

**Rolacue Pearl 2000**

**Avolites**

**Manual Operativo**

**03/04/98**

**(Incluye Anexos 02/11/98 y 02/11/99)**

Números de teléfono de Avolites útiles: -

Avolites Inglaterra

Ventas y servicio \* (+44) (0) 181 965 8522

Asistencia 24 horas \* (+44) (0) 831 17 8888

Facsímil (+44) (0) 181 965 0290

Email name@avolites.com

Website http://www.avolites.com

Distribución de productos de Avolites en EE.UU.: - Avolites América

Ventas y servicio \* (+1) 423 938 2057

Facsímil (+1) 423 938 2059

\*Por favor, antes de llamar a Avolites y preguntar o pedir servicio asegúrese de que tiene el número de serie del producto y la versión del Software. El número de serie puede encontrarse en la parte de atrás de la mesa y la versión del software la encontrará girando la llave a SISTEMA y pulsando el botón B [SOFTWARE I.D.]. La versión del software aparecerá entonces en la línea de puntos de la Pantalla de LCD.

La última versión de este manual (en Microsoft Word 97) y el Software de la Pearl puede ser cargado vía módem en Internet.

**La letra menuda:**

**Ninguna Obligación por Daño y perjuicios Consiguientes**

Avolites tiene una política de continua mejora del producto y de la documentación. Así pues dentro de este manual puede tener discrepancias con el funcionamiento de la Pearl que Ud. Tenga.

En ningún evento Avolites será en absoluto responsable por cualquier daño y perjuicio directo, indirecto, especial, incidental, o consiguiente o pérdida (incluyendo, sin limitación, los daños y perjuicios por la pérdida de ganancias, interrupción comercial, o otra pérdida pecuniaria) levantándose fuera del uso o incapacidad para usar la Pearl aun cuando Avolites S.A.. haya advertido de la posibilidad de daños. Aun dónde algunas jurisdicciones no permitan la exclusión o limitación de obligación de daños y perjuicios consiguientes o incidentales, la limitación anterior no le será aplicada.

Reimpresión e historia de la revisión:

Primera impresión octubre de 1996

Actualización información Midi Marzo de 1997

Totalmente puesto al día el Software de la Pearl 2000 el 10 de marzo 1998

Snapshots agregados 11/03/98

Viewshapes agregados 12/03/98

Cambio de Viewshapes 12/03/98

Corrección con notas de Lydia 16/03/98

|                                                                            |           |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. ¡¡LÉAME!!</b>                                                        | <b>1</b>  |
| 1.1 CÓMO USAR ESTE MANUAL                                                  | 1         |
| 1.2 ¿ESTOY USANDO UNA PEARL 2000?                                          | 2         |
| 1.3 ENCENDIENDO                                                            | 3         |
| 1.3.1 Puntos importantes                                                   | 3         |
| 1.3.2 Mirando la Pantalla                                                  | 3         |
| 1.3.3 Software del sistema                                                 | 3         |
| 1.3.4 Haciendo Backups                                                     | 3         |
| 1.4 APRECIACIÓN GLOBAL DE LA MESA                                          | 4         |
| 1.4.1 La Parte de atrás del Tablero                                        | 4         |
| 1.4.2 El Área de Preset                                                    | 5         |
| 1.4.3 El Área de Playback                                                  | 5         |
| 1.4.4 El Área de control                                                   | 6         |
| 1.4.5 Los botones de la pantalla                                           | 7         |
| 1.5 POSICIONES SELECCIONADAS CON LA LLAVE                                  | 7         |
| 1.5.1 Modo del sistema                                                     | 7         |
| 1.5.2 Modo Programa                                                        | 8         |
| 1.5.3 Modo Run (funcionamiento normal)                                     | 8         |
| 1.6 EL PROGRAMADOR                                                         | 8         |
| 1.6.1 Poniendo canales en el Programador                                   | 9         |
| 1.6.2 Limpiar Canales del Programador                                      | 9         |
| 1.7 LIMPIAR LA MESA CON UN WIPEALL                                         | 9         |
| 1.7.1 Para hacer un WIPEALL                                                | 9         |
| 1.8 AYUDA Y PISTAS                                                         | 9         |
| <b>2. EMPEZANDO CON LUCES CONVENCIONALES</b>                               | <b>11</b> |
| 2.1 PREPARÁNDOSE                                                           | 11        |
| 2.2 PACHEANDO ALGUNAS LUCES CONVENCIONALES                                 | 11        |
| 2.2.1 Creando un pacheo 1 a 1 de dimmers rápidamente                       | 11        |
| 2.2.2 Pacheo individual de Dimmers                                         | 12        |
| 2.3 CONTROLANDO CANALES DE DIMMERS                                         | 13        |
| 2.3.1 Levantando un Preset Fader                                           | 13        |
| 2.3.2 Controlando Dimmers en Páginas Diferentes                            | 13        |
| 2.4 PROGRAMANDO UNA PRIMERA MEMORIA                                        | 13        |
| 2.5 PROGRAMANDO UN PRIMER CHASE                                            | 14        |
| 2.5.1 Conectando un Chase                                                  | 14        |
| 2.5.2 Ajustando la Velocidad y fundido de su Chase                         | 15        |
| 2.5.3 Deteniendo y lanzando su Chase                                       | 15        |
| 2.5.4 Cambiando la dirección de un Chase                                   | 15        |
| <b>3. EMPEZANDO CON APARATOS INTELIGENTES</b>                              | <b>16</b> |
| 3.1 PREPARACIÓN                                                            | 16        |
| 3.2 USANDO APARATOS INTELIGENTES                                           | 16        |
| 3.3 PACHEANDO APARATOS INTELIGENTES                                        | 16        |
| 3.4 CONTROLANDO APARATOS INTELIGENTES                                      | 18        |
| 3.4.1 Controlando Aparatos Inteligentes con las Ruedas                     | 18        |
| 3.4.2 Seleccionando un Aparato                                             | 18        |
| 3.4.3 Seleccionando una serie de Aparatos                                  | 18        |
| 3.4.4 Usando la tecla AVO como tecla Shift. (Selección alternante)         | 18        |
| 3.4.5 Cómo las Ruedas controlan los Atributos                              | 18        |
| 3.4.6 Pan y Tilt de alta Resolución para aparatos con 16-bit de Resolución | 19        |
| 3.5 USANDO LOCATE FIXTURE. (POSICIÓN DE LOCALIZACIÓN)                      | 19        |
| 3.6 PROGRAMANDO UNA PRIMERA MEMORIA                                        | 20        |

