nombre de presets)

Opciones: **OFF** o **ON**. En modo ON, se preguntará por un nombre de memoria cada vez que se crea un preset. (Capítulo Presets).

DEFAULT CUETIMINGS (Temp. de Cue por defecto)

Asigna temporizaciones por defecto, que se usan cuando se crean cue-memories. (Capítulo Cue-temp.)

-Time-code settings (Configuración de códigos de tiempo)

AUTOMATIC CUETRACKING

Fija los códigos de tiempo en el modo “cue-tracking”. (Capítulo Códigos de tiempo y Midi). Las posibles elecciones son: Desactivado, normal o completo. Esta configuración estipula que se deberá hacer con los cues anteriores cuando arranca un código de tiempo en medio de otro show con código de tiempo.

[2?] o [8?] [EDIT]

Para cambiar la configuración, ilumine la opción deseada con las teclas **[2?] o [8?]** y pulsando **[EDIT]** a continuación.

Para salvar la configuración, presione la tecla **[RET]**.

4.12 Sumario

Antes de iniciar la programación, se debe crear la configuración de la escena (stage).

Para crearla:

- seleccione un fabricante
- seleccione un tipo de aparato
- seleccione una página de aparatos con [*Fixture PgDn*], [*Fixture PgUp*] (hasta 10 páginas)
- seleccione la dirección y el puerto de salida
- sitúe el aparato donde quiera de la escena
- gírelo para que se correspondan los movimientos Pan/tilt con los de la bola
- repita estos pasos hasta colocar todos los aparatos
- salve la configuración y vuelva al programa principal

Otras funciones:

- dibujo de atributos de la escena y adapte los colores
- reordenación de aparatos
- reordenación de canales
- selección de curvas de dimer
- interconexión de controladores
- configuración DMX-IN
- selección de librería RGB
- impresión y exportación a fichero de la escena y configuración

Las opciones de arranque y la configuración por defecto pueden ser modificadas, y se pueden activar las funciones de auto-trace y auto-prepare.

5 CAPÍTULO 5: Introducción a la programación

-Configurar Direcciones DMX de aparatos y Plan de Escena

-Ajustar Canales de Control de Aparatos
-Efectos

-Ajustar canales de Generador de

-Realizar Presets de Pan/Tilt, Gobo, Color y
Generador de Efectos

-Temporizaciones

-Realizar Memorias

-Realizar Cues con Cue-Memories
con Secuencias

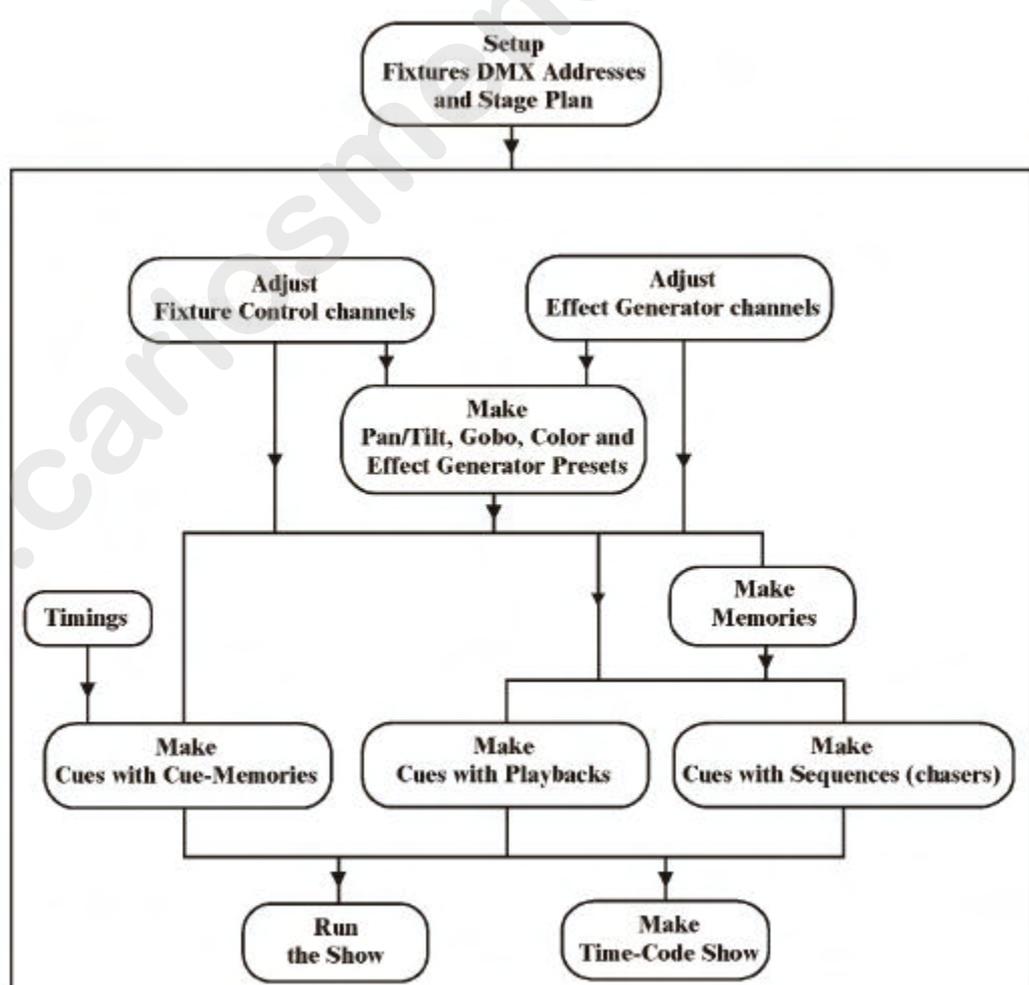
-Realizar Cues con Playbacks

-Realizar Cues

(Chasers)

-Ejecutar el Show

-Generar el Time-Code del Show



Este capítulo nos ofrece una breve descripción de como trabajar con la mesa Martin Case Controller. También se da una explicación de los términos usados con más frecuencia.

5.1 Filosofía

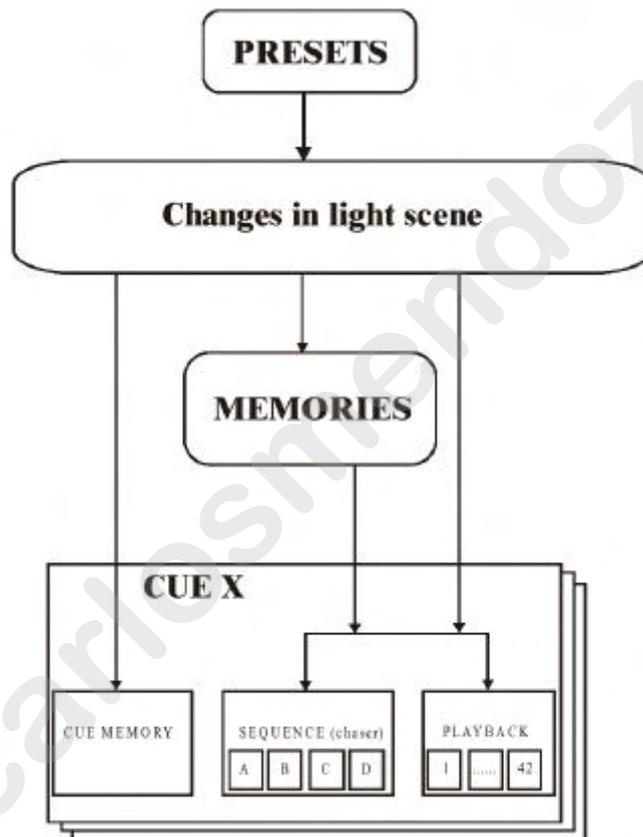
PRESETS

Cambios de iluminación de la escena

MEMORIAS

CUE X

Cue Memory Secuencia (Chaser) Playback



Las mesas Case de Martin, ofrecen muchas posibilidades para el control de iluminación. Cada ingeniero de iluminación, desarrollará su propio método para crear un estilo de programación fluido.

La filosofía de las mesas Case de Martin, es muy simple:

- Crear PRESETS primero, para facilitar la programaciones posteriores.
- Con estos presets y con el control de los canales de los aparatos, se realizan los **cambios en la iluminación.**

-Estos cambios se pueden salvar en **memorias, playbacks y secuencias** (las memorias se crearán automáticamente) o guardarlas de forma inmediata en una **cue memory.**

5.2 PRESETS

Los Presets, tienen una finalidad: salvar las posiciones más frecuentes de Pan/Tilt, color, gobos y efectos en algún tipo de librería de usuario, que nos permite que estos valores puedan ser usados una y otra vez. Estos valores de preset pueden usarse en una programación posterior, para crear memorias o configuraciones de iluminación. Si se modifica un preset ya usado en una memoria, playback o secuencia, los datos se actualizarán automáticamente.

Cuando los presets se usan en el show de una gira, es muy sencillo adaptar el show a cualquier nuevo espacio, cambiando algunos presets.

Los presets son definidos por el usuario mediante la combinación de la mayoría de ajustes de los aparatos de forma conjunta. También, cada función principal dispone de un número de sub-funciones que pueden pasar de on a off.

Las principales funciones de los aparatos son: Pan/Tilt (movimiento), color, gobos y efectos. En cada preset, el usuario puede también ajustar alguna de las sub-funciones como, por ejemplo, el enfoque o el dimer en el caso de los presets de Pan/Tilt. Estos ajustes se guardan conjuntamente para todos los aparatos.

El usuario puede almacenar 70 presets de cada función principal:

PRESETS

70 x Pan/Tilt	70 x Gobo	70 x Color	70 x Effect
<ul style="list-style-type: none"> - Pan/Tilt info - Focus info - Dimmer info 	<ul style="list-style-type: none"> - gobo wheel 1 - gobo wheel 2 - gobo wheel 3 - gobo wheel 4 - gobo parameters - knives - knife parameters - effects1 - effects2 - effects3 - iris - zoom - focus - frost - prism 	<ul style="list-style-type: none"> - color wheel 1 - color wheel 2 - color wheel 3 - color wheel 4 - color parameters - RGB - dimmer 	<ul style="list-style-type: none"> - Pan/Tilt effect parameters - gobo effect parameters - color effect parameters - effect effect parameters - iris effect parameters - zoom effect parameters - focus effect parameters - dimmer effect parameters

Cada preset dispone de un número de sub-funciones, las cuales pueden pasarse de on a off. Por ejemplo, cuando cargamos presets de Pan/Tilt, se puede cargar a la vez (o no) la información de enfoque y dimer.

Los presets de gobo pueden almacenar información de 4 ruedas de gobos, parámetros de gobo como la velocidad... cuchillas (en el PAL1200), algunas ruedas de efectos, iris, zoom, enfoque, frost y prisma.

Ejemplo: Cuando trabajamos con la disposición de la escena en el setup, podemos crear combinaciones de Pan y Tilt con todos los aparatos. Supongamos que situamos los focos en la posición de origen y la grabamos como Preset 1 (home). Entonces creamos un preset con los focos y lo grabamos como preset 2. Entonces podemos crear combinaciones de color con todos los aparatos y los salvamos en uno de los 70 presets de color. Por ejemplo blanco, amarillo y azul. Esto es muy importante para ganar tiempo en la programación, ya que el canal de color no es siempre el mismo para cada tipo de aparato. También cambian los valores del color dependiendo del tipo de aparato.

Cuando los shows han de realizarse en sitios diferentes con la misma programación, no será necesario modificar todas las posiciones de Pan y Tilt, sino que bastará con modificar los 70 presets de Pan y Tilt y comprobar todas las memorias que contienen información de Pan y Tilt. Hay que tener cuidado en programar las memorias con presets, ya que sino, no dispondremos de esta ayuda.

5.3 Cambios en la escena

Las mesas Case de Martin, usan un principio: sólo los cambios en la escena deben ser salvados en memorias. Esto significa que **no es necesario grabar todos los parámetros de todos los canales de todos los aparatos en memorias sucesivas**. Hay suficiente con guardar una vez los parámetros de los aparatos y grabar entonces en las sucesivas memorias solamente aquellos parámetros que varíen.

Cambios en la escena

Escena 1: Todos los canales de todos los aparatos

Escena 2: Sólo los canales de los aparatos que cambian desde la Escena 1

Changes in light scenes	
Light scene 1	All channels of all fixtures
Light scene 2	Only the channels of the fixtures that change to scene 1

Ejemplo:

Escena 1: Dejamos los aparatos en su posición Pan/Tilt original (preset 1) y programamos: sin gobo, color blanco, sin estrobo...

Escena 2: Sólo cambia el color. No es necesario programar de nuevo los parámetros de Pan/Tilt, gobo, o estrobo, solamente es necesario almacenar las modificaciones de color respecto la escena 1.

5.4 Funciones de dimer

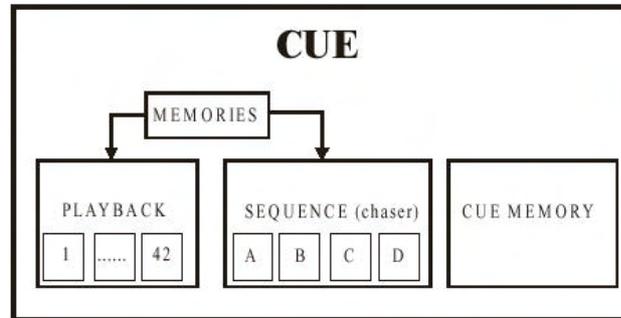
En el capítulo SETUP se explicó que los canales de dimer se pueden almacenar en una lista de dímers donde se pueden aplicar comandos de dimer especiales. Estos comandos pueden ser como:

- Dímer del 1 al 20, al 50%
- Decrementar del dimer 5 un 5%
- Incrementar todos los dímers un 20%
-

5.5 Cues

Un Cue, puede tener:

- Un cue-memory
- 4 secuencias (chasers)
- 42 playbacks



El sistema puede almacenar hasta 11.200 cues (16 páginas de 70 cues + 9 “point cues” entre cada cue). Esto significa que puede disponer de 11.200 cue memories, 44.800 secuencias y 470.000 playbacks.

5.5.1 Cue-memory

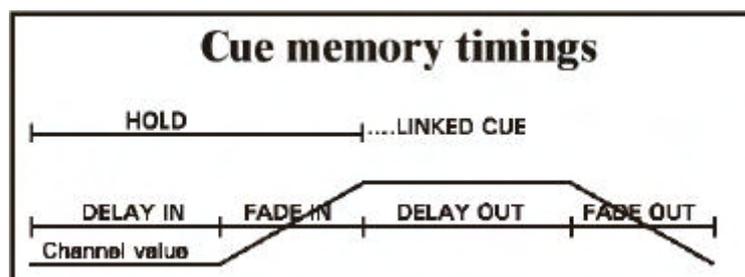
Una cue-memory se puede comparar con una iluminación de escenas. Las escenas que creamos pueden ser grabadas en cue-memories y tenemos la posibilidad de añadirles **tiempos de fade. Podemos grabar en el sistema hasta 2000 cue-memories.**

Las cue-memories pueden almacenar los parámetros siguientes:

- todos los parámetros de cada canal (hasta 32 por aparato) de cada aparato (hasta 700 aparatos)
- todos los parámetros de efectos (de 7 a 10) por canal y por aparato.
- mismo tiempo de delay para todos los canales, o diferente para cada canal
- mismo tiempo de fade para todos los canales, o diferente para cada canal
- mismo tiempo de hold para todos los canales, o diferente para cada canal

Se puede asignar un efecto a cada canal de cada aparato. De esta manera es posible crear de forma rápida efectos de color conjuntamente con movimientos de Pan y Tilt en una memoria simple (véase el capítulo “Generador de Efectos”).

Las Cue memories pueden tratarse de la misma forma. **También aquí, sólo guardaremos los cambios producidos desde una memoria anterior.** Además de esto, podemos añadir tiempos de fade a cada canal.



- Delay-in: tiempo de espera antes de que empiece el fade del canal
- Fade-in: tiempo necesario para la entrada (fade-in) de un canal
- Delay-out: tiempo de espera antes de que empiece la salida (fade-out) del canal
- Fade-out: tiempo necesario para que el canal regrese a su estado inicial
- Hold: tiempo de espera antes de llamar otro cue (link)

Podemos **detener, acelerar o desacelerar** el **cue fading** en cualquier momento durante el show. Esta función se usa a menudo en shows donde el “timing” depende de la velocidad de los actores.

Es también importante que las cue-memories utilicen la máxima cantidad posible de presets. Es mucho más sencillo modificar 70 presets que moverse a través de 2000 cue-memories.

Multi selección de cues: Esta es una función que nos permite hacer una selección de múltiples cues y lanzarlos en el mismo momento. Por ejemplo, arrancar una cue-memory de Pan/Tilt, conjuntamente con una de color y otra de gobos. Lo importante aquí, es que diferentes memorias no envíen valores para los mismos canales.

Auto-prepare: Cuando el dimer está cerrado dentro de un cue y se abre de nuevo en cues posteriores, el controlador seguirá adelante y ejecutará todos los canales que no sean dimer entre estos dos cues, incluido el cue donde se abre el dimer.

Auto-trace: Esta función es útil si los cues están programados en orden sucesivo. Cuando estas cue-memories están programadas en modo “sólo cambios”, puede ocurrir que la escena no se reproduzca correctamente cuando se descargan unas pocas cue-memories. En este momento, la función auto-trace, reunirá todos los canales en orden de cue descendiente, empezando desde el último cue activado hasta encontrar un valor para todos los canales.

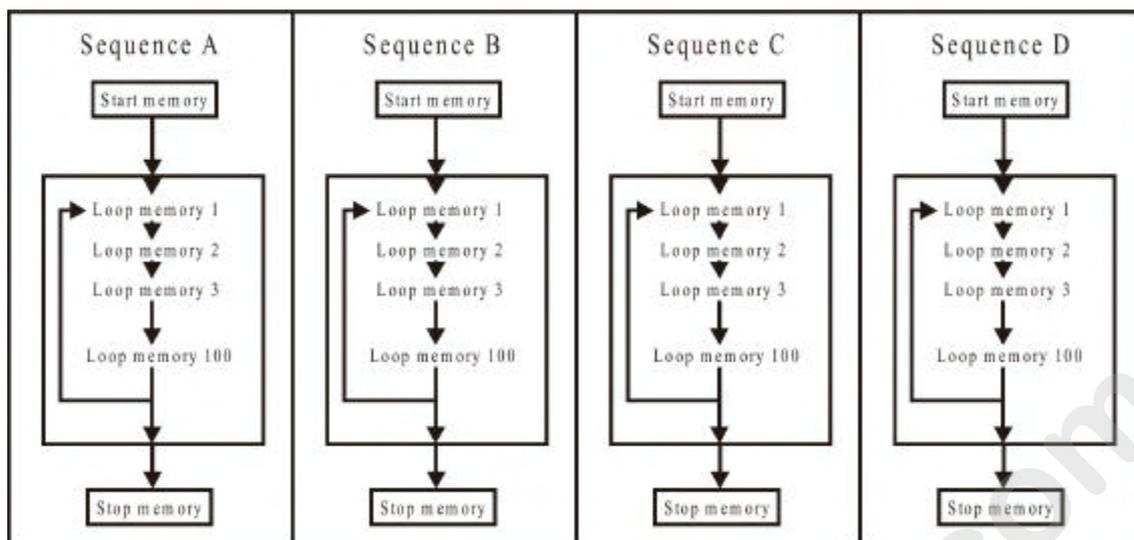
5.5.2 Secuencias

Una secuencia se puede comparar con un chaser. Las escenas se pueden situar en un orden definido por el usuario y en un bucle sin fin para que puedan ser llamadas de forma automática.

Las secuencias están construidas con memorias (véase párrafo memorias). Desde esta versión de software, estas memorias se crean automáticamente cuando se añade una escena a una secuencia.

Memorias en la secuencia:

- start memory (memoria de inicio): esta es la memoria que se ejecuta una vez cuando la secuencia se inicia o cuando la secuencia es linkada.
- loop memories (memorias en bucle): estas memorias se ejecutan dentro de un bucle. Se pueden añadir 100 memorias en bucle.
- stop memory (memoria final): es la memoria que se ejecuta sólo cuando la secuencia se termina o es linkada.



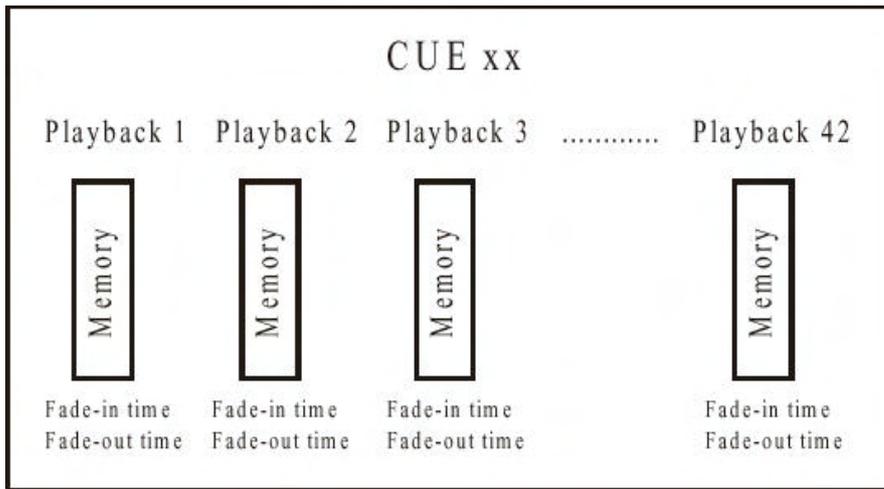
En cada cue, se pueden usar hasta 4 secuencias. Cada secuencia:

- tiene su propio fade y tiempos de espera (wait times) para las memorias en bucle.
- tiene una tecla inicio/fin (start/stop)
- tiene memorias en bucle que pueden ejecutarse hacia adelante, atrás, a saltos o aleatoriamente
- se pueden sincronizar con otras secuencias
- pueden ejecutarse en modo automático, disparo manual, o en modo “learn to beat” (ritmo de la música)
- se pueden linkar (conectar) con otros cues para llamar otras secuencias de forma automática

5.5.3 Playbacks

Un playback es una **escena que puede ser mezclada mediante un potenciómetro o mediante una tecla (tecla flash)**. Hay 42 playbacks disponibles por cada cue. **Un playback usa 1 memoria** (véase memorias). Desde esta versión de software, estas memorias se crearán automáticamente cuando se añadan escenas a un playback. Cuando una tecla flash (flash key) activa el playback, se añaden **a cada playback un tiempo fade-in y uno fade-out**. Cuando se usan a través de una tecla flash, existen tres modos posibles:

- Flash: ● La memoria se dispara (con un tiempo de fade-in) cuando se pulsa la tecla. Al dejar de pulsar, la memoria desaparece (con un tiempo de fade-out).
- Toggle: La memoria se dispara (con tiempo de fade-in) cuando se pulsa la tecla. La memoria desaparecerá (con un tiempo de fade-out) al pulsar de nuevo la tecla.
- Kill: Dos playbacks **del mismo cue** en modo kill: pulsando la tecla del primer playback, entramos la primera memoria (con tiempo de fade-in). Pulsando la tecla del segundo, se produce un fade-out de la primera y un fade-in de la segunda, con un tiempo de fade-in. Cuando la última tecla flash se pulsa de nuevo, se producirá una salida del playback con un tiempo de fade-out.



5.5.4 Memorias

Las memorias que hemos mencionado en los párrafos de secuencias y playbacks son, en efecto, programas de iluminación. Son comparables a cue-memories, pero sin disponer de los tiempos de fade. Desde la versión de software 7.0 hay **disponibles 7000 memorias**. Esto significa que disponemos de hasta 4000 escenas de iluminación diferentes.

Las memorias pueden disponer de los parámetros siguientes:

- Los parámetros de todos los canales (hasta 32 por aparato) de todos los aparatos (hasta 700 aparatos).
- Todos los parámetros de efectos (7 a 10) por canal y por aparato.

Tal y como se menciona en el párrafo anterior, no es necesario guardar los valores de todos los canales en las memorias. Si sólo cambia el color, sólo el canal de color se llenará. El resto de parámetros **permanecerá vacío**.

En todos los canales de todos los aparatos, se puede ejecutar un efecto. Es muy simple la creación de un chaser de color conjuntamente con un movimiento Pan/Tilt en una sola secuencia (ver: generador de efectos).

Es muy importante que se usen la mayor cantidad posible de presets en las memorias. Es más rápido modificar 70 presets que 4000 memorias.

5.5.5 Prioridades dentro de un cue

Este es el párrafo más importante de este capítulo

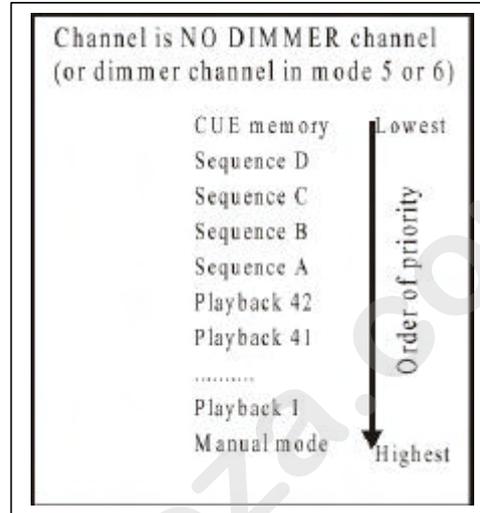
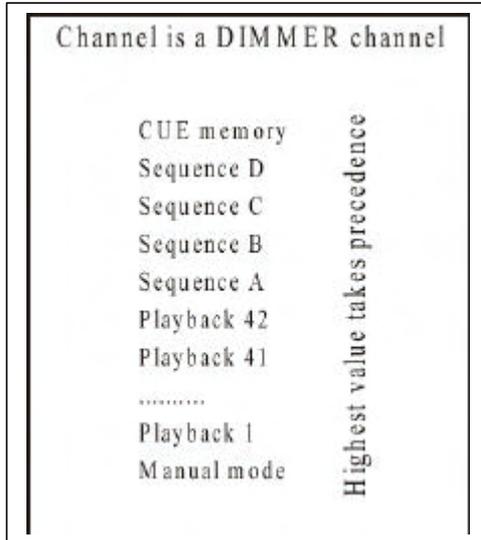
General: HTP (el valor más alto tiene preferencia) **se usa para canales de DIMER**. Por ejemplo, el valor activo más alto de un canal de dímer tendrá preferencia sobre el resto.

LTP con prioridades se usa para el resto de canales. Por ejemplo, la función activa (cue mem, secuencia, playback con la prioridad más alta para el mismo canal, tiene preferencia sobre el resto. **La cue memory tiene la prioridad más baja, seguida por la secuencia D, C, B, A y los playbacks 41, 40, ..., 1. Existe también el modo MANUAL. Esta tiene la prioridad más alta.**

Los modos de memorias pueden cambiar la prioridad.

Prioridades dentro del CUE

SÓLO SI EL MISMO CANAL SE USA EN FUNCIONES DIFERENTES (cue mem, secuencia, playback, manual)



Nota para el modo HTP en canales de dimer: El modo HTP para dimeres, puede ser desactivado aplicando el MODO 5 o MODO 6 en la memoria (véase: modos de memoria).

5.5.6 Modo Transparente

Secuencias, playbacks o el show entero se pueden usar de 2 modos:

- Modo Transparente On
- Modo Transparente Off

Modo Transparente On: Cuando al cambiar de Cues, sólo las secuencias/playbacks programadas del cue cargado sustituirán las funciones del cue previo.

Supongamos, hay 2 cues:

- Cue 1: playbacks 1 a 10 y secuencias B, C, D en uso.
- Cue 2: playbacks 5 a 15 y secuencias A, B en uso.

- Cargamos Cue 1: playbacks 1 a 10 y secuencias B, C, D son activas
- Cargamos Cue 2: playbacks 1 a 4 están todavía activos y pertenecen al Cue 1, playbacks 5 a 15 son del cue 2, secuencias C y D pertenecen al cue 1, secuencias A y B, pertenecen al cue 2.

En modo transparente ON, es posible realizar combinaciones entre cues diferentes.

Modo Transparente Off: Cuando al cambiar de Cues, se reemplazan todos las secuencias/playbacks (también las que no están programadas) del cue antiguo por las del nuevo cue. = Reemplaza todos los modos.

Cuando ciertas secuencias/playbacks no estaban programadas en el nuevo cue, permanecerán vacíos.

Cuando en el ejemplo previo, se carga el cue 2, el resultado será:

- Cargamos Cue 1: playbacks 1 a 10 y secuencias B, C, D están activos.
- Cargamos Cue 2: playbacks 1 a 4 se quedan vacíos, playbacks 5 a 15 son del cue 2, secuencias C y D quedan vacías, secuencias A y B pertenecen al cue 2.

La elección entre modo transparente ON o OFF se puede aplicar al show completo o a playbacks y secuencias de forma separada.

5.6 Modo Manual

El modo Manual es el modo **CON MAYOR PRIORIDAD. No importa que cue, secuencia o playback se activa, siempre es posible seleccionar el modo manual y trabajar con los accesos directos y el generador de efectos.**

Sólo con tener la configuración de la escena y con algunos presets programados, se pueden ejecutar grandes shows cargando los aparatos en modo manual y trabajando con los accesos directos y el generador de efectos.

Cuando las se ejecutan secuencias o se abren playbacks, siempre es posible cargar aparatos en modo manual y realizar otras funciones con ellos.

Si se desactiva de nuevo el modo manual, entonces los aparatos permanecerán en modo manual hasta que los canales usados en modo manual son cargados de nuevo en algún playback, secuencia o cue-memory.

Nota para usuarios de versiones antiguas: En versiones antiguas, los canales saltaban inmediatamente a los valores que tenían antes de activar el modo manual.

5.7 Acceso directo

Hay cuatro formas de ajustar los canales de los aparatos:

- o el canal es ajustado mediante la trackerball
- o el valor del canal se introduce mediante el teclado
- o el valor de canal se selecciona mediante la función de acceso directo del controlador
- o el valor del canal se ajusta con los faders digitales de la mesa P2 o P2+.

Algunos canales como color, gobo, prisma,..... Se dividen en áreas dentro de la librería. Estas áreas toman nombres como amarillo, verde, gobo de estrellas, gobo cuadrado....Se puede acceder a estas áreas con solo pulsar un botón. Esto se llama **Acceso Directo**.

Usando este método, se trabaja de forma muy simple, ya que vemos en todo momento lo seleccionado.

Algunas funciones de algunos aparatos están protegidos contra usos accidentales: esto significa que estos canales se pueden cargar sólo usando la tecla de acceso directo. Son funciones como **RESET, LAMP OFF**

y **LAMP ON**, que son accesibles sólo usando el acceso directo y no se pueden seleccionar usando la trackerball o los faders digitales.

En las mesas Case PRO 2 de Martin, existe una segunda posibilidad de acceso directo. Los canales de los aparatos seleccionados son enviados de forma inmediata a los 16 faders digitales de la Pro 2, lo que permite ajustarlos en cualquier momento. Con estos faders, se tiene una visión de 16 canales y, para aparatos con más de 16 canales, se puede seleccionar el próximo banco de 16 canales.

5.8 Thresholds

Un threshold es una tabla con porcentajes que nos indican cuando un canal se activa si este canal está involucrado en un fading (entrada).

Los thresholds se usan mayoritariamente cuando hay que realizar muchas acciones diferentes dentro de una memoria simple. (¡¡¡No cue-memory!!!), pero estas acciones deben activarse en momentos diferentes.

Supongamos que tenemos 2 memorias:

Memoria 1: dimer cerrado, sin gobo

Memoria 2: dimer abierto, con gobo láser

Cuando pasamos (fade) de la memoria 1 a la memoria 2, el dimer se abrirá lentamente, pero el gobo empezará a cambiar a la misma velocidad.

Supongamos que queremos que el gobo cambie cuando el dimer esté abierto al 90%, o al 90% de la entrada (fading). Entonces, debemos darle al canal de gobo un threshold del 90%. El resultado será que el dimer se abrirá lentamente, y cuando llegue al 90%, el gobo empezará a cambiar.

Los thresholds se pueden aplicar sólo en memorias (playbacks o secuencias) y no en cue-memories. Se puede simular en las cue-memories con la aplicación de tiempos de retardo de los canales.

5.9 Generador de Efectos

Existen multitud de discusiones sobre la creatividad y el uso de los generadores de efectos en los shows. Por supuesto, un chaser hecho por un mismo nos dará mayor satisfacción, pero para algunas cosas tales como programar círculos perfectos Pan/Tilt en poco tiempo, el generador de efectos se convierte en una herramienta muy útil.

Se puede aplicar el generador de efectos a cada canal de cada aparato. Usando el generador de efectos, ahorramos mucho espacio de memoria, ya que un efecto en todos los canales de todos los aparatos se guardará en una sola memoria.

5.9.1 Generador de Efectos en canales Pan/Tilt

Si se usa el generador de efectos en canales Pan/Tilt, se añadirán 10 canales extra a los canales del aparato:

x-swing:	ajusta la anchura del movimiento
y-swing:	ajusta la altura del movimiento
speed:	ajusta la velocidad del movimiento
mode:	elige entre movimiento adelante/atrás
figure1:	selección de movimientos poligonales
figure2:	selección de movimientos circulares o elípticos
rotate:	rotación del eje del movimiento
delay:	para crear un desfase con otros aparatos
shift:	para crear desfase de 360° entre aparatos (usado conjuntamente con wait)
wait:	para ajustar los tiempos de espera entre ciclos de efectos

5.9.2 Generador de efectos en canales no Pan/Tilt

Se añaden 7 canales en cada aparato para efectos en canales no Pan/Tilt:

- Function: el punto de referencia del canal seleccionado
- swing: el tamaño del efecto alrededor del punto de referencia
- speed: la velocidad del efecto
- mode: selección de efecto adelante/atrás, fade, no fade, por debajo por arriba del punto de referencia
- delay: el desfase
- shift: para crear un desfase de 360° entre aparatos (usado conjuntamente con wait)
- wait: para ajustar los tiempos de espera entre ciclos de efectos

5.9.3 Sincronización de efectos

Los efectos realizados en diferentes canales, se pueden sincronizar **si la velocidad y el tiempo wait de los diferentes efectos son iguales.**

Se puede crear un efecto de caída Pan/Tilt conjuntamente con un efecto On/Off de dímer y sincronizarlos entre ellos y con más aparatos. El efecto completo se guardará en una memoria simple.

5.9.4 Macros de Efectos

Las Macros de Efectos están predefinidas, y existen efectos sincronizados con sólo pulsar un botón. Hay macros de efectos que se usarán sólo con canales CMY (p.e. efecto arco iris) que crearán una mezcla de colores en la mayoría de aparatos.

Hay también efectos combinados típicos como las ya explicadas mezclas de Pan/Tilt con aperturas/cierres de dímer. Existen hasta 70 macros diferentes disponibles en el sistema.

5.10 Time Code (Códigos de tiempo)

Cargar memorias, iniciar secuencias o activar playbacks. Todo puede “dispararse” mediante un código de tiempo (time code). Existen varias posibilidades:

- Mediante el reloj interno del propio controlador
- usando el SMPTE (24, 25, 30, 30 drop) interno o controlado mediante un controlador SMPTE externo.
- MTC o Códigos de Tiempo MIDI
- usando el CD-ROM interno. Esto significa el uso del código de tiempo de un CD de música
- manual (adelante/atrás por disparo manual)

Interno: El controlador dispone de un clock integrado que se puede usar para grabar un show

SMPTE: Es estándar en mesas Pro 2, opcional en las Pro 1. Con el código de tiempo SMPTE, interno o externo, se puede grabar o reproducir un show.

MTC: El Midi Time Code se puede aplicar conectando a la entrada MIDI de la mesa una fuente externa de códigos MIDI.

CD-ROM: Es estándar en las mesas Pro2 y opcional en las Pro1 . Un CD de música en la mesa, envía también una señal de código de tiempo. Esta señal se puede usar para grabar o reproducir un show de forma exacta. El controlador dispone de una salida de audio analógico y otra de audio digital.

Manual: Las acciones de los Cue se pueden grabar en modo manual. Estas acciones se pueden cargar usando las **teclas last/next**.

5.11 MIDI

Conectando un teclado midi o un secuenciador midi a la mesa, los cues, secuencias y playbacks se pueden disparar mediante el envío códigos midi al controlador.

Usando el controlador de esta forma, las 32 teclas extra de playback flash (no faders) se pueden usar en la Pro1 o Pro2 sin necesidad de una “extra playback wing”.

Para shows sencillos, un músico puede controlar las luces con sólo tocar en su teclado midi.

5.12 Sumario

En este capítulo se ha explicado la filosofía de las mesas Case de Martin. Desde un preset, podemos programar una memoria, una cue-memory, secuencias o playbacks. Lo importante es que **sólo los cambios en las escenas de iluminación han de grabarse en las memorias.**

Las prioridades (cue memory = la más baja, manual = la más alta) han sido explicadas y se ha visto como es posible combinar cues.

6. CAPÍTULO 6: Aparatos y canales de Control

Configurar Aparatos, Direcciones DMX
y Plano de Escena

Ajuste de Canales de
Control de los Aparatos
Efectos

Ajustar
Canales Generador de

Crear Presets de Pan/Tilt
Gobo, Color y Generador de
Efectos

Temporizaciones

Crear Memorias

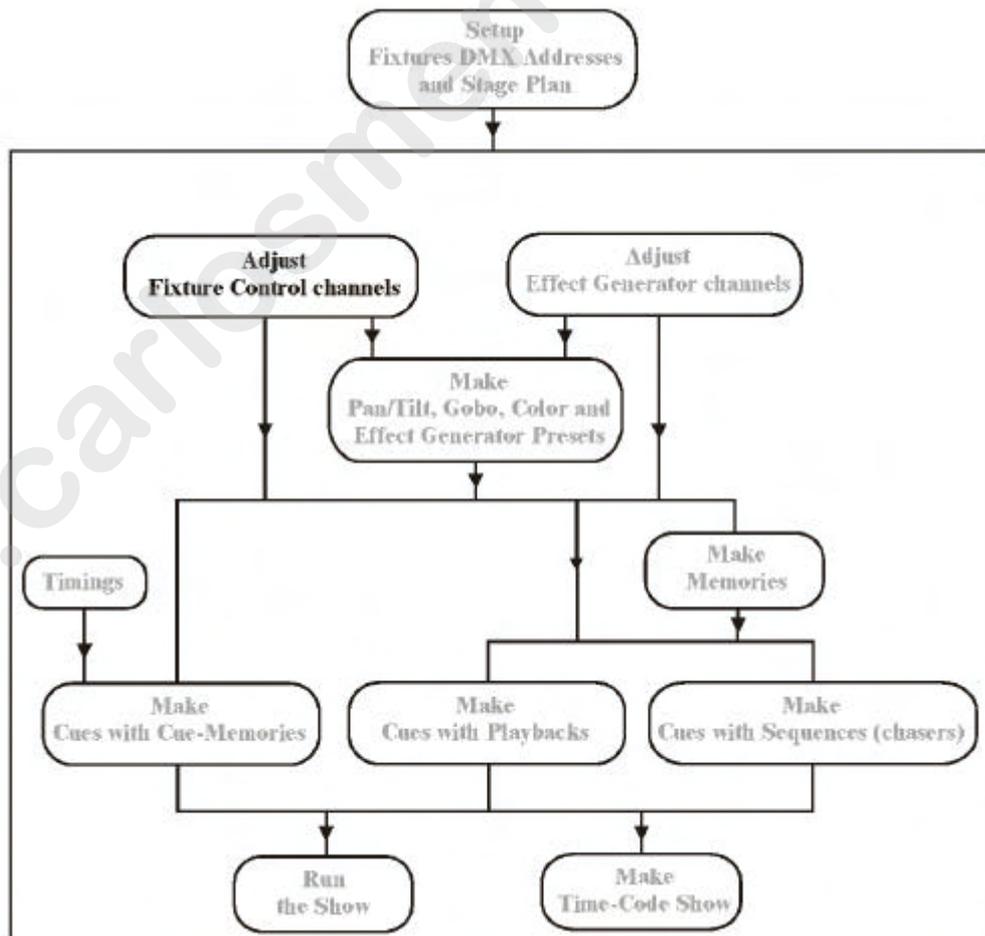
Crear Cues con
con Cue-Memories

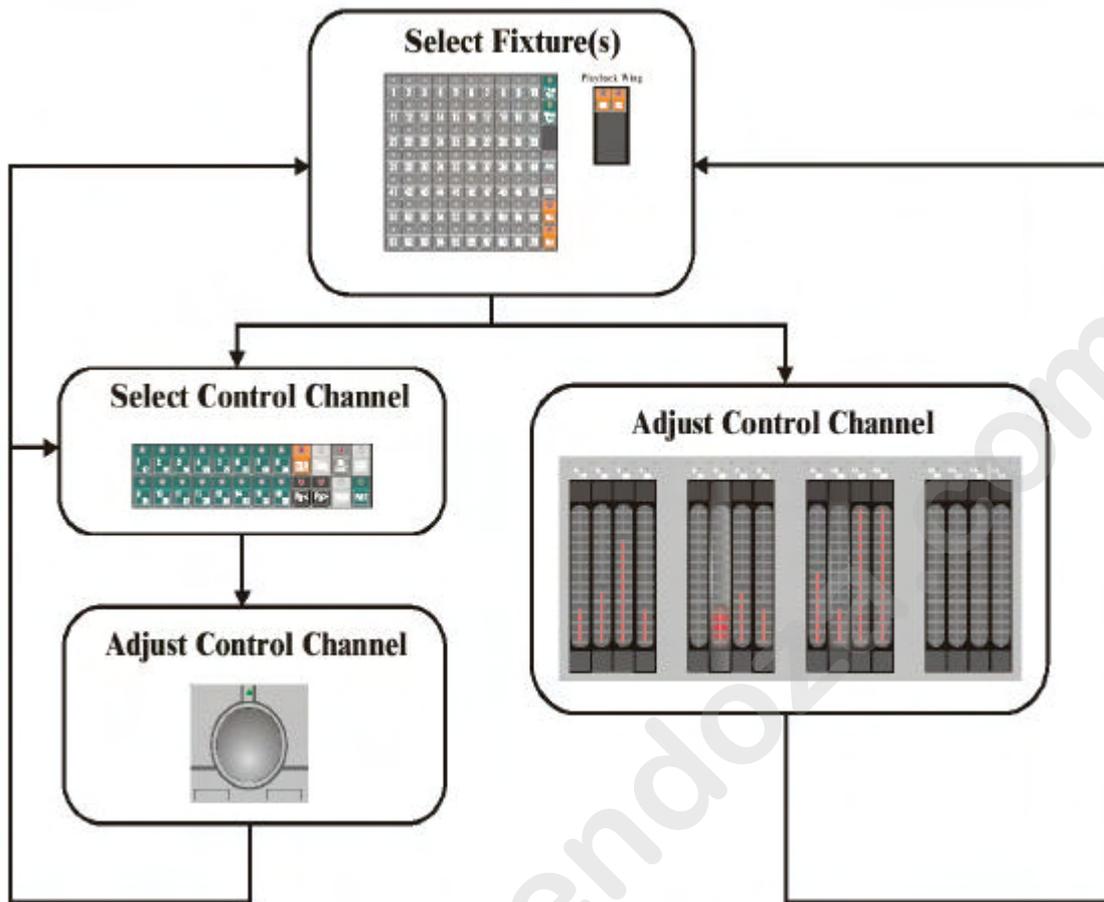
Crear Cues con
Playbacks

Crear Cues
Secuencias (chasers)

Ejecutar el Show

Crear el Time-Code
Del Show





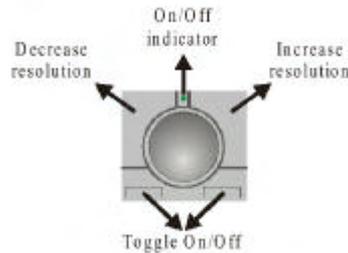
Este capítulo explica como seleccionar aparatos, como agruparlos por tipo de aparato y como fijar los canales de control.

Cuando usamos el show de ejemplo "MANUAL72", pulse primero la tecla [MAN]. La explicación para esto se encuentra en el párrafo "modo manual" de este capítulo.

6.1 La Trackerball

La trackerball se usará para finar los valores de cada canal y para controlar las posiciones Pan/Tilt.

En la trackerball, encontramos 4 teclas y un LED.

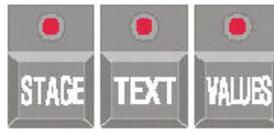


Estado On/Off: La trackerball, puede pasar de On a Off mediante ambas teclas. Cuando la trackerball está activada, el indicador LED de On/Off, estará de color verde (sólo en controladores nuevos).

Disminuir la resolución: (Decrease resolution) Esta función trabajará sólo en algunos aparatos con canales de 16 bits, como canales Pan/Tilt, que tienen canales de ajuste fino. Usando la función **Disminución de la resolución**, la resolución bajará a 8 bits. Los parámetros de resolución se mostrarán en una ventana a la izquierda del monitor. Resolución de 8 bits, significa: cuando seleccionamos y movemos el foco mediante la trackerball, el espejo se moverá de forma rápida, pero sin ningún tipo de “finura”.

Incrementar la resolución: (Increase resolution) Es lo contrario del punto anterior. La posición se puede fijar de forma precisa, pero el movimiento será más lento. Dependiendo del tipo de aparato, la resolución se podrá incrementar hasta 16 bits.