|                                                                           |           |
|---------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.7 PROGRAMANDO EL PRIMER CHASE.....                                      | 20        |
| 3.7.1 Conectando un Chase.....                                            | 21        |
| 3.7.2 Ajustando la Velocidad y Crossfade del Chase.....                   | 21        |
| 3.7.3 Deteniendo y Empezando su Chase.....                                | 21        |
| 3.7.4 Cambiando la dirección de un Chase.....                             | 22        |
| <b>4. MÁS SOBRE LOS APARATOS INTELIGENTES Y LAS LUCES MÓVILES .....</b>   | <b>23</b> |
| 4.1 ¿QUÉ SON LOS CANALES HTP Y LTP? .....                                 | 23        |
| 4.2 CÓMO SE COMPORTAN LOS CANALES HTP Y DE LTP EN EL PROGRAMADOR.....     | 23        |
| 4.3 CÓMO SE GRABAN LOS CANALES HTP Y LTP.....                             | 23        |
| 4.4 CANALES INSTANTÁNEOS O FUNDIDOS.....                                  | 24        |
| 4.4.1 Fijando un Canal de LTP para ser Instantáneo o por Fundido.....     | 24        |
| 4.5 CANALES INVERTIDOS.....                                               | 25        |
| 4.5.1 Para Invertir un canal.....                                         | 25        |
| 4.6 TROCAR PAN Y TILT.....                                                | 25        |
| 4.7 EL MENÚ DE LUCES MÓVILES .....                                        | 26        |
| 4.7.1 LOCATE FIXTURE .....                                                | 26        |
| 4.7.2 Align Fixtures.....                                                 | 26        |
| 4.7.3 Grabar Grupo. (Record Group).....                                   | 27        |
| 4.7.4 Defina el escenario y el tracking on.....                           | 27        |
| 4.7.5 Macros.....                                                         | 27        |
| 4.7.6 Flip (giro contrario).....                                          | 27        |
| 4.8 EL BOTÓN OFF.....                                                     | 27        |
| 4.8.1 ¿Por qué necesitamos la función OFF?.....                           | 28        |
| 4.8.2 Poner en OFF un Atributo individual .....                           | 28        |
| 4.8.3 Poner un Aparato en OFF.....                                        | 28        |
| 4.8.4 Limpiando canales en OFF .....                                      | 28        |
| 4.8.5 Volviendo canales a ON .....                                        | 29        |
| 4.9 CONTROLANDO ATRIBUTOS DÁNDOLES LOS VALORES POR EL TECLADO .....       | 29        |
| 4.10 AYUDA Y PISTAS.....                                                  | 29        |
| <b>5. PACHEO.....</b>                                                     | <b>31</b> |
| 5.1 ANTES DE PACHEAR .....                                                | 31        |
| 5.2 VIENDO EL PACHEO .....                                                | 31        |
| 5.2.1 Viendo el pacheo DMX.....                                           | 31        |
| 5.2.2 Viendo el Pacheo del Aparato (Patch by handles) .....               | 31        |
| 5.3 SELECCIONANDO UNA LÍNEA DMX.....                                      | 32        |
| 5.4 TERMINOLOGÍA DEL PACHEO.....                                          | 32        |
| 5.4.1 Handles (asas).....                                                 | 32        |
| 5.5 PACHEANDO LUCES CONVENCIONALES.....                                   | 32        |
| 5.6 PACHEANDO MÁS DE UN DIMMER EN UN PRESET CHANNEL.....                  | 33        |
| 5.7 PACHEANDO APARATOS INTELIGENTES.....                                  | 33        |
| 5.8 PACHEANDO APARATOS INTELIGENTES Y CANALES DE DIMMERS COMBINADOS ..... | 34        |
| 5.9 CREANDO UN PACHEO DE DIMMER 1 A 1 RÁPIDAMENTE .....                   | 35        |
| 5.10 PACHEO RÁPIDO.....                                                   | 36        |
| 5.11 PACHEANDO DIMMERS CON APARATOS INTELIGENTES.....                     | 36        |
| 5.12 CAMBIANDO LA DIRECCIÓN DMX DE DIMMERS O APARATOS YA PACHEADOS.....   | 36        |
| 5.13 CAMBIANDO EL HANDLE DE UN DIMMER O APARATO.....                      | 37        |
| 5.14 ANULANDO UNA ASIGNACIÓN DMX .....                                    | 37        |
| 5.15 ANULANDO UN HANDLE .....                                             | 37        |
| 5.16 ANULANDO EL PACHEO ENTERO.....                                       | 38        |
| 5.17 DIRECCIONES ILEGALES.....                                            | 38        |
| 5.18 PONIENDO UN NIVEL DE PACHEO.....                                     | 38        |
| 5.19 PONIENDO LA CURVA DE DIMMER.....                                     | 38        |

|                                                                                                                                                |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 5.20 ¿CUÁNTOS APARATOS O DIMMERS PUEDO CONTROLAR YO?.....                                                                                      | 39        |
| 5.20.1 ¿Número máximo de Aparatos Inteligentes?.....                                                                                           | 39        |
| 5.20.2 Máximo número de Aparatos y Dimmers en la misma consola.....                                                                            | 39        |
| 5.20.3 Número máximo de canales de dimmers sin Aparatos Inteligentes.....                                                                      | 39        |
| 5.20.4 Archivos de Personalidad diseñados por el usuario para poner diferentes Atributos de Aparatos Inteligentes en el Banco de Atributo..... | 39        |
| 5.21 CARACTERÍSTICAS DMX.....                                                                                                                  | 39        |
| 5.21.1 Asignando Líneas DMX a las salidas.....                                                                                                 | 39        |
| 5.21.2 Reduciendo el número de Canales DMX.....                                                                                                | 40        |
| 5.22 ENCONTRANDO APARATOS PERDIDOS.....                                                                                                        | 41        |
| 5.23 AYUDA Y PISTAS.....                                                                                                                       | 41        |
| <b>6. PROGRAMANDO MEMORIAS.....</b>                                                                                                            | <b>43</b> |
| 6.1 MODOS DE GRABACIÓN.....                                                                                                                    | 43        |
| 6.1.1 Record by Instrument (Grabe por Instrumento).....                                                                                        | 43        |
| 6.1.2 Record by Channel (Grabe por Canal).....                                                                                                 | 43        |
| 6.2 PROGRAMANDO UNA MEMORIA.....                                                                                                               | 43        |
| 6.3 USANDO EL MENÚ DE TIEMPOS.....                                                                                                             | 44        |
| 6.3.1 Fade in Time (Tiempo de Fundido de entrada).....                                                                                         | 44        |
| 6.3.2 Fade Out Time (Tiempo de Fundido de salida).....                                                                                         | 44        |
| 6.3.3 LTP Fade Time.....                                                                                                                       | 44        |
| 6.3.4 Introducir un tiempo de fundido.....                                                                                                     | 44        |
| 6.3.5 Botón de Modo de memoria.....                                                                                                            | 45        |
| 6.4 MODOS DE MEMORIA.....                                                                                                                      | 45        |
| 6.4.1 Memoria Modo 0.....                                                                                                                      | 45        |
| 6.4.2 Memoria Modo 1.....                                                                                                                      | 45        |
| 6.4.3 Memoria Modo 2.....                                                                                                                      | 46        |
| 6.4.4 Cambiando Modos de Memoria.....                                                                                                          | 46        |
| 6.5 USANDO EL BOTÓN DE ADD Y SWOP CON MODOS DE MEMORIA.....                                                                                    | 46        |
| 6.6 CÓMO EL PLAYBACK FADER CORRE LOS TIEMPOS DE MEMORIAS.....                                                                                  | 46        |
| 6.7 EDITANDO UNA MEMORIA.....                                                                                                                  | 47        |
| 6.8 COPIANDO UNA MEMORIA.....                                                                                                                  | 47        |
| 6.9 FOTOCOPIANDO UNA MEMORIA.....                                                                                                              | 48        |
| 6.10 ANULANDO UNA MEMORIA.....                                                                                                                 | 48        |
| 6.11 VIENDO UNA MEMORIA.....                                                                                                                   | 48        |
| 6.12 USANDO LA FUNCIÓN DE RECORD STAGE (GRABAR SALIDA).....                                                                                    | 48        |
| 6.12.1 Usando Record Stage para construir una Memoria.....                                                                                     | 48        |
| 6.12.2 Grabando Canales de HTP editando una Memoria como se ve en escena.....                                                                  | 49        |
| 6.13 GRABANDO Y EDITANDO MEMORIAS EN LA TABLETA GRÁFICA Y CONTROL REMOTO.....                                                                  | 49        |
| 6.14 AYUDAS Y PISTAS.....                                                                                                                      | 49        |
| <b>7. PROGRAMANDO CHASES.....</b>                                                                                                              | <b>51</b> |
| 7.1 MODOS DE GRABACIÓN.....                                                                                                                    | 51        |
| 7.1.1 Grabación por Instrumento (Record by instrument).....                                                                                    | 51        |
| 7.1.2 Grabación por canal (Record by Channel).....                                                                                             | 51        |
| Pone sólo Canales que se han editado en el Programador.....                                                                                    | 51        |
| 7.2 PROGRAMANDO UN CHASE.....                                                                                                                  | 51        |
| 7.3 CONECTANDO UN CHASE.....                                                                                                                   | 52        |
| 7.4 AJUSTANDO LA VELOCIDAD Y CROSSFADE DE SU CHASE.....                                                                                        | 52        |
| 7.5 DETENIENDO Y EMPEZANDO SU CHASE.....                                                                                                       | 52        |
| 7.6 CAMINANDO A TRAVÉS DE UN CHASE.....                                                                                                        | 52        |
| 7.7 CAMBIANDO LA DIRECCIÓN DE UNA CHASE.....                                                                                                   | 53        |
| 7.8 CONECTANDO AUTOMÁTICAMENTE UN CHASE.....                                                                                                   | 53        |
| 7.9 INTRODUCIENDO TIEMPOS EN LOS CHASES.....                                                                                                   | 53        |

|                                                                                        |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 7.9.1 Tiempos Globales del Chase.....                                                  | 53 |
| 7.9.2 Tiempo individual de Paso de Chase .....                                         | 53 |
| 7.9.3 Construyendo un chase con Pasos Simples y Complejos. ....                        | 54 |
| 7.10 MENÚ DE EDICIÓN DE TIEMPOS .....                                                  | 54 |
| 7.10.1 Wait in Time (Tiempo de espera de entrada).....                                 | 54 |
| 7.10.2 Wait Out Time (Tiempo de espera de salida).....                                 | 54 |
| 7.10.3 Fade In Time (Tiempo de fundido de entrada) .....                               | 54 |
| 7.10.4 Fade Out Time (Tiempo de fundido de salida) .....                               | 54 |
| 7.10.5 LTP Fade Time (Tiempo de fundido de canal LTP).....                             | 54 |
| 7.10.6 LTP Wait Time (Tiempo de espera de fundido LTP).....                            | 54 |
| 7.10.7 Link On o Off (Unir activado o desactivado) .....                               | 54 |
| 7.10.8 Entrando un tiempo de Fundido o Espera.....                                     | 54 |
| 7.11 USANDO EL BOTÓN DE ADD Y SWOP PARA REPRODUCIR UN CHASE. ....                      | 55 |
| 7.12 EDITANDO TIEMPOS GLOBALES DE CHASE.....                                           | 55 |
| 7.12.1 Editando tiempos Globales de Chase usando las Ruedas .....                      | 55 |
| 7.12.2 Cambiando Tiempos Globales del Chase usando las Ruedas del menú Edit Times..... | 55 |
| 7.12.3 Enlazando un Chase. ....                                                        | 55 |
| 7.13 EDITANDO VALORES EN UN PASO DEL CHASE.....                                        | 56 |
| 7.13.1 Editando un Paso de Chase usando REC. STEP .....                                | 56 |
| 7.13.2 Cambiando el tiempo del Paso actual usando LIVE TIME.....                       | 56 |
| 7.13.3 Cambiando el tiempo del próximo Paso usando NEXT TIME .....                     | 57 |
| 7.13.4 Enlazando un paso individual de un Chase.....                                   | 57 |
| 7.13.5 Haciendo un Paso del Chase Individual SIMPLE o COMPLEJO.....                    | 57 |
| 7.13.6 Para REPASAR sus cambios.....                                                   | 58 |
| 7.13.7 La función SNAP BACK (Estado atrás) .....                                       | 58 |
| 7.14 EDITANDO CHASES USANDO UNFOLD (DESDOBLAR) .....                                   | 58 |
| 7.14.1 Verificando los pasos.....                                                      | 58 |
| 7.14.2 El menú UNFOLD.....                                                             | 58 |
| 7.14.3 RECORD.....                                                                     | 58 |
| 7.14.4 Usando Edit Times .....                                                         | 58 |
| 7.14.5 DELETE.....                                                                     | 59 |
| 7.14.6 INSERT.....                                                                     | 59 |
| 7.14.7 Renumerando un Chase UNFOLD.....                                                | 59 |
| 7.14.8 15 Pasos Previos (Previous 15 Steps) .....                                      | 60 |
| 7.14.9 15 Pasos Posteriores (Next 15 Steps).....                                       | 60 |
| 7.14.10 Salir de UNFOLD.....                                                           | 60 |
| 7.15 CÓMO EL PLAYBACK SACA LOS TIEMPOS DE LOS CHASES.....                              | 60 |
| 7.16 COPIANDO UN CHASE.....                                                            | 60 |
| 7.17 FOTOCOPIANDO UN CHASE .....                                                       | 60 |
| 7.18 PARA SALTAR A CUALQUIER PASO DE LA CHASE .....                                    | 61 |
| 7.19 LA PANTALLA CAJA DE CONTROL DE CHASE.....                                         | 61 |
| 7.20 LIMPIANDO TEMPORALMENTE UNA VELOCIDAD Y FUNDIDO.....                              | 61 |
| 7.21 VELOCIDADES DEL CHASE EN BPM O SEGUNDOS .....                                     | 61 |
| 7.22 PONIENDO LA VELOCIDAD DEL CHASE AL RITMO DE LA MÚSICA. ....                       | 61 |
| 7.23 BORRANDO UN CHASE.....                                                            | 62 |
| 7.24 ANULANDO UN PASO DE CHASE.....                                                    | 62 |
| 7.25 INSERTANDO UN PASO EN EL CHASE.....                                               | 62 |
| 7.26 RENUMERANDO UNA CHASE .....                                                       | 62 |
| 7.27 PONIENDO LOS PARÁMETROS DEL CHASE .....                                           | 63 |
| 7.27.1 Botón A – SAVE SPEED (SALVAR VELOCIDAD).....                                    | 63 |
| 7.27.2 Botón B - SAVE DIRECTION (Guardar dirección).....                               | 63 |
| 7.27.3 Botón C - NORMAL / RANDOM (aleatorio).....                                      | 63 |
| 7.27.4 Botón D – STOP ON FINAL STEP? (Parar en el último paso).....                    | 63 |