6.2 Selecciones de pantalla



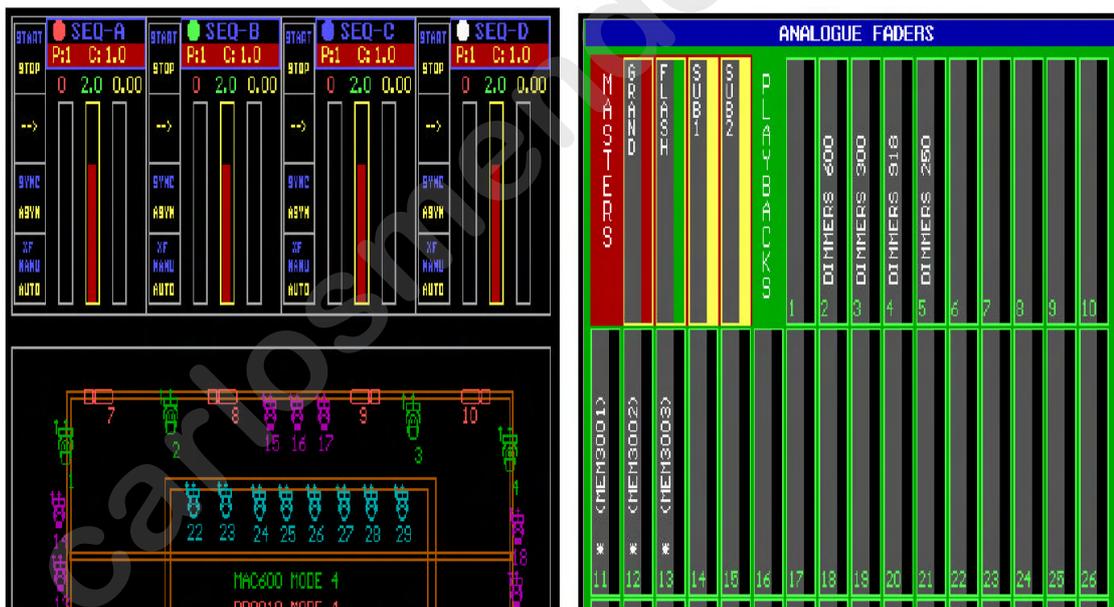
En el monitor, se abrirán diferentes ventanas.

[STAGE]

Abrimos la ventana del “stage” (escena), como vimos en el capítulo setup. Las cuatro secuencias, serán también mostradas.

Cuando pulsamos de nuevo la tecla [STAGE] se abrirá también la ventana de los faders analógicos.

Recuerde: Para usuarios de versiones antiguas de software, la segunda función de la tecla [VALUES], se ha movido ahora a la tecla [STAGE].



[TEXT]

Abrir la ventana de nombres:

In modo aparato (fixture): visualiza los nombres de las memorias dados por el usuario

En modo cue: visualiza los nombres de los cues dados por el usuario

En modo preset: visualiza los nombres de los presets dados por el usuario

[VALUES]

Abrir la ventana de valores (values) de los canales. Hay dos modos:

- Valores de Memorias Digitales (Digital Memory-Values)
- Valores de Salida Digitales (Digital Output-Values) (seleccione [VALUES] de nuevo)

La ventana de Valores **de Memorias Digitales** representa los valores guardados en las memorias o en las cue-memories. (memorias-cue).

La ventana de **Valores de Salida Digitales** representa los valores enviados a los aparatos a través del interface DMX. Estos son los valores que veremos en escena.



Nota: Cuando se combinan las teclas [SHIFT] + [VALUES], los valores se mostrarán en % además de en digital.

6.3 Grand master



El gran master controla la intensidad de la luz de **todos los aparatos**. Cuando está cerrado, algunas funciones como reset, lamp-on,... en algún tipo de aparato no actuarán.

Antes de empezar, compruebe el nivel de este fader.

La tecla flash [GM] se usa para entrar de forma “flash” el valor máximo del master fader cuando el fader está cerrado o no a un nivel máximo.

- LED off: Gran master inactivo
- LED verde: Gran master activo pero no al máximo
- LED rojo: Gran master al máximo

6.4 Selección de aparatos



Playback Wing



[Fixture PgUp]

[Fixture PgDn]

Como hemos ya mencionado en el apartado SETUP, disponemos de 10 escenarios con 70 aparatos cada uno. Con estas teclas, elegimos la página de escenario.

Cuando los aparatos tienen que ser seleccionados y fijados sus canales de control, se debe elegir la primera página. Este modo se llama FIXTURE MODE.

[Fixture PgUp]

Página arriba (de aparatos)

[Fixture PgDn]

Página abajo (de aparatos)

[Fixture PgUp] + [Fixture PgDn]

Cuando se pulsaran ambas teclas a la vez, las teclas [1]...[10] parpadearán. Estas teclas representan las páginas que se pueden elegir.

[ALL]

Selecciona todos los aparatos en todas las páginas.

[CLR]

Deselecciona todos los aparatos en todas las páginas.

[EVEN]

Selecciona sólo los aparatos numerados con número par de la selección actual.

[ODD]

Selecciona sólo los aparatos con número impar de la selección actual.

Importante: Para trabajar con las teclas [EVEN] y [ODD], se debe seleccionar primero un número de aparatos. Entonces los aparatos numerados como par o impar se pueden elegir fuera de esta selección.

[1]...[70]

Para seleccionar uno o más aparatos

[1]

Selección del aparato n° 1

[x] (x representa un n° de 1 a 70)

Selección del aparato n° X.

[x] + [y] (x e y representan un n° de 1 a 70)

Cuando ambos números se pulsaran a la vez, todos los aparatos situados entre estos dos números serán seleccionados.

6.5 Grupos de aparatos



Los aparatos se pueden agrupar. Pueden crearse hasta 32 grupos (cada uno A y B, 16 grupos).

[A/B]

Para seleccionar la página de grupos A o B. Cada página de grupos puede contener 16 grupos de aparatos.

[STORE] + [1...16]

Para salvar un grupo de aparatos en un grupo x. Seleccione primero los aparatos, como sólo MAC600's o sólo MAC250's y pulse **[STORE]** conjuntamente con un número de grupo.

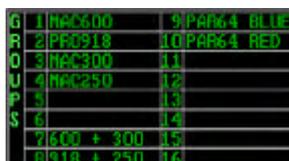
Nota: para borrar un grupo anteriormente guardado: deseccione todos los aparatos y grábelo en el grupo oque desee borrar.

[1...16]

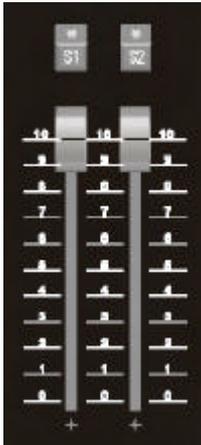
Para seleccionar/deseleccionar un grupo grabado. El grupo llamado se seleccionará o deseleccionará de la selección existente.

[TXT EDIT (teclas) + [1...16] [dé un nombre usando el teclado] [RET]

A los grupos que han sido grabados, se les puede dar nombre. Los nombres de grupo aparecerán a la izquierda de la pantalla.



6.6 Sub-masters



2 grupos de aparatos pueden tener su propio fader de dimer. Esto es útil cuando focos de iluminación inteligente se usa junto a focos convencionales.

En el ejemplo podemos grabar todos los scanners (página n° 1 de aparatos) en el sub-master 1, y todos los dímers (pág. N° 2 de aparatos) en el sub-master 2.

LED off: Sub-master cerrado o no programado.

LED verde: Sub-master activo pero no al máximo nivel.

LED rojo: Sub-master al máximo nivel.

[S1]

[S2]

Teclas Flash de los sub-masters.

[EDIT] + [S1] [seleccione aparatos o grupos] [S1]

Programación de sub-masters

Cuando se seleccionan las teclas [EDIT(CUE)] conjuntamente con las teclas [S1] o [S2], el sub-master estará en modo edit (edición). Se deben seleccionar los aparatos o grupos de aparatos. Salve la selección pulsando la tecla [S1] o [S2] de nuevo.

Ambos grupos de aparatos se pueden dimerizar con el fader o entrar en modo flash con las teclas [S1] o [S2].

6.7 Canales de control



6.7.1 Selección y ajuste de canales

[1/17] ... [16/32]

Cada aparato tiene de 1 a 32 canales. **Las teclas [1/17] a [16/32] representan los canales de control de los aparatos**, si el aparato ha sido seleccionado.

[Pg<]

[Pg>]

Para ver los canales de control 1 a 16 o 17 a 32. Cuando el LED de la tecla [Pg<] está iluminado, las teclas [1/17]...[16/32] representan los canales de control del 1 al 16.

El nombre de los canales de control se pueden ver en la pantalla.



Nota 1: Cuando se seleccionan a la vez diferentes tipos de aparatos, la ventana de canales de control representan los canales del último aparato seleccionado. Por ejemplo, si se seleccionan a la vez un MAC600 y un MAC250, y el MAC600 ha sido la última selección, la ventana mostrará los canales del MAC600.

Nota 2: Cuando se seleccionan a la vez diferentes tipos de aparatos, y se modifica un canal en especial, el software exportará esta modificación a los otros aparatos siempre y cuando exista este canal en especial en los otros aparatos.

Ejemplo: Cuando el canal de dimer se modifica y están seleccionados aparatos diferentes, entonces el canal de dimer cambiará en todos los aparatos seleccionados, también si el dimer está configurado en otro número de canal.

Para fijar el valor de un canal, seleccione el número de canal con las teclas [1/17]...[16/32]. El canal seleccionado se control ahora mediante la trackerball.

[@] [valor (teclado)] [RET]

También es posible introducir el valor de forma manual:

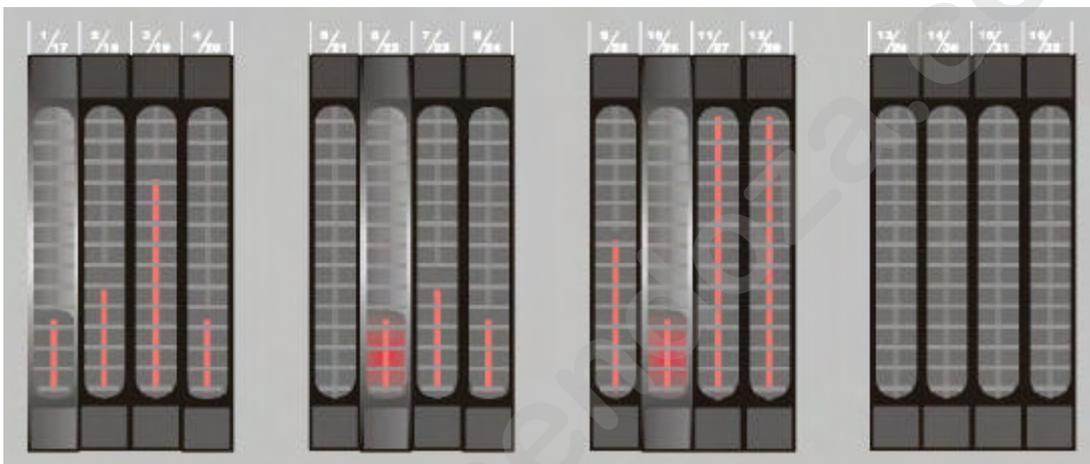
- Seleccione el canal de control
- Seleccione [@] e introduzca el valor por el teclado. Pulse [RET].

[SHIFT] + [VALUES]

Esta combinación fija los valores, en la ventana de valores, en modo digital o modo % (véase Selecciones de Pantalla)

Cuando los valores se representan en %, no pueden pasar del 100%. Para los valores digitales, el máximo es 255.

Las Mesas Case Pro 2 disponen también de un acceso directo a los 16 canales de control mediante los faders digitales:



En la mesa Case Pro 2, moviendo la cinta del fader digital antes de seleccionar el aparato, fija el valor del canal. Recuerde, con las teclas **[Pg<]** y **[Pg>]** pasamos del 1/16 al 16/32.

[P&T]

Control de Pan/Tilt.

Cuando se selecciona **[P&T]**, tanto el control del Pan como del Tilt, pasan a la trackerball.

Nota: Tal y como se ha dicho anteriormente, la velocidad y precisión de los movimientos cuando se usan aparatos con resolución mayor de 8 bits en el Pan/Tilt, depende de la resolución fijada en la trackerball.

6.7.2 {EXP} Controlando canales de dimer

En el SETUP, hemos visto que los canales de dimer se pueden activar en una lista, para ejecutar comandos especiales de dimer con ellos. El origen de estos comandos es el mundo del teatro. Ahora es posible seleccionar canales de dimer y darles un valor usando el teclado:

Ejemplo: En el escenario, tenemos configurados 6 MAC600 (aparatos del 1 al 6), 4 PRO918 (del 7 al 10) y 11 MAC300 (del 11 al 21). Cuando queremos situar los dímers de los MAC600 y de los PRO918 al 40%, teclearemos:

[DIM Chan.] [1] [THRU] [1] [0] [0] [4] [0] [RET]

Cuando queremos los valores de dimer de los MAC600 y de los PRO918, excepto el PRO918 nº 8, bajen un 15%, teclearemos:

[DIM Chan.,] [1] [THRU] [1] [10] [-] [8] [0] [-] [1] [5] [RET]

La línea del comando aparecerá de esta forma (texto entre paréntesis es opcional):

[DIM Chan.] [x] ([THRU] [y] [+] [-] [z]) [0] (+) [-] [value] [RET]

6.7.3 Clear

Ya hemos hablado sobre cambios en iluminaciones. No todos los valores de los canales de todos los aparatos han de ser grabados en memorias. Es posible grabar, por ejemplo, sólo el color en la memoria. Esto se hace borrando el resto de canales de la tabla de memoria.

Use esta función **con la ventana de valores de canales en “valores de memorias digitales” [VALUES]**.

Ejemplo: Seleccione todos los MAC600 y pulse dos veces la tecla [DEFAULT]. Se mostrarán todos los canales de todos los MAC600 en la ventana de valores de canales. Queremos borrar el valor del canal 8 (foco). Seleccione [CLR] + [8/24]. El campo canal8 de todos los MAC600 será borrado.

Nota: Un campo de canal que contiene valor 0 no es igual que uno que esté vacío. Cero es un valor; un canal vacío significa que no hay nada que cambie.

[CLR] + [ALL (Aparatos/Cues/Presets)]

Borra todos los campos de todos los aparatos en todas las páginas. El resultado es una página vacía.

[CLR] [CLR] (doble clic)

Borra todos los campos de los aparatos **pre-seleccionados**. Por Ejemplo: [ALL] [CLR] [CLR] tendrá el mismo efecto que usar la función [CLR] + [ALL].

[CLR] + [1...70]

Borra todos los campos del aparato seleccionado (1...70).

[CLR] + [1...16(grupos/cuepages)]

Borra todos los campos de todos los aparatos del grupo de aparatos seleccionados.

[CLR] + [1/17...16/32] o [CLR] + [P&T]

Borra el canal seleccionado (1...32) o el canal Pan/Tilt de los **aparatos pre-seleccionados**. Para usar esta función, los aparatos deben seleccionarse previamente.

[CLR] + [P&T (Presets)] o [CLR] + [GOBO] o [CLR] + [COLOR] o [CLR] + [EFF (Presets)]

Borra los campos de Pan/Tilt, gobo, color o generador de efectos de los aparatos **pre-seleccionados**.

[CLR] + [EFF] + [ALL]

Borra todas las funciones del generador de efectos en todos los canales de todos los aparatos, **excepto efectos de Pan/Tilt**.

[CLR] + [EFF] + [1...70]

Borra todas las funciones del generador de efectos de todos los canales del aparato seleccionado (1...70), **excepto efectos de Pan/Tilt**.

[CLR] + [EFF] + [1/17...16/32]

Borra el canal seleccionado (1...32) o el canal Pan/Tilt de los **aparatos pre-seleccionados**. Para usar esta función debemos seleccionar los aparatos previamente.

[CLR] + [EFF] + [P&T]

Borra todas las funciones del generador de efectos del canal seleccionado (1...32) de los **canales pre-seleccionados**.

6.7.4 Default (función “por defecto”)

Algunas veces puede ser útil dejar los aparatos con el estado que tienen por defecto. Por defecto, el estado original es color blanco sin gobo. El estado “por defecto” de los aparatos se puede modificar.

[DEFAULT] [DEFAULT]

Pulsando dos veces la tecla **[DEFAULT]**, volvemos al **estado original de los aparatos pre-seleccionados y detiene todos los efectos (*)**. Es necesario seleccionar antes los aparatos antes de usar una función como esta.

[DEFAULT] + [1...70]

Los aparatos se pueden devolver por separado a su estado “por defecto” pulsando la tecla **[DEFAULT]** conjuntamente con una tecla de nº de aparato. **Los efectos seguirán funcionando (*)**.

[DEFAULT] + [ALL]

Fija a “por defecto” todos los aparatos. **Los efectos seguirán funcionando(*)**.

[DEFAULT] + [1...16]

Fija a “por defecto” todos los aparatos del grupo seleccionado. **Los efectos seguirán funcionando(*)**.

[DEFAULT] + [1...17...16/32] o [DEFAULT] + [P&T]

Fija a “por defecto” el canal de control seleccionado (1...32) de los **aparatos pre-seleccionados**. Es útil para fijar, por ejemplo, sólo color, sólo gobo o sólo Pan/Tilt. **Los efectos seguirán funcionando(*)**.

[DEFAULT] + [P&T (presets)] o [DEFAULT] + [GOBO] o [DEFAULT] + [COLOR]

Fija a “por defecto” los canales Pan/Tilt, colores o gobos **de los canales pre-seleccionados**. **Los efectos seguirán funcionando(*)**.

Nota: Quizás exista una pequeña confusión, pero esta función no afecta a los presets.

[DEFAULT] + [EFF] + [ALL]

Fija a “por defecto” todos los efectos de todos los aparatos (excepto Pan/Tilt) (*).

[DEFAULT] + [EFF] + [1...70]

Fija a “por defecto” todos los efectos de los aparatos seleccionados (1...70) (*).

[DEFAULT] + [EFF] + [1/17...16/32]

Para detener los efectos en canales individuales. Seleccione *[DEFAULT]* conjuntamente con la tecla *[EFF]* y el canal *[1/17...16/32]*. Los efectos de los **aparatos pre-seleccionados** volverán a su valor “por defecto”. (los efectos se detienen)(*).

DEFAULT] + [EFF] + [P&T]

Detiene todos los efectos de P&T de los **aparatos pre-seleccionados** (*).

(*) véase el capítulo del generador de efectos.

6.7.5 {EXP} Ajustando valores por defecto

Los valores por defecto originales de los aparatos, están definidos en la librería de aparatos. El usuario puede adaptar la configuración a sus propias necesidades.

[EDIT] + [DEFAULT]

Abrirá la ventana del editor:

Los números de la columna izquierda son los números de aparato que aparecen en la configuración de la escena.

PARA. I	DEFAULT	VALUES	...
1	21	103	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
2	21	103	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
3	21	103	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
4	21	103	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
5	21	103	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
6	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
7	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
8	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
9	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
10	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
11	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
12	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
13	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
14	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
15	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
16	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
17	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
18	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
19	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
20	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
21	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
22	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
23	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
24	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
25	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
26	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
27	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
28	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
29	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
30	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
31	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0
32	20	295	0 0 0 0 0 0 127 127 127 0 0 0 0

Seleccione el aparato(s) y modifique la configuración a su gusto.

Seleccionando *[CLR] + [1...70]* se puede cargar la configuración del aparato deseado (1...70).

Para salvar las modificaciones, pulse de nuevo la tecla *[DEFAULT]*.

6.8 Modo manual

[MAN]

Más tarde explicaremos que podemos grabar los valores de los canales de control en memorias o cue- memories. Estas memorias o cue-memories se usarán para crear programas de iluminación.

Pero, si es necesario realizar cambios en estas memorias mientras el programa se está ejecutando, o se deben crear nuevas memorias o cue-memories, es necesario activar el modo manual.

El MODO MANUAL tiene la prioridad más alta. Cada canal que se modifica en el modo manual se detendrá en el programa (cue).

La tecla *[MAN]* pasa el modo manual de on a off. Cuando se realizan cambios en los canales de control de los aparatos, estos canales seguirán el modo manual y se pararán en los cues que usan estos canales. Cuando el modo *[MAN]* se pulsa para seleccionarlo de nuevo, los canales abandonarán el modo manual y volverán a ejecutar sus programas. Si el programa los llama de nuevo.

[CLR] + [MAN] + [1/17...16/32]

Un canal de control que se modifica manualmente parará las acciones programadas siguientes. Si durante la manipulación manual, un canal que ha sido manualmente modificado debe volver al programa, podemos eliminar el modo manual del canal pulsando *la tecla [CLR] junto con la tecla [MAN] y el n° de canal correspondiente [1/17...16/32]*. Esta acción eliminará la configuración manual del canal. **¡¡Preste atención, este canal, debe de ser llamado de nuevo en una cue-memory o una secuencia para seguir de nuevo el programa!!**

El modo manual es muy importante mientras se programa.

6.9 Acceso directo

Algunos canales tales como color, gobo... tienen áreas predefinidas para hacerlas accesibles al usuario.



[seleccione aparatos o grupos] [DIRECT ACCESS] + [1/17...16/32 (LEDS parpadeando)]

Realice primero la selección de los aparatos. Use entonces la *tecla [DIRECT ACCESS]* junto a uno de los **canales de control que parpadeen** (sólo estos son accesibles). La ventana del acceso directo se abrirá en el monitor:

1 WHITE	2 BLUE	3 RED	4 MAGENTA	5 GREEN	6 YELLOW
7 PURPLE	8 BLUE	9 PINK	10 WHITE	11 ROT. CLK	12 STOP
13 ROT. ACLK	14 COL. FUNC	15 NOT USED	16 NOT USED	17 NOT USED	18 NOT USED
19 NOT USED	20 NOT USED	21 NOT USED	22 NOT USED	23 NOT USED	24 NOT USED
25 NOT USED	26 NOT USED	27 NOT USED	28 NOT USED	29 NOT USED	30 NOT USED
31 NOT USED	32 NOT USED	33 NOT USED	34 NOT USED	35 NOT USED	36 NOT USED

Este ejemplo muestra el canal de color del PRO918. Con las teclas [1...70] o con la **trackerball**, se puede elegir de forma directa un color como el color 3 (rojo).

[seleccione aparatos o grupos] [DIRECT ACCESS] [DIRECT ACCESS]

La ventana de acceso directo puede permanecer abierta cuando se pulsa dos veces la tecla [DIRECT ACCESS]. Una vez hecho esto, tenemos la posibilidad de seleccionar entre los canales de control, y la ventana permanecerá abierta. Para cerrar la ventana, pulse [ESC].

Atención: Algunas funciones tales como reset, lamp-on, lamp-off son accesibles solamente usando la función de acceso directo o con las teclas [RESET], [LAMP ON] o [LAMP OFF] de la **Playback Wing (mesas Pro1+, Pro2+ o extra wing)**. Cuando el canal que alberga la función de reset, se fija con la trackerball o mediante un fader digital, estas funciones no se activarán. En la ventana de canal, el texto reset, lamp-on, lamp-off... se coloreará en azul, queriendo decir que es **sólo accesible mediante el acceso directo**. Este es un sistema de seguridad contra manipulaciones accidentales de estas funciones.

6.10 Selecciones en la playbackwing

Las mesas Pro1+, Pro2+ o la extra wing, dispone de algunas posibilidades extras:
Playbackwing



[EVEN] o [ODD](par) (impar)

Para desactivar una selección actual de aparatos, los aparatos con n° par o impar.

[LAMP ON] o [LAMP OFF] + [Aparato seleccionado o [ALL]]

Para seleccionar los comandos de lamp-on o lamp-off.

Con estas teclas, es posible seleccionar el comando LAMP ON para todos los aparatos ([LAMP ON] + [ALL]). En este caso, el programa mandará la orden a todos los aparatos, uno por uno, con pausas entre ellos e 300 ms.

Atención: Estos comandos pueden contener macros, fijando más canales o valores diferentes en un tiempo limitado. Tanto para un Cyberlight como para un MAC600 donde durante 5 segundos se introduce el comando lamp off junto al CMY 141. Esto siempre produce Lamp off = OFF en el display del MAC600.

6.11 {EXP} Ajuste absoluto o relativo de los canales

Cuando se deben fijar al mismo tiempo canales de aparatos diferentes, hay dos modos de hacerlo:

- configuración relativa respecto al otro
- configuración absoluta respecto al otro

Cuando usamos **la programación en modo relativo, los cambios** efectuados en 2 aparatos, dejarán igual sus valores entre ellos.

Ejemplo: Cuando el primer aparato tiene un valor de Pan de 50 y el otro de 100, e incrementamos el Pan en 100, el resultado será de 150 para el 1º y de 200 para el segundo.

Cuando usamos el **modo absoluto, los valores de los canales de los aparatos será siempre la misma.** Desde el momento que se modifica el valor de un canal en modo absoluto cuando se seleccionan más aparatos a la vez, el valor del canal se copiará al resto de aparatos seleccionados.

Atención: Los valores de los canales de los aparatos seleccionados en modo relativo permanecerán de esta manera hasta que su valor llegue al límite (0 ó 255). Este permanecerá en este valor, y el resto seguirán modificándose en modo relativo. Si su valor sigue creciendo hasta llegar a 255, entonces se detendrán. Cuando regrese de nuevo al valor 0, todo ocurrirá en modo inverso. El que se ha parado en último lugar arrancará el 1º y el que ha parado 1º, arrancará el último.

Sólo en modo relativo es posible situar todos los aparatos en un punto y moverlos todos a la vez sin perder la posición entre ellos.

[ABS]

Para seleccionar o deseleccionar el modo absoluto de programación. Para deseleccionarlo o ir de nuevo al modo relativo, pulse de nuevo la tecla.

6.12 La función SOLO

Programar un show muy grande y con muchos aparatos, no es sencillo si no se pueden ver los aparatos uno a uno. La función SOLO, nos ayuda. Permite abrir los aparatos seleccionados y apagar el resto.

[Seleccionar aparatos]]SOLO]

La función SOLO, será activa solamente cuando el CUE-FADING y todas las secuencias estén desactivadas.

6.13 Ejemplo

En este ejemplo, realizaremos los siguientes pasos:

- El Sub-master 1 se usará para todos los scanners (aparatos de la página 1)
- El Sub-master 2 se usará para todos los dímers (aparatos de la página 2)
- Todos los MAC600 se agruparán en el grupo 1
- Todos los PRO918 se agruparán en el grupo 2
- Ambos grupos se configurarán de origen
- Seleccionaremos el color 3 y moveremos el Pan/Tilt de los MAC600
- Cambiamos el Pan/Tilt en modo relativo y absoluto en los PRO918 y los MAC600.

Seleccione: **[EDIT (Cue)] + [S1]**

Para poner el sub-master 1 en modo edición.

Seleccione: **[1(1...70)] + [35(1...70)]**

Para seleccionar los aparatos del 1 al 35 (todos los scanners)

Seleccione: **[S1]**

Para guardarlos en el sub-master 1

Seleccione: **[FIXT. PgDn]**

Para ir a la página de aparatos nº 2 (dímers)

Guardar todos los dímers al sub-master 2

Abrir ambos sub-masters. (Preste atención, el gran master debe estar también abierto)

Seleccione: **[MAN]** para poner la mesa en modo manual. Cuando se carga el show "MANUAL72", las cue-memories pueden estar activas detrás. Desde el momento que el modo manual tiene la máxima prioridad, es mejor activarlas.

Seleccione: **[VALUES]** (hasta que se abra la ventana de valores digitales de memoria)
Para ver los ajustes que vamos a realizar.

Seleccione: **[FIXTURE PgUp]**

Para volver a la página de los scanners.

Seleccione: **[1(1...70)] + [6(1...70)]**

Para seleccionar los aparatos del 1 al 6 (MAC600).

Seleccione: **[STORE] + [1(1...16)]**

Para guardar los MAC600 en el grupo 1.

Seleccione: **[CLR (Fixtures/Cues/Presets)]**

Para deseleccionar todos los aparatos.

Seleccione: **[7(1...70)] + [10(1...70)]**

Para seleccionar los aparatos del 7 al 10 (PRO918)

Seleccione: **[STORE] + [2(1...16)]**
Para guardar los PRO918 en el grupo 2.

Seleccione: **[CLR (Fixtures/Cues/Presets)]**
Para deseleccionar todos los aparatos.

Seleccione: **[I(1...16)] [2(1...16)]**
Para seleccionar ambos grupos.

Seleccione: **[DEFAULT] [DEFAULT]** (pulsar 2 veces seguidas y rápido)
Para dejar todos los aparatos seleccionados en sus valores por defecto.
Estarán todos abiertos. (en el ejemplo mostrado, todos los dímers estarán cerrados, ya que los valores por defecto se han modificado).

Seleccione: **[CLR (Fixtures/Cues/Presets)]**
Para deseleccionar todos los aparatos.

Seleccione: **[I(1...16)]**
Para seleccionar todos los MAC600.

Seleccione: **[DIRECT ACCESS] + [6/22]** (y mantenga pulsada la tecla de acceso directo)
Para seleccionar la función de acceso directo al canal de color.

Seleccione: **[4(1...70)]** (y suelte todas las teclas)
Para seleccionar el color 3.

El acceso directo se puede también seleccionar haciendo lo siguiente: **[DIRECT ACCESS] DIRECT ACCESS** (2x rápido) **[6/22] [4]** o **seleccionándolo usando la trackerball, color 3 [ESC]** (Todas las teclas se pulsarán una a una).

Seleccione: **[P&T(Canales de control)] y mueva la trackerball** (la trackerball tiene que estar en On). Para cambiar el Pan/Tilt en los MAC600.

Seleccione: **[2(1...16)]**
Para seleccionar también los PRO918.

Mueva la trackerball

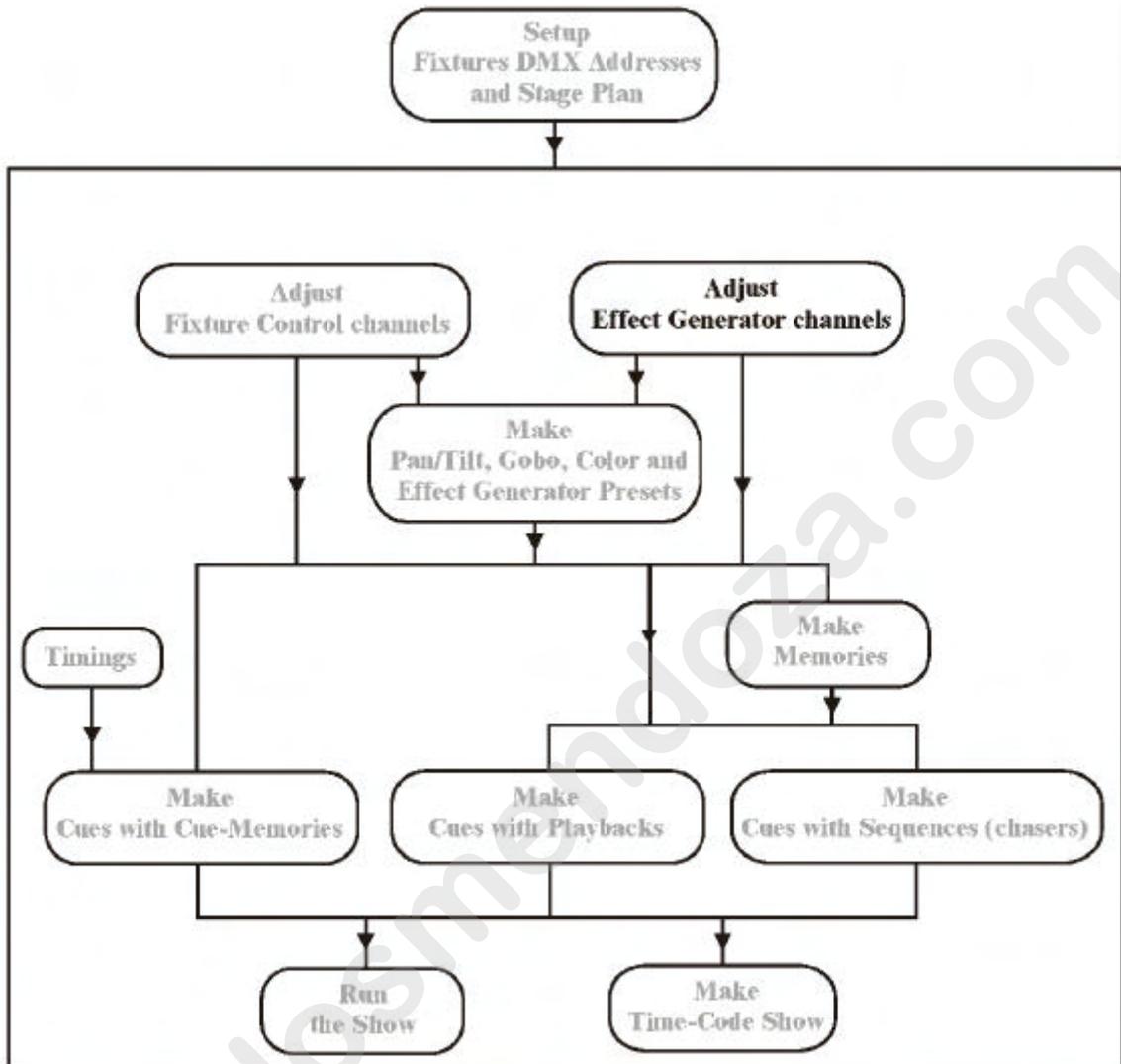
Los valores Pan/Tilt de los MAC600 y de los PRO918 serán diferentes, ya que hemos movido los MAC600 primero, pero ellos mantendrán su posición relativa respecto a los demás.

{EXP} Sel.: **[ABS]**
Para seleccionar el modo absoluto.

Mueva la trackerball

Observe los valores de Pan/Tilt, no son los mismos para todos los aparatos.

7. CAPÍTULO 7: Generador de Efectos



Cuando trabajamos con el show de ejemplo MANUAL72, pase primero a modo manual [MAN].

7.1 Generalidades

En cada canal de cada aparato, se puede aplicar un efecto. Entonces, un número de canales del generador de efectos, se añaden a cada canal.



[EFF]

Nos muestra y nos permite entrar los canales disponibles en el generador de efectos para el canal de control seleccionado.

Cuando se selecciona un canal de control como, por ejemplo Gobos, y se pulsa la tecla [EFF], entonces los canales de control del **aparato serán sustituidos por los canales de control de efectos. Estos canales de control de efectos se usarán de la misma forma que los canales de control del aparato.** Para regresar a los canales de control del aparato, debe pulsarse de nuevo la tecla [EFF].

[1/17]...[10/26]

Para seleccionar los canales de efectos una vez arrancado el generador de efectos. El canal seleccionado, se ajustará como un canal de control normal.

7.2 Generador de efectos en canales no Pan/Tilt

[Seleccione un canal no Pan/Tilt] [EFF]

La ventana de control del canal será sustituida por los canales de control de los efectos.

En canales no Pan/Tilt, se mostrarán 7 parámetros distintos:

- 1 El propio canal de control. P.ej. Canal de gobo
- 2 Swing (movimiento)
- 3 Speed (velocidad)
- 4 Mode (modo)
- 5 Delay (retardo)
- 6 Shift (giro)
- 7 Wait (tiempo de espera)

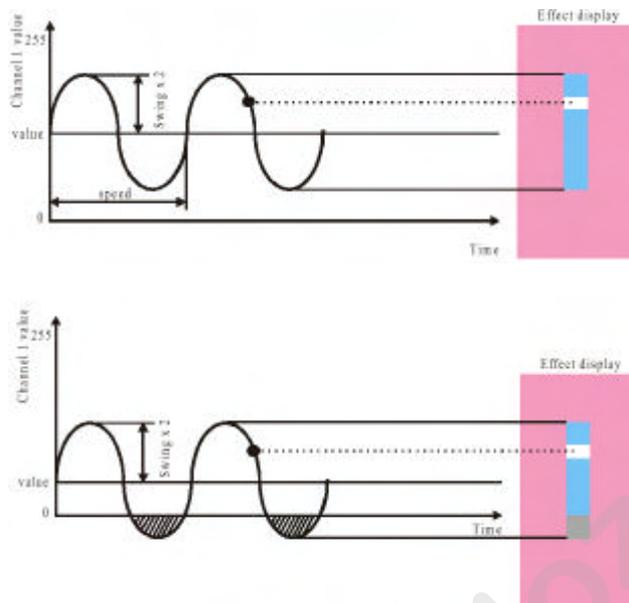
7.2.1 Canal 1

El primer canal de control no es nada más que el canal de control del aparato seleccionado. Cuando, por ejemplo, se abre el generador de efectos en el canal de gobo, entonces el primer canal representará el canal de gobo.

Con este canal **se seleccionará el punto central, punto alrededor del cual se generará el efecto.**

7.2.2 Swing (Movimiento)

Este canal fija **la medida del efecto en torno al punto central del canal 1.**



El valor máximo del swing depende del valor seleccionado (valor en la Fig.) del canal 1. Cuando se elige un swing demasiado grande, el valor del canal superará sus límites, los cuales van de 0 a 255. Estos límites se muestran en color gris dentro de la ventana de efectos. En realidad, el canal 1 permanecerá un cierto tiempo (dependiendo de la velocidad) en los valores límite (0 o 255). Cuando los valores permanecen entre los valores límite, el punto del efecto mostrado, no abandonará nunca el área de color azul. (blanco en la Fig.).

Ejemplo: Seleccione un MAC600 y elija el canal 2 (dímer). Pulse *[EFF]* para acceder al generador de efectos. Con el canal 1, se selecciona el punto central. Ajuste el swing y asígnele una velocidad (canal 3). Cuando el swing es demasiado grande, el dímer permanecerá abierto (255) o cerrado (0) durante un tiempo. El punto que sigue el efecto se moverá por el área gris. Experimente ahora con el canal 1 y manteniendo el punto de seguimiento en el área azul.

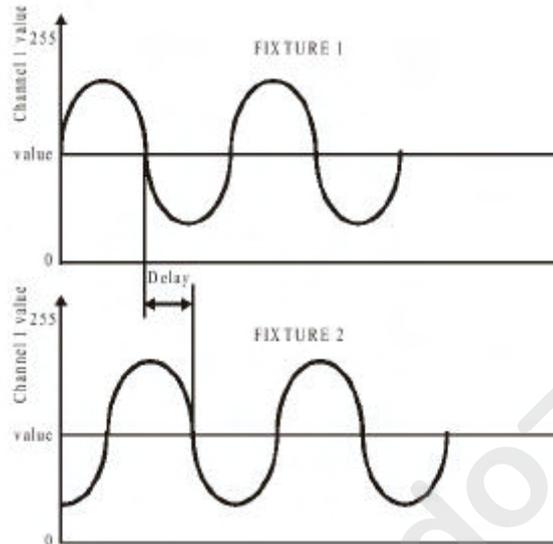
Algunas veces se excede los límites de forma voluntaria para conseguir, por ejemplo, un efecto ON/OFF. En este caso, el canal permanecerá en los límites durante largo tiempo y cruzará rápidamente el área azul (dependiendo de la velocidad del efecto).

7.2.3 Speed (velocidad)

Este canal controla la velocidad del efecto. **Una velocidad de 0 detendrá el efecto. Para anular completamente el efecto, se debe fijar a 0 también el swing.**

7.2.4 {EXP} Delay (retardo)

Cuando se lanza el mismo efecto en varios aparatos al mismo tiempo, el efecto estará en fase con todos ellos, es decir, los aparatos realizarán las mismas cosas al mismo tiempo. Con el parámetro de delay (retardo) se puede introducir un desfase entre los aparatos. El valor, estará siempre referenciado a 0.



Ejemplo: Arranque el canal de gobo de 4 PRO918s. Fije el delay del primero a 0, el del segundo a 45, el del tercero a 90 y el del cuarto a 135.

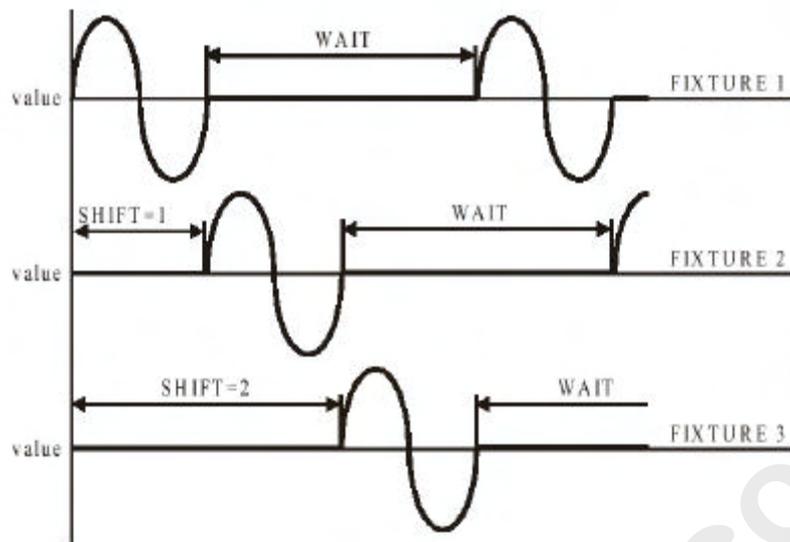
7.2.5 {EXP} Shift (giro)

Un shift (giro), es un retardo de 360°. Por el mismo, el shift no es un efecto ya que solamente arrancará el efecto en el ciclo siguiente, pero combinado con el WAIT, se puede crear una función de pasos.

7.2.6 {EXP} Wait (tiempo de espera)

El tiempo de espera, se usará para detener el efecto durante un periodo corto de tiempo. Cuando se detiene el efecto, esperará en el punto central (canal 1).

Para crear una función de pasos sobre varios aparatos, se necesita la combinación de wait y shift.



En este ejemplo, se crearán unos pasos entre 3 aparatos.

- Aparato 1: shift = 0 y wait seleccionado.
- Aparato 2: shift = 1 y el mismo wait que el 1.
- Aparato 3: shift = 2 y el mismo wait que el 1.

Cuando en el aparato 1 se termina el primer ciclo de fade, el aparato 2 empezará su fade. Los aparatos 1 y 3 esperarán en su punto central (valor del canal 1) mientras se produce el fade el aparato nº 1. Cuando éste termina, empezará el del canal 3. Cuando éste termine, el ciclo empezará de nuevo. A esto se le llama función de pasos (step).

Recuerde: Es mucho más sencillo cuando los tiempos de wait, delay y shift son calculados por el controlador. Se puede realizar usando la función de acceso directo a estos canales.

7.3 Acceso directo a los canales del generador de efectos (Direct Access)

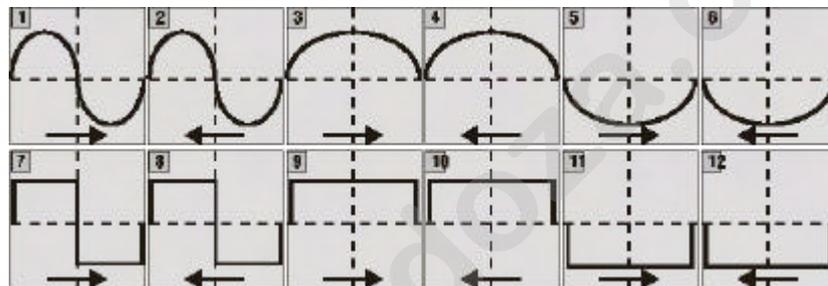
La función de acceso directo se puede usar en canales 4 (modo), 5 (delay) y 6 (shift).

7.3.1 Modo

Con el parámetro de modo, se selecciona la dirección y el tipo de entrada (fade) del efecto.

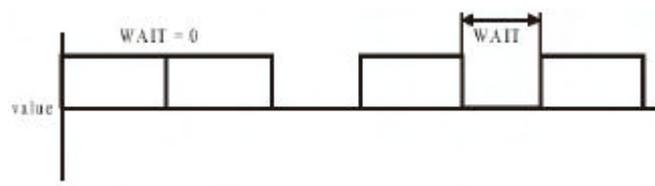
[DIRECT ACCESS] + [4/20]

Se abrirá la ventana siguiente:



- 1 Fade por encima y por debajo del punto central del canal 1.
- 2 Fade por encima y por debajo del punto central del canal 1 (dirección inversa).
- 3 Fade sólo por encima del punto central del canal 1.
- 4 Fade sólo por encima del punto central del canal 1 (dirección inversa).
- 5 Fade sólo por debajo del punto central del canal 1.
- 6 Fade sólo por encima del punto central del canal 1(dirección inversa).
- 7 Paso por encima y por debajo del punto central del canal 1.
- 8 Paso por encima y por debajo del punto central del canal 1 (dirección inversa).
- 9 Paso sólo por encima del punto central del canal 1.
- 10 Paso por encima del punto central del canal 1 (dirección inversa).
- 11 Paso sólo por debajo del punto central del canal 1.
- 12 Paso sólo por encima del punto central del canal 1(dirección inversa).

{EXP} Nota: Las funciones 9, 10, 11 y 12 no son útiles cuando el valor de wait es cero.



Si el wait = 0, el paso se producirá tan rápido que será invisible.

7.3.2 Delay

Para extender un efecto onda sobre más aparatos, se deberá usar el acceso directo del canal de delay.

[Seleccione algunos aparatos] [Seleccione un canal de control] [EFF] [Ajuste swing y velocidad] [DIRECT ACCESS] + [5/21] [Seleccione una onda por x]

Ejemplo; Supongamos que debemos crear una onda de dimer en los aparatos siguientes (6 x MAC600 y 11 x MAC300). Seleccione estos aparatos, seleccione el canal de dimer y abra el generador de efectos. Ajuste el valor de dimer (punto central), swing y velocidad. Seleccione, usando el acceso directo, el canal 5/21 y elija la onda por 17 (ya que se han seleccionado 17 aparatos). El resultado será un efecto de ola en los dimer de los aparatos seleccionados.

7.3.3 Shift

Para extender los pasos a otros aparatos, se debe usar el acceso directo del canal de shift. En un efecto shift, la entrada de un aparato esperará a que acabe el aparato anterior.

Ejemplo: Repetimos el ejemplo anterior, pero ahora con el acceso directo en el canal 6/22. El resultado será un chase de dimer donde cada aparato esperará a que termine el anterior.

7.4 Generador de efectos en canales Pan/Tilt

En canales Pan/Tilt, el generador de efectos le proporciona una herramienta para crear movimientos Pan/Tilt tales como círculos, polígonos, cuadrados,... de la forma más rápida. Se añadirán 10 canales a cada aparato.

- | | |
|----|-----------|
| 1 | X-swing |
| 2 | Y-swing |
| 3 | velocidad |
| 4 | modo |
| 5 | figura 1 |
| 6 | figura 2 |
| 7 | rotación |
| 8 | retardo |
| 9 | shift |
| 10 | wait |

[Seleccione un canal Pan/Tilt o seleccione [P&T]] [EFF]

Los canales de velocidad, delay, shift y wait tienen la misma función que tienen en los canales que no son Pan/Tilt.

!!! El punto central del movimiento se seleccionará en la configuración del Pan/Tilt, y en contradicción con los canales no Pan/Tilt, este valor no se mostrará en la ventana de los canales de efectos!!!

7.4.1 X-swing e Y-swing (movimiento eje X e Y)

Los canales de X-swing e Y-swing, ajustan la anchura y la altura del movimiento. Cuando se selecciona, por ejemplo, un movimiento en círculo, el x-swing e y-swing fijarán los parámetros de ambas direcciones. Cuando son iguales, el movimiento será un círculo, cuando sean diferentes, se creará una elipse.

Recuerde: **Cuando se usan focos de cabeza móvil tales como MAC600, MAC500, MAC300 o MAC250, es imposible realizar movimientos en círculo cuando la cabeza está en línea con la base. Si seleccionamos movimiento en círculo, se creará una forma de 8. Esto se produce debido a la construcción mecánica de los focos de cabeza móvil.**

7.4.2 Modo

La función de modo en canales Pan/Tilt, tiene sólo 2 funciones:

- movimiento hacia adelante
- movimiento hacia atrás

7.4.3 Figura 1 y Figura 2

Estos canales se usan en **modo acceso directo**:

Figura 1:

Esta función nos da acceso directo a un montón de movimientos tales como círculos, elipses...

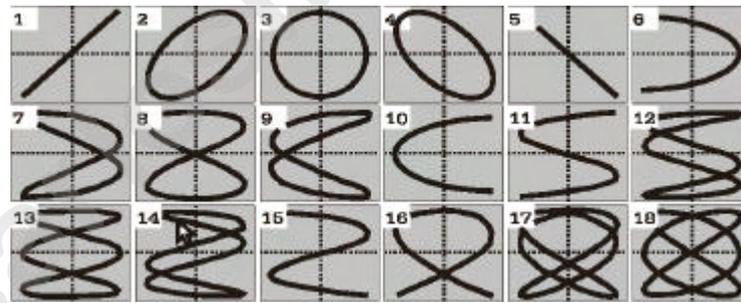
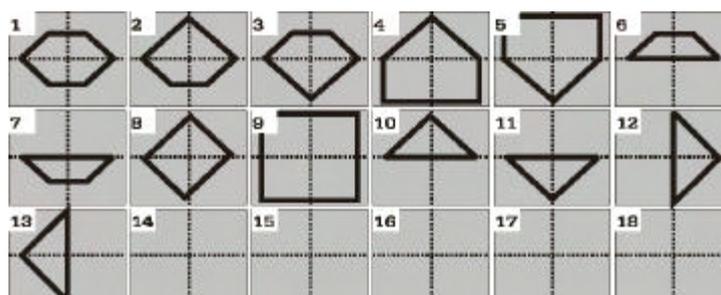


Figura 2:

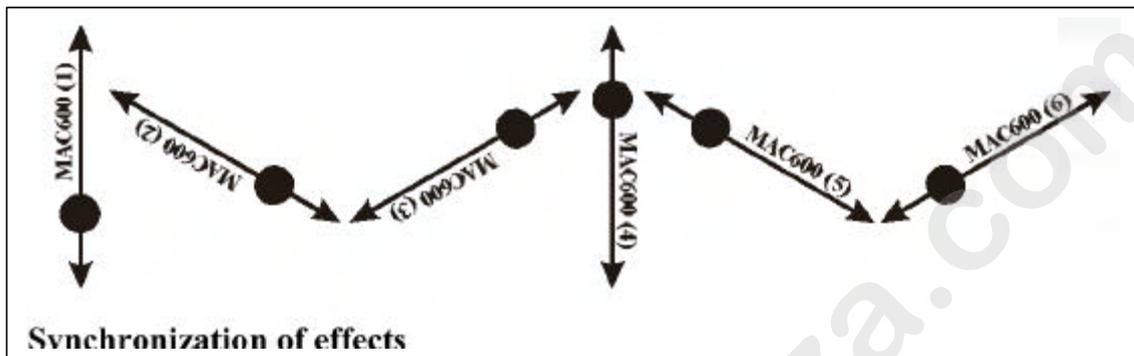
Esta función nos da acceso a movimientos geométricos tales como cuadrados, triángulos..



7.4.4 {EXP} Rotación

Usando la función de rotación (rotate) rotamos el movimiento x grados. Use esta función mediante el acceso directo cuando la rotación tenga que ser extendida a otros aparatos.

Ejemplo: Seleccione todos los MAC600 y seleccione un movimiento lineal. Ajuste un swing X e Y y la velocidad. Seleccione el canal 7/23 mediante el acceso directo y use ROTATE por 6. La figura adjunta nos muestra el resultado.



7.5 {EXP} Sincronización e los efectos

Se pueden sincronizar efectos de diferentes canales. Hay sólo una forma, **que es que la velocidad y el tiempo de espera (wait) sean los mismos (mismo valor para velocidad y wait).**

Ejemplo: Queremos sincronizar un efecto dimer con un movimiento Pan/Tilt de subida y bajada. Tenemos que hacer que los valores del efecto de dimer y de Pan/Tilt sean iguales en ambos.

7.6 Macros de Efectos o Efectos “Mágicos”

Las macros son efectos combinados y sincronizados pre-programados. También aquí existe la posibilidad de extenderlos a otros aparatos.

[SHIFT] + [EFF]

La combinación de las teclas **[SHIFT]** y **[EFF]** nos darán acceso a la ventana de selección de macros de efectos. Debemos elegir entre:

- Efectos aplicables sólo aparatos RGB (CMY): Efectos 1al 14** son aplicables sólo a aparatos RGB. Los efectos de color tales como el efecto “Arco Iris” (corre a través del espectro de color), efecto “Rojo/Verde” (transiciones rojo a verde)...
- Combinaciones de efectos con Pan/Tilt** tales como “Pan/Tilt cerrando dimer” (el efecto dimer se combina con movimiento Pan/Tilt), “Pan/Tilt + dimer + iris”...
- Combinaciones de efectos con dímers** como “Olas de dimer”, “Saltos de dimer”...
- Efectos especiales por aparatos**, tales como para MAC500 o PAL’s.

Ejemplo: Queremos crear un movimiento Pan/Tilt arriba/abajo combinado con un efecto dimer en un PRO918. El dimer debe estar abierto cuando estemos arriba y debe cerrarse en la posición más baja del espejo (efecto snap). Este efecto se puede extender a otros aparatos para generar una ola.

Seleccione todos los PRO918s y presione [SHIFT] + [EFF]
Seleccione la función [19] (P/T FALL-DIMER). Todos los aparatos realizarán ahora un movimiento arriba/abajo juntamente con un efecto de dimer. Para extender el efecto, pulse la tecla [NEXT] y seleccione **Ola por 4 (Wave per 4)**.(4 PRO918s).

Cuando ya funcione el efecto, pruebe lo siguiente; Abandone la macro pulsando [ESC] (el efecto seguirá funcionando), seleccione [P&T] [EFF] para ajustar el generador de efectos en Pan/Tilt. Cambie el parámetro **Rotate** (rotación).

7.7 Detención de los efectos

Tal y como ya hemos explicado, un efecto puede detenerse fijando los valores **de velocidad y swing a cero.**

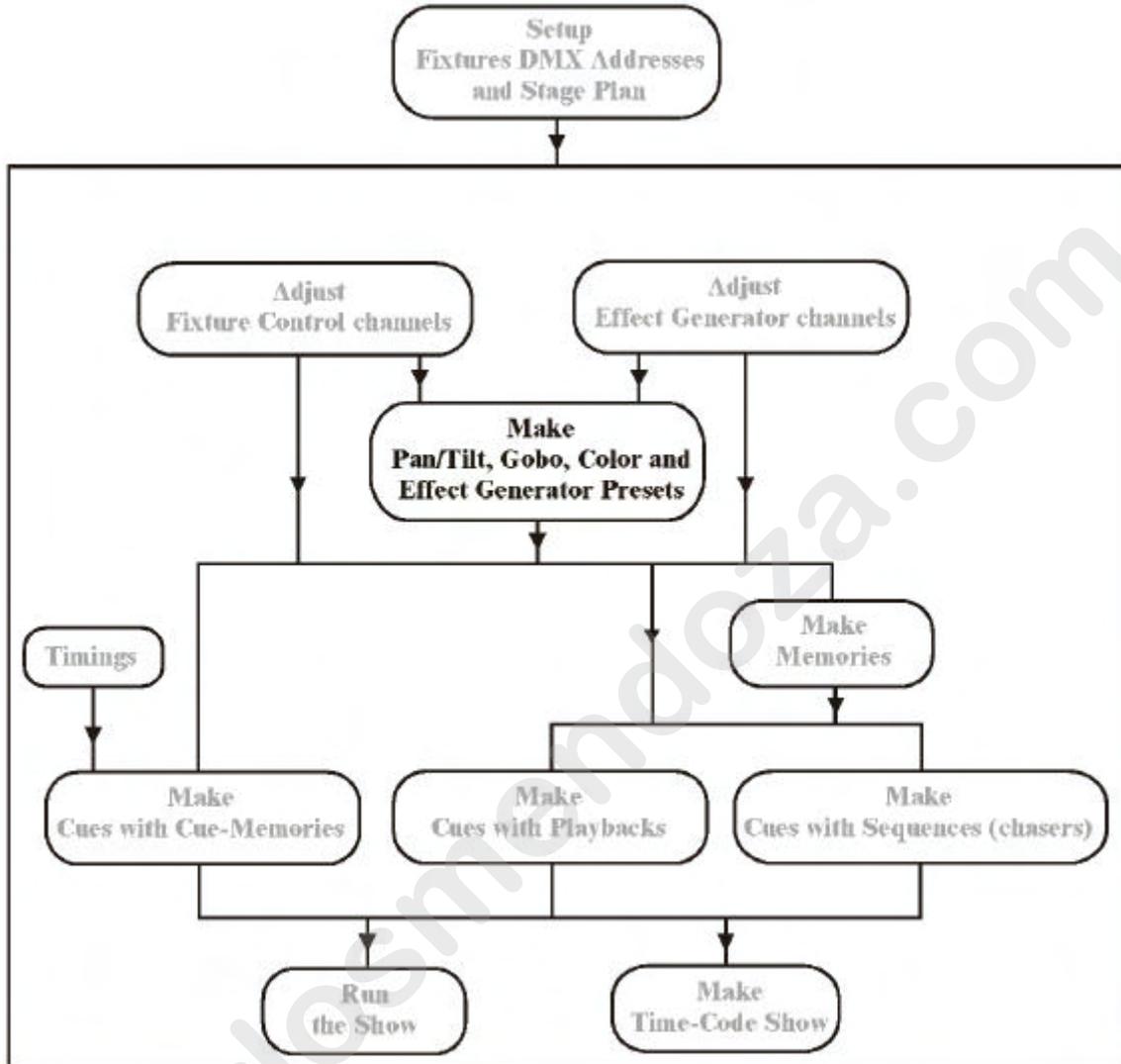
Cuando un aparato se sitúa en su posición de reposo, se detendrán todos los efectos excepto el efecto de Pan/Tilt. Para detener el efecto Pan/Tilt, seleccione primero los aparatos y pulse luego [DEFAULT] + [EFF] + [P&T].

Supongamos que un efecto, incluyendo uno Pan/Tilt funciona en todos los aparatos. Para detener todos los efectos, seleccionaremos:

[DEFAULT] + [EFF] + [ALL] que parará todos los efectos excepto Pan/Tilt en todos los aparatos

[ALL] [DEFAULT] + [EFF] + [P&T] que parará todos los efectos Pan/Tilt en todos los aparatos.

8 CAPÍTULO 8: Presets



GRABACIÓN DE PRESETS
Ajustar Canales de Control de
Aparatos

Pulse:
[STORE] + [P&T] + [1...70]
o
[STORE] + [GOBO] + [1...70]
o
[STORE] + [COLOR] + [1...70]
o
[STORE] + [EFF] + [1...70]

CARGAR PRESETS
Seleccione aparato(s)

Pulse
[P&T] + [1...70]
o
[GOBO] + [1...70]
o
[COLOR] + [1...70]
o
[EFF] + [1...70]

MODIFICAR PRESETS
Cargar Preset a modificar
Ajustar Canales de Control de
Aparatos
Seleccione todos los aparatos
Modificados

Pulse:
[MOD] + [P&T] + [1...70]
o
[MOD] + [GOBO] + [1...70]
o
[MOD] + [COLOR] + [1...70]
o
[MOD] + [EFF] + [1...70]

Los Presets son una parte muy importante de la programación. Pos supuesto, se puede crear un show sin el uso de presets, pero perder tiempo creando presets reducirá muchísimo el resto de la programación.

8.1 Presets, generalidades

Se pueden crear 280 presets en cada controlador:

- 70 presets de Pan/Tilt
- 70 presets de Gobo
- 70 presets de Color
- 70 presets de Generador de Efectos

Estos presets se pueden cargar separadamente para cada aparato; esto nos brinda la posibilidad de crear una combinación de presets. Es posible combinar, por ejemplo, el preset 1 de Pan/Tilt del primer MAC600 con el preset 2 de Pan/Tilt del otro MAC600, mientras que ambos fueron creados para todos los aparatos a la vez.

Es también posible cargar alguna sub-funciones extra en cada preset. Estas sub-funciones pueden ser pasadas de on a off en todos los diferentes presets. Por ejemplo, es posible cargar también el enfoque cuando se carga un preset Pan/Tilt, o sólo la rueda de color 1 para aparatos con más ruedas de color. Sub-funciones de:

- Presets Pan/Tilt, pueden tener:
 - Pan/Tilt
 - Enfoque
 - Dímer
- Presets de Gobo, pueden tener:
 - Rueda de gobo 1
 - Rueda de gobo 2
 - Rueda de gobo 3
 - Rueda de gobo 4
 - Parámetros de gobo (velocidad...)
 - Cuchillas de recorte (PAL)
 - Parámetros de recorte (PAL)
 - Rueda de efectos 1 (excepto Cyberlight)
 - Rueda de efectos 2
 - Rueda de efectos 3
 - Iris
 - Zoom
 - Enfoque
 - Frost
 - Prisma
- Presets de Color, pueden tener:
 - Rueda de color 1
 - Rueda de color 2
 - Rueda de color 3
 - Rueda de color 4
 - Parámetros de color (velocidad...)
 - RGB
 - Dímer
- Presets de Efectos, pueden tener:
 - Parámetros de efectos Pan/Tilt
 - Parámetros de efectos de Gobo
 - Parámetros de efectos de Color

- Parámetros de efectos de Efectos
- Parámetros de efectos de Iris
- Parámetros de efectos de Zoom
- Parámetros de efectos de Enfoque
- Parámetros de efectos de dimer

8.2 Grabando Presets



Muy Importante: Cuando grabamos presets, se guardarán siempre los valores de todos los aparatos estén estos seleccionados o no. Además, los valores de todas las sub-funciones se grabarán en el preset.

Cuando hay tenemos valores correctos de Pan/Tilt sólo de los MAC600s pero tenemos también PRO918s, los valores que tengamos en los PRO918 (sean correctos o no), también serán grabados. También los valores de dimer y enfoque. **De todas maneras, cuando cargamos el preset podemos decidir lo que cargamos.**

[Ajustar canales de aparatos] [STORE] + [P&T] + [1...70] [Entrar nombre del preset] [RET]

Un preset graba los valores de los canales del aparato, así que el primer paso será ajustarlos. Cuando, por ejemplo, queremos grabar un preset con el P/T de todos los aparatos de un tipo, actuaremos pulsando a la vez las *teclas* [STORE], [P&T] y un número de la matriz [1...70]. El sistema nos preguntará un nombre. Entrar el nombre y pulsar [RET].

[Ajustar canales de aparatos] [STORE] + [GOBO] + [1...70] [Entrar nombre del preset] [RET]

[Ajustar canales de aparatos] [STORE] + [COLOR] + [1...70] [Entrar nombre del preset] [RET]

[Ajustar canales de aparatos] [STORE] + [EFF] + [1...70] [Entrar nombre del preset] [RET]

Se usará el mismo procedimiento para grabar presets de gobo, color o efectos.

Ejemplo: Crearemos los dos primeros presets del show “Manual72”; preset “HOME” (todo enfocando abajo) y preset “CENTER” (todo enfocando al centro del escenario).

-Seleccione todos los aparatos y empiece desde su posición de reposo. Cuando se abran los dimer de todos los aparatos (en el show por defecto, los valores de origen se cambiaron y los dimer fueron cerrados). Tal y como podemos ver, todos los aparatos enfocan ya al suelo; sólo los MAC300s deben de reajustarse. Grabemos el preset así: *[STORE] + [P&T] + [1] [Escriba el nombre del preset “HOME”+ [RET]*

-Para crear el Preset 2, es mejor trabajar con la función SOLO (recuerde detener todas las secuencias y cue-fading). Todos los aparatos enfocarán al centro del escenario.

8.3 Cargando Presets

Los presets se cargarán solamente para los aparatos seleccionados.

[Seleccione aparatos] [P&T] + [1...70]

Cuando se seleccionan presets de [P&T] junto a uno de los canales seleccionados (led parpadeando), se cargará el preset **sólo para los aparatos seleccionados**.

Cuando se selecciona una de las funciones de preset (P&T, gobo, color o efecto), se abrirá la ventana de nombres y se iluminarán en naranja los leds de los presets programados.

[Seleccione aparatos] [GOBO] + [1...70]

[Seleccione aparatos] [COLOR] + [1...70]

[Seleccione aparatos] [EFF] + [1...70]

Para cargar presets de gobo, color o efectos.

Ejemplo: Para mostrar la posibilidad de combinar presets, cargaremos el preset 1 de todos los MAC600s y el preset 2 para los PRO918s

- Seleccione la función SOLO y seleccione el grupo de aparatos 1 (MAC600s). Seleccione el preset 1 de Pan/Tilt.
- Deseleccione el grupo 1 y seleccione el grupo 2 (PRO918s). Seleccione el preset 2 de Pan/Tilt.
- Desactive el SOLO.

Si la pantalla de valores [*VALUES*](*valores de memoria digital*) se abre, podrá ver los valores del preset y cambiarlos por valores digitales.

El preset 2 de Color se representa por:



En general: C xx: Preset de Color
P xx: Preset de Pan/Tilt
G xx: Preset de Gobo
F xx: Preset de Efectos

8.4 Borrar y modificar presets

[CLR] (presets) + [P&T o GOBO o COLOR o EFF] + [1...70]

Cuando se usa la tecla [CLR] junto a una función de preset, y se selecciona un número (1...70) al mismo tiempo, el preset será borrado.

Nota: Cuando un preset, ya usado en una memoria, se borra, el preset se mantendrá con sus valores en la memoria pero no tendrá ningún valor nunca más. Esto quiere decir que el valor de este preset quedará vacío y no modificará ningún valor del canal cuando se cargue esta memoria.

[Seleccione aparatos] [Ajuste canales de aparatos] [MOD] (presets) + [P&T o GOBO o COLOR o EFF] + [1...70]

Cuando un preset debe ser modificado, **se deben seleccionar primero los aparatos y ajustar sus canales** antes de grabar el preset en el modo de modificación.

En modo Modificación, sólo se grabarán los valores modificados de los aparatos seleccionados.

Supongamos que el mismo show debe de realizarse en diferentes escenarios. Esto implica modificar necesariamente los valores de Pan/Tilt de los aparatos. Cuando todo está programado mediante presets, es mucho más sencillo modificar 70 presets que todas las cu-memories (hasta 2000) o todas las memorias (hasta 4000). Sólo debemos cargar los 70 presets y cambiar las configuraciones. Si los presets de Pan/Tilt de todos los aparatos han de modificarse, se puede usar STORE o MOD. Si sólo debe modificar algunos aparatos, debe usar MOD.

La función **MOD (modificación)** está diseñada **para cambiar parámetros durante la ejecución del show**. Esto se usa para permitir la carga de los presets durante el show. Cuando nos damos cuenta que el preset es erróneo, modificamos los valores y los guardamos mediante la tecla MOD.

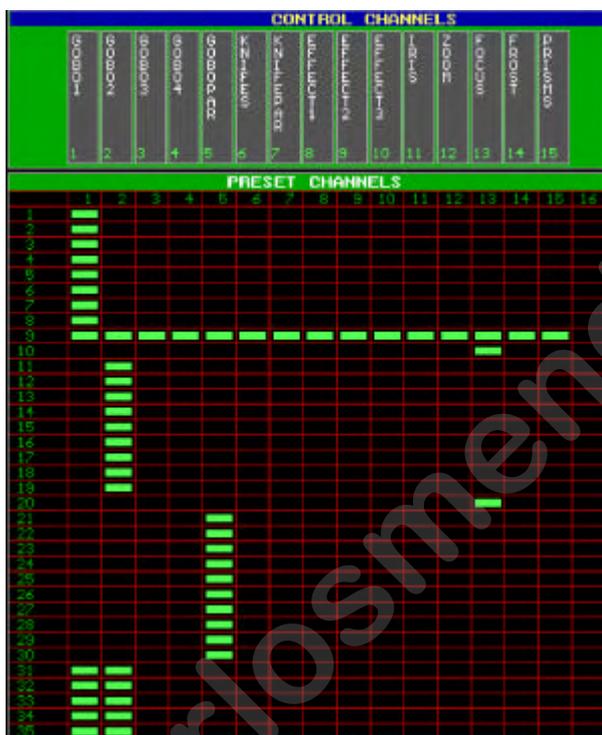
8.5 Seleccionar-cargar Presets

Ya hemos mencionado que los presets pueden contener valores Pan/Tilt, gobo, color o efectos, pero también zoom, iris, enfoque....

Debemos decidir que cargamos en cada preset.

[EDIT] (cues) + **[P&T o GOBO o COLOR o EFF]** (presets)

Cuando se selecciona la tecla **[EDIT]** (tecla desde CUES) conjuntamente con una función preset, se abrirá la ventana siguiente:



Los números de arriba representan las sub-funciones. A cada sub-función le corresponde un valor que podemos ver en la parte superior de la ventana. (canales de control)

En este ejemplo, sólo actúa la rueda de gobo 1 cuando cargamos uno de estos presets. El preset 9 lo carga todo, y en los presets 10 y 20, sólo se carga el enfoque. (el preset de gobo se convierte en preset de foco en este caso).

funciones se guardarán. Cuando lo carguemos de nuevo, sólo se cargarán los valores activados en la tabla.

Cuando se abre esta ventana, los LEDs (1...70) de los presets programados, brillará con color rojo.

[Seleccione preset(s) (1...70)] [Cambie sobre sub-funciones on/off (1...16)]

Seleccione los presets que necesite (pulse simplemente los números en la matriz (1..70), hasta que los leds estén en Off), y cambie sus sub-funciones de on a off con las teclas (1...16 de canales de control).

[Seleccione la función del preset abierto, para guardar, P&T o GOBO o COLOR o EFF]

Cuando se han realizado los cambios, podemos grabar las modificaciones mediante la **[función preset]**, que hemos usado para abrir el preset, de nuevo.

8.6 Sumario

En este capítulo hemos explicado las ventajas de usar presets. Muchos usuarios pueden saltarse este paso para realizar pequeños shows que se usen una sola vez, pero una vez está los presets programados, ganaremos mucho tiempo cuando programemos el resto.

Grabación de presets (**de todos los aparatos**):

[Ajustar canales de control de aparato] [STORE] + [Preset function] + [1...70]

Cargar presets (**de aparatos seleccionados**):

[Seleccione aparatos] [Preset function] + [1...70]

Borrar presets (**de aparatos seleccionados**):

[CLR] + [Preset function] + [1...70]

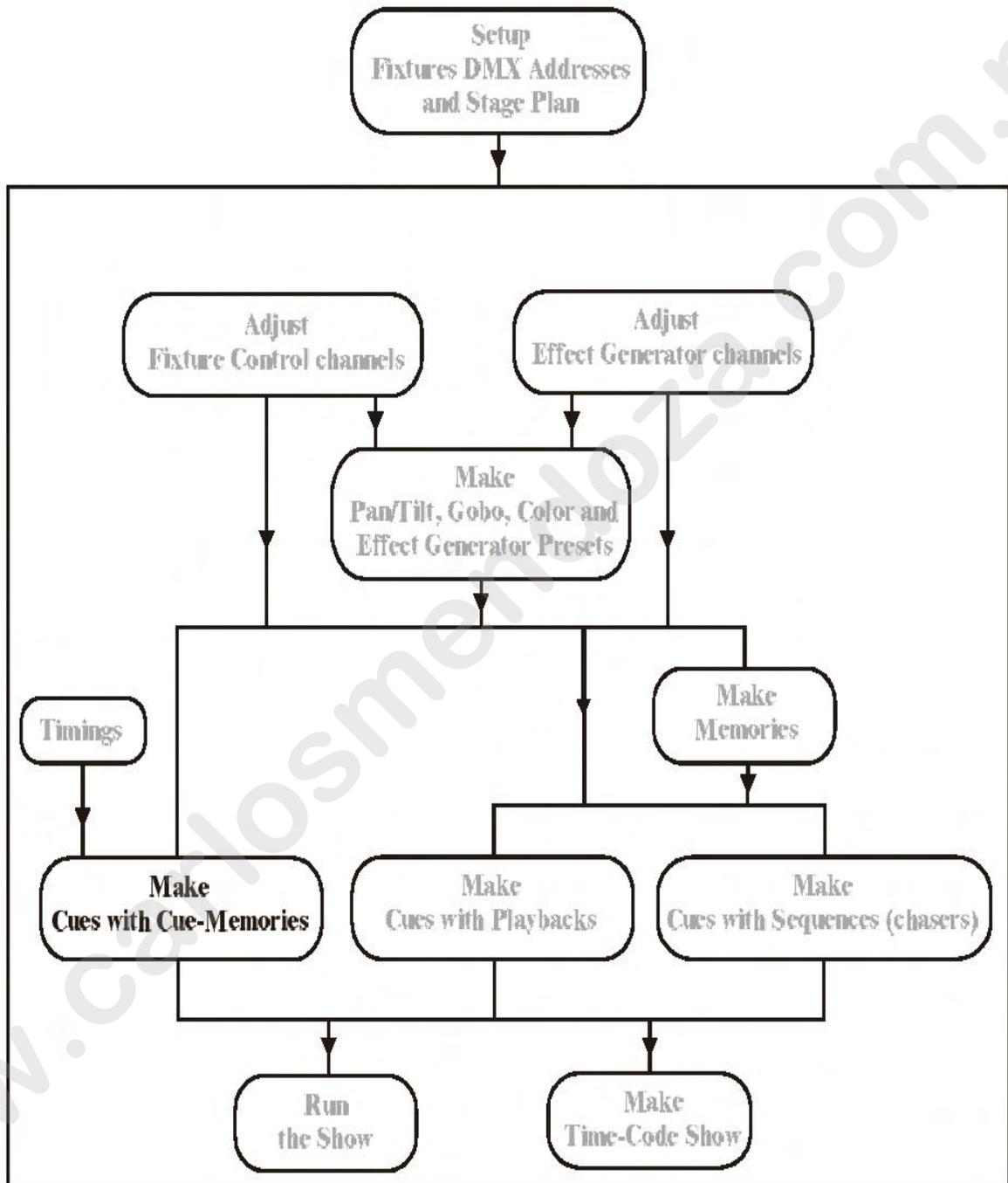
Modificar presets (**de aparatos seleccionados**):

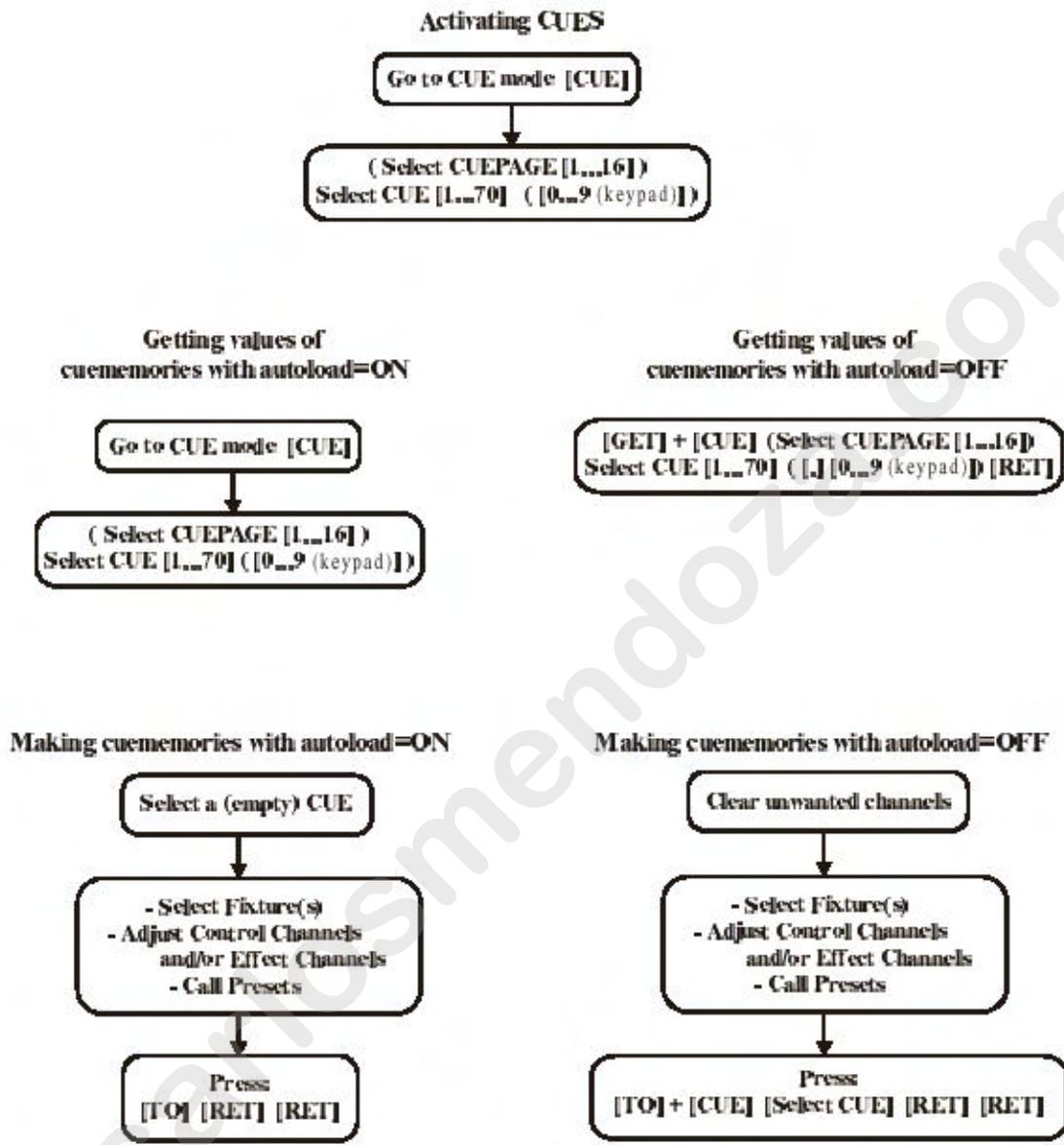
[Seleccione aparatos] [Ajuste canales de control] [MOD] + [Preset function] + [1...70]

Cambios en preset cargado:

[EDIT] + [Preset function] [Preset seleccionado (1...70) [cambiar sub-funciones on/off (1...16) funcin Preset]

9. Capítulo 9: Cue-memories





IMPORTANTE: Ajustes a realizar siguiendo los ejemplos:

- Compruebe por favor las opciones de arranque del controlador, antes de arrancar el programa de cue-memories. Pulse la tecla [SETUP] durante 2 segundos y seleccione la opción [2] (show settings). Vaya a AUTOLOAD CUEMEM. Con las teclas que parpadean y seleccione [EDIT] hasta que la opción deseada esté en 'ON'. Pulse [RET] para grabar las configuraciones.
- Debemos desactivar el CUEFADING. Pulse [CUE] + [ON], hasta que la ventana de color rojo situada detrás del cue-fading, a la izquierda de la pantalla, se vuelva negra.

9.1. Cues

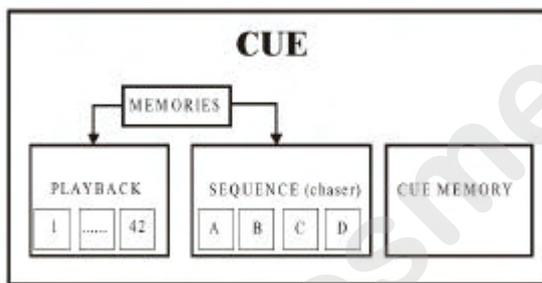
¿Qué son los CUEs?

Un cue puede contener:

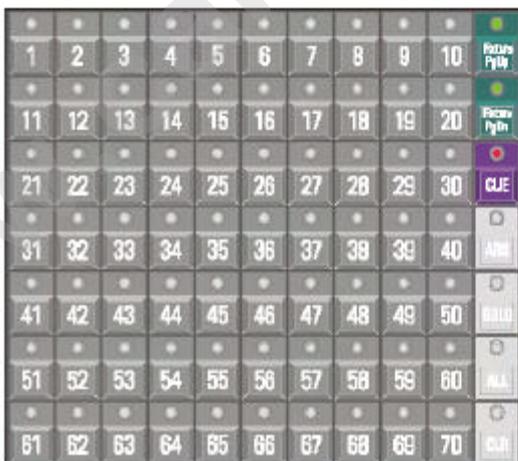
- 1 cue-memory
- 4 Secuencias (chasers)
- 42 Playbacks

El sistema puede contener hasta 11,200 cues (16 páginas de 70 cues + 9 "point-cues" entre cada 2 "main-cues"). De estos 11,200 cues, 2,000 pueden contener una cue-memory.

Estas cue-memories son fácilmente accesibles en "run mode" pulsando alguna de las teclas 1...70 de la matriz.



9.2. Activando cues



Las teclas 1...70 de la matriz son frecuentemente usadas. Veamos:

[Fixture PgUp] o [Fixture PgDn]

Modo Fixture:

- El modo Fixture se activa con las teclas *[Fixture PgUp]* o *[Fixture PgDn]*.
- En este modo las teclas 1 a 70 representan aparatos.

[Direct Access] [Direct Access] [1/17...16/32] o [P&T]...

Modo Direct Access:

- En este modo, las teclas representan la elección mediante acceso directo de funciones.

[P&T] (presets) o [GOBO] o [COLOR] o [EFF] (presets)

Modo Preset:

- Las teclas representan presets.

[CUE]

Modo Cue:

Cuando seleccionamos la tecla *[CUE]*, la matriz de teclas representan CUES. Cuando no hay cues programados, sólo brillará en verde el LED de la tecla *[1]*. Si hay **cues programados**, sus LEDs estarán en **rojo o naranja** (naranja: cuando sólo hay programados “point-cues”).

El cue activo es verde.

Cuando seleccionamos una tecla *[1...70]*, llamamos un **main cue** (cue principal). Fíjese que en el teclado, la tecla *[0]* parpadeará. **Las teclas *[0]* a *[9]* representan “point-cues”. “Point-cues” son inserciones entre 2 main cues.**

Cuando deseamos activar el Cue 5.7, seleccionamos *[5 (1...70)]* y *[7 (keypad)]*. en el monitor, aparecerá:

PAGE 1 CUE 5.7 REL 5.7

[1...16] (Grupos/Cuepages)

Cada cue-page puede contener 70 main cues con sus correspondientes point-cues. Para cambiar de cue-page, seleccione una página *[1...16]* en las teclas **Groups/Cuepage**. Recuerde, in **modo Fixture**, estas teclas representan **grupos de aparatos**, y en **modo Cue** representan **cue-pages**.

Si el Cue 60.2 de la cue page 2 debe ser activado, seleccione primero la página *[2(1...16)]*, y entonces *[60(1...70)] [2 (keypad)]*. En el monitor aparecerá:

PAGE 2 CUE 60.2 REL 130.2

En general, para activar un cue:

([1...16]) [1...70] ([0...9])

{EXP} REL 130.2 fija para 'el Cue 130.2 Relativo'; el número de cue number que es relativo respecto al cue 1.0 en la cue-page 1. El Cue 60.2 en la cue-page 2 es relativo: 70 (cues de página 1) + 60 (cues de página 2) = 130, y el point-cue 2, o 130.2.

[CUE] + [número (teclado)] [.] [dígito (teclado)] [RET]

{EXP} Si llamamos a un cue **relativo**; seleccione y mantenga la tecla **[CUE]** , y teclee el número relativo en el teclado seguido de **[RET]**.

Ejemplo: Cue Rel. 135.3 debe ser llamado como: **[CUE] + [1] [3] [5] [.] [3] [RET]**.

IMPORTANTE: Cuando un point cue se activa usando la vía común, debe cargarse y activarse primero el cue principal, y entonces el point-cue. Si queremos evitar que se active también el cue principal, debemos seleccionarlo usando el modo relativo. Esta es otra forma de evitarlo:

[CUE] + [1...70] [.] [dígito (teclado)] [RET]

Esto significa: seleccione y mantenga la tecla **[CUE]**, mientras seleccionamos el cue.

[LAST] o [NEXT]

Quando se **programan los cues en orden de ejecución, y el controlador está en modo Cue**, podemos cargar los cues secuencialmente usando las teclas **[LAST] o [NEXT]**.

9.3. Cue-memories

Una cue-memory es una escena de iluminación con sus propias temporizaciones, delays y tiempos de espera (véase el próximo capítulo para las temporizaciones).

9.3.1 Programando cue-memories con el parámetro Autoload ON

Supongamos que queremos programar la escena básica en la página cue 16, y el cue 1:
- Seleccione modo cue; **[CUE]**, seleccione página de cue 16 **[16 (1...16)]** y seleccione cue1 **[1(1...70)]** para activar un cue vacío.

- Fije todos los aparatos en su posición por defecto: regrese al modo fixture **[FIXT PgUp] [ALL][DEFAULT] [DEFAULT] [abrir todos los dímers]**

-Grabe esta escena en el cue vacío seleccionado: **[TO] [RET] [RET]** (en el primer RET, se abrirá una ventana de temporizaciones, que se explicará en el capítulo próximo.

Seleccione de nuevo RET para grabar la escena).

En el cue 2 de la misma cue-page, queremos el preset 2 de Pan/Tilt:

- Seleccione el CUE vacío n° 2: **[CUE] [2 (1...70)]**

- **[P&T (presets)] + [2 (1...70)]**. No tenemos que seleccionar de nuevo los aparatos, ya que ya han sido seleccionados.

- **[TO] [RET] [RET]**

Hemos programado la escena básica de iluminación en el cue 1 (página 16), y un cambio de Pan/Tilt en el cue 2. Si ambos cues deben ser activados (uno a uno), vamos al modo *[CUE]* y seleccionamos CUE1 *[1 (1...70)]* o *[2 (1...70)]* en la cue page 16.

[Seleccione un cue vacío] [Ajuste los canales de control de los aparatos] [TO] [RET] [RET]

Resumen: si queremos programar una cue-memory con el parámetro autoloadd ON, debemos seleccionar primero un cue vacío, y ajustar entonces los canales de control de los aparatos. Para grabarlo, seleccionaremos:

[TO] [RET] [RET].

9.3.2 {EXP} Programando Cue-memories con el parámetro Autoload OFF

Si queremos programar la misma escena del párrafo anterior, pero **con el parámetro autoloadd OFF**, debemos realizar más operaciones con el teclado:

- Seleccione todos los aparatos en el modo fixture *[FIXT PgUp] [ALL]*
 - Escena base para todos los aparatos *[DEFAULT] [DEFAULT] [abrir los dímers]*
 - Grabarlo en el cue 1 página 16: *[TO] + [CUE] [16 (1...16)] [1 (1...70)] [RET] [RET]*
 - Vaciar todos los canales de todos los aparatos: *[CLR (canales de control)(doble-click)]*
 - Seleccione P/T preset 2: *[P&T (presets)] + [2 (1...70)]*
 - Grabarlo en cue 2: *[TO] + [CUE] [16 (1...16)] [2 (1...70)] [RET] [RET]*
 - Para activar los cues, deberá activarse primero el parámetro CUEFADING: *[CUE] + [ON]* hasta que la ventana detrás CUEFADING (izquierda de la pantalla) esté roja. Esta debe ser desactivada de nuevo para empezar con la programación.
- [Ajustar canales de control de aparatos y vaciar los canales innecesarios] [TO] + [Seleccione un cue] [RET] [RET]*

9.3.3 Visualizar los valores de una cue-memory con el parámetro Autoload ON

Si queremos visualizar los valores de la cue-memory que hemos grabado anteriormente, debemos abrir la ventana **‘Digital Memory-values’**:

[VALUES] hasta que la pantalla muestre: ‘Digital Memory-values’

La ventana DIGITAL MEMORY-VALUES muestra los canales de control de los aparatos tal y como han sido grabados en la cue-memory. Esta no es la memoria de salida, pero es una memoria intermedia que nos muestra lo que hay programado.

([Seleccione cue-page]) [seleccione CUE] ([0...9 (teclado)])

En el modo ‘Autoload ON’, es lo mismo que activar un cue. Cuando queremos activar un cue de otra página, debemos seleccionar primero la cue-page *[1...16]*, y después el n° de cue *[1...70]* y si es necesario, un “point-cue” *[0...9]*.

En el modo ‘Autoload ON’, los valores grabados en una cue-memory son direccionados automáticamente a la memoria ‘Digital Memory-values’ cuando se activa un cue. Los ajustes se pueden realizar de forma instantánea.

9.3.4 {EXP} Visualizar los valores de una cue-memory con el parámetro Autoload OFF

[GET] + [CUE] ([Seleccione cuepage]) [seleccione CUE] ([.] [0...9] (teclado)] [RET]

En ‘modo autoload OFF’, los valores grabados en una cue-memory no son accesibles de forma instantánea desde la pantalla ‘Digital Memory-values’ . Sólo se actualizarán los valores si cargamos el cue con la tecla GET

9.3.5 {EXP} El parámetro Autoload

[SETUP] [2]

En los últimos 4 párrafos, ha quedado claro que cuando se programa, es mejor trabajar con el parámetro AUTOLOAD en ON. Para explicar esto, abra la pantalla ‘**digital memory-values**’.

Retomemos el ejemplo 1 con el AUTOLOAD ON.

- Active un CUE VACIO. Como en modo AUTOLOAD ON la acción de activar el cue es lo mismo que adquirir sus valores, todos los valores serán borrados al cargar un cue vacío. Si, por ejemplo, seleccionamos el preset 2 de Pan/Tilt, nos mostrará los valores Pan/Tilt de los aparatos seleccionados. En efecto, el AUTOLOAD es lo mismo que hacer **[GET] + [CUE]**.

Si la función AUTOLOAD está en OFF:

- Cuando activamos un cue vacío, la pantalla de valores no cambiará. Estamos obligados a limpiar primero los valores con la tecla **[CLR]**.

- Por encima de esto, DEBEMOS activar el CUEFADING para enviar los valores a la salida (y a los aparatos), y DESACTIVARLO posteriormente para finalizar la programación.

Para realizar el cambio a CUEFADING, podemos trabajar con la combinación de teclas **[GET] + [CUE]**, pero es más largo de realizar.

Al final del capítulo ‘cue-fading’ ofreceremos un resumen de las posibles combinaciones de autoload, cue-fading y modo manual.

9.3.6 Qué debemos grabar en una cue-memory

Una cue-memory tiene que contener cambios, desde una cue-memory anterior o escena de iluminación.

Es posible, pero no necesario grabar todos los valores de todos los aparatos en una cue-memory. Cuando, por ejemplo, queremos cambiar sólo el color de los aparatos, no es necesario guardar también los valores de pan/tilt, dímer, color....

Ejemplo:

- En la cue-memory 3 (el próximo cue), queremos todos los aparatos en verde.

Esto significa que debemos programar sólo el color verde: Seleccione cue 3 (página 16) (autoload cuemem = on, cuefading=off) y seleccione color preset 5 (verde). Pulse *[TO]* *[RET]* *[RET]*.

- Activar cue 1, todo está en color blanco, es decir, posición por defecto.

- Activar cue 2, P/T al centro, blanco.

- Activar cue 3, P/T permanece sin cambios porque no queremos grabar información Pan/Tilt en este cue, pero todo estará en color verde.

- Activar cue 1 de nuevo, con lo que todo estará de nuevo en color blanco.

- Saltar el cue 2 e ir instantáneamente al cue 3, sólo el color cambiará a verde.

Atención, cuando el generador de efectos se activa sobre algunos canales de una cue-memory, permanecerán en funcionamiento hasta que alguna cue-memory tenga grabados valores para detenerlo.

Ejemplo:

- En la cue-memory 4, el generador de efectos está activado sobre el P/T de un MAC600:

[Seleccione cue 4] [Seleccione el MAC600s] [Seleccione P&T y abra el generador de efectos] [ajuste el swing x e y más la velocidad] [TO] [RET] [RET].