|                                                                                                          |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 7.27.5 Botón A - FADER STOPS /STARTS CHASE / FADER WILL RELOAD CHASE / FADER STOP GO TO START CHASE..... | 63        |
| 7.27.6 Botón B - WAIT AND FADE ALL STEPS / SKIPS FIRST WAIT TIME / SKIP FIRST WAIT AND FADE TIME .....   | 64        |
| 7.27.7 Botón C - MANUAL MODE ALLOWED / DISALLOWED (Modo manual permitido o no) .....                     | 64        |
| 7.27.8 Botón D - SPEED WHEEL ALLOWED / DISALLOWED .....                                                  | 64        |
| 7.28 VIENDO DE ANTEMANO PASOS DEL CHASE .....                                                            | 64        |
| 7.29 VIENDO UN CHASE CONECTADO .....                                                                     | 65        |
| 7.30 GRABANDO Y LLAMANDO PASOS DEL CHASE DESDE LA TABLETA GRÁFICA Y CONTROL REMOTO. ....                 | 65        |
| 7.31 AYUDA Y PISTAS.....                                                                                 | 65        |
| 7.31.1 Limitaciones DMX en Velocidades de la Chase .....                                                 | 66        |
| <b>8. PRESET FOCUSES.....</b>                                                                            | <b>67</b> |
| 8.1 FOCUSES - ALGUNAS DEFINICIONES .....                                                                 | 67        |
| 8.2 ¿ QUÉ ES UN PRESET FOCUS? .....                                                                      | 67        |
| 8.3 FOCUS MASK.....                                                                                      | 68        |
| 8.3.1 Cómo funciona Máscara de Enfoque (Focus Mask) .....                                                | 68        |
| 8.3.2 Parámetros predefinidas de la Máscara del Enfoque .....                                            | 68        |
| 8.3.3 CHEQUEAR los valores predefinidos de FOCUS MASK.....                                               | 69        |
| 8.3.4 Usando la Focus Mask .....                                                                         | 70        |
| 8.4 ORGANIZANDO SUS PRESET FOCUS .....                                                                   | 70        |
| 8.5 PROGRAMANDO UN PRESET FOCUS .....                                                                    | 71        |
| 8.6 USANDO UN PRESET FOCUS .....                                                                         | 71        |
| 8.7 EDITANDO UN PRESET FOCUS.....                                                                        | 72        |
| 8.8 ANULANDO UN PRESET FOCUS.....                                                                        | 72        |
| 8.9 PRESET FOCUSES COMPARTIDOS.....                                                                      | 74        |
| 8.9.1 Guardando un Preset Focus Compartido.....                                                          | 74        |
| 8.9.2 Editando un Preset Focus Compartido .....                                                          | 74        |
| 8.10 LOS PRESET FOCUS .....                                                                              | 75        |
| 8.11 REPASANDO UN PRESET FOCUS DURANTE UN TIEMPO.....                                                    | 75        |
| 8.12 VIENDO UN PRESET FOCUS .....                                                                        | 76        |
| 8.13 APAGANDO ATRIBUTOS EN LOS PRESET FOCUS.....                                                         | 76        |
| 8.14 CAMBIANDO LA MÁSCARA DEL ENFOQUE.....                                                               | 77        |
| 8.15 AYUDA Y PISTAS.....                                                                                 | 77        |
| <b>9. RASGOS ÚTILES EN LA PEARL.....</b>                                                                 | <b>79</b> |
| 9.1 MÁS SOBRE LA PANTALLA - USANDO VIEW.....                                                             | 79        |
| 9.1.1 Restablecimiento la Pantalla.....                                                                  | 79        |
| 9.1.2 Para ver la salida de una Memoria ( Preview ).....                                                 | 79        |
| 9.1.3 Para ver la salida del Chase ( Preview ).....                                                      | 79        |
| 9.1.4 Viendo un Chase conectado.....                                                                     | 79        |
| 9.1.5 Ver la salida de un Preset Focus .....                                                             | 80        |
| 9.1.6 Para VER DE ANTEMANO un Aparato .....                                                              | 80        |
| 9.1.7 Para VER salida actual de la mesa.....                                                             | 80        |
| 9.2 DESCRIPCIÓN DE LAS DIFERENTES PANTALLAS .....                                                        | 81        |
| 9.2.1 Pantalla 1 - Salida de CANAL COMO PORCENTAJE .....                                                 | 81        |
| 9.2.2 Pantalla 2 - Salida de CANAL, RESOLUCIÓN COMPLETA .....                                            | 81        |
| 9.2.3 Pantalla 3 - Preferencias del Usuario.....                                                         | 81        |
| 9.2.4 Pantalla 4 - PACHEO DMX.....                                                                       | 81        |
| 9.2.5 Pantalla 5 - TIEMPOS del CHASE.....                                                                | 81        |
| 9.2.6 Pantalla 6 - VISTA PREVIA ( Preview).....                                                          | 81        |
| 9.2.7 Pantalla 7 - ESTADO del PLAYBACK.....                                                              | 81        |
| 9.2.8 Pantalla 8 - ARCHIVO de ESCRITURA .....                                                            | 81        |
| 9.2.9 Pantalla 9 - VISTA DEL PATCH POR HANDLES .....                                                     | 82        |

|                                                                                         |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 9.2.10 Pantalla 10–ATRIBUTOS Y TABLETA GRÁFICA .....                                    | 82        |
| 9.2.11 Pantalla 11 - CHASE UNFOLD .....                                                 | 82        |
| 9.2.12 Pantalla 12– PARÁMETROS de ARCHIVO de ESCRITURA .....                            | 82        |
| 9.3 PROGRAMANDO GRUPOS.....                                                             | 82        |
| 9.4 USANDO UN GRUPO .....                                                               | 83        |
| 9.5 USANDO SNAPSHOT.....                                                                | 83        |
| 9.5.1.1.1 La mesa puede almacenar 50 Snapshots.....                                     | 83        |
| 9.5.2 Para tomar un Snapshot .....                                                      | 83        |
| 9.5.3 Para Cargar un Snapshot previamente grabado en el Programador.....                | 84        |
| 9.5.4 Para Borrar un Snapshot.....                                                      | 84        |
| 9.6 EL BOTÓN DEL CHANNEL .....                                                          | 84        |
| 9.6.1 Para Seleccionar un Aparato.....                                                  | 85        |
| 9.6.2 Para Seleccionar una serie consecutiva de Aparatos.....                           | 85        |
| 9.6.3 Usando Grupos con el botón de CHANNEL.....                                        | 85        |
| 9.6.4 Seleccionar todos los Aparatos en el Programador usando el botón de CHANNEL ..... | 86        |
| 9.6.5 Manipulando Grupos Seleccionados con el menú del CANAL .....                      | 86        |
| 9.6.6 Para entrar un valor de intensidad en el teclado numérico.....                    | 86        |
| 9.6.6.1 Para ajustar un valor de intensidad actual más/ menos 5%:.....                  | 88        |
| 9.7 EL BOTÓN INCLUDE .....                                                              | 88        |
| 9.7.1 Usando INCLUDE para llamar Aparatos o Atributos selectivamente .....              | 88        |
| 9.8 MODO DE FAN (ABANICO).....                                                          | 89        |
| 9.9 FADERS DE REDUCCIÓN.....                                                            | 89        |
| 9.10 PROGRAMANDO EN MODO CIEGO (BLIND).....                                             | 90        |
| 9.10.1 Entrando en Modo Ciego.....                                                      | 90        |
| 9.10.2 Saliendo de Modo Ciego.....                                                      | 90        |
| 9.10.3 Para alterar una Memoria sin cambiar el aspecto en escena.....                   | 90        |
| 9.11 SOUND TO LIGHT .....                                                               | 91        |
| 9.11.1 Poniendo el nivel de entrada de sonido para Sound to Light.....                  | 91        |
| 9.11.2 Programando para Sound to Light.....                                             | 91        |
| 9.11.3 Ejecutando la función Sound to Light.....                                        | 91        |
| 9.11.4 Deteniendo la función Sound to Light.....                                        | 91        |
| 9.12 AYUDA Y PISTAS.....                                                                | 91        |
| <b>10. EL GENERADOR DE FORMAS (SHAPE GENERATOR).....</b>                                | <b>93</b> |
| 10.1 TIPOS DE FORMAS.....                                                               | 93        |
| 10.1.1 Formas Cíclicas y aleatorias (cyclic and random).....                            | 93        |
| 10.1.2 Formas Relativas y Absolutas.....                                                | 93        |
| 10.2 PARA APLICAR UNA FORMA .....                                                       | 93        |
| 10.3 EDITANDO FORMAS.....                                                               | 93        |
| 10.3.1 Para EDITAR una Forma .....                                                      | 94        |
| 10.4 GRABANDO UNA FORMA EN UNA MEMORIA.....                                             | 95        |
| 10.5 FORMAS Y MODOS DE MEMORIA .....                                                    | 96        |
| 10.6 REVISANDO UNA FORMA GUARDADA EN UNA MEMORIA .....                                  | 96        |
| 10.6.1 Usando INCLUDE para Editar una Forma.....                                        | 96        |
| 10.7 BOTÓN DE PARADA DE FORMAS .....                                                    | 96        |
| 10.8 VIENDO FORMAS ACTIVAS.....                                                         | 96        |
| 10.9 AYUDA Y PISTAS.....                                                                | 97        |
| 10.9.1 Programación avanzada de Formas usando OFF .....                                 | 97        |
| <b>11. RASTREANDO LUCES MÓVILES (TRACKING MOVING LIGHTS) .....</b>                      | <b>98</b> |
| 11.1 USANDO EL SISTEMA DE RASTREO DE LUCES MÓVILES .....                                | 98        |
| 11.2 ENTRENÁNDOSE PARA EL RASTREO DE LUCES MÓVILES .....                                | 98        |
| 11.2.1 Marcando los límites del escenario. ....                                         | 98        |
| 11.2.2 Definiendo el escenario.....                                                     | 98        |
| 11.3 USANDO RASTREANDO SIN UNA TABLETA GRÁFICA.....                                     | 99        |