- Si se activa el cue 4, el generador de efectos se podrá detener sólo cuando el cue 1 sea seleccionado, ya que los valores por defecto del cue 1 detiene todos los efectos. Si queremos detener el efecto en un cue, debemos crear entonces el cue 5:

[Seleccione cue 5] [Seleccione el MAC600s] [DEFAULT] [EFF] [P&T] [TO] [RET] [RET]

Atención especial: Tal y como hemos remarcado, no es necesario grabar todos los parámetros en una cue-memory, pero es posible hacerlo. Las cue-memories que contienen información de todos los parámetros de los aparatos, pueden reducir enormemente la velocidad del controlador.

9.4. Las pantallas de valores

9.4.1 Digital Memory-Values (Canales)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1									P 1	P 1	P 1	P 1			
2									P 1	P 1	P 1	P 1			
3									P 1	P 1	P 1	P 1			
4									P 1	P 1	P 1	P 1			
5									P 1	P 1	P 1	P 1			
6									P 1	P 1	P 1	P 1			
7									P 1	P 1	P 1	P 1			
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															
22															
23															
24															
25															
26															
27															
28															
29															
30															
31															
32															
33															
34															
35															

La pantalla 'Digital Memory-Values' nos muestra sólo los valores que han sido guardados en la cue-memory. Las filas representan los aparatos (con sus números tal y como aparecen en la ventana de aparatos), las columnas representan los canales de control de los aparatos. Con las teclas [PgUp], [PgDn], [Fixture PgUp] y [Fixture PgDn], podemos recuperar los valores de otros aparatos. Las teclas [Pg<] y [Pg>] cambiarán los canales a (1-16) o (17-32).

Los diferentes símbolos:



Campo vacío. Cuando cargamos la cue-memory, el campo vacío no cambiará nada en el canal de control de aparato.



Color preset 3. Un campo como este, carga un preset, en este caso preset de color 3. Los valores para el preset están grabados en el propio preset. Cuando se cambia el preset, los valores se reenviarán automáticamente a las cue-memories donde se usa.



Campo con los valores digitales de la memoria. Estos valores pueden tener 2 colores:

- **Azul:** los valores de la cue-memory
- **Amarillo:** valores de canal cambiados en MODO MANUAL



Un recuadro coloreado detrás del valor del canal indica que algunos canales del generador de efectos contienen valores para ese canal.



Campos rellenos sólo con canales del generador de efectos. Si el recuadro del generador de efectos está en azul, se refiere a un canal Pan/Tilt. En este caso, el valor Pan/Tilt no cambia pero si lo hacen los canales del generador de efectos.



Gobo preset 4 está en uso, pero hay algunas diferencias de temporización (T) (véase próximo capítulo) para la temporización principal.

9.4.2 Digital Output-Values (Valores Digitales de Salida)

Contrariamente a la pantalla de ‘Digital Memory-Values’, la pantalla ‘Digital Output-Values’ no tendrá nunca campos vacíos. **Un campo vacío en esta pantalla, indica que ese canal no existe.** Como las filas representan los aparatos, los campos 15 y 16, por ejemplo de un MAC600 (aparatos 1 a 6), permanecerán siempre vacías (el MAC600 tiene 14 canales).

PAGE 1	DIGITAL OUTPUT-VALUES															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	21	0	0	98	0	0	0	0	127	127	44	63	0	0		
2	21	0	0	98	0	0	0	0	127	127	213	191	0	0		
3	21	0	0	98	0	0	0	0	127	127	213	191	0	0		
4	21	0	0	98	0	0	0	0	127	127	44	63	0	0		
5	21	0	0	98	0	0	0	0	127	127	44	63	0	0		
6	21	0	0	98	0	0	0	0	127	127	44	63	0	0		
7	20	0	16	0	196	8	0	127	0	0	48	191	0	0	0	0
8	20	0	16	0	196	8	0	127	0	0	48	191	0	63	0	0
9	20	0	16	0	196	8	0	127	0	0	212	127	0	0	0	0
10	20	0	16	0	196	8	0	127	0	0	212	0	1	255	0	0
11	20	0	0	116	0	0	0	111	127	53	255	0	0			
12	20	0	0	116	0	0	0	123	159	56	191	0	0			
13	20	0	0	116	0	0	0	133	159	56	191	0	0			
14	20	0	0	116	0	0	0	146	63	53	95	0	0			
15	20	0	0	116	0	0	0	115	223	178	95	0	0			
16	20	0	0	116	0	0	0	127	223	177	63	0	0			
17	20	0	0	116	0	0	0	140	127	178	159	0	0			
18	20	0	0	116	0	0	0	107	63	51	223	0	0			
19	20	0	0	116	0	0	0	123	63	57	63	0	0			
20	20	0	0	116	0	0	0	134	255	56	159	0	0			
21	20	0	0	116	0	0	0	144	95	53	223	0	0			
22	20	0	36	50	0	127	0	144	255	232	223	0	0			
23	20	0	36	50	0	127	0	139	127	232	223	0	0			
24	20	0	36	50	0	127	0	135	95	232	223	0	0			
25	20	0	36	50	0	127	0	130	191	232	223	0	0			
26	20	0	36	50	0	127	0	124	223	232	223	0	0			
27	20	0	36	50	0	127	0	120	191	232	223	0	0			
28	20	0	36	50	0	127	0	116	223	232	223	0	0			
29	20	0	36	50	0	127	0	108	223	232	223	0	0			
30	20	0	36	50	0	127	0	141	127	252	191	0	0			
31	20	0	36	50	0	127	0	136	31	252	191	0	0			
32	20	0	36	50	0	127	0	131	127	252	191	0	0			
33	20	0	36	50	0	127	0	126	191	252	191	0	0			
34	20	0	36	50	0	127	0	120	223	252	191	0	0			
35	20	0	36	50	0	127	0	113	127	252	191	0	0			

Esta ventana representa los valores que están siendo enviados a los aparatos. Esta ventana se oculta automáticamente, ya que la salida tiene preferencia sobre la ventana. Si queremos ver en la pantalla, en tiempo real, lo que está ocurriendo, **pulse y mantenga la tecla [VALUES]**. En este caso la pantalla tiene preferencia sobre la salida. Los recuadros coloreados que vemos en esta pantalla indican que hay canales del generador de efectos activos sobre los canales.

{EXP} Los valores están coloreados en amarillo. Si tienen diferente color, significa que los valores son cambiados por una secuencia (véase capítulo Playbacks y secuencias).

- blanco: valores procedentes de la secuencia D
- azul: valores procedentes de la secuencia C
- verde: valores procedentes de la secuencia B
 - rojo: valores procedentes de la secuencia A

9.5. Dando nombre a los Cues

Para mantenerlo todo bien organizado es importante dar un nombre a los cues. Si en las opciones de arranque ([SETUP] [2]) el ‘automatic cuename’ (nombre de cue automático) está fijado a ‘ON’, se preguntará un nombre automáticamente al grabar una cue-memory ([TO] [RET] [RET] [nombre] [RET]).

Si está fijado a ‘OFF’, puede asignarle un nombre haciendo:

[Activar un cue] [TXT EDIT] + [CUE] [Tear nombre] [RET]

9.5.1 Ventana de ‘Cuenames’

[Selección CUE-mode] [TEXT (ver)]



Un nombre marcado sólo con un *
Indica que el cue ha sido programado, pero que no tiene nombre (por ejemplo cue 48).

Aparecen en el gráfico algunos recuadros amarillos después del CUE 60. Esto significa que el cue contiene también algunos “point-cues”. Sus nombres aparecen a la izquierda de la pantalla:



9.6. Ordenar cues

Ya que las cue-memories pueden contener gran variedad de valores, existen muchas combinaciones de ordenación. Las Cue-memories pueden contener valores para:

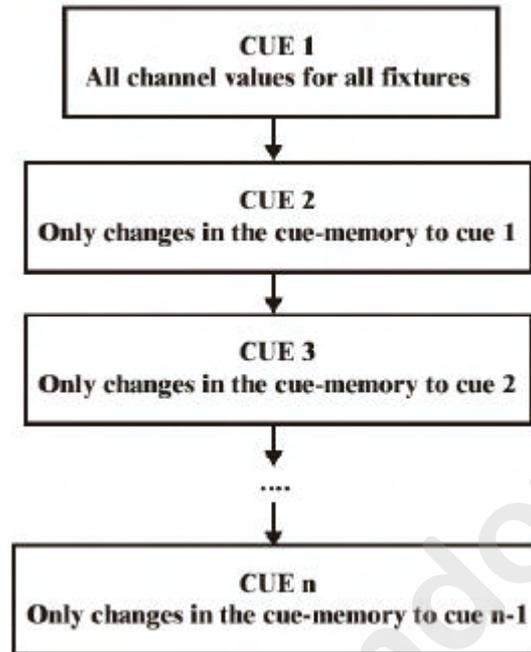
- todos los aparatos y sus canales (no use esto demasiado)
- una función simple de uno o varios aparatos
- un canal simple de uno o varios aparatos
- todos los canales de un tipo de aparatos
- sólo canales del generador de efectos
- etc...

Además, los cues pueden programarse de muy diferentes maneras:

- Programaciones para espectáculos u obras de teatro. En este caso, los cues deben programarse por orden de aparición.
- Programaciones para espectáculos o discoteca donde el programador no tiene claro qué va a ocurrir.

9.6.1 Ordenación de Cues para shows con una secuencia de cue definida

En este caso, el cue de inicio será un cue que contenga valores para todos los aparatos. El próximo cue contendrá sólo los cambios que ocurrirán desde una escena de iluminación o cue previo.



[LAST] o [NEXT]

Los cues que se han programado de esta forma pueden ser cargados secuencialmente usando las teclas **[LAST]** (*hacia atrás*) o **[NEXT]** (*hacia adelante*) (**!!! El controlador debe estar en CUE MODE**).

Un ejemplo de esto se muestra en el 'MANUAL72: Cuepage 1 cues 1 a 7.

- el primer cue 'BLACKOUT' contiene valores para todos los aparatos
- Cue 2 'MAC300 ON' abre los dimeres de los MAC300 y MAC600
- Cue 3 'MAC250 ON+MOVE' abre los MAC250 y los fija en P/T preset 4
- Cue 4 'MAC300+250' fija los MAC300 en color preset 6 y algunos de ellos tienen también un preset 6 de P/T
- Cue 5 'MAC250 Stage Pink' abre los PRO918, cierra los Mac300 y fija el color preset 4, gobo preset 32 y P/T preset 1 para los MAC250
- Cue 6 'Mac600 Down' fija los MAC600 en color preset 10 y P/T preset 1 y arranca un efecto en el reset 3 de P/T de los MAC250
- Cue 7 'MAC250 chase': los dimer de los MAC600 y de los PRO918 se cerrarán, los MAC300s se abrirán en color preset 6 y el P/T en preset 4 y arrancará un chase de dimer en color blanco en los MAC250. Además arrancará un efecto de P/T. Como que no hay rastro de valores P/T en este cue, el efecto arrancará sobre los valores del cue anterior (en este caso cue 6 con preset 3 de pan/tilt).

9.6.2 Ordenación de Cues para shows sin orden secuencial de cues

Si la secuencia de cues no está definida o si el show debe usarse en discotecas, entonces es más útil seleccionar los cues sobre un efecto o sobre una base.

Es posible crear combinaciones de cues, si se usan cue-memories parcialmente rellenas, ya que las cues-memories cargan sólo los valores programados en la cue-memory:

Example 1

CUE 1 All channel values for all fixtures	CUE 21 Color values	CUE 30 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 50 Effect generator values
CUE 2 P/T values	CUE 22 Color values	CUE 31 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 51 Effect generator values
CUE 3 P/T values	CUE 23 Color values	CUE 32 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 52 Effect generator values
****	****	****	****
CUE 20 P/T values	CUE 29 Color values	CUE 49 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 59 Effect generator values

En este ejemplo (Ejemplo 1) los cues **están agrupadas por efectos de todos los aparatos** Arrancamos desde el cue 1 donde todos los aparatos tienen un valor para todos los canales. De esta forma, estamos seguros que todos los canales tienen siempre un valor. Ordenamos los cues entonces tal como sigue:

- cue 2 a, por ejemplo, cue 20 contiene **sólo** valores pan/tilt en las cue-memories
- cue 21 a cue 29 contiene **sólo** valores de color en las cue-memories
- cue 30 a cue 49 contiene **sólo** efectos como gobos, prismas, strobes ...
- cue 50 a cue 59 contiene **sólo** valores de generador de efectos para, p. ej., P/T, o gobo, o dímer...
- Podemos hacer además algunos cues para dímers.

Importante:

- La mejor manera para empezar es: asignar los valores por defecto de las series a cada primer cue de la serie. Por ejemplo: el primer cue de la serie de cues de color (cue 21) debe contener el valor para "blanco". El primer cue de la serie de cues de gobo (cue 30) debe contener un valor para "no gobo". El primer cue de la serie de cues del generador de efectos (cue 50) debe contener los valores para detener todos los posibles efectos.
- Esta forma de programación permite combinar los cues. Podemos combinar el cue 3 (pan/tilt) con el cue 25 (color) con el cue 21 (un gobo). Sólo hay que activarlos.

Example 2 : cues grouped per fixture

cue PAGE 2 = MAC600

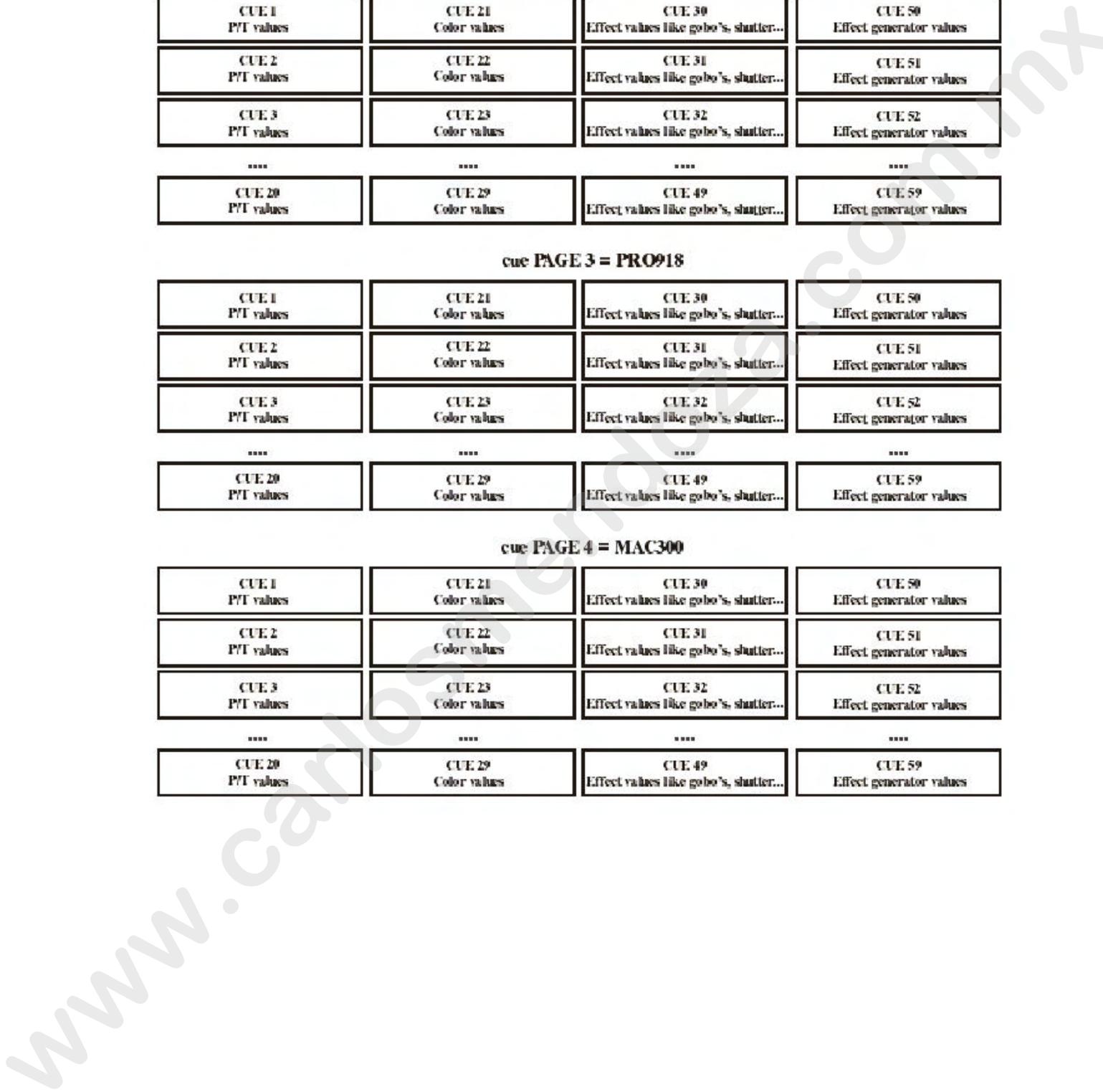
CUE 1 P/T values	CUE 21 Color values	CUE 30 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 50 Effect generator values
CUE 2 P/T values	CUE 22 Color values	CUE 31 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 51 Effect generator values
CUE 3 P/T values	CUE 23 Color values	CUE 32 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 52 Effect generator values
....
CUE 20 P/T values	CUE 29 Color values	CUE 49 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 59 Effect generator values

cue PAGE 3 = PRO918

CUE 1 P/T values	CUE 21 Color values	CUE 30 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 50 Effect generator values
CUE 2 P/T values	CUE 22 Color values	CUE 31 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 51 Effect generator values
CUE 3 P/T values	CUE 23 Color values	CUE 32 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 52 Effect generator values
....
CUE 20 P/T values	CUE 29 Color values	CUE 49 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 59 Effect generator values

cue PAGE 4 = MAC300

CUE 1 P/T values	CUE 21 Color values	CUE 30 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 50 Effect generator values
CUE 2 P/T values	CUE 22 Color values	CUE 31 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 51 Effect generator values
CUE 3 P/T values	CUE 23 Color values	CUE 32 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 52 Effect generator values
....
CUE 20 P/T values	CUE 29 Color values	CUE 49 Effect values like gobo's, shutter...	CUE 59 Effect generator values



El ejemplo (ejemplo 2) se ha programado usando **cue-pages**. **Cada cue-page contiene cues para otros tipos de aparatos:**

- cue page 2: todo para MAC600
- cue page 3: todo para PRO918
- cue page 4: todo para MAC300
- cue page 5: todo para MAC250

Además, usamos el mismo orden que se ha explicado en el ejemplo n° 1, pero ahora las cue-memories contienen valores para un tipo de aparatos.

Las combinaciones se pueden realizar de forma sencilla. Por ejemplo:

- cue 3 Page 2 junto con la cue 20 Page 3 junto con la cue 51 Page 4....

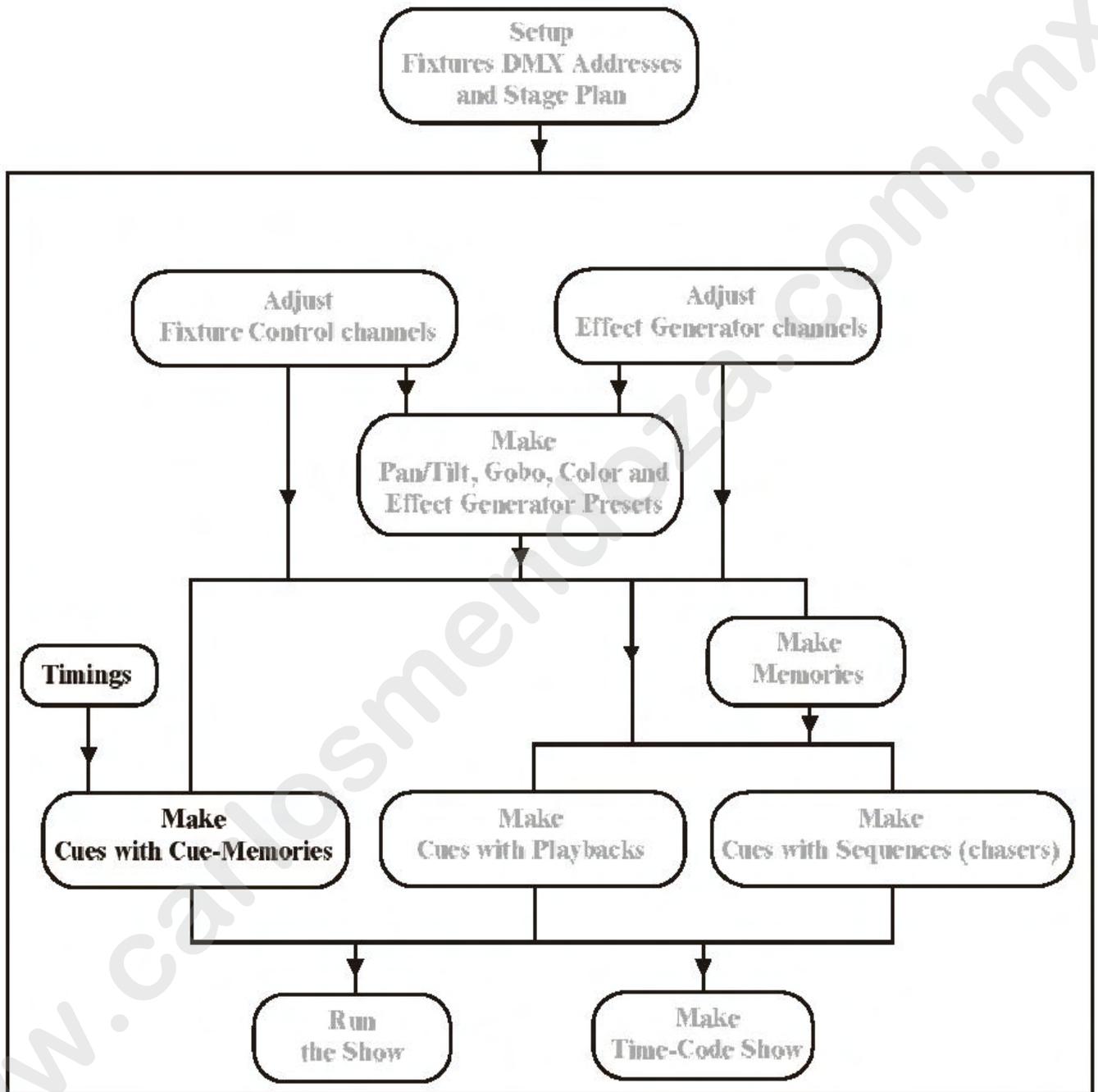
Podemos encontrar un ejemplo de esto en el show 'MANUAL72':

- Cue page 2: MAC600s
 - o cues 1 a 6: posiciones P/T
 - o cues 11 a 14: efectos P/T sobre una base de generador de efectos
 - o cues 21 a 35: colores
 - o cues 60 a 66: efectos de dimer
 - o cue 70: efectos de dimer y P/T combinados (P/T fall+dimer)
- Cue page 3: PRO918
 - o cues 1 a 6: posiciones P/T
 - o cues 11 a 14: efectos P/T sobre una base de generador de efectos
 - o cues 21 a 35: colores
 - o cues 40 a 49: gobos
 - o cues 51 a 53: iris
 - o cues 60 a 66: efectos de dimer
 - o cue 70: efectos de dimer y P/T combinados (P/T fall+dimer)
- Cue page 4: MAC300s
- Cue page 5: MAC250s

Cuando ejecutamos este ejemplo, debemos fijarnos en los valores grabados en las cue-memories (abriendo la pantalla 'digital memory-values').

Activemos ahora diferentes cues de las cue-pages 2, 3, 4 y 5. Los aparatos se pueden controlar independientemente.

10. Capítulo 9: Tiempos en Cue-memories



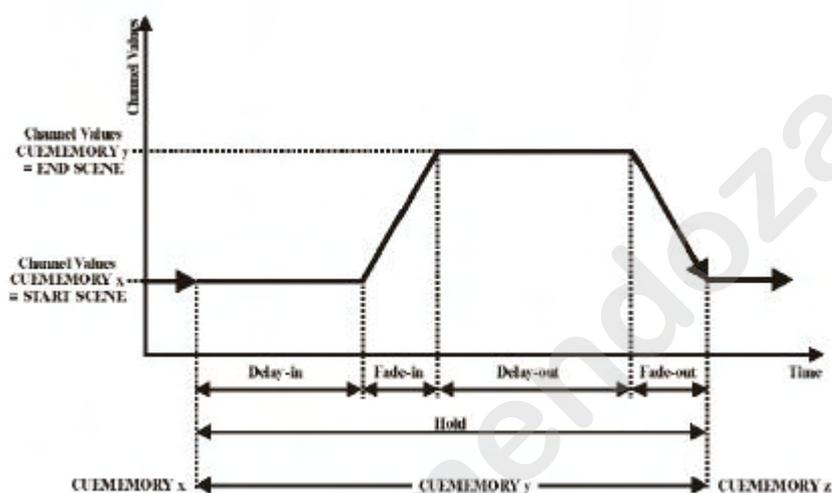
En el capítulo anterior desactivamos el CUEFADING cuando elegimos los ejemplos del show 'MANUAL72'.

Pulse [CUE] + [ON] hasta que se active la ventana roja, detrás de 'CUEFADING ACTIVE'.

Activar los cues 1 a 7 de la cue-page 1.

10.1 El Cue-fading principal

En el capítulo anterior, explicamos que una **cue-memory** es una **escena de iluminación**. En esta escena de iluminación, **podemos aplicar temporizaciones de fade, delay**.



Esta figura representa el diagrama de tiempos principal de una cue-memory.

Supongamos que cargamos la primera cue-memory x, y después la cue-memory y.

Explicaremos primero los términos: **start-scene (escena de inicio)** y **end-scene (escena final)**:

- La **start-scene muestra los valores de los canales de los aparatos en el momento de arrancar el cue**. Esta es la escena de iluminación en la que se convierte cuando arrancamos el cue. En la figura, la start-scene es, en efecto, el final del cue cargado PREVIAMENTE.

- La **end-scene expresa los valores de los canales que están programados en la cue-memory**.

Esta es la escena de iluminación en la que se convierte cuando realizamos un fade en la cue-memory (en la figura representado por la cue-memory y).

- o **Delay-in**: La activación del tiempo de espera. Los valores de los canales de los aparatos esperarán la start-scene tanto tiempo como se indique en el tiempo delay-in. Esto significa que esperarán a los valores del cue anterior.

- o **Fade-in**: El tiempo de activación. Este es el tiempo necesario para realizar un fade desde la start-scene hasta la end-scene, o el tiempo necesario para pasar de los valores de los canales de la cue-memory x a los de la cue-memory y.

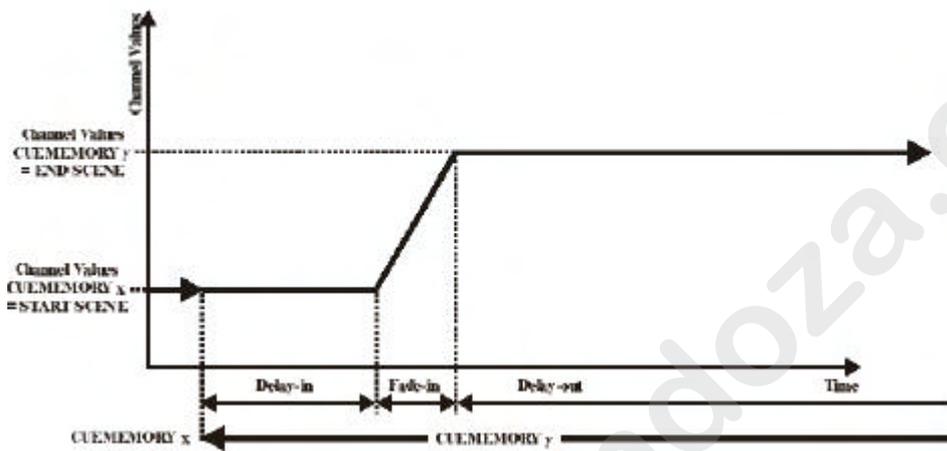
- o **Delay-out**: Este es el tiempo que la cue-memory esperará a su propia end-scene. Por defecto, este tiempo es infinito, lo cual significa que la cue-memory

esperará durante un tiempo interminable en sus valores de canal programados.

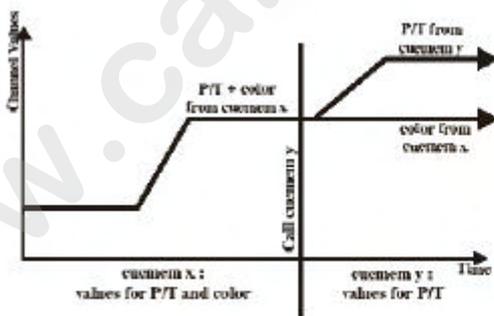
- o Fade-out: este es el tiempo necesario para cambiar de de la end-scene a la start-scene, o dicho de otra manera, para cambiar de los valores de la cue-memory y a la cue-memory x.

- o Hold: El tiempo que esperará antes de cargar la siguiente cue-memory, cuando enlazamos este cue con otro. ATENCIÓN: Esta temporización se iniciará cuando se activa el cue.

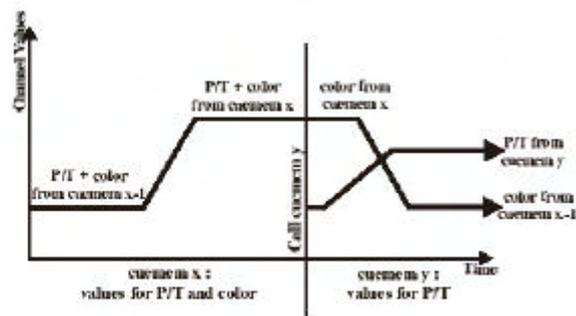
Cuando este tiempo es menor que la suma de los tiempos de delay-in y de fade-in, la end-scene nunca se cargará. Por defecto, este tiempo está fijado a un valor infinito, lo que significa que el cue nunca será enlazado.



En esta figura, el tiempo delay-out se ha fijado en infinito, lo que significa que la cue-memory esperará un tiempo de finalización de su propia end-scene. Cuando cargamos la siguiente cue-memory, la cual usa los mismos canales de aparatos (pero con otros valores), el delay-out es abortado y las temporizaciones de la próxima cue-memory, arrancarán.



DELAY-OUT Infinite



DELAY-OUT NOT Infinite

Importante:

- (1) El tiempo de delay-out de la cue-memory se abortará sólo para los canales comunes, usados en ambos, tanto la cue-memory abortada como la cue-memory cargada después. Supongamos que una cue-memory x contiene valores para Pan/Tilt y color de un aparato, y que una cue-memory y contiene sólo valores Pan/Tilt para el mismo aparato. Entonces, el tiempo delay-out al cargar la cue-memory y abortará sólo los valores de Pan/Tilt, manteniendo los de color de la cue-memory x.
- (2) Cuando la cue-memory x contiene un delay-out finito, y es abortado por la cue-memory siguiente, se producirá entonces un rápido fade-out para los canales comunes de ambas cue-memories. Las temporizaciones de los canales no comunes no serán abortadas, y seguirán las temporizaciones especificadas en la cue-memory x.

10.1.1 Pantalla de Cue-timing

Cuando salvamos una cue-memory, después del primer [RET], se abrirá la pantalla de cue-timing.

[Seleccione un cue] [EDIT] + [CUE] [RET]

Para abrir la ventana de cue-timing de una cue-memory ya grabada, debemos seleccionar primero la cue, y después realizar la combinación [EDIT] + [CUE].



Para realizar cambios en alguno de los campos, ilumínelo con la tecla [2 ~] o [8 .], y pulse luego la tecla [EDIT].

[Ilumínelo con la tecla 2 ~ o 8 .] [EDIT] o [@] [0...9(teclado)] o [@] [RET]

Para cambiar, por ejemplo, el tiempo de fade-in, ilumine el fade-in time y pulse la tecla [EDIT]o la tecla [@]. Se abrirá una ventana donde podremos introducir el nuevo valor de tiempo mediante el teclado. Si se introduce un valor 0 en alguno de los campos, (min., seg. o seg.), omitiremos el campo mediante las teclas [@] o [.] . Si debemos reintroducir el valor mostrado por defecto, pulsaremos la tecla [CLR (cue)]. Si debemos introducir le valor de infinito (sólo para delay-out o hold), introducir 99 min.

Los otros campos:

Point-memory: definido o vacío. Una cue-memory ya programada se indicará como “definida” (defined).Si se edita un cue sin cue-memory, entonces aparecerá la indicación de “vacío” (empty). Pulsando la tecla [EDIT] de este campo, podemos realizar cambios en los canales de control. Salve los cambios pulsando la tecla [RET].

Fade mode: Véase próximo párrafo.

Link: Véase párrafo ‘linking cue-memories’.

Ejemplo 1: Supongamos que la cue-memory 2 de la cue-page 1 necesita un tiempo de fade-in de 15 seg. en lugar de 7 seg.

- Seleccione cue 2 (cue-page 1)
- Abra la ventana de tiempos: *[EDIT] + [CUE]*
- Ilumine *FADE-IN* y seleccione *[@]*
- Ya que no debemos introducir minutos, seleccionaremos *[@]*
- Use el teclado y entre el número 15 y pulse *[RET]*
- Pulse de nuevo *[RET]* para salvarlo todo.

Cuando el cue-fading está activado (*[CUE] + [ON]*) y pasamos del cue 1 al cue 2, la escena del cue 1 (dímers cerrados) pasará a dímers abiertos (cue 2) en 15 seg. en lugar de en 7 seg.

Ejemplo 2: Supongamos que entramos los siguientes tiempos para la cue-memory 3 (page 1):

- Delay-in: 0 seg.
- Fade-in: 10 seg.
- Delay-out: 0 seg.
- Fade-out: 5 seg.

Antes de producirse los cambios, el delay-out estaba fijado en infinito, o en la cue-memory 3 los dímers de los MAC250 están abiertos y el Pan/Tilt realiza un fading down. Debido al valor de infinito, se parará todo hasta que se seleccione otro cue. Como hemos entrado un delay-out de 0 y un fade-out de 5 seg., todo se volverá a la posición que tenía antes de seleccionar el cue. **Un fade-out lo devolverá todo a la start-scene (escena inicial).** Cuando, antes de seleccionar el cue 3, el cue 1 estaba activado, el fading, nos devolverá al cue 1. Si, de otro lado, se había seleccionado antes el cue 2, todo volverá al cue 2.

10.1.2 {EXP} Modos de Fade

Todo aparato está definido en una librería. La librería de aparatos contiene también el fade-mode (modo fade) de cada canal. Un canal puede realizar fade o no (saltar). En la pantalla, esto está indicado en la ventana de control de canales:



Un canal que puede realizar fade está marcado con una cajita amarilla. Un canal que “salta” tiene una marca gris.

El dimer de un MAC600 puede hacer fade, la rueda de color no. Si la rueda de color (real, no CMY) tuviera la función de fade, se verían todas las transiciones de un color a otro. En modo “salto” (bump), el cambio es muy rápido, y no veremos las transiciones.

[Abra la ventana de cue-timing] [MODE (cue)]

En la cue-memory, el fade-mode puede modificarse con la tecla [MODE]. Hay 6 opciones posibles:

- Modo 1: Sólo permiso de fade: Es el modo por defecto. Los canales que tengan la posibilidad de fade, lo harán, y los que no, saltarán.
- Modo 2: Fade en todos los canales: Todos los canales tendrán la posibilidad de fade. Se ignorará la librería.
- Modo 3: No fade: Todos los canales estarán en modo “salto” (bump).
- Modo 4: lo mismo que en el modo 3, sólo cuando se usa en secuencias (capítulo playbacks y secuencias), este modo es diferente.
- Modo 5: Fade de LTP-dimmers. Normalmente, un dimer está en modo HTP “highest takes precedence” (el más alto tiene preferencia). (Véase capítulo ‘introducción a la programación’). En modo 5, los canales de dimer actuarán como cualquier otro canal.
- Modo 6: Los LTP-dimmers harán fade y el resto de canales estarán en modo salto. Este modo es una combinación entre el modo 5 y el . Atención, los THRESHOLDS reaccionarán de forma diferente en este modo (véase capítulo playbacks y secuencias).

10.1.3 {EXP} Enlazando cue-memories

Los Cues pueden ser llamados de forma automática por otros cues. A esto se le llama “cue-linking”. El Cue 1 puede llamar al cue 2, cue 2 puede llamar al cue 3, y el cue 3 puede llamar de nuevo al cue 1. En este caso, realizamos un bucle.

Existen dos modos de enlazar cues:

- **Enlazar sólo canales definidos:**

Este modo se usa para ejecutar series de cues independientes. Podemos enlazar fácilmente cues con sólo los canales de gobo definidos, con cues que tengan definidos sólo los canales de color. Estos dos links se pueden ejecutar de forma independiente. Si realizamos bucles de estos links, entonces tenemos dos chasers independientes.

Este link-mode enlazará sólo canales definidos (que tengan un valor) en la cue-memory. Los canales que se han dejado vacíos (en blanco), no serán nunca enlazados.

Para entenderlo, un ejemplo:

Supongamos que la cue-memory 1 contiene valores para Pan/Tilt y color. La cue-memory 2 contiene sólo un valor para Pan/Tilt, y la cue-memory 3 contiene valores

tanto para Pan/Tilt como para color. Cuando enlazamos estos 3 cues, sólo se verán afectados los canales de Pan/Tilt, ya que el cue 2 no contiene valores para el color. **2 cue-memories que no tienen canales en común, no pueden enlazarse de esta manera.**

Los cues pueden contener también secuencias y playbacks. **Las secuencias y los playbacks no cambiarán cuando enlacemos cues en modo “sólo canales definidos”.**

- Enlazado global de cues:

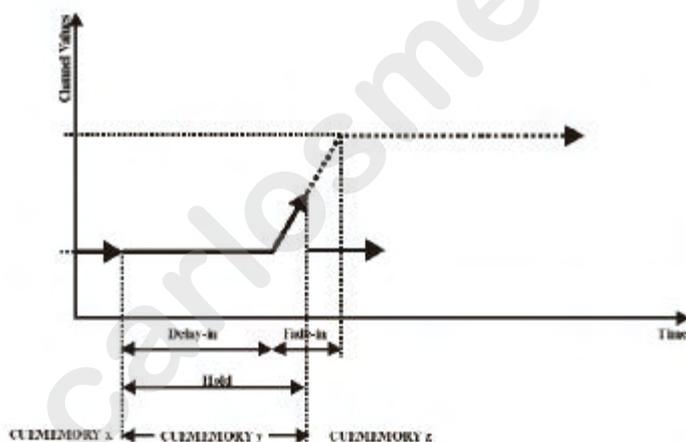
En este modo, **se enlazarán siempre todos los canales.** Ya que se ejecutará completamente la siguiente cue-memory. Si retomamos el ejemplo anterior, también cambiará el color. **Es lo mismo que seleccionar otro cue. Las secuencias y los playbacks serán reemplazados** (depende del modo transparente) **por los del cue enlazado** (véase el capítulo playbacks y secuencias).

Para cambiar el modo, ilumine el ítem LINK y pulse la tecla [EDIT].

[Abrir la ventana de cue-timing] [LINK] + ([1...16(grupos/cuepages)]) + [1...70]

Para enlazar una cue-memory a otra, abrir la ventana de cue-timing, pulse y mantenga la tecla de link y seleccione la cue-page y el cue.

Cuando enlazamos cues, es muy importante el tiempo de hold (hold-time). La configuración por defecto es infinito, lo cual significa que el cue nunca será enlazado. Para permitir el enlace, el tiempo de hold debe ser finito. Como el tiempo de hold empieza desde el momento que se arranca el cue, **deberíamos fijar un valor igual o superior a la suma de los tiempos de delay-in y de fade-in**, o el fading de la cue-memory nunca ocurrirá o terminará parcialmente.



La figura muestra un fading que es interrumpido debido a que el hold-time era demasiado corto.

Hay un ejemplo de enlace de cues en el show 'MANUAL72'. Los cues 21 a 27 están enlazados en un bucle. Cuando uno de estos cues se activa, el bucle arranca 8si el cue-fading está en ON).

No preste atención a los efectos especiales de tiempos (special timing-effects), ya que están explicados en el próximo párrafo.

10.2 {EXP} Temporizaciones de canales

Las temporizaciones vistas en los párrafos anteriores, se fijaban sobre la cue-memory completa; se llaman temporizaciones de cue principales (main cue-timings). Pero es también posible seleccionar temporizaciones diferentes para los canales de los aparatos usados en la cue-memory.

[abrir la ventana 'digital memory-values'] [cargar una cue-memory] [ir al modo fixture] [seleccionar aparatos y un canal de control] [TIMING] [seleccionar una función (delay-in, fade-in, delay-out, fade-out)] [ajustar valor] [TO] [RET] [RET]

Para introducir diferentes temporizaciones en los canales de los aparatos, debemos abrir la ventana 'digital-memory values'. Seleccione entonces una cue-memory y vaya al modo fixture. Seleccione el aparato(s) y seleccione un canal de control. Abra la ventana 'control channel timing' screen' con la tecla [TIMING]. Se pueden ajustar las diferentes temporizaciones como si fueran valores de un canal de control. Como ya tenemos seleccionada una cue-memory, se pueden guardar los valores usando la combinación de teclas [TO] [RET] [RET].

Cojamos el cue 12 (cue-page 1) del show 'MANUAL72'

En modo 'autoload cuemem ON', seleccione el cue 12, vaya al modo fixture y abra la ventana 'digital memory-values':

PAGE 1	DIGITAL MEMORY-VALUES [CHANNELS]															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1		255														
2		255														
3		255														
4		255														
5		255														
6		255														
7																
8																
9																
10																
11		255														
12		255														
13		255														
14		255														
15		255														
16		255														
17		255														
18		255														
19		255														
20		255														
21		255														
22																
23																
24																
25																
26																
27																
28																
29																
30																
31																
32																
33																
34																
35																

El cue 12 abrirá dímers de los MAC600s y MAC300s. Detrás de los valores de los MAC300 15, 16 y 17, vemos una marca T. La T significa que hay temporizaciones en el canal 2 de los 3 MAC300s, diferentes de las temporizaciones principales del cue (main cue-timings).

Si seleccionamos estos 3 MAC300s y sus canales de dimer (tecla [2/18]), se abrirá la ventana 'control channel timing' cuando pulsemos la tecla [TIMING]:

PAGE 1	MINUTES	VALUES	[DIMMER TIMINGS]			
1	2	3	4	5	6	
1	255	On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
2	255	On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
3	255	On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
4	255	On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
5	255	On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
6	255	On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
7		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
8		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
9		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
10		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
11	255	On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
12	255	On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
13	255	On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
14	255	On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
15	255	On 4.5s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
16	255	On 4.5s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
17	255	On 4.5s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
18	255	On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
19	255	On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
20	255	On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
21	255	On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
22		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
23		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
24		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
25		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
26		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
27		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
28		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
29		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
30		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
31		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
32		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
33		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
34		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
35		On 0.0s	On 7.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN

La ventana de 'control channels' (canales de control) muestra ahora la ventana 'control channels timing'. Las temporizaciones (delay-in, fade-in, delay-out and fade-out) se seleccionan como si se tratase de canales de control normales mediante las teclas [1/17...16/32] o mediante los potenciómetros digitales de las Pro2 o Pro2+. La pantalla muestra que las temporizaciones trabajan de forma autónoma sobre el canal de control seleccionado (9: canal), en este caso canal de dimer, y/o sobre su generador de efectos (10:efecto). Esta

selección puede intercambiarse mediante las teclas [9/25] y [10/26]. El amarillo significa: seleccionado; Azul significa no seleccionado.

Esto posibilita poder fijar temporizaciones diferentes sólo sobre el generador de efectos del canal (no seleccionado para este canal 9).

Los valores de las temporizaciones pueden tener 2 colores:

- GRIS: el valor no difiere del valor de temporización principal del cue seleccionado (main cue-timing values).
- BLANCO: la temporización difiere del valor de temporización principal del cue seleccionado, y que sigue su propia temporización.

Este ejemplo muestra que hay una temporización diferente de delay-in para el canal de dimer de los MAC300s número 15, 16 y 17. Mientras el resto de MAC300s y MAC600s arrancarán de forma inmediata con su fade-in en 7 seg., los MAC300 número 15, 16 y 17 esperarán durante 4.5 segundos antes de iniciar su fade de 7 segundos.

Para canales de Pan/Tilt, la pantalla es un poco diferente. Las diferentes temporizaciones pueden fijarse para el canal de Pan, para el canal de tilt, sobre su generador de efectos, o sobre una combinación de estos 3. Cojamos el cue 16:

Channel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																
21																
22																
23																
24																
25																
26																
27																
28																
29																
30																
31																
32																
33																
34																
35																

Podemos ver diferentes temporizaciones en los canales Pan/Tilt de los MAC250s (aparatos 22 – 35).

De todas maneras, si abrimos la pantalla ‘control channel timing’ de Pan/Tilt [P&T] [TIMING]; podemos encontrarlo todo.

MAC 250 H4 U1 CONTROL CHANNELS

Timing On

0: PAN

10: TILT

11: P/T Eff

Channel	1	2	3	4	5	6
1	P 1	On 0.0s	On 8.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
2	P 1	On 0.0s	On 8.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
3	P 1	On 0.0s	On 8.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
4	P 1	On 0.0s	On 8.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
5	P 1	On 0.0s	On 8.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
6	P 1	On 0.0s	On 8.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
7	P 1	On 0.0s	On 8.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
8	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
9	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
10	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
11	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
12	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
13	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
14	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
15	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
16	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
17	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
18	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
19	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
20	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
21	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
22	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
23	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
24	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
25	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
26	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
27	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
28	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
29	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
30	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
31	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
32	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
33	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
34	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN
35	P 1	On 0.0s	On 3.0s	INFIN	On 0.0s	INFIN

CUE	MINUTES	VALUES	LP/T	TIMINGS
1	P 1	0n 0.0s	0n 9.0s	INFIN 0n 0.0s
2	P 1	0n 0.0s	0n 9.0s	INFIN 0n 0.0s
3	P 1	0n 0.0s	0n 9.0s	INFIN 0n 0.0s
4	P 1	0n 0.0s	0n 9.0s	INFIN 0n 0.0s
5	P 1	0n 0.0s	0n 8.0s	INFIN 0n 0.0s
6	P 1	0n 0.0s	0n 8.0s	INFIN 0n 0.0s
7	P 1	0n 0.0s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
8	P 1	0n 0.0s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
9	P 1	0n 0.0s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
10	P 1	0n 0.0s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
11	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
12	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
13	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
14	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
15	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
16	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
17	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
18	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
19	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
20	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
21	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
22	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
23	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
24	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
25	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
26	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
27	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
28	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
29	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
30	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
31	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
32	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
33	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
34	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s
35	P 3	0n 2.5s	0n 3.0s	INFIN 0n 0.0s

Si deseccionamos los canales de control de Pan y Tilt (pulsar [9/25] y [10/26]) hasta que el texto (9: PAN and 10: TILT) se vuelva azul, veremos algunas diferencias de temporización. En esta cue-memory, se ha fijado una temporización diferente sólo para el generador de efectos de Pan/Tilt. Todos los cues del 11 al 17 del show 'MANUAL72' tienen temporizaciones diferentes en los canales de control de la cue-memory. Los cues 11 a 17 son una copia de los cues 1 a 7, pero con diferentes temporizaciones de los canales. También son una copia los cues enlazados el párrafo anterior.

10.3 Introduciendo temporizaciones con la playbackwing

Playbackwing



Representaremos las teclas [DELAY IN], [FADE IN], [DELAY OUT], [FADE OUT] y [HOLD] mediante [TIMING KEYS WING]. Las cue-timings o las temporizaciones de los canales pueden introducirse de forma muy rápida mediante el conjunto de teclas 'timing keys wing' de los controladores Pro + o controladores con extra playbackwing.

10.3.1 Introducir Cue-timings con la playbackwing

[Seleccione un cue] [TIMING KEYS WING] + [CUE] [entrar tiempo] [RET]

Los cue-timings pueden ser introducidos mediante las teclas de la playbackwing seleccionando primero un cue, pulsando una de las teclas de la 'timing keys wing' conjuntamente con el botón [CUE]. Podemos entrar el tiempo mediante el teclado.

Grabar pulsando la tecla [RET].

10.3.2 Introducir temporizaciones de canal con la playbackwing.

[cargar una cue-memory] [ir a modo fixture] [TIMING KEYS WING] + [seleccione aparatos] + [deseleccionar los canales no deseados] [entrar tiempo] [TO] [RET] [RET]

Las temporizaciones de canales pueden introducirse mediante la playbackwing:

- Cargar una cue-memory
- Ir a modo fixture
- Seleccionar una de las teclas de la 'timing keys wing' y mantenerla pulsada
- **Seleccione** los aparatos (o grupos o ALL). Los LEDs de los **aparatos seleccionados** brillarán en color **verde**, los **no seleccionados**, **naranja**.
- Si seleccionamos los aparatos, todos los canales se seleccionarán automáticamente. Debemos **deseleccionar ahora los canales** que no queramos (**los LEDs de los canales seleccionados, se volverán verdes.**)
- Despulsar la tecla timing. Se abrirá la pantalla de temporizaciones. Introducir el tiempo mediante el teclado.
- Salvar todo pulsando **[TO] [RET] [RET]**

Ejemplo: En el cue 2 de la página 1, queremos fijar el tiempo de delay-in de los dímers de los MAC300s en 5 segundos. El resultado será que los dímers de los MAC300s empezarán a abrirse después que los de los MAC600s.

Pasos a seguir:

- Cargar la cue-memory del cue 2:
 - o **[2 (1...70)]** (controller en autoload ON)
 - o **r [GET] + [CUE] [2 (1...70)]** (controller en autoload OFF)
- Ir a modo fixture: **[FIXTURE PgUp]**
- Seleccionar el delay-in en la wing y seleccionar los MAC300s con el mediante el grupo de aparatos 3.
- Deseleccionar todos los canales de control excepto el canal de dimer: **[DELAY IN] + [3(1...16)] + [1/17...16/32 (todos excepto 2/18 (dimer))]**
- Usar el teclado para introducir 5 segundos: **[@] [5] [RET]**
 - Salvar: **[TO] [RET] [RET]**
 -

10.4 {EXP} Opciones de Cue-timing

Como ya hemos mencionado algunas veces, podemos pasar el cue fading de off a on mediante las teclas **[CUE] + [ON]**. Si el cue-fading está activo, aparecerá la siguiente pantalla:



Las temporizaciones de abajo representan las temporizaciones principales (main cue-timings) del último cue seleccionado.

En shows, ensayos, teatros etc... las temporizaciones programadas pueden ser algunas veces diferentes a lo que ocurre en escena. De esta forma podemos acelerar o ralentizar el cue.

10.4.1 {EXP} Detener el Cue-timing durante la ejecución

[CUE] + [FREEZE (cue)]

El cue-fading puede ser detenido pulsando [CUE] + [FREEZE]. Todos los cue-timings se detendrán.

Para reanudar la ejecución, pulse [CUE] + [FREEZE] de nuevo. Cuando, durante la parada se selecciona otro cue, la temporización (cue-timing) arrancará automáticamente en el nuevo cue.

10.4.2 {EXP} Acelerar o ralentizar el cue-fading



Durante el show, es posible acelerar o ralentizar la velocidad del cue fading desde 0% al 1,000%. Por defecto, el 'timing speed' (velocidad) está fijado al 100%.

Este ejemplo nos muestra un cue-fading al 225%.

[CUE] + [Trackerball]

Seleccione la tecla [CUE] y manténgala pulsada. Ajuste la velocidad con la trackerball de 0% a 1,000%.

[CUE] + [DEFAULT]

Para devolver la velocidad de 'timing' a su valor por defecto, 100%.

IMPORTANTE:

- Durante la programación, la velocidad debe estar fijada al 100%.
- Detener, ralentizar o acelerar se usa sólo durante el show.
- Si cambiamos la velocidad del timing, esta se mantendrá aunque cambiemos a un nuevo cue. Por otro lado, una temporización detenida (freeze) se reestablecerá cuando seleccionemos un nuevo cue.

10.5 Multiselección de cues

En el capítulo anterior, hemos explicado que podemos programar cues para shows donde debemos improvisar. Los cues están programados por tipos de efectos o tipos de aparatos. En el show de ejemplo, las cuepages 2 a 5 se usan para agrupar efectos para tipos de aparatos..Supongamos que queremos ejecutar cues para diferentes aparatos al mismo tiempo.

[CUE] [CUE] (doble-click) [Seleccionar cues] [RET]

Seleccionar la tecla [CUE] dos veces hasta que parpadee el LED de CUE. Ahora podemos seleccionar cues de diferentes páginas para poder ejecutarlos. Si pulsamos la tecla [RET] todos los cues se ejecutarán de forma simultánea. Cuando seleccionamos cues con canales comunes programados, se ejecutará solamente el último cue seleccionado.

10.6 {EXP} Autopreparar cues

Supongamos que tenemos el siguiente ejemplo en la cue-page 16:

Cue 11: Todos los aparatos en posición por defecto y dimer abierto:

Cue-timings:

..._ Delay-in: 0

..._ Fade-in: 0

..._ Delay-out: infinito

..._ Fade-out: 0

Cue 12: Dimer cerrado para todos los aparatos

Cue-timings:

..._ Delay-in: 0

..._ Fade-in: 5 seg.

..._ Delay-out: infinito

..._ Fade-out: 0

Cue 13: Dimer abierto para todos los aparatos, con diferente color y posición Pan/Tilt

Cue-timings:

..._ Delay-in: 0

..._ Fade-in: 10 seg.

..._ Delay-out: infinito

..._ Fade-out: 0

Supongamos que queremos tener diferentes colores y posiciones de Pan/Tilt **antes** de abrir los dímers cuando seleccionamos el cue 13. Tenemos varias posibilidades:

- Usar un 'point-cue' entre el cue 12 y el 13, con cambio sólo de color y de Pan/Tilt.

- Usar un delay-in del canal de dimer en el cue 13 de 10 segundos

- Seleccionar modo '**autoprepare cues**'.

[SETUP] [2 (teclado)] [iluminar autoprepare cues] [EDIT hasta ON] [RET]

Cuando la opción 'autoprepare cues' está activada, el controlador ejecutará todos los cues, empezando desde los cues donde el dimer está cerrado (valor cero) hasta y incluyendo el cue donde el dimer se abre de nuevo (valor no cero), en sucesivo orden y sin cue-timings. En el cue donde el dimer se abre de nuevo, todos los canales no dimer se ejecutarán instantáneamente, sin cue-timings.

En el ejemplo:

- Cue 11 se ejecuta de forma normal.

- Cue 12 se ejecuta de forma normal, pero cuando el dimer alcanza el cero, el color y el Pan/Tilt del cue 13 se ejecutarán sin cue-timings.

- Si cargamos el cue 13, sólo el dimer realizará un fade-in de acuerdo con las temporizaciones de la cue-memory.

Sugerencia: Si autoprepare está activo y queremos hacer un fade-in de los canales no dimer en el cue donde el dimer se abre de nuevo, podemos intercalar un cue justo antes que este donde el dimer tenga un valor diferente de cero, por ejemplo, valor 1. Por ejemplo si creamos un point-cue 12.9 con el dimer a 1.

Nota: La función AUTOPREPARE aparece también en playbacks y secuencias (capítulo playbacks y secuencias). Cuando abrimos el dimer en una de estas funciones, el autoprepere no se ejecutará hasta que los dímers estén cerrados en estas funciones.

10.7 {EXP} Trazado automático (Automatic trace)

Cuando usamos que están programados en orden sucesivo de cues, y donde estos cues están compuestos de cue-memories parcialmente rellenas, tenemos un problema: Si de pronto regresamos a un cue del medio, nunca tendremos la escena de iluminación correcta para ese cue. La razón para ello es esta: Cue-memories parcialmente completas, sólo realizan cambios del **cue cargado anteriormente**.

Retomemos el ejemplo del show: cues 11 a 17. Cuando el trazado automático 'automatic trace' está desactivado y queremos ejecutar la escena para el cue 16, tenemos que activar los cues 11 – 12 – 13 – 14 – 15– 16. Si, de pronto queremos la escena de iluminación que teníamos al ejecutar el cue 13, debemos regresar primero al cue 11, después al 12 y finalmente al 13.

[SETUP] [2 (teclado)] [iluminar automatic trace] [EDIT hasta ON] [RET]

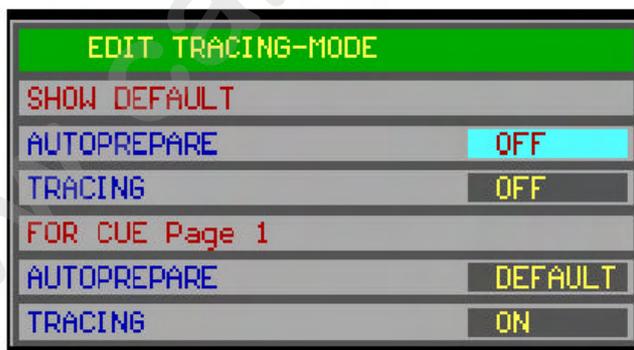
La función de automatic trace, recoge todas las funciones de todos los aparatos en orden de cues descendiente, empezando desde el cue cargado, hasta encontrar el valor para todos los canales. Este 'dibujo' se enviará a la salida.

Cuando, en el ejemplo, partimos de nada y activamos el cue 16, el controlador empezará a recoger los valores del cue 16 hasta el cue 11 en orden descendiente hasta que todos los canales tengan un valor. El cue 16 y el cue 13 tendrán ahora la escena correcta.

Esta función es usada a menudo cuando programamos shows en orden sucesivo de cues. Si queremos cambiar algo del cue anterior de forma imprevista, podemos ver el resultado de forma instantánea sin necesidad de activar todos los cues anteriores.

[ir a cue-mode] [SHIFT] + [1...16] [cambiar opciones] [[1...16] o [RET]]

La función 'Autoprepere' y la 'Automatic trace' pueden ser fijadas de forma diferente para cada cue-page. Para modificarlo, el controlador debe estar en cue-mode. Seleccione *[SHIFT] + [cue-page (1...16)]* y ilumine la opción con *[2;@_RU_>ÿ9@_NHV_* Como en la opción en modo transparente, la cue-page puede coger el show por defecto, o configurarse de forma diferente. *Sávelo seleccionando de nuevo la cue-page editada o pulsando [RET].*



10.8 {EXP} Las combinaciones Autoload, Cue-fading and Manual

Recuerde:

- Autoload es una función usada sólo cuando programamos. Cuando seleccionamos un cue con esta función activa, el controlador ejecutará automáticamente un *[GET]* + *[CUE]*.

Al mismo tiempo, todos los valores se enviarán a la salida. Si seleccionamos *[GET]* + *[CUE]* de forma manual, producirá lo mismo tanto con autoload ON o OFF.

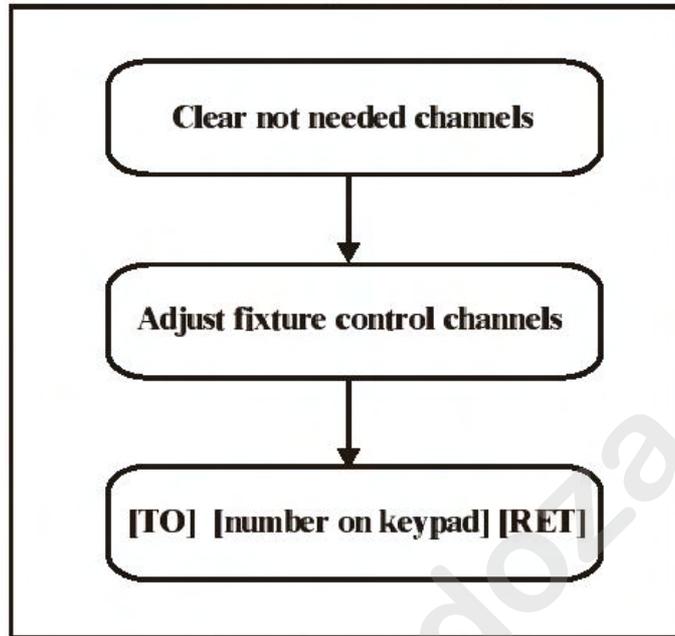
- El Cue fading activa la cue-memory conjuntamente con sus propios cue-timings.

Cuando el cue-fading no está activo, no se enviará nada a la salida cuando activemos el cue. Sólo una acción *[GET]* + *[CUE]* enviará valores a la salida pero sin temporizaciones. De esta forma, cuando el autoload está en ON (get+cue automático), los valores se enviarán, pero sin temporizaciones.

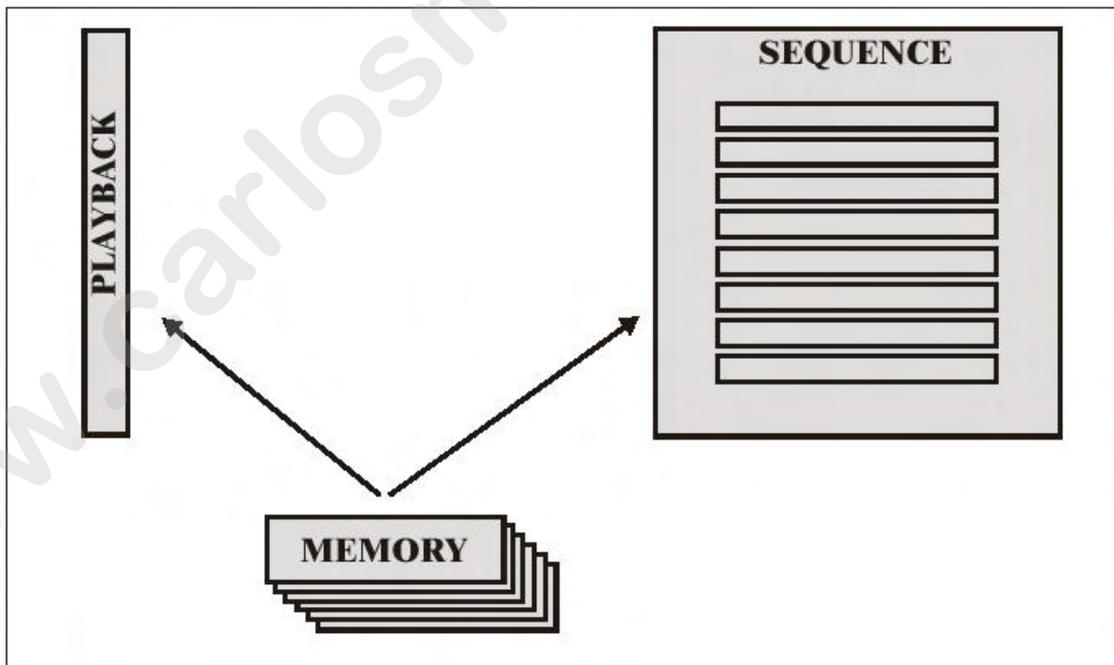
- El modo manual tiene la prioridad más alta. Un canal ajustado en modo manual, detendrá en su programa. Una cue-memory cargada en modo manual (get+cue) se activará siempre sin temporizaciones.

www.carlosmendoza.com.mx

Making a memory



Where memories are used



La mesa puede contener, en cada cue, una cue-memory, pero también hasta 4 secuencias y 42 playbacks. **Estas secuencias y playbacks usan memorias normales; las cue-memories no pueden ser usadas aquí.**

El controlador puede almacenar hasta 4000 memorias normales.

Un **cue** puede contener **1 cue-memory, 4 secuencias y 42 playbacks.**

Una **secuencia** es una **sucesión de memorias** (escenas de iluminación), **colocadas en un bucle** para crear un chaser.

Cada secuencia puede contener:

- Un número de memorias en bucle (loop-memories) (hasta 100)
- Una start-memory (memoria de arranque)
- Una stop-memory (memoria de paro)

Un **playback es una memoria** que puede ser mezclada (faded). Podemos mezclar una escena de iluminación con sólo abrir un playback-fader.

11.1 Diferencias entre memorias normales y cue-memories

Ambas memorias representan escenas de iluminación, y pueden cargarse de forma inmediata.

Memoria normal

Contiene canales de control de aparatos

Contiene parámetros de tiempo, pero no se pueden usar.

Debe usarse en un playback o en una secuencia.

Cue-memory

Contiene canales de control de aparatos

Contiene parámetros de tiempo

Se coloca automáticamente en un cue

Para estas memorias normales, necesitamos realizar un paso anterior antes de poder utilizarlas en un cue. Si han sido realizadas, deben ser colocadas en una secuencia o en un playback de un cue. **Desde esta versión de software, podemos saltarnos el paso ‘making memories’ creando memorias).**

11.2 Creando memorias (Making memories)

[MAN (canales de control)]

Colocar el controlador en modo manual.

Recordar que se debe usar la tecla **[MAN]**. Esta tecla representa el **modo manual** y tiene preferencia sobre todo, también si secuencias, playbacks o una cue-memory están activas. Si, en modo manual, cambiamos un canal de un aparato, el cambio se envía a la salida, y su valor en la secuencia, playback o cue-memory activa es ignorado. Si desactivamos de nuevo el modo manual, el canal permanecerá con la configuración actual hasta que no sea modificado por una secuencia, playback o cue-memory.



En modo fixture [Ajuste canales de control] [TO] [número de memoria en el teclado] [RET]

Es diferente en una cue-memory. Debemos llamar primero el modo fixture y entonces, en lugar de [TO]+ [CUE], pulse sólo [TO] seguido del número de memoria (1 a 4,000). Salvar mediante la tecla [RET].

Nota: si el número de memoria ya existe, debemos pulsar por segunda vez la tecla [RET] para confirmar.

Como en las cue-memories, sólo los cambios se grabarán en las memorias. Cuando se programan memorias, debemos de pensar un poco más allá.

Ejemplo: Supongamos que queremos crear un chase de color, pero sin usar el generador de efectos.

Supongamos también que ya tenemos realizados algunos presets de color

- Activamos primero el modo manual, para tener prioridad sobre las cue-memories, secuencias y playbacks, o paramos el cue fading y las secuencias y cerramos los playbacks activos
- Seleccione algunos aparatos en el modo fixture [Fixture PgUp].
- Doble-clic [DEFAULT]. Todos los aparatos seleccionados se quedarán en sus posiciones por defecto, y las acciones que realicen las cue-memories se detendrán.
- Si está abierta la pantalla 'Digital Memory-Values', veremos que todos los canales tienen un valor. Como queremos sólo valores de color, el resto de canales deberán ser borrados. De esta forma, realizaremos *doble-click* [CLR] (para borrar todos los canales de los aparatos seleccionados).
- Seleccione un preset de color [COLOR] + [1...70]. Se rellenarán los canales de color con un número de preset.
- Estos valores deben ser grabados en una memoria: [TO] [número de memoria usando el teclado (ej. 100)] [RET].

[TO+]

La tecla [TO+] se usa para grabar los canales en la **memoria siguiente**.

- Si la siguiente memoria debe contener otros valores de color, simplemente seleccionaremos otro preset de color y lo grabaremos en la siguiente memoria usando la [TO+]. **Compruebe siempre mediante la pantalla los valores de los canales de control**, porque, dependiendo de la selección de carga del preset, podemos cargar un preset con más o menos canales (véase presets). La memoria se grabará ahora en la memoria 101.

[GET] [Número de memoria usando el teclado]

[RET]

Para cargar una memoria grabada previamente.

[LAST] o [NEXT] ;;;Si el controlador está en modo FIXTURE!!!

En **modo fixture**, podemos cargar la **memoria anterior o posterior usando las teclas [LAST] o**

[NEXT]. Esto nos permite poder movernos a través de las memorias. **Las memorias vacías (no programadas), serán saltadas.**

Recordatorio: En **modo cue mode**, podemos cargar el **cue anterior o posterior mediante las teclas [LAST], [NEXT]**.

11.3 Visualizando memorias

Como las memorias se asemejan a las, sol oque no se usan las temporizaciones, la filosofía para crearlas, es muy similar. De esta forma, las llenaremos sólo con los canales que necesitamos.

Cuando cargamos memorias, la pantalla '**Digital Memory-Values**', se parece mucho a la que aparece cuando cargamos cue-memories.

[SHIFT] + [VALUES]

Recuerde que esta combinación de teclas convierte los valores digitales a %.

11.4 Dar nombre a las memorias

[Cargar una memoria] [TXT EDIT] + [TO] [entrar nombre desde el teclado externo] [RETURN]

Para dar nombre a las memorias.

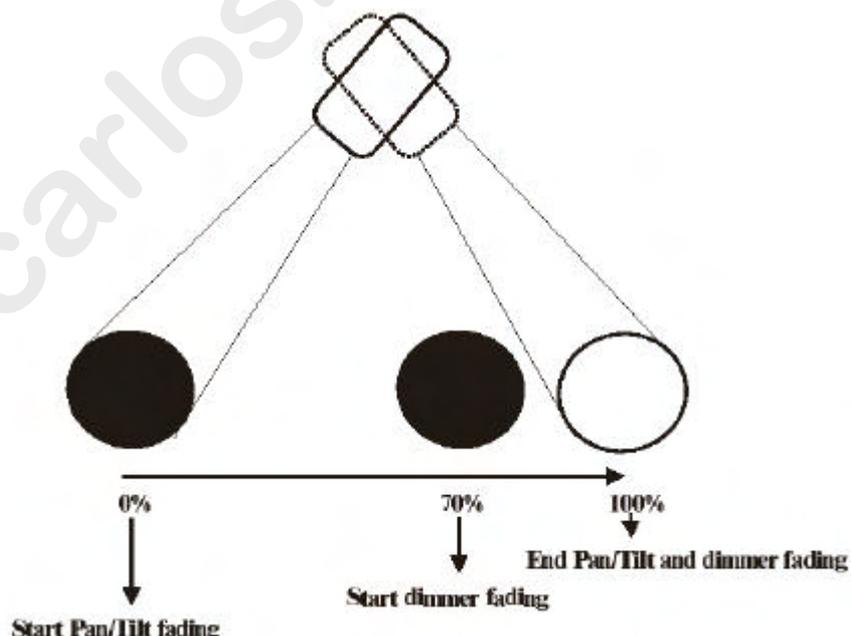
Para repasar los nombres de las memorias, abrir la pantalla de texto en modo *[TEXT]*. Con las teclas *[PgUp]* o *[PgDn]*, podemos movernos a través de los nombres sin necesidad de cargar las memorias.

11.5 {EXP} Los Thresholds en las memorias

Cuando entramos una memoria (fade-in), todos los canales de control de los aparatos que estén grabados en la memoria, realizarán inmediatamente un fade tan pronto arranque el fading. De esta manera, no tenemos control del comienzo del fading. Por esto, podemos añadir un delay a cada canal de control mediante un threshold.

Los thresholds nos indica el porcentaje de fade para cada canal de control, sobre el cual ha arrancado un fade, cuando se usa una memoria en una secuencia o (capítulo playbacks y secuencias). Los thresholds no se pueden aplicar en cue-memories, porque ya existe un delay-in que simula un threshold.

Supongamos que una memoria (con valores de Pan/Tilt y dímer) es entrada de 0% a 100%, y supongamos que el dímer debe de empezar a abrirse al 70%; es imposible realizarlo en una sola memoria, por lo que deberemos añadir un threshold a la memoria. Si el dímer está fijado al 70% en el threshold, y el resto de canales están fijados al 0%, todos los canales entrarán de forma inmediata excepto el dímer, que empezará a entrar cuando es fading esté al 70%.



Podemos realizar hasta 70 thresholds diferentes por cada show.

**[EDIT (CUE)] + [TRESH LIB (CUE)] [seleccionar número de threshold 1...70]
[ajustar valores de threshold values] [TRESH LIB]**

Cuando pulsamos la tecla [EDIT] conjuntamente con la tecla [TRESH LIB], seleccionaremos un número de threshold [1...70]. Esto abrirá la pantalla de threshold:

Page 1	THRESHOLD PERCENTAGES														
1	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
2	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
3	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
5	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
6	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
12	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
13	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
14	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
15	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
16	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
17	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
18	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
19	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
20	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
21	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
22	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
23	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
24	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
25	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
26	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
27	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
28	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
29	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Las filas representan, como siempre, los aparatos, y las columnas representan los canales de control.

Con las teclas [Pg<] y [Pg>], podemos ver el resto de canales de control cuando tenemos aparatos con más de 16 canales. Con las teclas [Fixture PgUp] y [Fixture PgDn], seleccionamos las páginas de aparatos de 1 a 10.

Este ejemplo muestra un threshold. Después, usaremos este threshold en un playback. Podemos ver que:

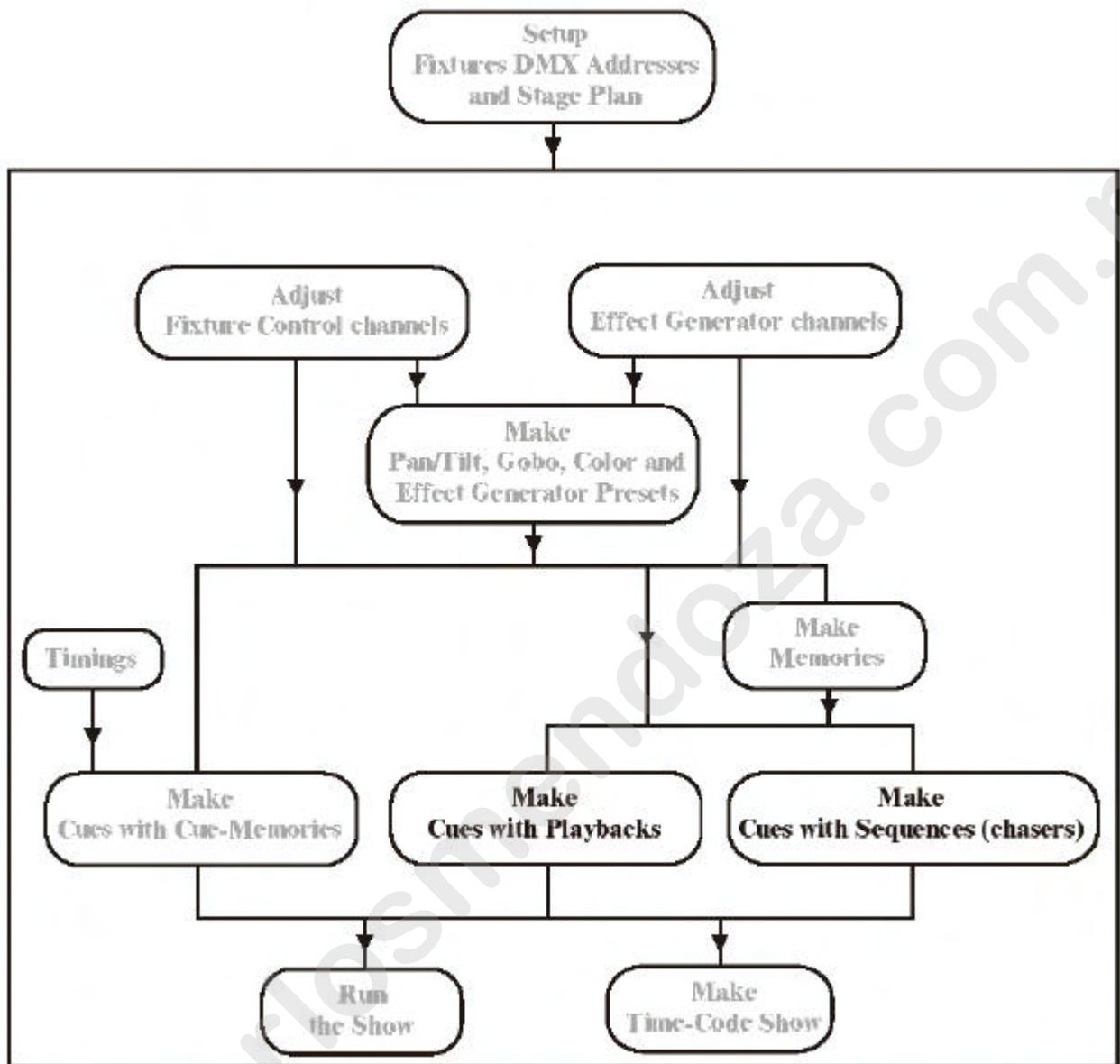
- Todos los canales de MAC600 empezarán a entrar cuando el fading haya alcanzado el 30%.
- Todos los canales de PRO918 empezarán a entrar cuando el fading haya alcanzado el 10%
- Todos los canales de MAC300 empezarán a entrar cuando el fading haya alcanzado el 60%.
- Todos los canales de MAC250 empezarán a entrar cuando el fading haya alcanzado el 90%.

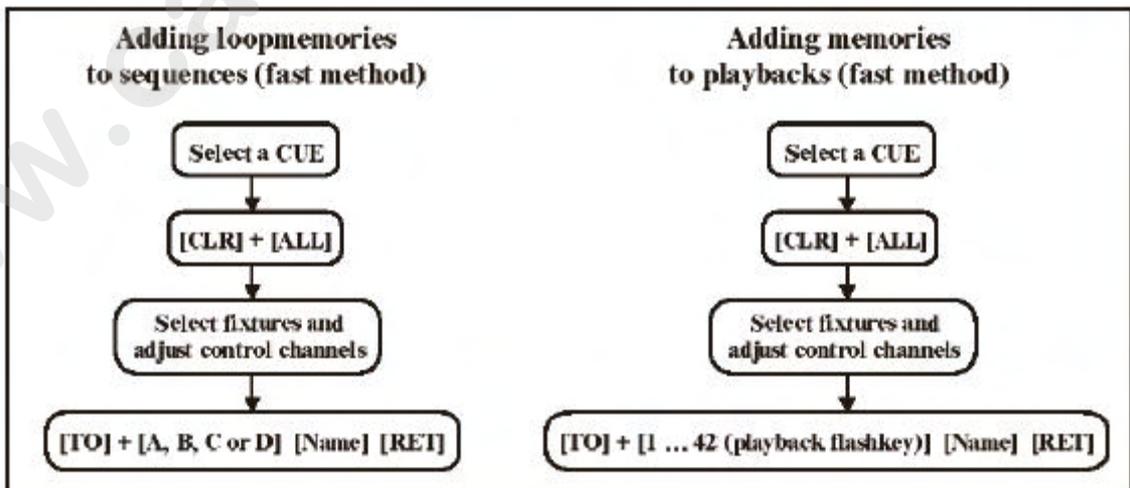
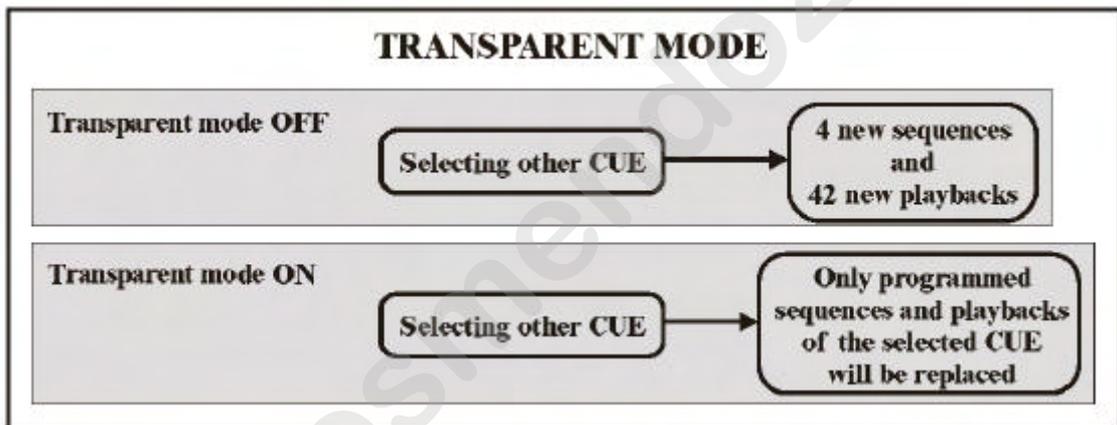
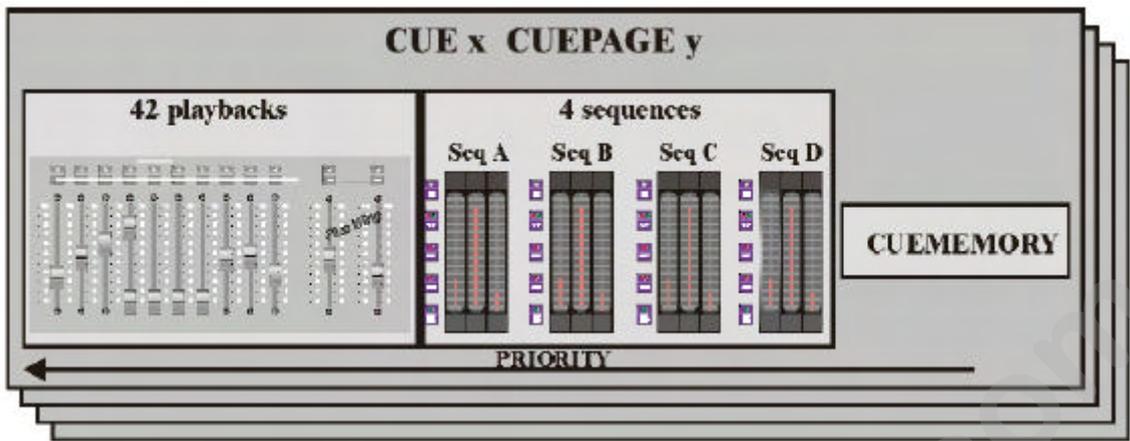
Cuando aplicamos un threshold a una memoria en un playback, y este playback es activado (abierto), los canales que estén involucrados en el fading, empezarán a entrar si el porcentaje del playback es idéntico a los valores grabados en el threshold para ese canal.

Los porcentajes de los canales se pueden ajustar, como los canales de control, mediante la trackerball. Cuando tenemos seleccionado un canal de control de un aparato, podemos entrar el porcentaje de forma directa usando [@] [valor en teclado] [RET]. Para salvar el threshold, pulse de nuevo la tecla [TRESH LIB].

En el capítulo playbacks y secuencias, veremos la forma de aplicar un threshold a una memoria.

Capítulo 12: Secuencias y playbacks



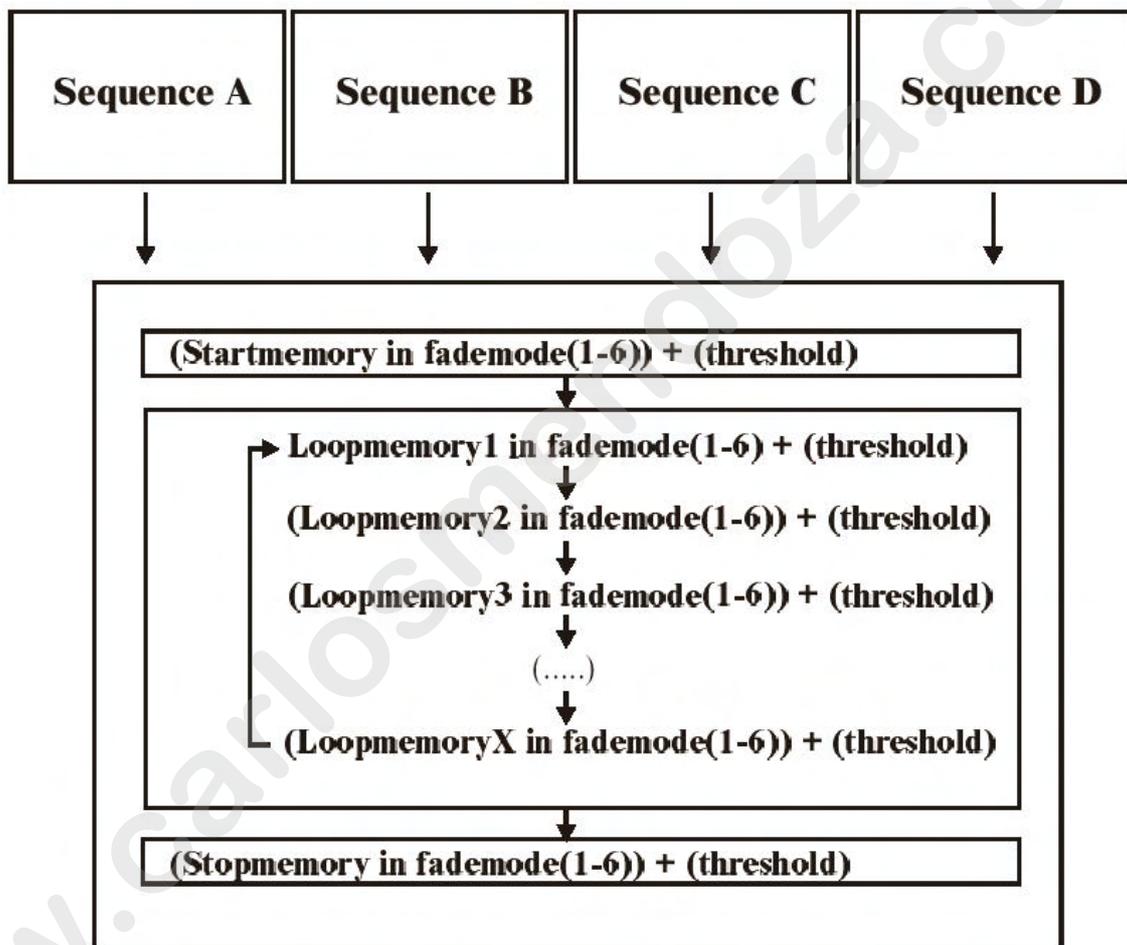


12.1 Introducción a las secuencias

Las secuencias son, en efecto, chasers. Cada cue contiene una cue-memory, 4 secuencias y 42 playbacks. Las secuencias están numeradas como A, B, C y D. Ya que tenemos 16 páginas de 70 cues + sus point-cues correspondientes, podemos programar 44.800 secuencias.

Una secuencia puede contener:

- Una memoria de inicio (start-memory) (no esencial)
- Un número de memorias en bucle (al menos 1, máx. 100)
- Una memoria de paro (stop-memory) (no necesario)



Las secuencias se pueden enlazar con otros cues.

Cada secuencia tiene su fade y tiempo de espera (wait time).

Cada secuencia dispone de un "botón" de arranque/paro. Las memorias en bucle (loop-memories) pueden ejecutarse hacia delante, hacia atrás, en ambos (adelante y atrás) o de forma aleatoria.

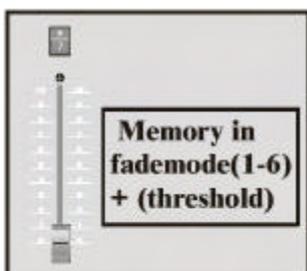
Las secuencias se pueden sincronizar de forma mutua.

Las secuencias se pueden disparar de forma automática, manual o de forma semiautomática.

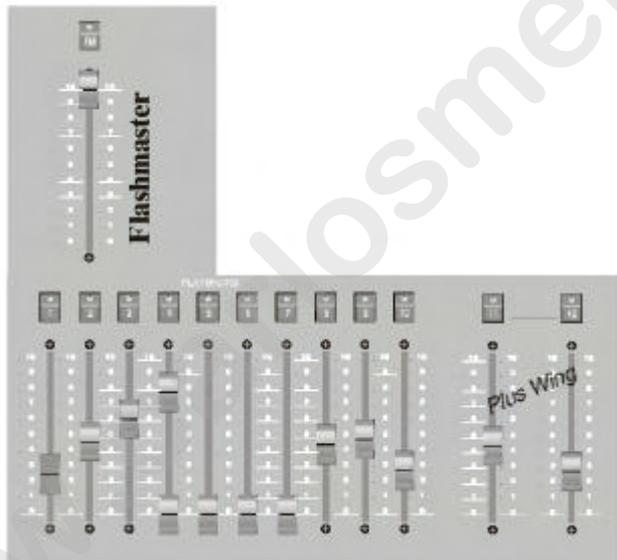
12.2 Introducción a los playbacks

Un playback puede contener una memoria. Esta memoria se puede introducir de forma manual mediante un potenciómetro analógico, o entrada de forma inmediata (flash) mediante una tecla de flash. Como disponemos de **16 páginas de 70 cues + point-cues, y cada cue puede contener hasta 42 playbacks, podemos programar 470,000 playbacks.**

Un playback contiene una memoria que puede ser “entrada” (faded) desde 0% al 100% mediante un potenciómetro analógico. Podemos aplicar un threshold a la memoria. Existen 6 posibles modos de fade que podemos aplicar a la memoria.



Cada playback tiene una tecla flash para realizar el fade-in, o un flash de la memoria de forma instantánea. **El valor máximo de flash dependerá del valor del flash-master.** Existen **3 modos posibles de funcionamiento de la tecla flash:**



- **Flash:** Cuando al pulsar la tecla flash, entramos la memoria-playback. Cuando soltamos la tecla flash, realizamos un fade out de la memoria.
- **Alternativo:** Cuando pulsamos la tecla flash, entramos la memoria-playback. Para realizar el sacar la memoria (fade out) debemos pulsar de nuevo la tecla flash.
- **Kill:** Si 2 playbacks **del mismo cue** están en modo kill, la activación de una tecla flash, desactivará o sacará la otra. Ambos playbacks deben de estar en el mismo cue.

En las teclas de flash, podemos aplicar temporizaciones de fade in y fade out.

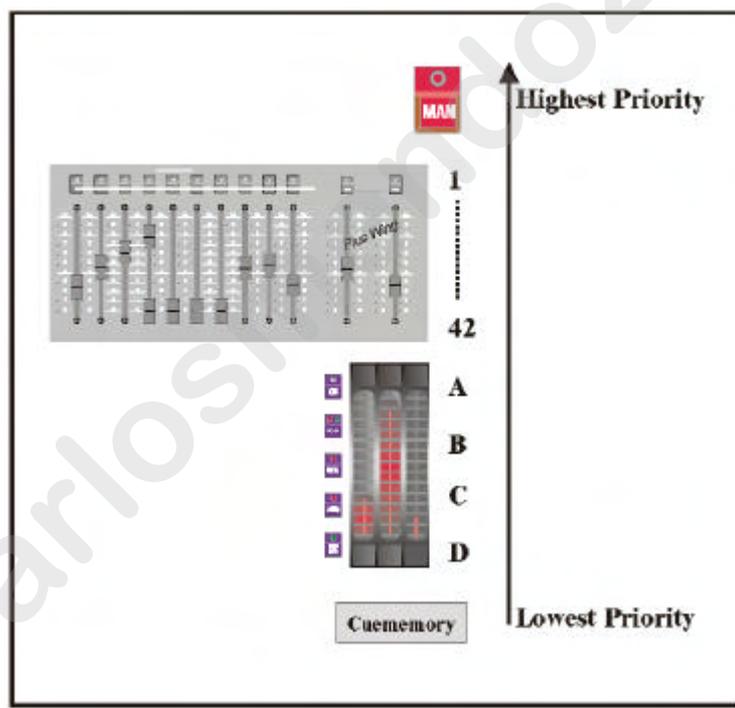
12.3 Prioridades

MUY IMPOTANTE: Cuando el mismo canal de control de un aparato se usa en una cue-memory activa, en secuencias activas, en playbacks activos y en el modo manual, (y el canal no es un canal de dímer), las prioridades quedan tal y como siguen: La cue-memory tiene la más baja, después las secuencias D, C, B, y A, después los playbacks 42, 41....1, y el modo manual tiene la prioridad más alta.