|                                                                        |            |
|------------------------------------------------------------------------|------------|
| 11.4 USANDO ALINEAR APARATOS EN MODO TRACKING .....                    | 99         |
| 11.5 PARA USAR 4D TRACK DEBE TENER UNA TABLETA GRÁFICA. ....           | 100        |
| 11.6 AYUDA Y PISTAS.....                                               | 100        |
| <b>12. EL MENÚ USER SETTINGS (PARÁMETROS DEL USUARIO) .....</b>        | <b>101</b> |
| 12.1 SETTING 1. PARÁMETROS DEL CHASE .....                             | 101        |
| 12.2 SETTING 2. FADER OFF AL XX.....                                   | 101        |
| 12.3 SETTING 3. FADER ON AL XX .....                                   | 101        |
| 12.4 SETTING 4. MODOS DE RUN .....                                     | 101        |
| 12.4.1 MODO RUN NORMAL .....                                           | 101        |
| 12.4.2 MODO TAKE OVER .....                                            | 101        |
| 12.4.3 MODO DOS PRESET.....                                            | 101        |
| 12.5 SETTING 5. MODOS PARA GRABAR .....                                | 101        |
| 12.5.1 <i>Record By Instrument. Grabe por INSTRUMENTO</i> .....        | 101        |
| 12.5.2 <i>Record By Channel. Grabe por CANAL</i> .....                 | 101        |
| 12.6 SETTING 6. NO USADO.....                                          | 102        |
| 12.7 SETTING 7. NO USADO.....                                          | 102        |
| 12.8 SETTING 8. TC CHECK ACTIVADO / DESACTIVADO .....                  | 102        |
| 12.9 SETTING 9. AUTOCONNECT.....                                       | 102        |
| 12.10 SETTING 10. REMOTO CONECTADO / TABLETA GRÁFICA.....              | 102        |
| 12.11 SETTING 11. NO USADO .....                                       | 102        |
| 12.12 SETTING 12. NO USADO .....                                       | 102        |
| 12.13 SETTING 13. VELOCIDAD EN SEGUNDOS / BPM .....                    | 102        |
| 12.14 SETTING 14. MARCO + (X) mCS .....                                | 102        |
| 12.15 PONIENDO 15 - MIDI DISABLED / MASTER / ESCLAVO.....              | 102        |
| 12.16 SETTING 16 - MIDI CHANNEL = (X) .....                            | 103        |
| 12.17 SETTING 17 - XX CTRL DE BITS DE RUEDA .....                      | 103        |
| 12.18 SETTING 18–DMX CHANS = XXX.....                                  | 103        |
| 12.19 USE 1.4 MB DISCOS.....                                           | 103        |
| 12.20 USER SETTING EN LOS BOTONES DE LA PANTALLA.....                  | 103        |
| 12.20.1 <i>Botón A - APARATOS o MIMICS</i> .....                       | 103        |
| 12.20.2 <i>Botón B - RANGO VÁLIDO</i> .....                            | 103        |
| 12.20.3 <i>Botón C– Fijar la MÁSCARA de ENFOQUE (Focus Mask)</i> ..... | 104        |
| 12.21 AYUDAS Y PISTAS .....                                            | 104        |
| <b>13. EJECUTANDO SU SHOW .....</b>                                    | <b>105</b> |
| 13.1 MODOS DE RUN .....                                                | 105        |
| 13.1.1 <i>Modo normal Run</i> .....                                    | 105        |
| 13.1.2 <i>Modo Take Over Run</i> .....                                 | 106        |
| 13.2 CORRIENDO EN MODO DE DOS PRESET .....                             | 106        |
| 13.3 LOS BOTONES DE ADD Y DE SWOP EN DIFERENTES MODOS DE RUN .....     | 107        |
| 13.3.1 <i>Cambiando Modos de Run</i> .....                             | 107        |
| 13.4 AYUDA Y PISTAS.....                                               | 108        |
| <b>14. FUNCIONES DEL DISCO Y SOFTWARE .....</b>                        | <b>109</b> |
| 14.1 EL SISTEMA DE DISCO DE SHOW .....                                 | 109        |
| <i>Accediendo al Sistema de Disco</i> .....                            | 109        |
| 14.1.1 <i>Formateando un disco</i> .....                               | 109        |
| 14.1.2 <i>Salvando el Show en disco</i> .....                          | 110        |
| 14.1.3 <i>Cargando Show del disco</i> .....                            | 110        |
| 14.1.4 <i>Ajustando el reloj interior</i> .....                        | 110        |
| 14.2 LA FUNCIÓN CATÁLOGO .....                                         | 111        |
| 14.3 DISCOS DE PERSONALIDAD .....                                      | 111        |
| 14.3.1 <i>Archivos de personalidad</i> .....                           | 111        |

|                                                                              |            |
|------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 14.3.2 Archivos de Personalidad viejos.....                                  | 111        |
| 14.4 PERSONALIZANDO ARCHIVOS DE PERSONALIDADES .....                         | 111        |
| 14.4.1 Editando Archivos de Personalidad.....                                | 111        |
| 14.5 CURVAS DEL USUARIO .....                                                | 112        |
| <b>14.6 RESTABLECIMIENTO LA MESA A LOS PARÁMETROS DE FÁBRICA CON WIPEALL</b> |            |
| <b>LINK .....</b>                                                            | <b>113</b> |
| 14.6.1 Efectuando un WIPEALL Link en la Pearl.....                           | 113        |
| <b>14.7 SOFTWARE DEL SISTEMA .....</b>                                       | <b>114</b> |
| 14.7.1 Encontrando su número de Versión de Software .....                    | 114        |
| 14.7.2 Probando sus botones y Faders .....                                   | 114        |
| 14.7.3 Cambiando su Software del Sistema .....                               | 114        |
| 14.8 CARGANDO UN NUEVO SISTEMA OPERATIVO DE AVOS .....                       | 115        |
| 14.9 AYUDA Y PISTAS.....                                                     | 116        |
| 14.9.1 Formateando un disco de PC.....                                       | 117        |
| <b>15. LA TABLETA GRÁFICA.....</b>                                           | <b>118</b> |
| 15.1 INTRODUCCIÓN AL 4D TRACK Y TABLETA GRÁFICA .....                        | 118        |
| 15.2 APRECIACIÓN GLOBAL DE LA TABLETA GRÁFICA.....                           | 118        |
| 15.2.1 El Área del escenario .....                                           | 118        |
| 15.2.2 El Área de control de Color.....                                      | 118        |
| 15.2.3 Los botones de Selección .....                                        | 118        |
| 15.2.4 El Fader .....                                                        | 119        |
| 15.2.5 El botón de la Función .....                                          | 119        |
| 15.2.6 La almohadilla del Ratón y la Pantalla seleccionar.....               | 119        |
| 15.3 CONECTANDO LA TABLETA .....                                             | 119        |
| 15.4 USANDO LA TABLETA .....                                                 | 120        |
| 15.4.1 Aparatos seleccionados con la Tableta.....                            | 120        |
| 15.4.2 Mostrando qué Aparatos se seleccionan .....                           | 120        |
| 15.5 CONTROLANDO ATRIBUTOS DESDE LA TABLETA GRÁFICA .....                    | 120        |
| 15.5.1 Los Botones de Selección de Atributo .....                            | 120        |
| 15.5.2 Trabajando con los botones de Selección de Atributo .....             | 120        |
| 15.5.3 Usando el Fader con Atributos .....                                   | 121        |
| 15.5.4 Encuadre Atributo .....                                               | 121        |
| 15.6 RASGOS DE CONTROL DE ACCESO INSTANTÁNEO.....                            | 121        |
| 15.6.1 El botón de dimmer de la tableta .....                                | 121        |
| 15.6.2 Absoluto y nudge .....                                                | 121        |
| 15.6.3 El Área del escenario .....                                           | 122        |
| 15.6.4 Usando Absoluto y Nudge en el área del escenario .....                | 122        |
| 15.6.5 Usando el Área de Mando de Color.....                                 | 122        |
| 15.6.6 Para crear un nuevo color con el Área de control de Color.....        | 122        |
| 15.6.7 Para editar un color existente.....                                   | 123        |
| 15.7 PRESET FOCUS EN LA TABLETA.....                                         | 123        |
| 15.7.1 Guardando Preset Focus en la Tableta.....                             | 123        |
| 15.7.2 Usando Preset Focus en la Tableta.....                                | 123        |
| 15.7.3 BORRANDO un Preset Focus usando la Tableta .....                      | 123        |
| 15.7.4 Usando Recall Focus en la Tableta .....                               | 123        |
| 15.8 LAS FUNCIONES DE ML (MOVING LIGHT).....                                 | 124        |
| 15.8.1 Locate Fixture.....                                                   | 124        |
| 15.8.2 Flip (voltereta) .....                                                | 124        |
| 15.8.3 Seleccione Todos (ALL).....                                           | 124        |

|                                                                                                                    |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 15.8.4 Limpiar el Programador, Release Fixture (Aparato deseleccionado) y Fixture DeLatch (Aparatos latentes)..... | 125        |
| 15.8.5 OFF .....                                                                                                   | 125        |
| 15.9 OTRAS FUNCIONES EN LA TABLETA.....                                                                            | 125        |
| 15.9.1 Programando un GRUPO en la Tableta .....                                                                    | 125        |
| 15.9.2 Para usar un GRUPO de la Tableta .....                                                                      | 125        |
| 15.9.3 Grabe Memoria.....                                                                                          | 125        |
| 15.9.4 Grabar un paso .....                                                                                        | 125        |
| 15.9.5 Next Instrument (Siguiente Instrumento).....                                                                | 125        |
| 15.9.6 Los botones $\leftarrow \uparrow \rightarrow \downarrow$ en la Tableta .....                                | 126        |
| 15.10 USANDO TRACKING EN LA TABLETA.....                                                                           | 126        |
| 15.11 LOS ATRIBUTOS DE LA TABLETA GRÁFICA Y PANTALLA DE LAS TABLAS .....                                           | 126        |
| 15.12 FUNCIONES FUTURAS DE LA TABLETA GRÁFICA .....                                                                | 127        |
| 15.12.1 Ponga la Altura del escenario. ....                                                                        | 127        |
| 15.12.2 La Pantalla 1, Pantalla 2, botones de escenario y el Ratón en la Tableta .....                             | 127        |
| 15.13 USANDO EL PUCK (DUENDE).....                                                                                 | 127        |
| 15.14 ESPECIFICACIONES DE LA TABLETA .....                                                                         | 127        |
| 15.15 AYUDA Y PISTAS.....                                                                                          | 127        |
| <b>16. EL CONTROL REMOTO .....</b>                                                                                 | <b>129</b> |
| 16.1 CONFIGURANDO EL CONTROL REMOTO .....                                                                          | 129        |
| 16.2 PARA LLAMAR A UN SOLO CANAL DMX.....                                                                          | 129        |
| 16.3 AND, THRU, INSTD, NEXT Y LAST.(Y, HASTA, EN VEZ, PRÓXIMO Y ÚLTIMO).....                                       | 130        |
| 16.4 USANDO EL REMOTO PARA REVOCAR UNA MEMORIA .....                                                               | 130        |
| 16.5 USANDO EL REMOTO PARA LLAMAR Y CAMINAR A TRAVÉS DE UN CHASE .....                                             | 130        |
| 16.6 DESACTIVANDO EL REMOTO .....                                                                                  | 130        |
| 16.7 VERIFIQUE EL ESTADO .....                                                                                     | 131        |
| <b>17. EL SISTEMA DE ARCHIVO DE ESCRITURA.....</b>                                                                 | <b>132</b> |
| 17.1 CONSTRUYENDO UN ARCHIVO DE ESCRITURA .....                                                                    | 132        |
| 17.2 SELECCIONANDO UN ARCHIVO DE ESCRITURA PARA EDITAR O PLAYBACK.....                                             | 133        |
| 17.3 VERIFICANDO SU ARCHIVO DE ESCRITURA .....                                                                     | 133        |
| 17.4 REVISANDO UN PASO DE ARCHIVO DE ESCRITURA.....                                                                | 134        |
| 17.4.1 El menú de Assign Action.....                                                                               | 134        |
| 17.4.2 El menú de Assign Timecode.....                                                                             | 135        |
| 17.4.3 Definiendo un Grupo de pasos.....                                                                           | 135        |
| 17.4.4 Asignando Timecode a un Grupo de pasos.....                                                                 | 135        |
| 17.5 PARA ANULAR UN PASO DE ARCHIVO DE ESCRITURA.....                                                              | 136        |
| 17.6 PARA INSERTAR UN PASO DE ARCHIVO DE ESCRITURA.....                                                            | 136        |
| 17.7 PARÁMETROS DEL ARCHIVO DE ESCRITURA .....                                                                     | 136        |
| 17.7.1 Para ejecutar un Archivo de Escritura automáticamente desde el encendido.....                               | 137        |
| 17.7.2 Fijar un Archivo de Escritura para LOOP (Lazo).....                                                         | 137        |
| 17.8 EXPLICACIÓN DE OTRAS ÓRDENES DE ARCHIVO DE ESCRITURA .....                                                    | 137        |
| 17.8.1 Reset Timer .....                                                                                           | 137        |
| 17.8.2 Reset Masters .....                                                                                         | 137        |
| 17.9 LLAMANDO SU ARCHIVO DE LA ESCRITURA.....                                                                      | 137        |
| 17.9.1 Seleccionando la fuente de Timecode en modo RUN.....                                                        | 137        |
| 17.9.2 Seleccionando el Archivo de Escritura para Run.....                                                         | 137        |
| 17.9.3 Ejecutando su Archivo de Escritura.....                                                                     | 138        |
| 17.9.4 Para HACER UNA PAUSA en un Archivo de Escritura en modo Run.....                                            | 138        |
| 17.9.5 Para que dejen de correr los Archivos de Escritura.....                                                     | 138        |
| 17.9.6 Ejecutar Archivos de Escritura y al mismo tiempo usar manualmente los Playback Faders.....                  | 138        |
| 17.10 VERIFICANDO EL TIMECODE .....                                                                                | 139        |
| 17.11 AYUDA Y PISTAS .....                                                                                         | 139        |