Un ejemplo: Supongamos que usamos el canal de Pan/Tilt del primer MAC600 en una cue-memory, y en las memorias de las secuencias D, C, B y A. El cue-fading está activado, y todas las secuencias han sido arrancadas. El canal de Pan/Tilt del MAC600 tomará sus valores sólo de la secuencia A, ya que el canal se usa en la secuencia A y tiene la prioridad más alta.

El principio de prioridad es activo sólo cuando:

- Se usa el mismo canal de control.
- El canal no es un canal de dímer.
- El canal de control está activado en más funciones (cue-memory, secuencias, playbacks, manual)



Un canal de dímer seguirá el principio HTP (Highest Take Priority) (Más Alto toma Prioridad), por ejemplo, cuando el canal de control es un canal de dímer, la función que envíe el valor más alto tendrá preferencia. Si, por ejemplo, la cue-memory fija el canal de dímer a 80% y el playback 1 fija el mismo canal de dímer al 40%, se enviará entonces el valor más alto, que será 80%. De todas maneras, fijando la memoria en modo 5 o 6, podemos cambiar el tipo de prioridad del canal de dímer.

12.4 Añadir memorias a secuencias (programación rápida)

Existe, para usuarios noveles, una manera rápida de crear una memoria y añadirla a una secuencia:

[Seleccionar un cue] [Ir a modo fixture] [Ajustar canales de control y quitar los canales no necesarios] [TO] + [A o B o C o D] [entrar nombre de memoria] [RET]

Paso 1: Debemos seleccionar primero el cue donde crearemos la secuencia.

Paso 2: Vamos a modo fixture. Puede ser útil abrir la pantalla de 'digital memory values'.

Paso 3: Como en cue-memories, podemos borrar todos los canales (doble-clic [CLEAR]) y podemos ajustar los canales.

Paso 4: Seleccionar [TO] junto una de las teclas de secuencia [A], [B], [C] o [D].

Paso 5: Cuando en las opciones de arranque (capítulo SETUP) tenemos activado el 'AUTOMATIC MEMORYNAME', se nos pedirá automáticamente un nombre de memoria.

Paso 6: Salvar pulsando [RET].

Los números de memoria se crearán automáticamente, empezando desde el n° de memoria asignado en las opciones de arranque ('AUTOMATIC SEQUENCE-MEMORIES FROM ...').

Nota: Las memorias que se añadan a las secuencias usando la herramienta de programación rápida, serán siempre memorias en bucle (loop-memories). Serán siempre añadidas, nunca insertadas, y estarán siempre en modo fade 1.

Si, por otro lado, queremos añadir start-memories, stop-memories, thresholds o modos de fade, deberemos entonces editar la secuencia. (Véase 'Editar secuencias').

12.5 Añadir memorias a playbacks (programación rápida)

Existe, para usuarios noveles, una manera rápida de crear una memoria y añadirla a un playback:

[Seleccionar un cue] [Ir a modo fixture] [Ajustar canales de control y quitar los canales no necesarios] [TO] + [tecla playback (1...42)] [entrar nombre de memoria] [RET]

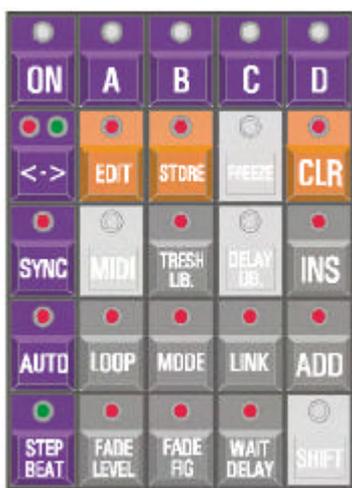
El método usado es el mismo que cuando añadimos memorias a secuencias con la diferencia que un playback puede contener 1 memoria.

Los números de memoria se crearán automáticamente, empezando desde el n° de memoria asignado en las opciones de arranque ('AUTOMATIC PLAYBACK-MEMORIES FROM ...').

Nota: Una memoria que se añade a un playback estará siempre en modo fade 1.

Cuando necesitamos otro modo de fade o añadir un threshold, debemos editar la secuencia. (Véase 'Editar Secuencias').

12.6 {EXP} Editar Secuencias



[Seleccionar un cue] [EDIT] + [A o B o C o D]

Para añadir memorias a una secuencia, debemos seleccionar primero un cue. Para abrir una de las secuencias del cue seleccionado, debemos pulsar la tecla [EDIT] junto a una tecla de secuencia [A], [B], [C] o [D].

Se abrirá la pantalla siguiente:

SEQ-D PG 1-CUE 41.0 SEQ EXAMPLE 1					
MEMORIES	PROG.	MEMORIES	THRESHOLDS	MODE	
3000	START				
3001					
3002					
3003					
3004					
3005					
3006					
3007					
3008					
3009					
3010					
3011					
3012					
3013					
3014					
3015					
	1	3001	PRO918 PT1	0	DISABLED 1
	2	3002	PRO918 PT	0	DISABLED 1
	3	3003	PRO918 PT	0	DISABLED 1
	4	3004	PRO918 PT	0	DISABLED 1
	STOP	3005	PRO918 PT	0	DISABLED 1
	LINK	NO CUE LINKED			
	LOOP-COUNTER	DELAY-LIBRARY			
	INFINITE	0 DISABLED			

El número de secuencia, cue-page y cue-number de la secuencia editada están marcadas en la parte superior. (aquí: Secuencia D del cue 1 de la cue-page 1). En la columna de la izquierda, podemos encontrar la memorias con sus nombres (si no se ha asignado un nombre, se marcará con un *).

A la derecha, vemos el contenido de la secuencia:

- START (INICIO): Representa la memoria de arranque. Esta memoria de arranque no es esencial. Si está, se activará sólo cuando se inicie la secuencia.
- LOOP (BUCLE): Podemos añadir a la secuencia hasta 100 memorias en bucle. Cada memoria puede tener su propio threshold y uno de los 6 modos de fade.
- STOP (PARO): Cuando la enlazamos con otro cue, se ejecutará una memoria de paro. La stop-memory no es esencial, y se ejecutará sólo en se momento

- LINK (ENLACE): Cuando una secuencia se ejecuta un par de veces a través de sus memorias, se puede enlazar con otro cue. Atención, el **link** será efectivo sólo si se han programado un número finito de bucles.

- LOOP COUNTER (CONTADOR de BUCLES): Representa el número de veces que unas memorias en bucle deben ser ejecutadas. Por defecto, este contador está fijado a infinito, lo que significa que las memorias en bucle se ejecutarán tanto tiempo como dure el cue, hasta que no carguemos otro cue.

Si se asigna un valor finito, la secuencia ejecutará la stop-memory después de ejecutar el nº de memorias en bucle. Después de la stop-memory, se ejecutará una memoria llamada "memory 0" si no se ha asignado ningún enlace. La **memory 0 es una memoria vacía, lo que significa que no cambiará nada.**

[2 ?] o [8?]

Con estas teclas, resaltaremos el concepto correspondiente (start-memory, loop-memories, stop-memory) de la parte derecha de la pantalla.

[GET] [Número en teclado] [RET] o [LAST] o [NEXT]

Es lo mismo que cargar memorias programadas. Se resaltará la memoria seleccionada.

[ADD] o [INS]

Para añadir o insertar la memoria seleccionada de la columna de la izquierda a la columna de la derecha start, loop o stop-memories...

[CLR]

Para borrar la memoria seleccionada (a la derecha) de la secuencia. Esta acción **no borrará la memoria** del controlador.

[TRESH. LIB.] + [1...70]

Para asignar uno de los 70 thresholds programados (véase capítulo memorias) a la memoria seleccionada en la derecha.

Nota: Existe otro método de añadir memorias en bucle a una secuencia:

[cargar una memoria [GET] [número en el teclado]] [EDIT] [[A, B, C o D] [A, B, C o D] (doble-clic)]

12.6.1 {EXP} Modos de Fade

En el capítulo “cue-timing” (temporizaciones de cue) ya habíamos mencionado los modos de fade (fade-modes):

- Modo 1: Sólo permiso de fade. Modo por defecto. Los canales que tienen capacidad de fade, realizarán fade, el resto, saltarán (entrarán de golpe).
- Modo 2: Fade de todos los canales. Todos los canales tienen capacidad de fade. Se ignora la librería.
- Modo 3: No se realiza fade. Todos los canales saltarán. (entrarán de golpe).
- Modo 4: Lo mismo que en el modo 3, pero ignorando el tiempo de fade de la secuencia (el tiempo de la secuencia tomará valor 0).
- Modo 5: Fade de dímers en modo LTP (Lowest Take Precedence) (El Más Bajo tiene Preferencia). Normalmente un dímer está en modo HTP (highest takes precedence) (ver párrafo 3). En modo 5, los canales de dímer actuarán como cualquier otro canal.
- Modo 6: Los canales de dímer harán fade en modo LTP y el resto de canales saltarán. Esta es una combinación de los modos 3 y 5. Atención, los THRESHOLDS (véase modos de fade en el capítulo playbacks) reaccionarán de forma diferente en este modo. En este modo, todos los canales no dímer saltarán a sus posiciones tan pronto empiece el fade, mientras que el dímer seguirá el fade.

[MODE]

Seleccionando la tecla **[MODE]**, el modo de fade cambiará para la memoria seleccionada en la parte derecha de la pantalla.

12.6.2 {EXP} Linking cues (Enlazando cues)

Cuando debemos ejecutar una memoria un número finito de veces, esta secuencia puede llamar a otra secuencia.

[LINK] [1...16] [1...70] [RET]

Para enlazar (link) la secuencia con otro cue. En efecto, es enlazar una secuencia con otra, pero ya que las secuencias son parte de un cue, el link activará otro cue.

La secuencia se enlazará sólo cuando se ha introducido un número finito de bucles.

[LOOP] + [2 ?] o [8?]

Para ajustar el número de bucles, seleccione la tecla **[LOOP]** junto a la teclas de flecha. El contador de bucles (loop-counter) puede ser fijado con valores entre 1 a 1,000 o infinito.

12.6.3 {EXP} Salvando una secuencia editada.

[A] o [B] o [C] o [D]

Cuando ya se han realizado todos los ajustes de una secuencia, seleccione de nuevo la tecla de secuencia que usamos para abrir la secuencia (A, B, C o D).

12.6.4 Funciones de secuencia

Las secuencias tienen sus propias temporizaciones de fade y wait. Se pueden arrancar y parar. Se pueden sincronizar mutuamente, y pueden tener sus propios sistemas de disparo (automático, manual y semi-automático).

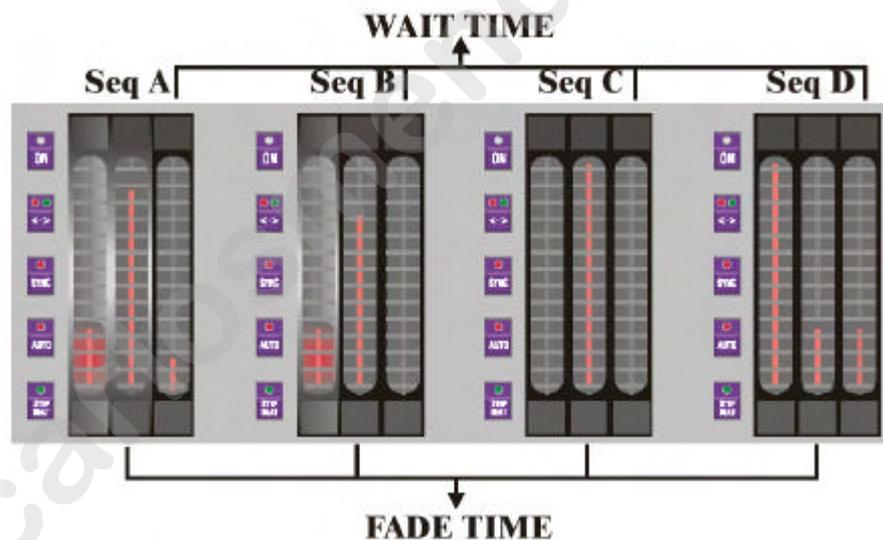
[Seleccionar una secuencia A, B, C o D] [FADE FIG] [Ajustar con la trackerball]

Este es el fade-time para las memorias de la secuencia.

[Seleccionar una secuencia A, B, C r D] [WAIT DELAY] [Ajustar con la trackerball]

Este es el wait-time para las memorias de la secuencia. Es el tiempo de espera (wait-time) entre el fading de dos memorias en bucle

En las **Pro 2 o Pro 2+** existe un acceso directo para acceder a los wait-timers de las cuatro secuencias. Mediante los potenciómetros digitales, se pueden ajustar los tiempos de espera de forma instantánea, sin tener que seleccionar primero el n° de secuencia.



[Seleccionar una secuencia A, B, C o D] [ON]

Sólo para Pro 2 o Pro 2+ [ON]

La tecla [ON] arranca o para una secuencia. En las Pro2 r Pro2+, existe un acceso directo para realizar esta función.

[Seleccionar una secuencia A, B, C o D] [? ↻]

Sólo para Pro 2 o Pro 2+ [? ↻]

Las memorias en bucle se pueden ejecutar:

- Hacia adelante (LED verde)
- Hacia atrás (LED rojo)
- En ambas direcciones (ambos LEDs on)
- De forma aleatoria (ambos LEDs off)

[Seleccionar una secuencia A, B, C o D] [SYNC]

Sólo para Pro 2 o Pro 2+ [SYNC]

Se pueden sincronizar dos o más secuencias. Se realiza activando la tecla [SYNC] **en todas las secuencias a sincronizar**. Todas las secuencias sincronizadas se esperarán una a otra.

[Seleccionar una secuencia A, B, C o D] [AUTO]

Sólo para Pro 2 o Pro 2+ [AUTO]

Las secuencias tienen su propio botón de disparo. Se pueden disparar de varias formas:

- Automático (LED on), las memorias se ejecutarán de acuerdo con las temporizaciones de fade y delay.

- Manual (LED off), después que se ha entrado una memoria en bucle, la memoria esperará hasta que pulsemos la tecla [STEP BEAT] para continuar con la siguiente memoria en bucle.

- Semi-automático (LED parpadeando). Es un modo especial. El controlador debe aprenderse el ritmo. Debemos pulsar la tecla [STEP BEAT] 3 veces al ritmo de la música., para mostrarle el ritmo al controlador. La secuencia funcionará ahora de forma automática.

Nota: Cuando existen más secuencias en modo manual, y debemos disparar estas secuencias a la vez, podemos usar para ello la [RET].

[Seleccionar un cue] [Ajustar secuencia(s)] [STORE]

El fade de secuencia y los tiempos de wait, y sus funciones, (on/off, dirección, sync y disparo) se pueden salvar para cada cue. Seleccione el cue, ajuste las secuencias y pulse la tecla [STORE].

12.7 {EXP} Editar Playbacks

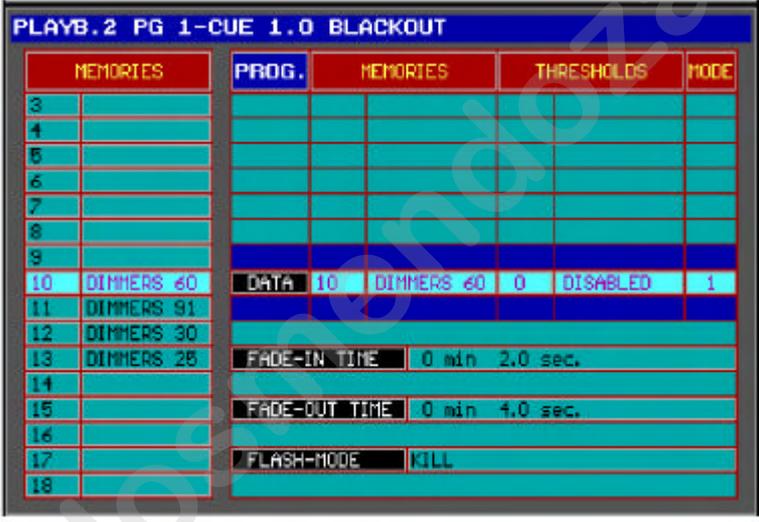
Existen 2 formas de añadir una memoria a un playback:

[Seleccionar un cue] [Cargar una memoria] [EDIT] + [[Playback Flash key] [Playback Flash key] (doble-clic)]

Este es otro método rápido, pero aquí, la memoria no se crea de forma automática. Como el playback forma parte de un cue, debemos seleccionar el cue. Debemos cargar una memoria para añadirla al playback.

[Seleccionar un cue] [EDIT] + [Playback Flash key]

Por otro lado, cuando la memoria del playback necesita un threshold o cualquier otro modo de fade, debemos editar el playback. Se abrirá entonces una pantalla similar a esta:



MEMORIES	PROG.	MEMORIES	THRESHOLDS	MODE
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10	DATA 10	DIMMERS 60	0	DISABLED
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				

FADE-IN TIME 0 min 2.0 sec.

FADE-OUT TIME 0 min 4.0 sec.

FLASH-MODE KILL

Podemos cargar una memoria usando las teclas *[GET] [memory number] [RET]* o con la teclas *[LAST]* y *[NEXT]* para añadirla *[ADD]* o insertarla *[INS]* en el playback. (columna de la derecha). Nota: las teclas *[ADD]* y *[INS]* realizan la misma función, ya que sólo podemos asignar una memoria a un playback.

[2 ? ?] o [8?]

Para resaltar el concepto en la columna de la derecha.

[EDIT] [[0-9] [@] (teclado)] [RET]

Hemos hablado ya de las teclas de playback flash. **Cuando activamos un playback mediante las teclas de flash, podemos seleccionar un tiempo de fade in y de fade out.** Además, podemos adaptar el modo flash (flash, alternativo o kill) a nuestras necesidades. **Se pueden resaltar las temporizaciones mediante las flechas y usar el teclado para ajustar el tiempo. Al resaltar, cambiamos el modo flash; debemos usar la tecla [EDIT] para cambiar el modo.**

En una Pro1+, Pro2+ o extra playback wing, existe un modo más simple de cambiar las temporizaciones y el modo de flash:



[FLASH] o [TOGGLE] o [KILL] + [Playback flash key(s)]

Fija instantáneamente el playback(s) en el modo flash seleccionado.

[FLASH] o [TOGGLE] o [KILL] + [ALL (+ wing)]

¡¡Fija todos los playbacks !! ¡¡del último cue seleccionado !! al modo seleccionado.

12.7.1 Pantalla de Playback y modos de visualización

[STAGE]

Recordatorio: La tecla **[STAGE]** alterna la visualización entre el 'stage layout' (plano de escenario) y el 'playback overview' (visión de playbacks) en el monitor.

Existen tres formas diferentes de visualización (para el monitor y para los displays de la playback wing):

- Número de memoria + número de cue de la memoria playback
- Nombre de la memoria de la memoria playback
- Modo Flash de la memoria playback

Con la pantalla "playback overview" abierta, las teclas **[PgUp]** o **[PgDn]** cambiarán el modo de visualización de playbacks.

Recuerde: Para usuarios que hayan actualizado la versión a la 7.20; la pantalla de playback se abría en las versiones anteriores mediante la tecla [values].

En la playback wing, el contenido de los playbacks están siempre visibles en las cuatro pantallas LCD.



[PgUp] o [PgDn]

Para cambiar a modos diferentes.

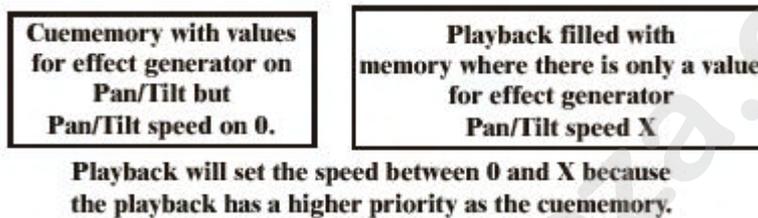
[UPPER] o [LOWER]

Para mostrar los 16 playbacks anteriores o posteriores.

12.7.2 Las memorias en los playbacks

Como hemos ya mencionado muchas veces, no es necesario guardar todos los canales de un aparato en las memorias. Cuando, por ejemplo, cuando tenemos grabados en las memorias sólo valores de dimer, es posible usar estas memorias en un playback para crear un sub-master.

Si se usa el generador de efectos en una memoria, entonces es posible grabar sólo el parámetro de velocidad del generador de efectos de Pan/Tilt, o el x-swing o el y-swing. Si estas memorias se usan en playbacks, la velocidad, el x-swing y el y-swing can se pueden controlar siempre en tiempo real. En este caso, deberemos crear una cue-memory con la velocidad, x-swing y y-swing con sus valores a 0. Como un playback tiene una prioridad más alta, los valores programados en el playback, tomarán el mando.



Si usamos memorias completamente llenas en un playback, es posible entrarla en una escena de iluminación. Deberemos vigilar las prioridades.

12.7.3 {EXP} Modos de fade de Playback

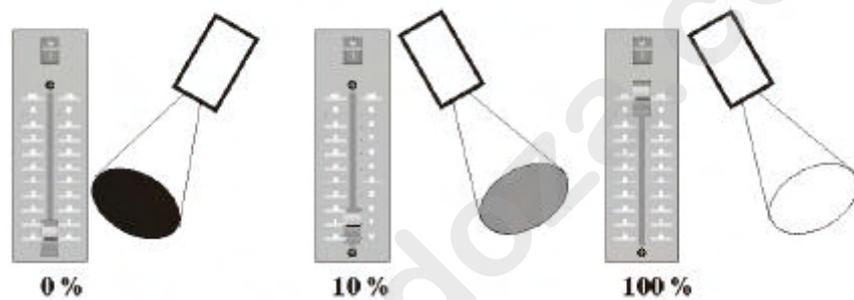
Como con las secuencias y cue-memories, podemos fijar 6 modos de fade diferentes para los playbacks (atención especial al modo 6):

- Modo 1: Sólo permiso de fade. Es el modo por defecto. Los canales que tienen capacidad de fade, realizarán fade, el resto, saltarán (entrarán de golpe).
- Mode 2: Fade de todos los canales. Todos los canales tienen capacidad de fade. Se ignora la librería.
- Mode 3: Se realiza fade. Todos los canales saltarán. (entrarán de golpe).
- Mode 4: Lo mismo que en el modo 3, pero ignorando el tiempo de fade de la secuencia (el tiempo de la secuencia tomará valor 0).
- Mode 5: Fade de dimeres en modo LTP (Lowest Take Precedence) (El Más Bajo tiene Preferencia). Normalmente un dimer está en modo HTP (highest takes precedence) (ver párrafo 3). En modo 5, los canales de dimer actuarán como cualquier otro canal
- Mode 6: Los canales de dimer harán fade en modo LTP y el resto de canales saltarán. Esta es una combinación de los modos 3 y 5. En este modo, todos los canales no dimer saltarán a sus posiciones tan pronto empiece el fade, mientras que el dimer seguirá el fade.

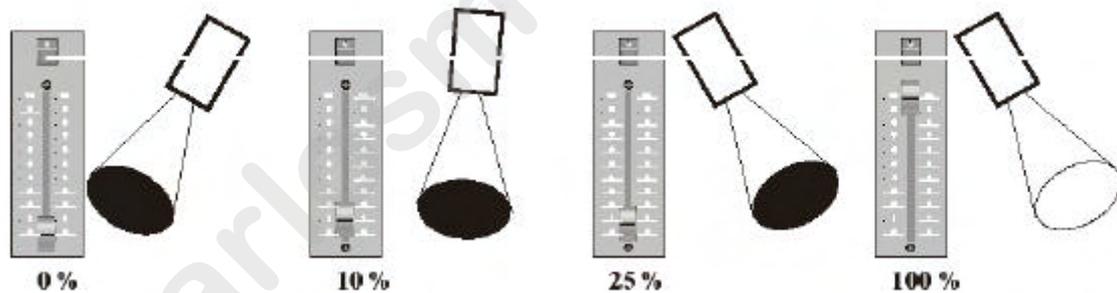
Cuando aplicamos un threshold a la memoria, este reaccionará entonces de forma inversa para los canales no dimer. Los canales de dimer iniciarán su fade tal y como se indique en el threshold, pero los canales no dimer, realizarán fade hasta que se llegue al % de threshold. Este modo funciona sólo en los canales de dimer de los aparatos indicados que estén cerrados en otros playbacks, secuencias activas o la cue-memory, o sino, debemos cambiar a modo 1 + modo 5

Un ejemplo: para realizar un fade en una escena de iluminación (escena completa), usaremos una memoria completamente rellena con el dimer a su valor máximo. Cuando no aplicamos ningún threshold a esta memoria playback (en modo 6), todos los canales (excepto el canal de dimer) saltarán a sus nuevas posiciones (también el Pan/Tilt) tan pronto abrimos un poco el playback. En este caso, un threshold del 25% en todos los canales, aplicado a esta memoria, significa que todos los canales pasarán a sus nuevas posiciones cuando el playback llegue al 25%. Ahora, el dimer empezará a entrar cuando lleguemos al 25% de apertura del playback (atención, el dimer no debería estar abierto en otra función como playback, secuencia, cue-memory o manual).

Mode 6 without threshold



Mode 6 with threshold of 25% on all channels



12.8 {EXP} Modo Transparente

Cuando los cues están programados, podemos trabajar de 2 modos diferentes:

- Modo Transparente on
- Modo Transparente off

12.8.1 {EXP} Modo Transparente on

Modo transparente on significa que sólo las secuencias y playbacks programados de un cue seleccionado, se sustituirán en los cues previamente cargados cuando se activa el cue.

Ejemplo:

- En cue 1, secuencias A, B, C y D están programadas
- En cue 2, sólo está programada la secuencia C
- Cuando pasamos del cue 1 al cue 2, sólo se sustituirá la secuencia C, el resto permanecerá como en 1 cue1.

Programamos:

Cue 1	Cue 1	Sec A	Cue 1	Sec B	Cue 1	Sec C	Cue 1	Sec D
Cue 2	Sec A	vacía	Sec B	vacía	Cue 2	Sec C	Sec D	vacía

Cuando seleccionamos el cue 1 y después el cue 2, el resultado es el siguiente:

Cambiamos de	Cue 1	Sec A	Cue 1	Sec B	Cue 2	Sec C	Cue 1	Sec D
cue 1 a cue 2								

Importante: Ocurre de igual forma en los playbacks.

Nota: En este modo es posible programar sólo playbacks en el cue 1, y mantenerlas si se selecciona otro cue.

12.8.2 {EXP} Modo Transparente off

Modo transparente off, significa que al seleccionar otro cue, se reemplazarán todas las secuencias y playbacks.

Ejemplo:

- En cue 1, secuencias A, B, C y D están programadas
- En cue 2, sólo está programada la secuencia C
- Cuando pasamos de cue 1 a cue 2, todo se reemplaza. Como las secuencias A, B y D no están programadas en el cue 2, permanecerán vacías cuando carguemos el cue 2.

Programamos:

Cue 1	Cue 1	Sec A	Cue 1	Sec B	Cue 1	Sec C	Cue 1	Sec D
Cue 2	Sec A	vacía	Sec B	vacía	Cue 2	Sec C	Sec D	vacía

Cuando seleccionamos el cue 1 y después el cue 2, el resultado será:

Cambiamos de	Sec A	vacía	Sec B	vacía	Cue 2	Sec C	Sec D	vacía
cue 1 a cue 2								

Importante: Ocurre de igual forma en los playbacks.

12.8.3 {EXP} Qué elegir: modo transparente on u off.

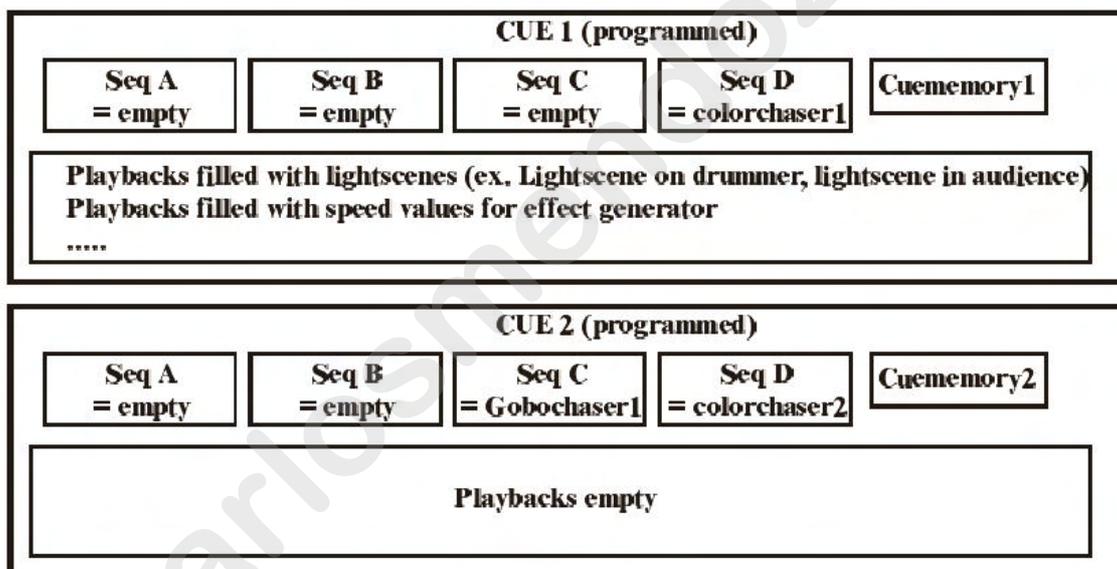
En versiones anteriores de software, era sólo posible fijar el modo transparente para un show completo. Desde la versión 7.01, es posible fijar el modo para cada cue individual, y fijar, si queremos, un modo diferente para playbacks y secuencias.

Supongamos que los 42 playbacks, programados en el cue 1, no deberían de cambiar nunca. En este caso deberíamos activar el modo transparente en ON para los playbacks.

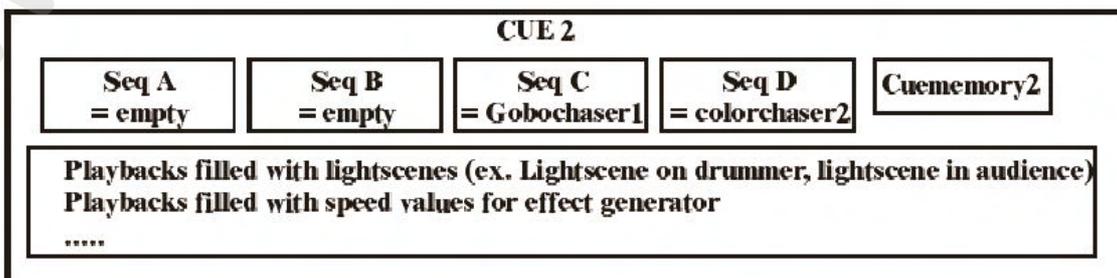
Si, de todas formas, cada cue representa un show completo donde tanto playbacks como secuencias tendrán nuevas funciones cada vez, deberemos fijar el modo transparente a off para el show completo.

Shows Pre-definidos:

En este tipo de shows, los cues están programados en orden sucesivo. Estos shows están programados “por cue”. En estos shows, el modo transparente para las secuencias está desactivado (off), y si el contenido del playback debe permanecer inalterable, debemos activar entonces el modo transparente on para los playbacks.



Supongamos que tenemos dos cues como los que vemos arriba, y el **modo transparente está desactivado para secuencias y activado para playbacks**. Cuando pasamos del cue 1 al cue 2, el resultado será:

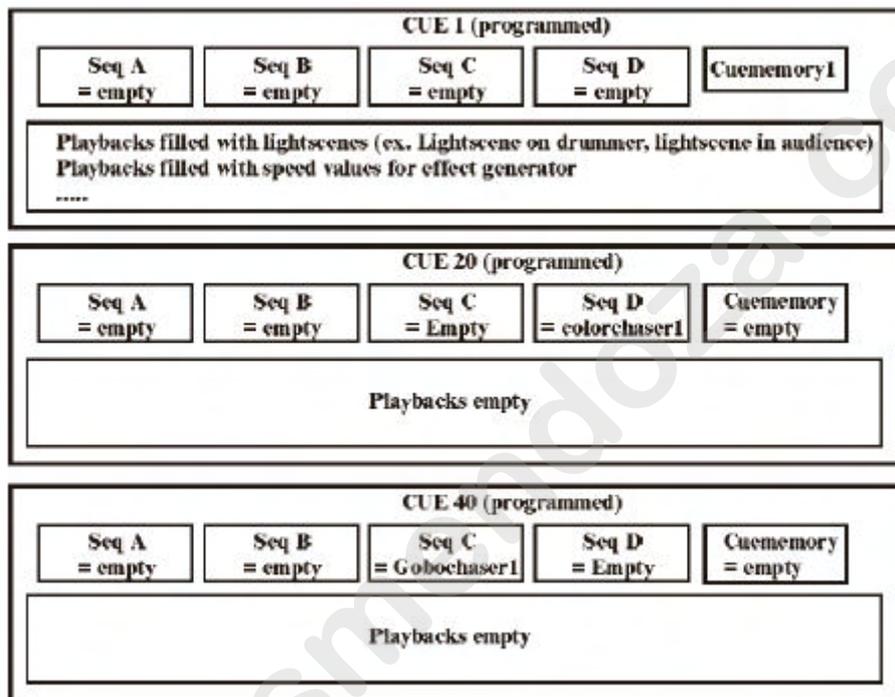


Discotecas, clubes y shows con improvisación:

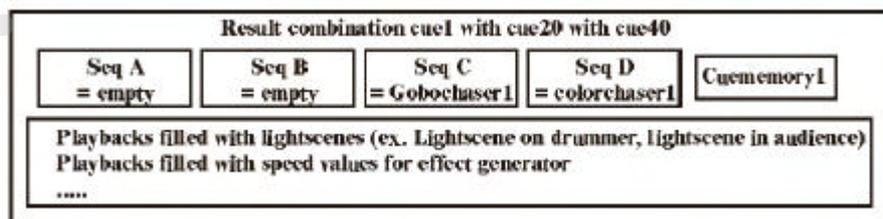
Si desconocemos el orden en que realizaremos el show, debe ser posible la combinación de varios efectos

Ejemplo:

- Para movimientos Pan/Tilt, las cue-memories se usan en los cues del 1 al 19
- Para chasers de color, la secuencia D se usa en los cues del 20 al 39 (el resto de secuencias vacías)
- Para chasers de gobo, la secuencia C se usa en los cues del 40 al 59 (el resto de secuencias vacías)
- Para **secuencias y playbacks, el modo transparente está a ON.**



- Ahora, tenemos la posibilidad de combinar movimientos Pan/Tilt (cues 1 a 19) con chasers de color (cues 20 a 39) y con chasers de gobo (cues 40 a 59), porque para los movimientos Pan/Tilt usamos cue-memories, para los chasers de color la secuencia D y para los chaser de gobo la secuencia C. Como el modo transparente está activado, podemos combinar las cue-memories con las secuencias D y C de diferentes cues.



12.8.4 {EXP} Configuración del modo transparente

[Seleccionar un cue] [SHIFT] + [CUE]

La combinación de *[SHIFT]* y *[CUE]* abrirá la siguiente pantalla:



El SHOW DEFAULT es la configuración por defecto del controlador (opciones: ON o OFF). Para cambiarlo, debemos resaltarlo mediante las teclas *[2?]* o *[8?]* y seleccionar la tecla *[EDIT]*.

Para cada cue, podemos tener configuraciones diferentes para secuencias y playbacks.

Las posibles elecciones son:

- ON: modo transparente on
- OFF: modo transparente off
- DEFAULT: el modo transparente seguirá el modo que tenga en el SHOW DEFAULT.

En este ejemplo, en el cue 51 de la página 1, la configuración para los playbacks es OFF y las secuencias siguen la configuración del show defaults, que es OFF.

En una playback wing, disponemos de un acceso más rápido:



[Seleccionar un cue] [SEQ] y/o [PLAYBACK] [STORE]

Debemos seleccionar primero un cue. Debemos realizar entonces la selección del modo transparente para secuencias y playbacks seguido de la tecla *[STORE]*.

Los LEDs en las teclas *[SEQ]* y *[PLAYBACK]* de la playbackwing representan:

- LED ON: modo transparente on
- LED OFF: modo transparente off
- LED parpadeando: modo transparente = modo show default

12.9 El show de ejemplo

Playbacks

El ejemplo muestra que tenemos 9 playbacks en el CUE 1 de la cue-page 1. Las memorias y las funciones grabadas en los playbacks, son:

Playback	Memory number	Threshold number	Fade Mode	Fade-in time	Fade-out time	Playback mode
1	2008	1	1	0	0	Flash
2	10	Non	1	2 sec	4 sec	Kill
3	12	Non	1	2 sec	4 sec	Kill
4	13	Non	1	2 sec	4 sec	Kill
5	11	Non	1	2 sec	4 sec	Kill
7	23	Non	1	0	0	Flash
8	22	Non	1	0	0	Flash
9	21	Non	1	0	0	Flash
10	20	Non	1	0	0	Flash

El contenido de las memorias es:

Memory Number Contenido

2008	Valor de Strobe, dímers full y color preset 1 para todos los aparatos
10	Sólo dimer full para MAC600s
12	Sólo dimer full para MAC300s
13	Sólo dimer full para MAC250s
11	Sólo dimer full para Pro918s
23	Sólo onda por tipo en dímers de todos los aparatos excepto Pro918s
22	Sólo onda por 4 en dímers de todos los aparatos excepto Pro918s
21	Velocidad abierta en dímers de todos los aparatos excepto Pro918s
20	Sólo swing abierto en dímers de todos los aparatos excepto Pro918s

Secuencias

Hay 4 secuencias programadas en el CUE 41:

Número de secuencia Números de Memorias

D	Loop memories: 3001 a 3004 Stop memory: 3005
C	Loop memories: 2002 a 2007 Stop memory: 2001
B	Loop memories: 2010 a 2011 Stop memory:
A	Loop memories: 2020 a 2022 Stop memory:

Memorias 3001 a 3005 contienen sólo presets de Pan/Tilt para PRO918s

Memorias 2002 a 2007: se aplica el color preset 2 a los 6 MAC600s de forma separada.

Memorias 2010 y 2011: Preset de color Naranja/multicolor de forma alternativa en 2 grupos de Mac300s

Memorias 2020 a 2022: Chase de dimer en Mac250s

Seleccionar CUE 1, y después de esto CUE 41. Los playbacks del CUE 1 permanecerán inalterables, pero las secuencias son todas reemplazadas. Esto es posible porque el modo transparente de las secuencias está desactivado, y el de los playbacks está activado (el modo transparente sigue el show defaults).

Usando el Cue 41

El cue 41 contiene también una **cue-memory, la cual cierra los dímers de todos los aparatos.**

Activar las 4 secuencias y cerrar todos los playbacks.

Cuando se conecta un **MSD** (Martin Show Designer) y se carga el show, veremos:

Un chase de Dímer en los desde la **secuencia A. Abrir el playback fader 4.** Como que el playback 4 abre completamente todos los dímers de los MAC250s, el chase realizará fade out a full porque los canales de dímer siguen el principio de HTP.

Abrir playback 3. Será visible el chase de color naranja/multicolor en MAC300s. La secuencia B contiene sólo cambios de color, pero el playback abrirá los dímers de los MAC300s.

Abrir playback 2. Será visible un chase de color en los MAC600s. El chase se ejecutará en la secuencia C, y los dímers se abrirán en el playback.

Abrir playback 5. Será visible el movimiento Pan/Tilt de la secuencia D en los PRO918s. El playback abre los dímers.

Abrir playback 1. Veremos un efecto strobe en todos los aparatos. Como que el playback 1 tiene la prioridad más alta respecto a otros playbacks y a su vez estos la tienen sobre las secuencias y cue-memories, el strobe y el preset de color se ejecutarán desde este playback. (= memoria 2008).

El dímer en la memoria 2008 todavía sigue el principio HTP. El resto de canales no definidos en el playback, cogerán sus valores de playbacks más (2-42), secuencias (A, B, C, D) y de la cue-memory, en este orden.

Pulsar de forma alternativa las teclas playback flash 2 a 5. Como que los playbacks 2 a 5 están en modo kill y están programados en el mismo cues, una tecla flash desactivará o hará fade out del playback anterior. Si la última tecla seleccionada se pulsa de nuevo, realizará un fade out.

Abrir playbacks 9 y 10. Se verá un efecto de dímer en todos los aparatos excepto los PRO918s. Con el playback 9, se ajusta la velocidad del efecto; el playback 10 ajusta el swing del efecto. El propio efecto de dímer es ha grabado en la cue-memory del cue 41. En esta cue-memory, la velocidad y el swing del efecto se han fijado a 0, y al abrir los playbacks, estos tomarán el control del efecto ya que tienen prioridad más alta.

Abrir playbacks 9 y 10 a la mitad y trabajar con los playbacks 7 y 8 separadamente. El efecto de delay, lo cogemos de los playbacks 7 o 8, porque su prioridad es más alta que la de la cue-memory.

CAPÍTULO 13: Efectos especiales

Este capítulo explica algunas funciones especiales del controlador.

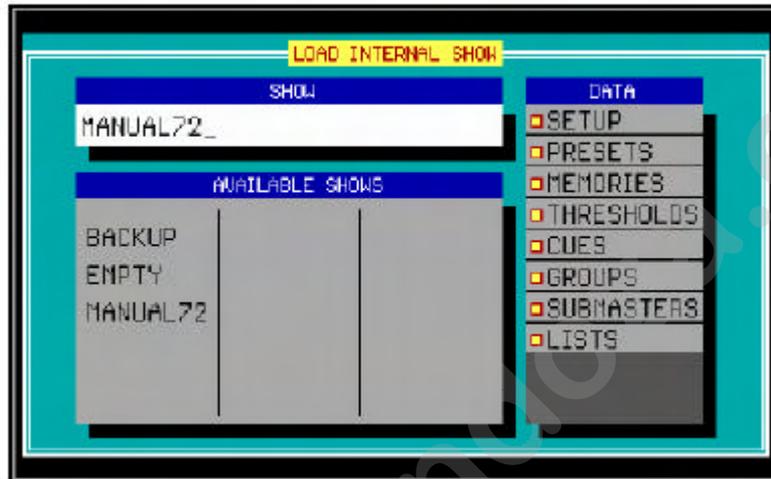
13.1 Cargar shows

[LOAD (durante 2 seg.)] [[1] o [2]]

Para cargar un show ya programado o para arrancar un Nuevo show.

Seleccionar:

- **1** para cargar un show desde el **disco duro interno**.
- **2** para cargar un show desde la **disquetera**.



13.1.1 Las opciones

Cuando se carga un show, podemos seleccionar qué queremos cargar:

[2 ?] o [8?]

Para resaltar un show existente. Pulse [RET] para seleccionar el show.

[2 ?] o [8?]

Para cambiar entre la pantalla de 'show' y la de 'data'.

En la pantalla 'data', podemos seleccionar aquello que deseemos cargar mediante la tecla [RET]. Cuando la opción deseada está marcada en amarillo, la seleccionamos y la cargamos.

13.1.2 Arrancar un nuevo show

Si queremos iniciar un nuevo show, debemos seleccionar la opción de **EMPTY** (vacío).

Todo será borrado, presets, setup, cue-memories y memorias, thresholds, cues, grupos, sub-masters y listas de códigos de tiempo (véase capítulo time-code y midi).

Si queremos mantener la misma configuración de escena, y los presets debe permanecer invariables en el programa principal pero todo el resto debe ser reprogramado y borrado, debemos desactivar las opciones SETUP y PRESETS de la pantalla "data"

Nota importante: Cuando por desgracia, cargamos un show y el show anterior no ha sido grabado, es posible deshacer (undo) esta acción cargando el show **BACKUP**. Cada vez que cargamos un nuevo show, se realiza un backup del show en curso. Esto es posible realizarlo solo una vez. Si cargamos dos shows por error, destruiremos el backup (copia de seguridad).

Nota 1: En modo **time-code**, (véase capítulo **time-code** y **midi**), sólo se salvará el **time-code show** (código de tiempo), no el show completo. Para salvar el show completo, debemos abandonar el modo “**time-code**”.

Nota 2: Un fallo de tensión no destruirá el show. Nada se perderá, sólo si ocurre cuando estemos realizando la acción de salva alguna cosa (show, memorias, presets....), podemos dañar los ficheros.

13.1.3 Borrar shows

[Resaltar el nombre del show] [DEL] [Confirmar con [RET]]

Los shows pueden borrarse del disco duro o de la disquetera.

Los shows ‘EMPTY’ y ‘BACKUP’ están protegidos para que no se puedan borrar.

13.2 Salvar shows

[SAVE (durante 2 seg.)] [[1] o [2]]

Para salvar un show programado.

Seleccionar:

- **1** para salvar el show en **el disco duro interno**
- **2** para salvar el show en **la disquetera**
-

Igual que configuramos la carga de shows, también debemos configurar la forma de salvarlos. Por defecto, todo está seleccionado, con lo que todo será guardado.

Los shows con los nombres ‘EMPTY’ o ‘BACKUP’ no pueden ser salvados.

13.3 {EXP} RGB

Algunos aparatos como MAC600, MAC300, PAL... tienen la función RGB o CMY. Esto significa que existen 3 canales de color diferentes para Rojo, Verde y Azul o Cian, Magenta y Amarillo.

Existen reconocidos fabricantes de filtros de color, tales como ®Lee, ®Rosco y ®Gam. Muchos de estos filtros de color pueden conseguirse gracias a los canales RGB.

Debemos seleccionar primero la librería de filtros que deseemos para el show en el programa SETUP. (véase capítulo setup). La librería seleccionada se aplicará al show entero.

Cuando tenemos ya configurados los aparatos RGB en la escena, debemos cargar un número de gel de la librería:

[Seleccionar aparato(s) RGB (CMY)] [RGB]

Es importante recordar donde está situada la tecla RGB: En controladores antiguos, está situada junto a la ventana de “control channels”. Deberían intercambiarse con la tecla CTRL CHAN o TIMING. La tecla RGB debe estar situada entre las teclas GET y TXT EDIT.

Se abrirá la pantalla de librería de color:

COLORLIBRARY (LEE-FILTERS)	
COLOR-NAME	COLOR-NUMBER
LAVENDER-TINT	3
LILAC-TINT	169
PALE-LAVENDER	136
LIGHT-LAVENDER	92
DEEP-LAVENDER	170
FUCHSIA-PINK	348
ROSE-PURPLE	48
PAUVE	126
SPECIAL-MEDIUM-LAVENDER	343
DARK-LAVENDER	180
LAVENDER	98
SURPRISE-PINK	194
VIOLET	344

El número de la derecha es el n° de gel que corresponde al nombre de la izquierda.

[2 ?] o [8?]

Para moverse a través de los filtros de color.

[GET] [número en teclado] [RET]

Para cargar el número de gel de forma inmediata.

[Ajustar canales RGB] [TO] [número en teclado] [RET]

Para ajustar los colores de un gel. Los ajustes se pueden guardar.

Recordatorio. Atención, muchos aparatos tienen cerca de sus canales CMY, también una rueda de color.

Si se fija un color usando este canal, los filtros no concordarán.

13.4 {EXP} Modo BLIND (ciego)

[BLIND (durante 2 seg.)]

En modo BLIND, podemos programar cues, secuencias, podemos también añadir aparatos al setup y **nada de esto se verá reflejado en la escena. Los playbacks continuarán funcionando.**

Nota: el modo BLIND detendrá el “cue-linking”.

13.5 {EXP} FREEZE (congelar)

En el capítulo ‘cue-timing’ se explica que la tecla *[FREEZE]* se usa para detener las temporizaciones del cue fading.

Es posible congelar también secuencias, playbacks y aparatos.

[FREEZE] + [CUE]

Detiene las temporizaciones del cue fading.

[FREEZE] + [A, B, C o D (hasta que el LED de secuencia esté verde)]

Para congelar (no detener) secuencias A, B, C o D. Cuando cambiamos cues, nunca serán reemplazados.

[FREEZE] + [A, B, C o D (hasta que el LED de secuencia esté rojo)]

Congela temporizaciones de secuencia (**fade-time y wait-time**). Aunque salvemos cualquier cosa en diferentes cues, las temporizaciones no cambiarán.

[FREEZE] + [tecla playback flash]

Congela el contenido de los playbacks. Cuando modificamos cues, los playbacks que estén congelados no serán nunca reemplazados.

[FREEZE] + [Número de aparato(s) [1...70]]

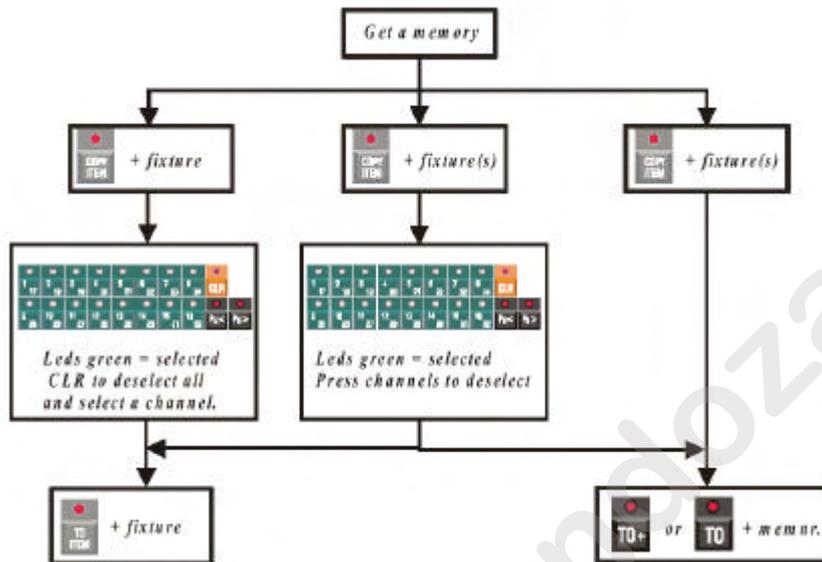
Para congelar un aparato en su posición actual. Supongamos que uno de los aparatos se comporta de forma extraña. Situamos entonces el aparato en una posición donde no nos estropee el show y lo congelamos. Todas las acciones programadas sobre este aparato se ignorarán. **Atención, el modo manual tiene todavía prioridad.**

13.6 {EXP} Funciones COPY ITEM y TO ITEM

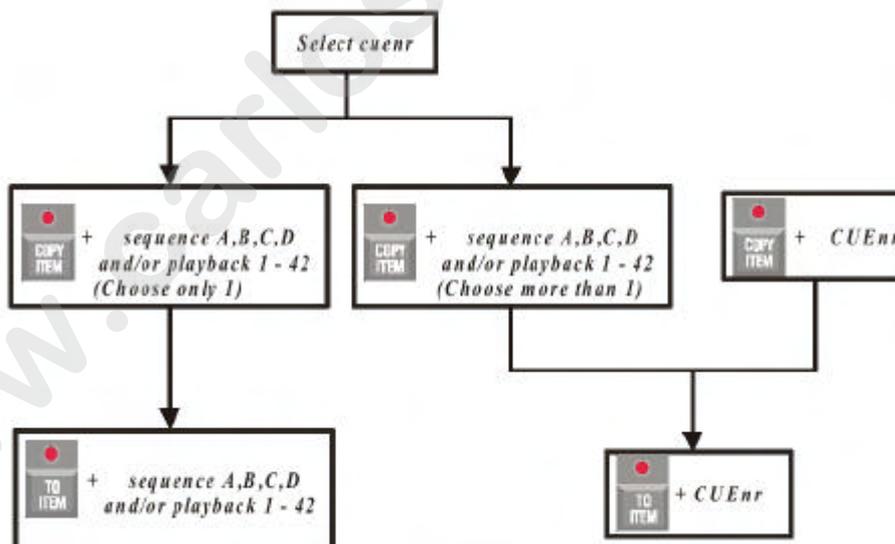
Las funciones COPY ITEM y TO ITEM se usan para copiar cues, secuencias, playbacks y canales de control de aparatos.

13.6.1 {EXP} Copiar aparatos y canales de control de aparatos.

Para copiar los canales de un aparato a otro o a una memoria:

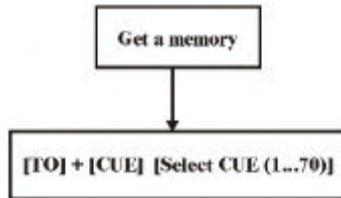


13.6.2 {EXP} Copiar cues, secuencias y playbacks



13.6.3 {EXP} Copiar una memoria a una cue-memory

Existe un método muy sencillo para copiar una memoria en una cue-memory. Simplemente cargaremos la memoria y la guardaremos como una cue-memory.



13.7 Borrar memorias, cue-memories, cues, secuencias y playbacks

Borrar memorias y cue-memories

[ALL] [CLR (canales de control)(doble-clic)] [TO] [número de memoria a borrar] [RET] [RET (confirmación de sobre escritura)]

Para borrar una memoria, una memoria vacía debe sobrescribirla. Si la memoria tiene un nombre, éste desaparecerá.

[ALL] [CLR (canales de control)(doble-clic)] [TO] + [CUE] [seleccionar cue (memoria) a borrar] [RET] [RET (confirmación de sobre escritura)]

Para borrar una cue-memory, una cue-memory vacía debería sobrescribirla. Sólo se borrará la cue-memory, no los playbacks y secuencias que formen el cue.

Borrar cues enteros

[CLR (CUE)] + [Seleccionar cue a borrar]

Esta función borrará el cue completo, es decir, la cue-memory, todas las secuencias y todos los playbacks del cue.

Borrar secuencias y playbacks

[CLR] + [A, B, C o D]

Borra el contenido de la secuencia. Las memorias, añadidas a la secuencia, no se borrarán.

[CLR] + [tecla playback flash]

Borra el contenido del playback. La memoria, añadida al playback, no se borrará.

13.8 LECTURA DE LA SALIDA

Supongamos que estamos programando un show y, de pronto, conseguimos una composición bonita (escena de iluminación). Esta composición puede ser una mezcla de secuencias, cue-memories, playbacks.... Queremos grabar esta composición para poder usarla posteriormente. Podemos cargar los valores de los canales de esta escena:

[READ OUTP.] + [Seleccionar aparatos (1...70) o [ALL]]

Lee el valor de los canales de los aparatos seleccionados desde las salidas DMX. Esta escena de iluminación puede guardarse ahora en una cue-memory o una memoria.

ATENCIÓN: La función READ OUTPUT lee todos los valores, y busca también los canales del generador de efectos. Además, los valores se comparan con los presets grabados, y si hay alguna coincidencia, el valor se sustituye por un n° de preset. Como que todos los valores, también los del generador de efectos, están rellenos, reduciríamos mucho la velocidad del controlador si lo grabamos en una cue-memory.

[Seleccionar aparatos] [READ OUTP.] + [[1/17...16/32] o [función preset]]

Esta combinación leerá solo los canales seleccionados o la función preset seleccionada **de los aparatos seleccionados**. Presets no significa que leamos los presets, lee la función preset.

[Seleccionar aparatos] [SHIFT] + [READ OUTP.]

{EXP} Cuando tenemos dos controladores enlazados mediante DMX, las memorias de un controlador pueden copiarse en el otro, siempre que las memorias vengan de un controlador de otra marca. Esta combinación de teclas actualmente lee la entrada DMX del controlador.

Condiciones para realizar la copia:

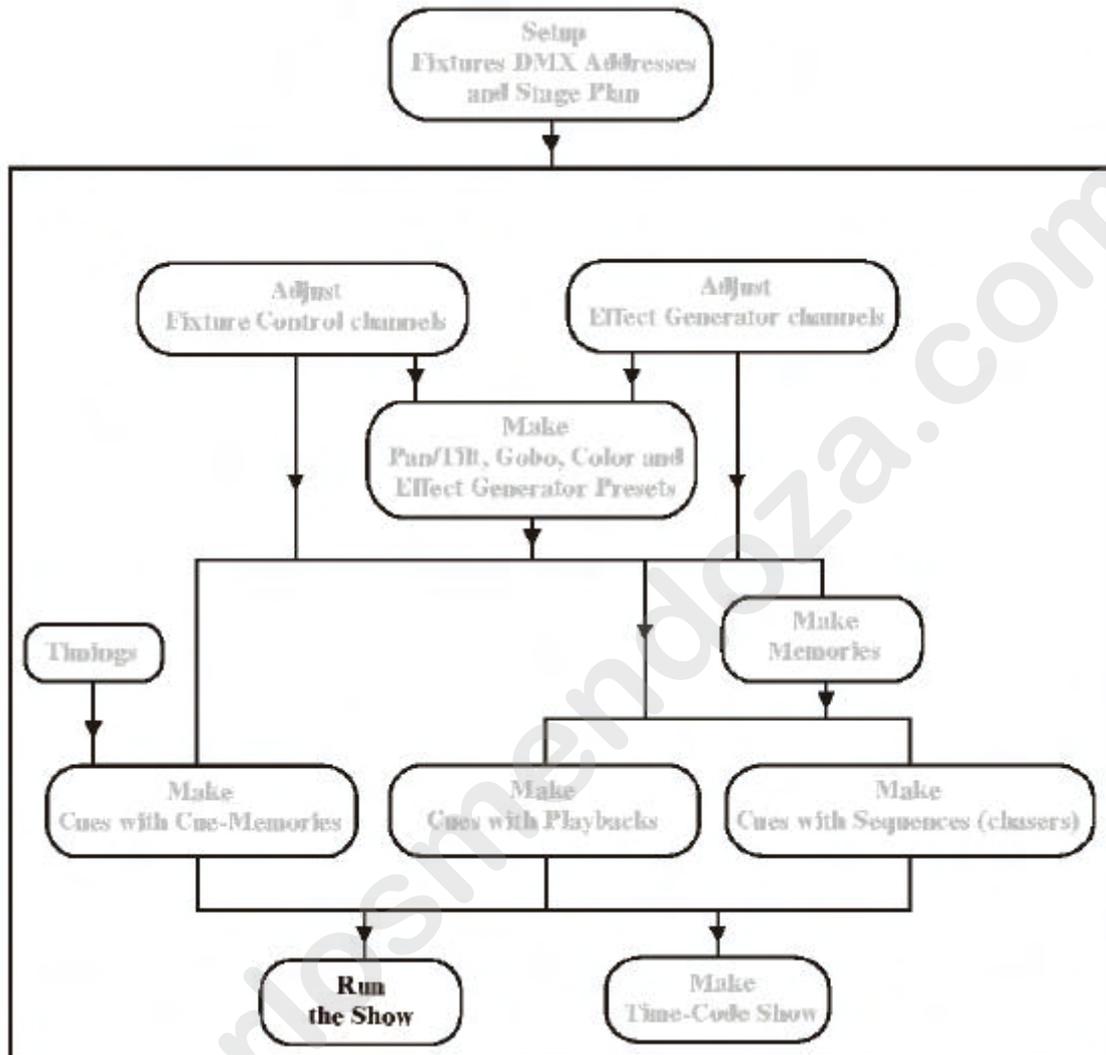
- Ambos controladores deben tener la misma configuración de escena, es decir, deben tener los mismos aparatos y con la misma configuración de direcciones DMX y de modo.
- La configuración de la entrada DMX-IN de los aparatos de la mesa Case de Martin debe estar activada. (véase capítulo SETUP).
- **La mesa Case de Martin DEBE enviar para todos los canales DMX un valor de 0, ya que entre el DMX-in y el DMX-out, existe un HTP.** Por eso, si queremos leer los valores entrantes de otro controlador, debemos crear primero una memoria donde todos los valores sean 0, y activarla. Los valores leídos, pueden grabarse ahora en una memoria o en una cue-memory.

13.9 El concepto MEM-FREE

El recuadro 'MEM FREE', a la izquierda del monitor, indica la cantidad de memoria libre del programa. Si este campo está cerca del 10%, deberemos actualizar la memoria interna del controlador, si todavía tenemos que programar más.

Borrar memorias, cue-memories, cues... no afectará al número, a menos que abandonemos el programa y arranquemos de nuevo.

14 CAPÍTULO 14: Ejecutar el show de Demo



14.1 Opciones de arranque para ejecutar

Cuando encendemos el controlador, lo tenemos ya preparado para ejecutar un show. Cuando ejecutamos el show, fijaremos la opción de arranque (start-up) del controlador ([*SETUP*] [2]), 'AUTOLOAD CUE-MEMORY' a OFF.

Para ser capaces de visualizar este show de demo, descargaremos el fichero de MSD junto con este manual y configuraremos la Case junto al primer enlace DMX del MSD.

14.2 Explicación del show de demo

Programar un show en la mesa Case se puede realizar de muchas formas diferentes. Pero como ya hemos explicado varias veces, podemos dividir la programación en dos grandes bloques:

Primera forma de programación:

Programación para Conciertos, Teatro, TV, Time-code shows donde se programan los cues en orden secuencial, para poder usar sólo la tecla [NEXT] para ejecutar el show. Podemos encontrar algunos ejemplos de esta forma de trabajar en la Cue-page 1.

Segunda forma de programación:

Programación de cues que nos den la capacidad de improvisar, y ejecutarlos "al vuelo", para eventos como Festivales, Discotecas, Clubes.... Para esta Segunda forma de programación, es muy útil la utilización de la función multiselección (*doble-clic [CUE]*). Podemos seleccionar varios cues antes de empezar para poder lanzarlos de forma simultánea mediante la tecla [*ENTER*].

Podemos encontrar algunos ejemplos de esta forma de trabajar en Cue-pages 2 a 5. La manera más flexible de trabajar es dividir las dos formas de programación en cue-pages diferentes, ya que para la primera forma, es siempre mejor activar la función "Autotrace", y si trabajamos en teatro, necesitaremos activar la función "Autoprepere". Si dividimos el trabajo en cue-pages, podemos activar o desactivar estas funciones para cada cue-page de forma independiente.

14.2.1 Revisión de la Cue-page 1

Las primeras 3 filas son, efectivamente, el mismo cue, pero con diferencias.

Los Cues 11-17 son copias de los Cues 1-7, y los Cues 21-27 son copias de los Cues 11-17, con la diferencia que los Cues 11-17 tienen temporizaciones abiertas (split-timings) para algunos canales de control y los Cues 21-27 están enlazados en un bucle continuo.

Los Cues 41-45 son cues que explican las funciones que podemos realizar con los playbacks y las secuencias en combinación con las cue-memories.

Cue 1: Blackout

El primer cue es un cue con una cue-memory "full" (completa) y con los dímers cerrados.

Es nuestra "blackout-memory" (memoria en negro), para arrancar el show y darle a cada canal de control, incluidos los canales de efectos, un valor que nos asegure que los aparatos están ya preparados para empezar a trabajar, sin problemas en colores, gobos etc...cuando abramos los dímers en cues posteriores.

La forma más rápida de crear esta memoria es seleccionar todos los aparatos, y hacer doble clic en [default] para cargar los valores por defecto. Podemos cambiar entonces los valores a valor deseado, cerrar los dímers y grabarlo en una Cue-memory.

Es mejor crear una cue-memory completa para cada cambio importante del show (nueva canción, Nuevo concepto...). De esta forma, los cambios se realizan de una forma más rápida y sencilla para cada canción.

Por ejemplo:

Todos los cues de las cue-memories completas necesitan sólo contener los canales de control que se modifiquen desde el cue anterior.

Con la función "AutoTrace-function" activada durante la ejecución del show, trabajarán como si se tratase de memorias completas (procesadas en tiempo real por el controlador).

Cue 2: los dímers de los Mac300's están abiertos al 100%

Cue 3: los dímers de los Mac250 + movimientos Pan/Tilt

Cue 4: cambio de Mac300 + Mac250

Cue 5: los Mac250 se mueve en escena en color rosa

Cue 6: los Mac600 enfocan abajo + movimiento de los Mac250

Cue 7: Dímer chase de los Mac250

Cue 11: idéntico que en el Cue 1, pero todos los canales tienen un tiempo delay-in global excepto para los canales de dímer.

Cue 12: idéntico que el Cue 2, pero el Mac300 central tiene un delay-in de 4.5 seg antes de arrancar con el "fading in".

Cue 13: idéntico que el Cue 3, pero los canales de dímer y Pan/Tilt del Mac250 tienen tiempos diferentes de delay-in.

Cue 14: idéntico que el Cue 4, pero el tiempo fade-in del CMY de los Mac300 = 0 seg.

Cue 15: idéntico que el Cue 5, pero los canales de color y gobo de los Mac250 tienen un delay-in de 5 segundos. Esto significa que los cambios de color y gobo se producirán cuando el fading de Pan/Tilt llegue al punto final del fade-in.

Cue 16: idéntico al Cue 6, pero el tiempo delay-in del CMY de los Mac600 CMY se cambia a 2.9 seg. El delay-in de Pan/Tilt se cambia a 8 segundos.

Cue 17: idéntico que el Cue 7, pero con el tiempo fade-in de los dímers de los Mac250 = 0 seg. El tiempo delay-in de los dímer de los Mac600 delay-in a 4 segundos.

Cue 21-27: son copias de las cue-memories 11-17, y están enlazadas juntas en un bucle. Ya veréis que usando la capacidad de "split-timing" (tiempos abiertos) en las cue-memories, se pueden realizar muchas cosas con una cue-memory, sin necesidad de crear multitud de cues que darían el mismo resultado.

Los Cues 11-17 parecen más limpios que los Cues 1-17, debido a que ciertos canales están finamente ajustados mediante temporizaciones. Simplemente añadiendo / cambiando temporizaciones a los canales, podemos modificar cosas, sin la necesidad de crear una cue-memory extra.

Nota 1: Para ver instantáneamente que hay en la cue-memory cuando seleccionamos un Cue, deberemos activar la “auto load cue-memory” en las opciones de arranque, y colocar la pantalla de salida en la opción “memory values”.

Nota 2: Si queremos ver las cue-memories sin los tiempos de fade, deberemos desactivar el Cue-fading con [CUE]+[ON]. Si está activado el “auto load Cue-memories”, veremos entonces cue-memories en la salida, sin los tiempos de fade, en cada selección de cue.

Nota 3: Podemos seleccionar nuevos cues antes de que termine de entrar el ultimo cue que hayamos cargado. Si los canales del nuevo cue son diferentes de los cues previamente seleccionados, arrancarán entonces las temporizaciones sin interferir los otros cues. De esta forma podemos, por ejemplo, arrancar un cue que cambie de color el ambiente durante 10 minutos. Si cualquiera de los otros cues que seleccionemos no tiene los canales involucrados en este ambiente de color el fading continuará aunque seleccionemos otros cues. Podremos arrancar tantos cues diferentes como canales de control estemos usando.

Con las teclas [NEXT] y [LAST], podemos también ejecutar el show, el lugar de seleccionar los cues de forma ([CUE] debe estar activado).

Si la función “**Auto trace**” está activada, veremos que todos los cues se comportarán como si se tratase de memorias completas, ya que todos los canales de control son “traced back”. Esto es necesario durante un show cuando necesitamos regresar a un cue activado anteriormente, o durante saltos entre cues, sin necesidad de seleccionar todos los cues empezando desde la última memoria completa.

Por otro lado, cuando la función “auto trace” está desactivada, la mesa cambiará sólo los valores que hay en el cue seleccionado en el momento de cogerlo.

Podemos cambiar, en las opciones de arranque, la función “Automatic trace” para ver los diferentes resultados.

Cuando tenemos activada la opción “**Automatic prepare**”, la mesa mostrará de forma automática y en tiempo real si los dímers de ciertos aparatos están cerrados y mostrará en los cues siguientes, empezando desde el cue activo, que valor tienen los dímers cuando se abren de nuevo.

Usaremos esta función, por ejemplo, en teatro. Cada vez que se apaga un aparato, se prepara él mismo para abrirse de nuevo, sin la necesidad de crear una memoria específica.

En nuestro ejemplo, si el “automatic prepare” está activado ocurrirá: cuando cambiamos de Cue 2 a cue 3, los Mac250 están ya preparados y sólo se abre el dimer, sin movimientos arriba y abajo.

Nota: Si todavía queremos ver el movimiento, programaremos en el cue anterior el swing de los canales de dimer-efectos, al valor 1 en lugar de valor 0. El valor 1 no se notará en la salida, pero detendrá la preparación de estos aparatos, ya que la mesa reconocerá que el valor de dimer no es cero.

Cue 41-45: son todas cue-memories completas.

Cue 41: se ha creado especialmente para mostrar las funciones de que disponemos cuando trabajamos con secuencias y playbacks.

Los playbacks y las secuencias

Cuando cargamos el show de demo, se carga automáticamente el Cue 1 cuando arrancamos de Nuevo el programa. Como en el Cue 1, también están programados los 10 primeros playbacks (excepto el playback 6), se cargan con la memoria. Ya que el modo transparente para los playbacks está en ON, permanecerán inalterados, si seleccionamos otros cues, hasta que sean reemplazados en otro cue.

Los playbacks del Cue1 contienen los canales siguientes:

- PI 1: Strobe / Blanco para todos los aparatos con un nivel de threshold para cada tipo de aparato
- PI 2: Dímers de Mac600
- PI 3: Dímers de Mac300
- PI 4: Dímers de Mac 250
- PI 5: Dímers de Pro918
- PI 6: no programado en el Cue1
- PI 7: Ola de dimer por grupo
- PI 8: Ola de dimer por 4 aparatos
- PI 9: Velocidad del chase de dimer
- PI 10: Valor de Swing del chase de dimer

La **transparencia para las secuencias es OFF**, esto significa que, con cada selección de cue, se reemplazarán las secuencias, estén programadas o no.

En el Cue 41 las cuatro secuencias A, B, C, D están programadas. Contienen canales separados para que no interfieran entre ellas:

- Sec. A: dímers de Mac250.
- Sec. B: Chase de Naranja/Verde para Mac300.
- Sec. C: Chase de Amarillo/Rojo para Mac600.
- Sec. D: Secuencia Pan & Tilt para los PRO918.

Vamos a arrancar ahora usando estas secuencias y playbacks (asegurarse que el Cue 41 está activado).

- o Playback 1, lo abrimos lentamente.

Veremos que al principio los Pro918's empezarán a hacer strobe, después los Mac600, después los Mac300 y finalmente los Mac250. Cuando el fader esté completamente abierto, el color para todos los aparatos será el blanco.

Con el uso del threshold, no todos los aparatos empezarán a hacer strobe al mismo tiempo. Esto nos permite no tener que programar múltiples playbacks para conseguir el mismo resultado, y tenemos el mismo efecto en un solo playback.

- o Playback 2-5 contiene los canales de dimer, agrupados por tipos de aparato. Después de trabajar con los primeros playbacks 1-5, los cerraremos de nuevo.

- o Abriremos ahora el playback 10.

El generador de efectos empezará a ejecutar un efecto ola con todos los dímers de izquierda a derecha.

- o Con el playback 9 podremos ajustar la velocidad del efecto.
- o Los playback 8 y 7 cambia el efecto ola por grupo de aparatos o por 4 aparatos.

Cuando usamos los playbacks 1-5 en combinación con los playback 7-10, veremos que para los dímers, funciona el principio HTP.

- Cerrar todos los faders, excepto el playback 5 para ver los Pro918.
- Arrancar la Secuencia D. El Pan & Tilt de los Pro918 empezarán a moverse.
- Abrir el playback 2 para ver los Mac600
- Arrancar la Secuencia C. El chase de color Amarillo/Rojo arranca en los Mac600.
- Abrir playback 3, para ver los Mac300
- Arrancar la Secuencia B. El chase de color Naranja/Verde arranca en los Mac300.
- Arrancar la Secuencia A. El chase de dimer arrancará en los Mac250.

Cuando abrimos el playback 4, veremos que los dímers de los Mac 250 se abren en combinación con el chase de dimer.

- Empezaremos la combinación de playbacks y secuencias para observar los efectos.

Cue 42: es una Cue-memory completa como el Cue 41, pero las secuencias desaparecerán, sólo cargaremos los playbacks.

Cue 43: es una memoria completa con los canales del generador de efectos.

Cue 44, 45: son dos cue-memories completas, la cual nos muestra efectos Pan y Tilt creados con el generador de efectos.

14.2.2 Revisión de las Cue-pages 2 a 5

Las Cue-pages 2-5 han sido programadas para improvisar “EN DIRECTO”:

Esta es la forma que utilizan para programar la mesa Case una gran cantidad de usuarios, para ser capaces de seleccionar “al vuelo” funciones de aparatos. Tenemos programados diferentes cues para tipos diferentes de aparatos. Programaremos las mismas funciones por cada cue-page; de esta forma, podremos recordarlas más fácilmente durante la ejecución del show.

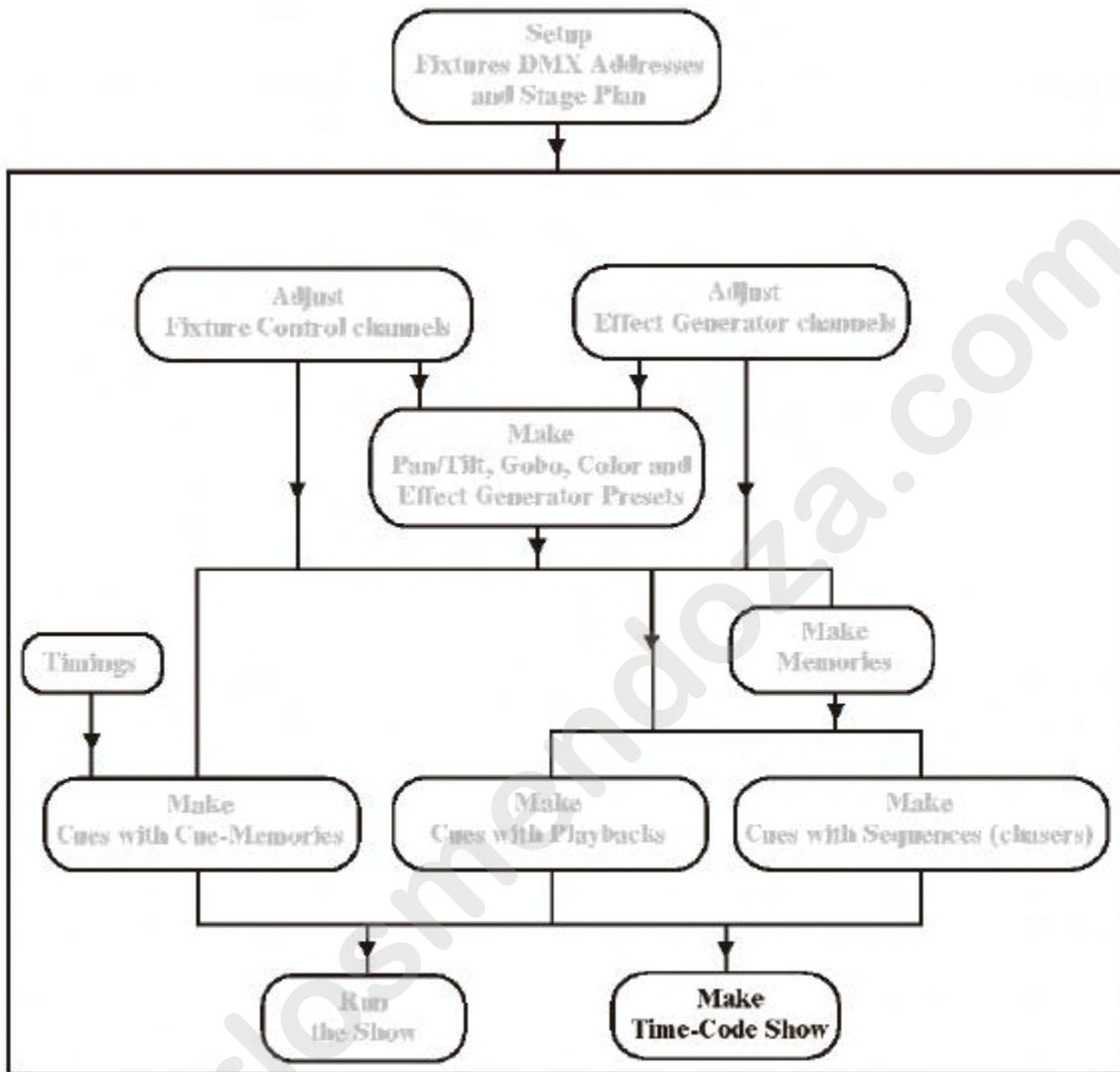
En el ejemplo, la Cue-page 2 contiene cues para los Mac600, la Cue-page 3 para los Pro918, la Cue-page 4 para los Mac300 y la Cue-page 5 cues para los Mac250.

Seleccionaremos los cues mientras el Cue-fading esté en on y veremos que podemos disponer de un montón de efectos para utilizarlos “al vuelo”.

Nota: Si queremos arrancar varios cues de varias cue-pages al mismo tiempo:

- *Doble-clic sobre el botón [CUE]. El botón de Cue empieza a parpadear.*
- *Seleccionar varios cues*
- *Con el botón [RET] lanzaremos todos estos cues a la vez.*

15 CAPÍTULO 15: Time-code y MIDI



Este capítulo es sólo para usuarios experimentados.

Cuando los cues están compuestos de cue-memorias, secuencias y playbacks, podemos grabar un show en time-code (código de tiempo) o podemos ejecutar un cue-list de forma manual.

Es posible también disparar cues, playbacks y secuencias usando códigos MIDI.

15.1 Time-code

15.1.1 Modos de Time-code

[MODE (CUELIST)]

Cambia el modo de time-code. Una cue-list puede ser reproducida y grabada de 6 modos diferentes:

- **PC-TIMER:** Usa el reloj interno del controlador.
- **MIDI:** Código de tiempo Midi (Midi Time Code).
- **SMPTE:** PAra poder conectar una señal SMPTE externa al controlador a través de su entrada SMPTE (opcional), y sincronizar entonces un cue-list mediante esta señal.
- **INTERNAL:** En este modo, el controlador genera señal SMPTE, y puede utilizarla como SMPTE master para controlar otros periféricos. La cue-list se reproduce y graba basado en código SMPTE.
- **CD-ROM:** Cuando el controlador está equipado con reproductor CD-ROM, el cue-list puede grabarse sobre el código de tiempo del CD (75 frames/seg). Por otro lado, el código CD-time se convierte a SMPTE (24 frames/seg), y el controlador puede usarlo para sincronizarse con otros periféricos. Para escuchar el audio del CD, conectaremos un amplificador a las salidas de audio analógico o digital del controlador.
- **MANUAL:** Cuando los cues n ose han programado de forma sucesiva, pueden grabarse en una cue-list. Esta cue-list puede reproducirse usando las teclas *[LAST] [NEXT]*.

En todos los modos (excepto CD-ROM y MANUAL), el podemos fijar el frame-rate:

- **24 frames/seg:** industria cinematográfica
- **25 frames/seg:** televisiones europeas
- **30 frames/seg:** Antiguo Estándar Americano
- **30-drop frames/seg:** Nuevo Estándar Americano para TV color.

El estándar de CD-ROM es de **75 frames/seg**.

Si el controlador se ha configurado en modo SMPTE, las señales SMPTE entrantes se detectan de forma automática.

Cuando el usuario va cambiando entre diferentes modos, las temporizaciones grabadas en el show, se recalcularán al formato seleccionado.

15.1.2 Grabar una cue-list

PC-Timer, SMPTE, Internal

[REC] [entrar time on] [REC]

Qué podemos grabar en una cue-list:

- Todas las selecciones de CUE
- Todas las teclas de playback flash
- Todas las funciones de secuencia, como Start/Stop, modo secuencia, sync, y disparo auto/man.
-

Lo primero que se hace de forma automática, cuando grabamos una cue-list, es grabar:

- El cue activo
- El estado de todas las funciones de la secuencia

Empezar a grabar:

Seleccionar la tecla **[REC]** y introducir el tiempo de arranque (start-time) en el teclado.

Seleccionar la tecla **[REC]** de nuevo para empezar a grabar desde el tiempo seleccionado.



CD-ROM

Cuando seleccionamos modo CD-ROM aparecerá la pantalla siguiente:



Las indicaciones:

- Tiempo Total de CD: CD: xx:xx:xx:xx
- Número total de pistas: #TR. :x
- Número de pista actual: TR. : x

[+] o [-] (momentáneamente)

Selecciona la pista anterior o siguiente.

[+] o [-] (durante más tiempo)

Para avanzar o retroceder el CD.

[REC] [REC]

Para empezar a grabar desde la pista seleccionada.

En modo CD, debemos seleccionar primero la pista y después pulsar **[REC] [REC]**.

MANUAL

Para añadir o insertar acciones en modo manual debemos abrir primero la pantalla cue-list:

[CUE LIST]

Abre el cue-list.



[[INS] o [ADD]] [seleccionar algunas acciones] [ESC]

Para añadir o insertar acciones, tales como selecciones de cue, secuencias o playbacks debemos seleccionar primero la tecla **[ADD]** o **[INS]**. Una vez hemos pulsado una de ellas, podemos añadir o insertar tantas acciones como necesitemos. Una vez hecho, pulsaremos **[ESC]**.

Importante (in todos los modos): Podemos guardar el mismo cue-list las veces que necesitemos. Cada vez que empecemos a grabar de nuevo, las acciones se insertarán entre las ya existentes.

De esta manera, un show puede grabarse en pasos. Primero, por ejemplo, los ritmos, después temas más precisos, y después, el toque final.

MUY IMPORTANTE (en todos los modos): Tan pronto como hemos detenido la grabación (tecla **[STOP]), el cue-list grabado no ha sido guardado. Si ocurre un fallo de tensión durante la grabación, las nuevas acciones no se guardarán. Cuando salvamos una cue-list con la tecla **[SAVE]**, y se abre la pantalla de time-code, sólo conservaremos la cue-list. Para salvar el show completo, incluyendo el setup, presets, cue-memories... y la cue-list, debemos abandonar el modo time-code.**

15.1.3 Reproducir una cue-list

PC-Timer, SMPTE, Internal

[PLAY] [entrar tiempo desde teclado] [PLAY]

Como cuando grabamos, debemos introducir el start time.

[CUE LIST]

Cuando se abre la pantalla de cue-list durante la reproducción, podemos seguir las acciones.

CD-ROM

Como cuando grabamos, debemos seleccionar primero la pista con las teclas **[+] o [-]** . Si seleccionamos **[PLAY][PLAY]** sin entrar un tiempo, se iniciará la reproducción de la cue-list desde la pista seleccionada. Además, en ese caso, la pantalla **[CUE LIST]** se abrirá.

Durante la reproducción o la grabación en modo CD-ROM, existe siempre la posibilidad de avanzar o retroceder en el CD.

MANUAL

[PLAY] [PLAY]

Iniciará la cue-list desde el inicio.

[LAST] o [NEXT]

Para cargar la acción anterior o posterior.

La acción anterior o posterior se indicará en la pantalla de time-code.



IMPORTANTE: Es posible ejecutar un "time-code show" cada día a la misma hora. El show debe ejecutarse en modo PC-timer. Como tiempo de inicio (start time), podemos introducir la hora actual, donde el show arrancará diariamente. (configuraremos las opciones de arranque para que el time-code se ejecute de forma inmediata al arrancar el controlador).

En la configuración (MENU – CONFIG – CONFIGURATION LIGHTCONSOLE), el concepto 'Timecode set dos-time' debería fijarse a DOSTIME.

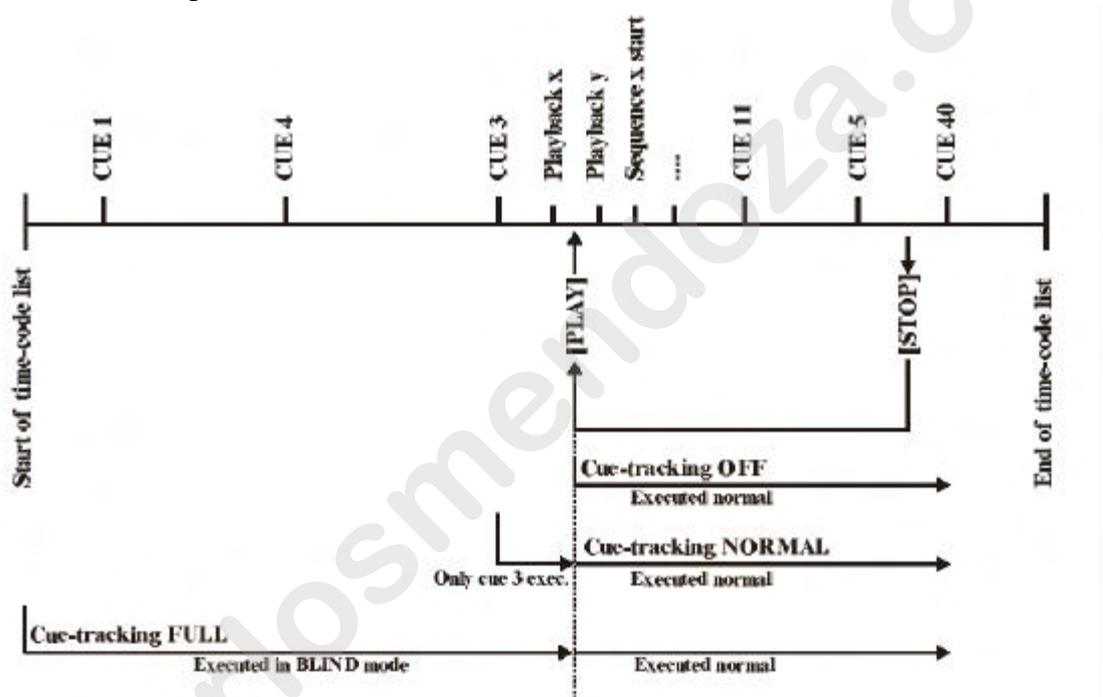
15.1.4 Time-code cue-tracking

Cuando grabamos o reproducimos un show, tenemos 3 posibilidades:

- Time-code cue-tracking **desactivado**: esta opción se usa cuando detenemos y reanudamos la grabación o reproducción en el mismo punto. El show continuará de forma normal

- Time-code cue-tracking **normal**: Supongamos que, entre 2 cues, tenemos grabadas un número de acciones de playback. El show se detiene y retrocedemos hasta el tiempo entre estos 2 cues. Cuando el **cue-tracking estaba desactivado, los contenidos de los playbacks dependían del último cue seleccionado** (que contiene la información de los playbacks) antes de detenerse. Por otro lado, cuando el **cue-tracking está fijado en normal**, el controlador **cargará primero el cue que estaba grabado antes de reanudar la acción.**

- Time-code cue-tracking **full**: En este caso, **todo** se reproduce **muy rápido**, en **"blind mode"** al punto donde se reanudó.



Time-code show is stopped between cue 5 and cue 40 and started again between cue 3 and cue 11

El time-code cue-tracking se fija en el **SETUP de las opciones de arranque (start-options)** del controlador. (véase capítulo SETUP).

15.1.5 Modificar una cue-list

La cue-list grabada puede ser siempre modificada:

- Podemos borrar acciones
- Reajustar tiempos
- Copiar o cambiar acciones.
- Insertar acciones de forma manual
-

Abrir una cue-list

[CUE LIST]

Se abrirá la pantalla cue-list:

TIMECODE-TABLE	
TIME (hh:mm:ss:ff)	EVENTS
00001 00:00:00:00	PAGE 01 - CUE 01 (BLACKOUT)
00002 00:00:00:00	SEQ A - STOP
00003 00:00:00:00	SEQ B - STOP
00004 00:00:00:00	SEQ C - STOP
00005 00:00:00:00	SEQ D - STOP
00006 00:00:06:62	PAGE 01 - CUE 01.0 (BLACKOUT)
00007 00:00:06:13	PAGE 01 - CUE 11.0 (SEQ EXAMPLE 1)
00008 00:00:10:12	PLAYBACK 02 - 00:00:00:10
00009 00:00:13:66	PLAYBACK 03 - 00:00:00:12
00010 00:00:18:27	PLAYBACK 04 - 00:00:00:13
00011 00:00:22:73	PLAYBACK 05 - 00:00:00:09
00012 00:00:26:16	PLAYBACK 05 - 00:00:00:11
00013 00:00:33:15	END

Moverse por la cue-list

Existe una diferencia cuando **el cursor está a la derecha o a la izquierda de la pantalla de la cue-list:**

- **Izquierda:** las acciones no se ejecutan cuando nos movemos sobre la lista.
- **Derecha:** las acciones se ejecutan cuando nos movemos sobre la lista.

[4?] o [6?]

Para colocar el cursor a la derecha o a la izquierda de la pantalla.

[2?] o [8?]

Para movernos manualmente sobre la cue-list.

Borrar, insertar y añadir acciones

[CLR]

Borra de la lista los conceptos resaltados.

[INS] [seleccionar acción]

Inserta una acción antes del concepto resaltado. Esta acción recibirá la misma temporización que la acción resaltada. De todas maneras, se puede modificar posteriormente.

[ADD] [seleccionar acción]

Añade una acción al final de la lista. Esta acción recibirá la misma temporización que la penúltima acción (antes del final). Este tiempo podremos cambiarlo posteriormente.

Seleccionar un grupo

[.] + [2?] o [.] + [8?]

Seleccionar un grupo de acciones:

00006	00/00/05/62	PAGE 01 - CUE 01.0 [BLACKOUT]
00007	00/00/05/13	PAGE 01 - CUE #1.0 [SEQ EXAMPLE 1]
00008	00/00/10/42	PLAYBACK 02 - 00/00/00/10
00009	00/00/13/66	PLAYBACK 03 - 00/00/00/12
00010	00/00/15/27	PLAYBACK 04 - 00/00/00/13
00011	00/00/22/73	PLAYBACK 05 - 00/00/00/09
00012	00/00/23/13	PLAYBACK 05 - 00/00/00/11
00013	00/00/23/15	END

El grupo seleccionado se marcará en rojo. Para deseccionarlo (no borrarlo) pulsaremos la tecla **[DEL]**.

Ajustar los tiempos de un grupo o un ítem

Ir, mediante las teclas **[2?] o [8?]** al concepto simple o al primer concepto del grupo seleccionado y pulsar **[RET]**. Cambiar el tiempo mediante las teclas **[4?]**, **[6?]** y las teclas **[2?]**, **[8?]**.

00007	00/00/08/13	PAGE 01 - CUE #1.0 [SEQ EXAMPLE 1]
00008	00 00 18 55	PLAYBACK 02 - 00/00/00/10
00009	00/00/13/66	PLAYBACK 03 - 00/00/00/12

Copiar un bloque o un concepto

[Seleccionar un bloque o un concepto] [COPY ITEM] [Entrar tiempo en teclado] [RET]

El grupo seleccionado o el concepto se copiará en el tiempo introducido.

Crear un bucle

Puede ser útil poder crear shows en bucle para ciertos eventos.

[ADD] [TO] [ESC]

Añadiremos un concepto **'goto time 00.00.00.00'** al final de la lista.

Cambiar la duración de una acción

Cuando usamos teclas de playback flash en un show, o cuando se ha añadido la acción **'goto time 00.00.00.00'**, podemos modificar la duración del flash o del tiempo del **'goto time'**:

[colocar el cursor a la derecha] [RET] [Cambiar tiempo en el teclado]

15.2 MIDI

El MIDI (Musical Instrument Digital Interface) se usa para enlazar un instrumento musical o un controlador de shows midi con la mesa Case de Martin. El enlace se realiza conectando un cable DIN de 5 pins a la entrada MIDI (A o B) de la Case.

A través del MIDI, podemos cargar cues y disparar y sincronizar secuencias y teclas de playback flash.

[Seleccionar un cue] [EDIT] + [MIDI]

Se abrirá la pantalla de MIDI del CUE seleccionado:

EVENTS	MIDI-CODE
CUE-SELECTION	NOTE_ON 3000 - 302B - 0000
SEQUENCE A	NOTE_ON 3000 - 3041 - 0000
SEQUENCE B	NOTE_ON 3000 - 3E29 - 0000
SEQUENCE C	NOTE_ON 3000 - 4034 - 0000
SEQUENCE D	NOTE_ON 3000 - 413B - 0000
PLAYBACK 1	

Mediante MIDI, podemos:

- Disparar CUES
- Disparar secuencias en modo manual
- Disparar playbacks (1 – 42).

Seleccionar una función con las teclas [2?] o [8?]. Enviar un código MIDI mediante un instrumento musical o un controlador de shows MIDI a una mesa Case de Martin (p.ej: pulsar una tecla en un sintetizador para mandar un comando de nota on). Podemos repetir lo mismo para las otras funciones (secuencias, playbacks...). Salvar pulsando de nuevo la tecla [MIDI]. Podemos repetir lo mismo para otros cues.

De forma resumida:

[Seleccionar un CUE] [EDIT] + [MIDI] [Seleccionar función mediante [2?] o [8?]] [Enviar código MIDI] ([Seleccionar otra función] [Enviar código MIDI]) [MIDI]

Atención: En el ejemplo del CUE 41 del show 'MANUAL72', las secuencias se grabaron en modo auto-trigger (auto disparo). Para usarlas con MIDI, las secuencias deben colocarse en modo de disparo manual ([AUTO] [STORE]) (véase capítulo secuencias y playbacks).

En este ejemplo podemos también disparar los playbacks. PERO, como que el controlador está en modo transparente para los playbacks, los que estén activos cuando seleccionemos el CUE 41, vendrán del CUE 1.

Si queremos disparar también los playbacks, deberemos añadir códigos MIDI en el CUE 1.

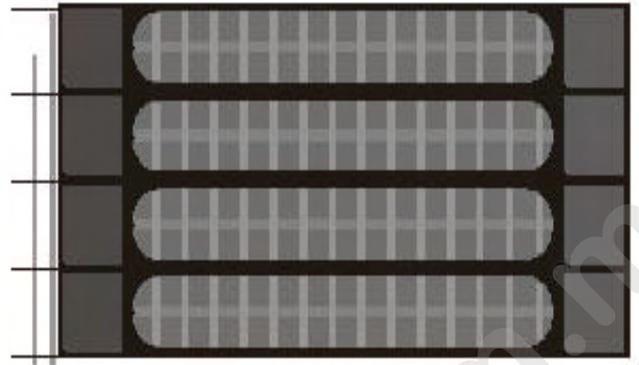
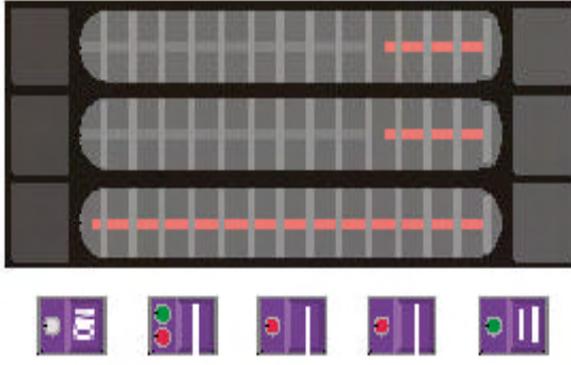
Nota 1: Si no disponemos de una playback wing, pero queremos usar los playbacks 11 a 42, existe la posibilidad de usarlos a través de MIDI. Estos playbacks han sido programados mediante las acciones de teclado siguiente:

[EDIT] + [Número de Playback en teclado] [RET]

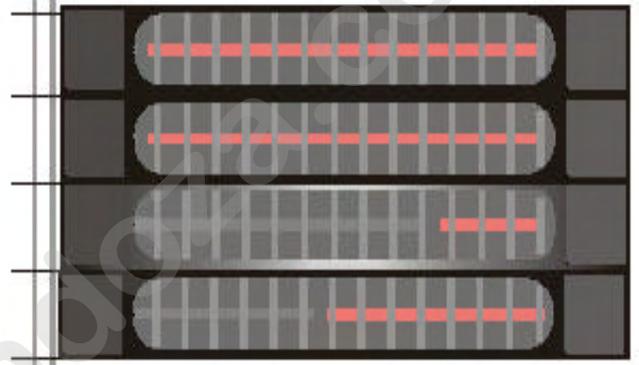
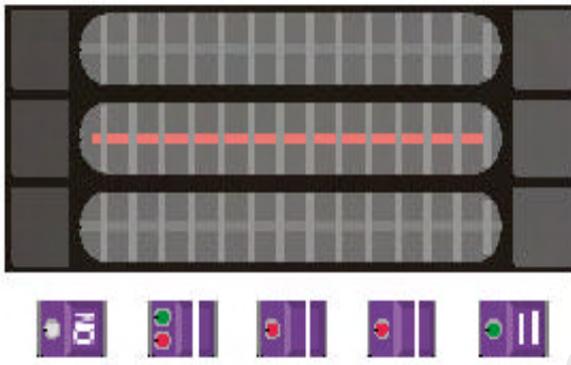
Esto abrirá la pantalla 'playback edit window' para el playback seleccionado. Para la programación del propio playback, véase el capítulo secuencias y playbacks. Sólo es posible disparar los playbacks 11 a 42 mediante códigos MIDI, y no entrarlos mediante un potenciómetro.

Nota 2: Los códigos MIDI grabados se enviarán a las salidas MIDI cuando se ejecute el show.

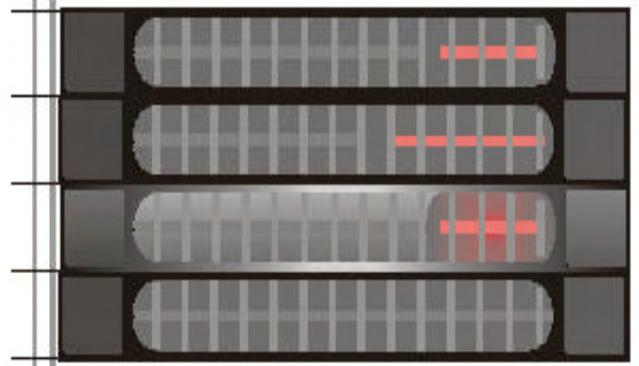
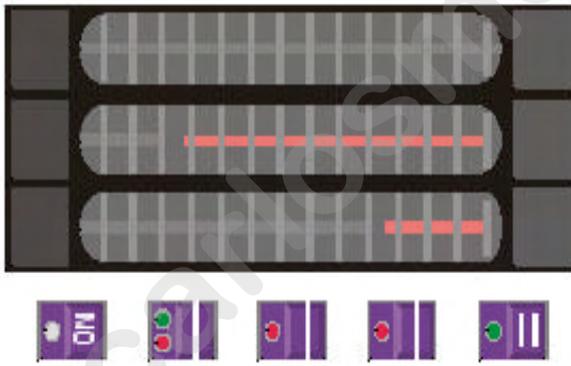
SEQUENCE D



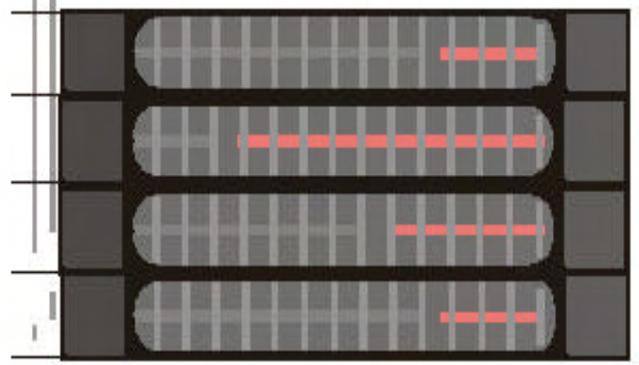
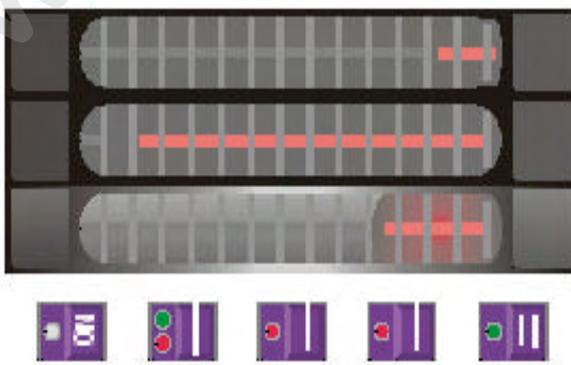
SEQUENCE C



SEQUENCE B



SEQUENCE A



INDICE

Indice

Capítulo 1, - Introducción	3
1.1 Características técnicas	4
1.2 Modelos	8
1.3 Conexionado	10
Capítulo 2, - MENU	13
2.1 Vista previa	13
2.2 Light-console	14
2.3 Actualización	15
2.4 Utilidades de test	15
2.5 Grabar-Cargar de disco	15
2.6 View	15
2.7 Utilidades	15
Capítulo 3, - Utilización del Manual	17
3.1 Vista previa	17
3.2 Usuario Experimentado o principiante	17
3.3 Uso de teclas y significado de este manual	18
3.4 Ayudas de teclado	19
3.5 Cuestiones importantes a tener en cuenta	19
3.6 Vista previa	19
3.7 Demostración de ejemplo	19
Capítulo 4, - La configuración	20
4.1 Arranque	20
4.2 Configuración de aparatos	23
4.2.1 Librerías	23
4.2.2 Ventana de información de Aparato	23
4.2.3 Selección de salida	23
4.2.4 Ventana de direccionamiento	24
4.2.5 Multi-configuración / Multipatch	24
4.2.6 Ventana configuración de escena	26
4.2.7 Ventana organización de aparatos	27
4.2.8 Salvando configuración	27
4.3 Trackerball y teclas de configuración	27
4.4 Otras funciones	28
4.4.1 Ordenar aparatos	28
4.4.2 Patch Función-Función de numerado	29
4.4.3 Path link-herramientas	30
4.4.1.1 info.	30
4.4.1.2 Dimmer	30
4.4.1.3 Master	30
4.4.1.4 Slave	31
4.4.1.5 DMX-IN	34
4.5 Cambio de direcciones	34
4.6 Cambio de librerías RGB	34
4.7 Borrar aparatos	34
4.8 Borrar todo	34
4.9 Redibujar	34
4.10 Salir	35
4.11 Cambiar opciones de arranque	35
4.12 Sumario	38
Capítulo 5, - Introducción a la programación	39
5.1 Filosofía	40
5.2 PRESETS	41

5.3 Cambios de escena	42
5.4 Funciones de dimer	42
5.5 Cues	43
5.5.1 Cue-memory	43
5.5.2 Secuencia	44
5.5.3 Playbacks	45
5.5.4 Memorias	46
5.5.5 Prioridades dentro de un Cue	46
5.5.6 Modo transparente	47
5.6 Modo manual	48
5.7 Acceso directo	48
5.8 Thresholds	49
5.9 Generador de efectos	49
5.9.1 Generador de efectos en P/T	50
5.9.2 Generador de efectos en no P/T	50
5.9.3 Sincronización de efectos	50
5.9.4 Macros de efectos	50
5.10 Time code-Código de tiempos	51
5.11 MIDI	51
5.12 Sumario	51
Capítulo 6, -. Aparatos y canales de control	52
6.1 El trackerball	54
6.2 Selección de pantalla	55
6.3 Gran Master	56
6.4 Selección de aparatos	57
6.5 Grupos de aparatos	58
6.6 Sub-Master	59
6.7 Canales de control	60
6.7.1 Selección y ajustes de canales	60
6.7.2 Control de canales dimmer	61
6.7.3 Clear	62
6.7.4 Default (función por defecto)	63
6.7.5 Ajustando valores por defecto	64
6.8 Modo Manual	65
6.9 Acceso directo	65
6.10 Selección en la playback-wing	66
6.11 Ajuste absoluto o relativo de los canales	67
6.12 Función SOLO	68
6.13 Ejemplo	69
Capítulo 7, - Generador de efectos	71
7.1 Generalidades	72
7.2 Generador de efectos en canales no P/T	72
7.2.1 Canal 1	72
7.2.2. Swing (Movimiento)	73
7.2.3 Speed (Velocidad)	74
7.2.4 Dela (retardo)	74
7.2.5 Shift (giro)	74
7.2.6 Wait (tiempo de espera	74
7.3 Acceso directo a los canales del generador de efect.	76
7.3.1. Modo	76
7.3.2. Delay	77
7.3.3. Shift	77
7.4 Generador de efectos en canales de P/T	77
7.4.1 X-swing e Y-swing	78
7.4.2 Modo	78
7.4.3 Figura 1 y figura 2	78
7.4.4 Rotación	79
7.5 Sincronizador de efectos	79

7.6 Macros de efectos	79
7.7 Detención de los efectos	80
Capitulo 8, - Presets	81
8.1 Presets, generalidades	83
8.2 Grabando un Preset	84
8.3 Cargando un Preset	85
8.4 Borrar y modificar un Preset	85
8.5 Seleccionar-cargar un Preset	87
8.6 Sumario	88

Capítulo 9, - Cue memorias	89
9.1 Cues	91
9.2 Activando Cues	92
9.3 Cues-memories	93
9.3.1 Programando Cue-memories en auto load ON	93
9.3.2 Programando Cue-memories en auto load Off	94
9.3.3 Visualizar valores en Auto load ON	94
9.3.4 Visualizar valores en auto load Off	95
9.3.5 Parámetro Auto loe	95
9.3.6 Que debemos grabar en una cue-memoria	96
9.4 Las pantallas de valores	97
9.4.1 Digital-memory-values (canales)	97
9.4.2 Digital output values (salida)	98
9.5 Dando nombre al Cue	98
9.5.1 Ventan de CUE-names	99
9.6 Ordenar Cues	99
9.6.1 Ordenación de Cues, secuencia definida	100
9.6.2 Ordenación de Cues no definida	101
Capítulo 10, - Tiempos en Cue-memories	102
10.1 El Cue fading principal	105
10.1.1 Pantalla de Cue-fading	107
10.1.2 Modo de Fade	109
10.1.3 Enlazados de Cue-memories	109
10.2 Temporizaciones de canales	111
10.3 Introduciendo temporizaciones con los playbacks	114
10.3.1 Introducir Cue-timings con las Pbs.	114
10.3.2 Introducir Temporizaciones de canal con playback-wing	115
10.4 Opciones de Cue-timing	115
10.4.1 Detener el Cue-timing durante su ejecución	116
10.4.2 Acelerar o ralentizar el Cue-fading	116
10.5 Multiselección de Cues	116
10.6 Autopreparar Cues	117
10.7 Trazador automático	118
10.8 Las combinaciones de Autoload, Cue-fadings y Manual	119
Capítulo 11, - Memorias	120
11.1 Diferencias entre memorias normales y Cue-memories	122
11.2 Creando memorias	122
11.3 Visualizando memorias	124
11.4 Dando nombres a memorias	125
11.5 Los Thresholds en las memorias	126
Capítulo 12, - Secuencias y playbacks	127
12.1 Introducción a las secuencias	128
12.2 Introducción a los playbacks	129
12.3 Prioridades	130
12.4 Añadir memorias a secuencias	131
12.5 Añadir memorias a playbacks	131
12.6 Editar secuencias	133
12.6.1 Modos de Fade	135
12.6.2 Linking Cues	135
12.6.3 Salvando secuencia editada	136
12.6.4 funciones de secuencia	136
12.7 Editar Playbacks	138
12.7.1 Pantalla de Playback y modos de visualización	139

12.7.2 Las memorias en los Playbacks	140
12.7.3 Modos de Fade de Playbacks	140
12.8 Modo transparente	142
12.8.1 Modo transparente en On	142
12.8.2 Modo transparente en Off	142
12.8.3 Que elegir: Modo transparente on u off	143
12.8.4 Configuración modo transparente	144
12.9 El Show de ejemplo	146
Capítulo 13, - Efectos especiales	148
13.1 Cargar Show	148
13.1.1 Las opciones	148
13.1.2 Arrancar un nuevo show	148
13.1.3 Borrar un show	149
13.2 Salvar un show	149
13.3 RGB	150
13.4 Modo Blind (ciego)	151
13.5 Freeze (congelar)	151
13.6 Funciones Copy ITEM y To ITEM	152
13.6.1 Copiar aparatos y canales de control	152
13.6.2 Copiar Cues, secuencias y playbacks	152
13.6.3 Copiar una memoria a una cue-memory	153
13.7 Borrar memorias, cue-memories, cue, secuencias y playbacks	153
13.8 Lectura de salida	154
13.9 El concepto MEM-FREE	154
Capítulo 14, - Ejecutar un show de DEMO	155
14.1 Opciones de arranque para ejecutar	156
14.2 Explicación del show de demo	156
14.2.1 Revisión de la Cue-page 1	156
14.2.2 Revisión de las Cues pag.2 a 5	160
Capítulo 15, - Time-code y MIDI	161
15.1 Time-code	162
15.1.1 Modos del Time-code	162
15.1.2 Grabar una Cue-list	163
15.1.3 Reproducir una Cue-list	164
15.1.4 Time-code tracking	166
15.1.5 Modificar una Cue-list	167
15.2 MIDI	169
Panel del Playback-Wing	171
Panel Central de CASE	172
Panel Control Pro2	173

1 VISIÓN GENERAL DE NOVEDADES

Este suplemento está basado en el manual de la versión 7.20 de la mesa Case de Martin. En relación a la versión 7.20, se han incorporado varias mejoras y se han solucionado algunos problemas:

- Soporta el DMX interface de 1024 canales
- Función de reconfiguración de las salidas
- Extensión de la librería para actualizar el software de los aparatos de Martin desde la mesa Case de Martin
- Función extendida para la selección múltiple de cues
- Función “solo” extendida
- Posibilidad de seleccionar el fade-mode cuando creamos playbacks en el modo de programación rápida
- Función “ventilador” con 5 modos
- Posibilidad de agrupar aparatos con el generador de efectos
- Función “auto-prepare” optimizada
- Detección de Preset en la función “read-output” optimizada

2 ACTUALIZANDO LA VERSIÓN DE SOFTWARE A 7.30

- Descargue la versión 7.30 de la web de Martin: <http://www.martin.dk/service/> . Debemos descargar 2 ficheros: casedisk1.zip y casedisk2.zip.
- **Descomprimir casedisk1.zip en un disquete y darle el nombre de “install disk 1”**
- **Descomprimir casedisk2.zip en un disquete y darle el nombre de “install disk 2”**
- Ambos disquetes contienen ahora los ficheros de instalación
- Ponga en marcha la Case y pulse (durante 2 seg.) **[SHIFT] + [SETUP]**. Cuando arranque el controlador, inserte el disquete “install disk 1” en la disquetera y seleccione del menú: **Update – Program Update**.
- La instalación arrancará desde el disquete. Siga las instrucciones de la pantalla. Después de la actualización, la mesa arrancará y la V7.30 estará instalada.

3 SOPORTE DEL INTERFACE DE 1024 CANALES

Desde la versión 7.30, la case soporta el Interface DMX de 1024 canales. El desarrollo de este interface se hizo necesario para hacer sitio para procesadores más rápidos con ventiladores más grandes. Hay que tener en cuenta que la mesa Case de Martin puede controlar un máximo de 2048 canales, no importa la cantidad de interfaces instalados o la cantidad de canales instalados en el controlador. El último párrafo nos ofrece una visión de las placas base y los procesadores que se pueden usar.

Cuando se sustituye un interface por una versión de 1024 canales, se debe instalar la versión 7.30 y se debe ejecutar una reconfiguración: (véase el manual Case: Capítulo 2.2 *Lightconsole-Config-Automatic configuration*).

Nota: La configuración se realizará de forma automática cuando se instale la versión 7.30. Esta versión asume que no se ha realizado ningún cambio en el hardware.

4 ACTUALIZACIÓN DE APARATOS MARTIN

Existe la posibilidad de instalar una librería suplementaria en la mesa para hacer posible la actualización del software de los aparatos. Para instalar esta nueva librería, se añade un nuevo menú llamado “(menu-upload-Fixture Uploader XU3)”, (para entrar en el menú; Pulsar [SHIFT] + [SETUP].) Para disponer de los ficheros “upload files XU3”, debemos bajarlo de la web de Martin: <http://www.martin.dk/support7>. **Copiar** (no descomprimir) el fichero XU3.ZIP en un disquete y introdúzcalo en la mesa. Seleccione el menú “Fixture Uploader XU3”.

Nota: Esto sólo instalará las librerías actualizadas en la mesa; esto no realizará una actualización de aparatos.

Para poder usar la opción de actualización en el controlador, el interface DMX desde el cual se arrancará la actualización necesita EPROMS con un número de versión superior que la 4.21 (ejemplo 4.22 o 4.23). El nº de versión está escrito en la etiqueta de la EPROM (sn: xxxxxxxx422) o se puede ver cuando reconfiguramos el controlador (menu-lightconsole-config-automatic configuration). La ventana de arranque en el programa de iluminación nos mostrará también la versión de la EPROM (primera línea).

4.1 ACTUALIZACIÓN DE APARATOS MARTIN

Cuando se instala la actualización de la Librería de Aparatos de Martin (capítulo anterior), será visible en el SETUP.

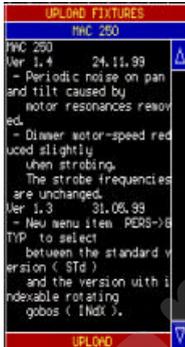
[SETUP (2 segundos)] [1]

La librería actualizada de Martin se puede seleccionar desde el menú Fixture Brand (Marcas de Aparatos):



- Seleccione Martin Upload
- Seleccione desde “available types” (tipos disponibles) un tipo de aparato: p.ej. MA250014. MA250014 es el MAC250 versión 1.4.

Cuando se selecciona un tipo de aparato, aparecerá una ventana informativa en la parte derecha inferior de la pantalla. Esta ventana mostrará información sobre los cambios de software en la versión seleccionada.



Para iniciar el programa de actualización; Pulse en “**UPLOAD**” en la parte baja de la ventana.



- Seleccione la salida DMX (DMX Output) o el interface DMX desde el que se realizará la actualización. Sólo podremos seleccionar los interfaces DMX capaces de realizar la actualización (versión de EPROM superior a la 4.21).



- Seleccione “**Full Upload**” (carga completa) para iniciar la actualización.

- **Nota 1:** Sólo los tipos de aparatos que se correspondan con la librería seleccionada reaccionarán al comando de actualización, y sólo en salida DMX seleccionada. P. ej. cuando se colocan MAC600s y MAC250 en la misma línea DMX, sólo los MAC250 reaccionarán cuando carguemos la librería de los MAC250 MA250XXX.

Nota 2: El modo “Boot Upload” es un modo especial. El modo “Boot Upload” se usa cuando el software del aparato se ha borrado por completo cuando ha habido problemas en la actualización del aparato. Dependiendo del tipo de aparato, se mostrará un mensaje de error en el display del aparato cuando lo arranquemos. (véase el manual del aparato Martin).

Pasos para realizar el “Boot Upload”:

- Apague el aparato Martin.
- Seleccione la librería (véase actualización normal (normal upload))
- Seleccione “Upload” (véase normal upload)
- Seleccione el interface (véase normal upload)



- Seleccione “Boot Upload”



- Seleccione “Start Upload” (empezar la actualización). (Con el aparato todavía apagado).



- Arranque el aparato Martin y espere hasta que en el display aparezca “boot mode” (en algunos aparato “b” o “boot”). Seleccione continuar (continue).

5 FUNCIÓN DE RECONFIGURACIÓN (REPATCH) DE LAS SALIDAS

El conjunto completo de aparatos puede reconfigurarse completamente y pasarlos de una salida a otra desde del setup. Esta función es útil cuando existe algún problema con alguna de las salidas DMX del controlador.

Esta función se selecciona desde el programa de configuración:

- Pulse [SHIFT] + [SETUP] (2 segundos)
- Seleccione “CONFIG”
- Seleccione “CONFIGURATION CASECARD(S)” (password TELESOFT)
- Seleccione “PATCHING LINE/CARDS”

Suplemento de actualización de MARTIN-CASE Versión 7.3

Aparecerá una pantalla con la configuración de la salida DMX actual. En la parte inferior de la pantalla aparecerá una lista con las posibles selecciones. Seleccione la salida que desee con las flechas. Una salida se puede reconfigurar pulsando la BARRA ESPACIADORA sobre la salida iluminada.

Nota 1: CARD x 1 - 512 significa: canales 1 a 512 en el interface DMX x
CARD x 513 – 1024 significa: canales 1 a 512 de la segunda salida DMX del interface x.
Esta función está disponible solamente en los interfaces de 1024 canales.

Un controlador equipado con 2048 canales donde se usan dos interface de 1024, mostrará:

- Interface 1 = 512 canales (el primer interface, controlando también toda la electrónica, no tendrá nunca 1024 canales). Salida DMX 1.
- Interface 2 = 1024 canales. Salidas DMX 2 y 3
- Interface 3 = 1024 canales (sólo se usan 512). Salida DMX 4.

Nota 2: En este ejemplo, los canales 513-1024 del interface 3 pueden usarse para la reconfiguración, pero la salida no está conectada.

Nota 3: Cada salida debe tener un “patch” único. Esto significa que cuando reconfiguramos de una salida a otra, la otra debe ser a su vez reconfigurada.

6 SELECCIÓN MÚLTIPLE DE CUES

La selección múltiple de cues se usará cuando queramos arrancar varios cues de forma simultánea (véase V 7.20). Se han añadido algunas funciones de temporización nuevas para los casos en que deseemos seleccionar varios cues.

6.1 CÓMO SALTARSE EL TIEMPO DE FADE-IN

Supongamos que detenemos varias cue-memories programadas con un fade-in (tiempo de entrada). Durante el show, queremos arrancar estas cue-memories a la vez, pero sin fade-in:

Usaremos el show “MANUAL72” como ejemplo:

Las cue-pages de la 2 a la 5, contienen efectos diferentes para diferentes tipos de aparatos.

Si arrancamos los cues 21 de cada página, los aparatos se abrirán en blanco, pero con un fade-in de 2 segundos.

Supongamos que queremos estos aparatos en blanco, pero instantáneamente.

[CUE] [CUE8doble click] [Seleccione cue page] [selección de cues] [@] [entrar tiempo o @] [RET]

-Doble click [CUE] para entrar en el modo multiselección.

-Seleccione los cues (aquí todos los cue 21 en páginas 2 a 5).

-Pulse [@] para introducir el tiempo. En este ejemplo, pulsamos la tecla [@] 4 x, que dará como resultado un tiempo de 0 segundos. Todos los aparatos irán a blanco de forma instantánea.

Nota 1: Sólo nos saltaremos el tiempo de fade-in. Delay de entrada /salida y tiempos de fade-out, se ejecutarán tal y como hayan sido programados en las diferentes cue-memories.

Nota 2: Esta acción, **no reprogramará** los tiempos de fade-in de las cue-memories seleccionadas. No se guardará en las cue-memories.

6.2 CAMBIANDO LOS TIEMPOS DE MUCHOS CUES A LA VEZ

Contrariamente a lo dicho en el párrafo anterior, podemos reprogramar también los tiempos de muchos cues a la vez, y no sólo el fade-in, sino todos los tiempos. Esta función se podrá usar sólo con una playback wing o una mesa PRO +.

[CUE] [CUE (doble click)] [Seleccione cue page] [seleccione cues] [DELAY IN] o [FADE IN] o [DELAY OUT] o [FADE OUT] o [LINK] [entre tiempo o @] [RET] [RET]

Supongamos que cogemos el ejemplo anterior, pero queremos reprogramar el delay-in a 5 segundos y el fade-in a 3 segundos de todos los cue 21 de las páginas de la 2 a la 5.

- Doble click [CUE] para entrar en el modo multiselección.
- Seleccione los cues 21 de las páginas de la 2 a la 5.
- Pulse [DELAY IN], entre el tiempo (5 seg) y pulse [RET]
- Pulse [FADE IN], entre el tiempo (3 seg) y pulse [RET]
- Pulse de nuevo [RET] para salvar y ejecútelo.

Nota: este método se puede usar también para reprogramar los tiempos de muchos cues que no estaban pensados para usar en modo multiselección (p.ej. cue page 1 del show MANUAL 72). Por supuesto, esto no debería hacerse mientras se realiza un espectáculo.

6.3 CUELINKING (ENLAZAR CUES) CON MULTISELECCIÓN DE CUES

Como en el párrafo anterior, podemos cambiar el enlace de varios cues a la vez. ¿Cuáles son las posibilidades?

- Borrando el cue-linking de varios cues a la vez
- Reprogramando el cue-linking de varios cues a la vez
- Creando un bucle en el orden de los cues seleccionados
- Cambiando el modo de enlace de varios cues a la vez

[CUE] [CUE (doble click)] [seleccione cue page] [seleccione cues en el orden deseado] [LINK] [entrar tiempo o [ESC] para borrarlo] ¿Enlace en bucle? [[RET] o [ESC]] ¿Sólo Def Channel? [[RET] o [ESC]] [RET]

Supongamos que queremos enlazar cues del 11 al 17 de la cue page 1 en un bucle, en el ejemplo MANUAL 72:

- Doble click [CUE]
- Seleccione cues 11 a 17 (página 1) en el orden correcto
- Pulse [LINK]
- Entre el tiempo de enlace, por ejemplo 5 segundos
- A la cuestión “¿Enlace en bucle?” SI=RET NO=ESC, seleccionamos [RET]
- A la cuestión “¿Sólo Def Channels?” SI=RET NO=ESC, seleccionamos [ESC], para realizar un enlace global de cues.
- Pulse [RET] para salvar y ejecútelo.

Los cues estarán enlazados ahora en el orden que los hayamos seleccionado y tendrán todos ellos un tiempo de enlace de 5 segundos.

Nota: la cuestión “Sólo Def Channels” significa:

- Enlazar sólo el canal definido cuando pulsamos [RET]
- Enlace global de cues cuando pulsamos [ESC]

Si queremos borrar este enlace de cues:

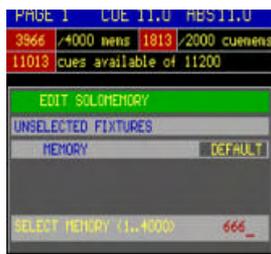
- Doble click [CUE]
- Seleccione cues 11 a 17
- Pulse [LINK] y pulse [ESC]
- A la cuestión: "Clear linking? (borrar enlace) SI=RET NO=ESC, pulsamos [RET]
- Pulse [RET] para salvar y ejecútelo.

7 FUNCIÓN SOLO EXPANDIDA

Desde esta versión, se puede asignar una memoria a la función SOLO. **Todos los aparatos NO seleccionados, ejecutarán la memoria solo, excepto el Pan y el Tilt, y todos los aparatos seleccionados seguirán su estado actual.** (como si el solo no estuviese seleccionado).

[SHIFT] + [SOLO] [EDIT] [entrar nº de memoria o [ESC] [RET]

-Para asignar una memoria a la función solo, abrir la función solo con [SHIFT] + [SOLO]



-La ventana “solo” se abrirá. Pulse [EDIT] para añadir una memoria o pulse [ESC] o memoria nº 0 para dejarlo de nuevo en por defecto. (como en las versiones anteriores de software)

-Pulse [RET] para salvar.

Cogemos el ejemplo MANUAL 72. En escena, tenemos cuatro tipos de aparatos: MAC600 (verde), PRO 918 (rojo), MAC300 (rosa) y MAC 250 (azul). Podemos crear una memoria que sitúe estos aparatos en el color que los representa en la escena (verde, rojo, rosa y azul). Pondremos sus dímers a la mitad y lo guardaremos en la memoria 666.

-Cuando se graba la memoria y se asigna a la función solo, activamos la función solo: *Seleccione todos los aparatos y déjelos en posición por defecto. Abra sus dímers completamente.* Estarán todos en blanco.

-Seleccione [SOLO]. Recuerde: la función solo se activará solamente cuando el **cue fading [CUE] + [ON] no esté activo.**

-Seleccione el aparato nº 1.

-Todos los aparatos no seleccionados, irán a la memoria 666 (excepto sus pan y tilt), y el aparato seleccionado se quedará en blanco (el estado actual).

8 FADE MODE EN PLACYBACKS (PROGRAMACIÓN RÁPIDA)

Cuando se usa el modo de programación rápida para playbacks, es posible asignar también el fade mode.

[crear una escena] [TO] + [tecla flash de playback 1...42] [entrar nombre] [RET] [entrar modo [1...6 (teclado) o [+] o [-]] [RET]

- Cuando queremos grabar una escena en un playback, seleccionamos *[TO]* y seleccionamos la *[tecla flash de playback]*
- Dependiendo de la configuración “automatic memory name” ([SETUP] [21]), nos preguntarán nombre para la memoria.
- El fade mode seleccionado aparecerá en la parte izquierda inferior de la pantalla. Con el teclado *[1...6]* un fade mode se seleccionará de forma inmediata, o nos moveremos sobre diferentes modos usando las teclas *[+] o [-]*. Pulse *[RET]* para salvar.

Como recordatorio, los diferentes fade modes son:

- Modo 1: Sólo permiso de fade: este es el modo por defecto. Los canales que tengan propiedades de fade, actuarán. El resto, saltarán.
- Modo 2: Fade todos los canales: todos los canales tendrán propiedades de fade. La librería se ignorará.
- Modo 3: No fade. Todos los canales saltarán.
- Modo 4: Igual que modo 3, pero cuando se usa en secuencias, se ignorará el tiempo de fade de la secuencia (el fade de la secuencia será 0)
- Modo 5: LTP- dímers fade. Normalmente un dímer está como HTP (Highest Take Preference) (el valor más alto tiene preferencia). En modo 5, los canales de dímer actuarán como cualquier otro canal.
- Modo 6 : LTP- dímers harán fade, pero el resto de canales saltarán. Es una combinación entre modo 5 y modo 3. En este modo, todos los canales no dímer permanecerán en fade. Cuando se aplica un threshold a la memoria, entonces este threshold reaccionará al revés en canales no dímer. Los canales dímer empezarán su fade como se indica en el threshold, pero los no dímer harán el fade hasta que lleguen al % del threshold. Este modo actuará sólo si los canales de dímer de los aparatos indicados están cerrados en otro playback, secuencias activas o cue-memory, o el modo cambiará a modo 1 + modo 5.

9 FUNCIÓN FAN

FAN significa: alineación automática

Todos los canales, incluidos tiempos y canales del generador de efectos, se alinearán de forma automática sobre los aparatos seleccionados.

Desde el momento que la función FAN se relaciona con la función absoluta y relativa, está conectada con el botón ABS.

[Seleccione aparatos] [Seleccione un canal] [pulse[ABS] hasta que el LED parpadee] [ajuste con la trackerball]

Supongamos que queremos alinear los tilt de los PRO918:

- Seleccione los PRO918, y déjelos en su posición por defecto con el dímer abierto.*
- Seleccione el canal de control [13/29] (tilt)*
- Seleccione [ABS](hasta que el LED parpadee)*
- Ajuste con la trackerball*

Nota: es posible seleccionar otros canales de control si dejar el modo FAN.

Hay 5 tipos diferentes de modos FAN:

- Lineal empezando desde el primer aparato seleccionado (Standard)
- Lineal empezando por el último aparato seleccionado (Inverso)
- Lineal desde el aparato central (Standard medio)
- Alineamiento sinusoidal (Seno)
- Alineamiento sinusoidal invertido (Seno inverso)

[SHIFT] + [ABS] [Seleccione modo con [2?] o [8?]] [RET]

-Cuando seleccionamos la combinación [SHIFT] + [ABS] aparecerá la ventana siguiente:

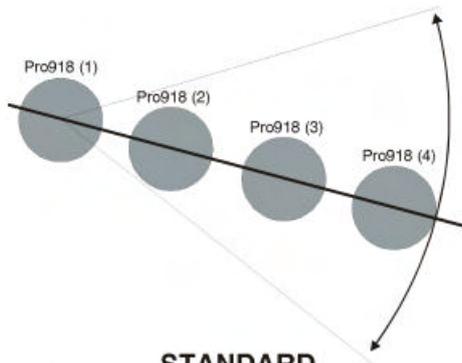


El modo se seleccionará con las flechas [2?] o [8?] seguido de [RET].

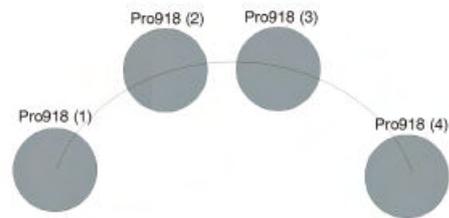
Selección rápida de modo:

[ABS] + [1...8 (teclado)]

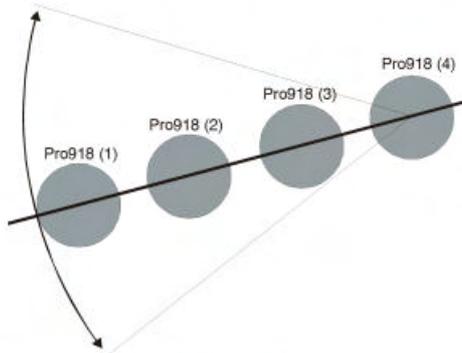
La figura de la página siguiente, explica los diferentes modos:



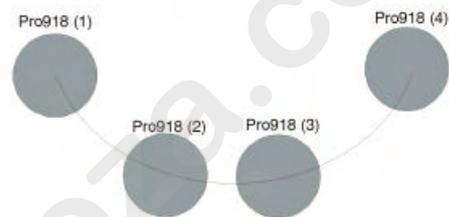
STANDARD
(linear starting from fixture 1)
Fixture 1 = center position



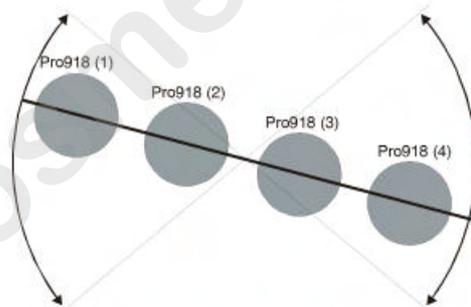
SINE
(starting from outer fixtures)
Outer fixtures = center position



INVERSE
(linear starting from last fixture)
Last fixture = center position



INVERSE SINE
(starting from inner fixtures)
Inner fixture = center position



STANDARD MID
(linear from center fixture)
Inner fixture = center position

CENTER POSITION significa: el aparato que realiza cambios mínimos.

Nota 1: en este ejemplo, hemos usado la función tilt, pero el Fan actúa también sobre el dímer, color, temporizaciones, canales del generador de efectos... Pruébelos.

Nota 2: el resto de funciones ABS son
-Relativo: LED ABS off
-Absoluto: LED ABS on
-FAN: LED ABS parpadeando

10 AGRUPANDO APARATOS (GENERADOR DE EFECTOS)

Hasta ahora, los efectos “wave” (ola) y “step” (paso) dependían del orden de los aparatos configurados en el setup. Cuando efectuábamos el setup, debíamos prever que usaríamos alguna vez el generador de efectos.

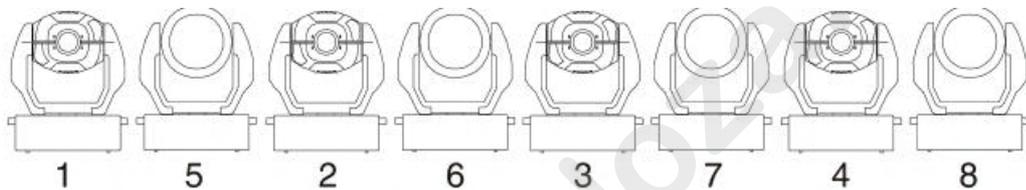
Con la nueva función “grouping fixtures” (agrupación de aparatos), podemos agrupar los aparatos en un orden distinto al de la configuración.

Tenemos la posibilidad de **crear hasta 20 grupos diferentes**. Cada grupo puede soportar **hasta 35 sub-grupos**. Los sub-grupos albergan aparatos que sean vistos como 1 entidad.

Un ejemplo clarificador:

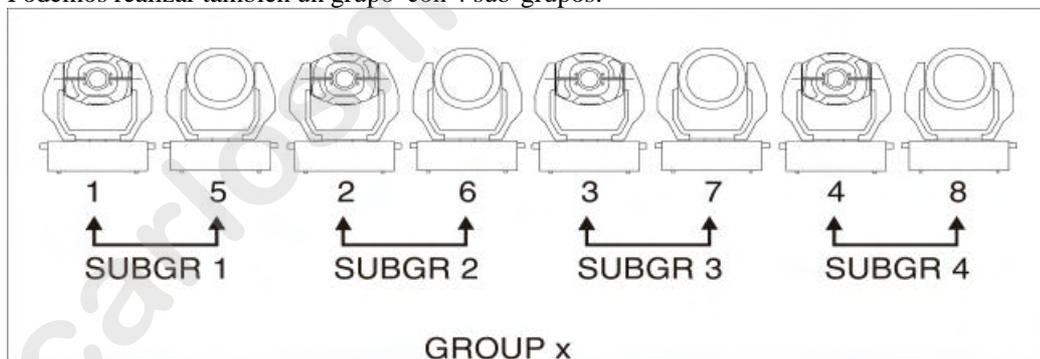
Un efecto “wave” o “step” puede ejecutarse “para x” aparatos. Ahora tenemos la posibilidad de ejecutarlo “para x” sub-grupos, donde cada sub-grupo contiene un número de aparatos.

Supongamos: tenemos un puente con una mezcla de MAC500 y MAC600, y en el setup, están colocados tal y como muestra la figura:



Cuando se crea un efecto sobre los aparatos, el orden del efecto será: 1-2-3-4-5-6-7-8. Cuando creamos un grupo con 8 sub-grupos en el orden: 1-5-2-6-3-7-4-8 (cada aparato 1 sub-grupo), el efecto correrá entonces perfectamente de izquierda a derecha (en el orden de los sub-grupos).

Podemos realizar también un grupo con 4 sub-grupos:



Cuando seleccionemos este grupo x, y ejecutemos el efecto step o wave por 4, entonces los aparatos seguirán el efecto 2 por 2 : 1,5-2,6-3,7-4,8.

Suplemento de actualización de MARTIN-CASE Versión 7.3

Podemos ver los sub-grupos como grupos de 1 aparato

CREANDO GRUPOS

Para crear grupos, debemos añadir un canal (canal 16) al generador de efectos. Este canal se usará a través de la tecla [DIRECT ACCESS]. Existe la posibilidad de crear 20 grupos, cada uno conteniendo un máximo de 35 sub-grupos. En el momento que se ha creado un grupo, será accesible completamente a través del generador de efectos.

[Seleccione un canal de control de aparato] [EFF] [DIRECT ACCESS(doble click)] [16/32]

Aparecerá la siguiente pantalla:



Tenemos dos posibilidades para crear grupos: con las teclas o con la trackerball:

Con las teclas:

[Seleccione un grupo[1...20 (en 1...70)]] [EDIT] [Seleccione aparatos (en 1...70)][NEXT(si necesitamos más sub-grupos)] [Seleccione aparatos (en 1...70)] [NEXT(si necesitamos más sub-grupos)] ... [TXT EDIT] [entrar nombre] [RET]

Cada vez que pulsemos la tecla [NEXT], se creará un nuevo sub-grupo.

Suplemento de actualización de MARTIN-CASE Versión 7.3

Con la trackerball:

[PULSE en un grupo (1...20)] [PULSE en EDIT] [Selecione aparatos(1...70)] [NEXT (si necesitamos más sub-grupos)] [Selecione aparatos (en 1...70)] [NEXT (si necesitamos más sub-grupos)] ...] [TXT EDIT] [entrar nombre] [RET]

Cada sub-grupo dentro de un grupo contiene una selección diferente de aparatos. Si seleccionamos aparatos que ya han sido seleccionados en un sub-grupo anterior, desaparecerán de este primero: sub1(aparato 1 y 2); sub 2 (aparato 2 y 3). El aparato 2 se borrará de sub1.

BORRANDO GRUPOS

Para borrar un grupo:

[Selecione el grupo [1...20] (en 1...70)] [CLR] [RET (para confirmar)]

o

[PULSE en un grupo (1...20)] [PULSE CLEAR] [RET (para confirmar)]

SELECCIONANDO GRUPOS

Cuando se ha creado un grupo, el grupo se puede seleccionar para usarlo con el generador de efectos:

[Selecione el grupo [1...20] (en 1...70)]

o

[PULSE en el grupo (1...20)]

SELECCION DE APARATOS

Si no se ha seleccionado ningún grupo y deseamos trabajar de la forma tradicional, simplemente seleccionando aparatos, pero sin dejar el modo grupo, seleccione "**SELECT FIXTURES**" para seleccionar los aparatos.

STEP/x WAVE/x

Cuando seleccionemos un grupo, el valor x variará dependiendo del n° de sub-grupos. Estos son atajos para crear un efecto wave o step por x sin abandonar el modo grupo.

11 FUNCIONES OPTIMIZADAS

AUTOPREPARE

Como en la versión 7.2, la función auto-prepare, ha sido optimizada. Todos los canales no dimer, realizarán un X-fade de 2 segundos (en lugar de 0 segundos en la versión 7.2) sobre los valores del cue hasta que el dimer se abra de nuevo. Esto significa que no saltarán nunca más a los nuevos valores pero tendrán un fade suave de 2 segundos.

READ OUTPUT and PRESETS (LECTURA de SALIDAS y PRESETS)

Cuando se activaba un READ OUTPUT, era posible que la tabla de memoria nos diese diferentes presets para Pan , Pan fino, Tilt, Tilt fino y también diferentes presets para otros canales combinados tales como RGB. No era lógico. Desde ahora, **todos los valores** de los **canales combinados** corresponderán a los valores guardados antes que el valor de preset sea insertado en la tabla de memoria.

Como canales combinados, entendemos canales que están relacionados con otros, tales como Pan, Pan fino, Tilt, Tilt fino y también R, G y B en aparatos con tricromía.