|                                                                                              |            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>18. GLOSARIO DE TÉRMINOS .....</b>                                                        | <b>140</b> |
| <b>19. APÉNDICE 1. DIFERENCIAS ENTRE LA PEARL 2000 Y LAS VERSIONES ANTERIORES ....</b>       | <b>147</b> |
| <b>20. APÉNDICE 2. DIAGRAMA DE LA PEARL .....</b>                                            | <b>150</b> |
| <b>21. APÉNDICE 3. DIAGRAMA DE LA TABLETA GRÁFICA .....</b>                                  | <b>151</b> |
| <b>22. APÉNDICE 4. FABRICANTES DE APARATOS INTELIGENTES .....</b>                            | <b>152</b> |
| <b>23. APÉNDICE 5. FUNCIONES DEL BOTÓN DE ADD EN MODOS RUN .....</b>                         | <b>153</b> |
| 23.1 ÉSTA TABLA SE APLICA A LOS MODOS DE RUN NORMAL, TAKE OVER RUN Y MODO DE DOS PRESET. ... | 153        |
| <b>24. APÉNDICE 6. MIDI APLICACIÓN Y DETALLES.....</b>                                       | <b>154</b> |
| 24.1 UNA REVISIÓN CORTA DEL PAQUETE DE MIDI .....                                            | 154        |
| 24.2 IMPLEMENTACIÓN DE MIDI EN LA PEARL. ....                                                | 154        |
| 24.2.1 Para poner la página actual.....                                                      | 154        |
| 24.2.2 Para poner el nivel de un Playback (en la página actual).....                         | 155        |
| 24.2.3 Para caminar un Chase etc.....                                                        | 155        |
| 24.3 CÓDIGO DE TIEMPOS MIDI .....                                                            | 156        |
| 24.4 PROBLEMAS DE MIDI.....                                                                  | 156        |
| 24.5 MÁS LECTURAS SOBRE MIDI .....                                                           | 156        |
| <b>25. APÉNDICE 7. CURVAS DE DIMMER DEFINIDAS POR EL USUARIO. ....</b>                       | <b>157</b> |
| <b>26. APÉNDICE 8. EL SISTEMA DE ARCHIVO DE PERSONALIDAD.....</b>                            | <b>158</b> |
| 26.1 ¿QUÉ ES Y CÓMO ESCRIBO O CAMBIO UN ARCHIVO DE PERSONALIDAD? .....                       | 158        |
| 26.2 CONVENCION DE NOMBRES DE ARCHIVO DE PERSONALIDAD.....                                   | 158        |
| 26.3 ARCHIVO DE PERSONALIDAD. KEYWORD ORDER (ORDEN DE COMANDOS).....                         | 159        |
| 26.4 EL NOMBRE DEL INSTRUMENTO .....                                                         | 159        |
| 26.5 EL TIPO DEL DISPOSITIVO.....                                                            | 159        |
| 26.6 PARÁMETROS DE INTERRUPTOR DE APARATO .....                                              | 160        |
| 26.7 MIRROR (ESPEJO) .....                                                                   | 162        |
| 26.8 EL ESQUEMA DMX/PRESET .....                                                             | 162        |
| 26.9 CAMPO DEL TEXTO .....                                                                   | 163        |
| 26.10 LA TABLA DE PRESET FOCUS .....                                                         | 164        |
| 26.11 MACROS .....                                                                           | 165        |
| 26.12 ARCHIVO DE PERSONALIDAD DE EJEMPLO PARA CYBERLIGHT DE HIGH END .....                   | 166        |
| <b>27. CRÉDITOS Y RECONOCIMIENTOS .....</b>                                                  | <b>171</b> |

# 0 1..... ¡¡Léame!!

## 1.1 *Cómo usar este manual*

El manual está diseñado para lograr dos objetivos; primeramente conseguir que el nuevo usuario de la Pearl 2000 se ponga muy rápidamente en marcha, y en segundo lugar, mantener un libro de referencia rápido para el operador más experimentado. La Pearl 2000 representa cambios en hardware y software sobre otras versiones de la Pearl precedentes, y quizá el usuario de modelos más viejos puede querer saltar directamente al Apéndice 1. Diferencias entre la Pearl 2000 y las versiones anteriores.

Si usted está usando la Pearl por primera vez conténgase, venza la tentación de destrozar la mesa leyendo la sección 1.2 de este capítulo. Entonces vaya directamente al Capítulo 2. Empezado con luces Convencionales, si usted tiene sólo simples aparatos de lente o dimmers, o al Capítulo 3. Empezado con aparatos móviles, si tiene robots DMX, o una combinación de los dos. Éstos capítulos le dirán cómo pachear y controlar canales de dimmers y los aparatos móviles, y como grabar una Memoria simple y chases. En algunos casos, los primeros tres capítulos de este manual serán en su vida prácticamente todo lo que usted necesita leer. (al menos sobre esta mesa)

Los otros capítulos están diseñados para ser completamente autónomos, o para zambullirse y leer el conjunto. La idea es que si usted leyera el capítulo de los chases, por ejemplo, debe decirle todo lo que hay saber sobre un chase, empezando con los conceptos simples y siguiendo con los aspectos más complicados. Esto significa que hay necesariamente algún concepto repetido, para que las secciones posteriores puedan ser autosuficientes.

Donde sea necesario habrá, al final de cada capítulo, la sección **ayuda y pistas** que resuelve los problemas tratados en la sección.

Los términos importantes se definen en el glosario.

## **1.2 ¿Estoy usando una Pearl 2000?**

La Nueva Pearl 2000's tiene el mismo nombre que los modelos anteriores escrito en el tablero delantero, pero para establecer si su consola es anterior o una versión actualizada, necesitará verificar con su proveedor si el hardware se ha cambiado para poder utilizar un monitor VGA, y si están habilitadas las salidas DMX extras. Usted también necesitará verificar el número de versión de software para ver si el software se ha puesto al día. (Vea 14.7.1 Averiguando su número de Versión de Software). Es posible que el software se haya actualizado sin las modificaciones del hardware que dan el mismo funcionamiento salvo que usted no puede utilizar un monitor, y no tendrá todas las cuatro salidas DMX 512 y ciertas etiquetas en los botones estarán mal, o no estarán. Encontrará todos estos cambios resumidos en el Apéndice 1. Diferencias entre la Pearl 2000 y las versiones anteriores.

La Nueva Pearl 2000 tiene ahora un monitor exterior, y aunque su software funcionaría sin uno, hay algunas nuevas funciones para las que el VDU es necesario.

### **1.3 Encendiendo**

#### **1.3.1 Puntos importantes**

⇒ **SI USTED no va a leer nada de éste manual, al menos, POR FAVOR lea ESTA SECCIÓN.**

(Por favor vea Apéndice 2. Diagrama de la Pearl).

Antes de encender la consola asegúrese de que el selector de voltaje de entrada pone el voltaje correcto para su área.

**No hacer esto, puede causar un daño severo y destruirá probablemente la fuente de alimentación.**

El selector de voltaje está debajo del enchufe de corriente. El interruptor tiene dos posiciones, 120V y 240V.

Debe conectar el monitor VGA al enchufe de VDU antes de encender. Hay una toma de corriente encima del enchufe de corriente.

Si usted piensa usar una Tableta Gráfica en esta sesión, también debe conectarla antes al puerto de serie en la parte de atrás de la mesa y debe encenderlo (interruptor azul en posición pulsada). Aunque recibe corriente de la mesa no se activará hasta que sea encendida la consola, pero esto le ayuda a arrancar correctamente.

Habiendo verificado que el voltaje seleccionado es correcto, encienda la consola, pulsando el interruptor localizado cerca del enchufe de corriente.

La consola se encenderá.

#### **1.3.2 Mirando la Pantalla**

Usted puede necesitar ajustar el Contraste o el Brillo de LCD para ver la información en la Pantalla. Es mejor girar el mando de Brillo del todo y volver el mando del Contraste desde el mínimo hasta lograr ver correctamente con el ángulo mejor para usted. Los mandos del brillo y del contraste están en el extremo inferior del banco de Preset Faders.

#### **1.3.3 Software del sistema**

La mesa debe tener preinstalada una versión de Pearl 2000. **De vez en cuando se realizan actualizaciones del software.** Éstas pueden transmitirse desde la Website de Avolites (dirección <http://www.avolites.com>), junto con los manuales pertinentes. Este manual se refiere a la versión del Software Pearl 2000 o posterior.

Nuestro Software está constantemente poniéndose al día para proporcionar nuevos rasgos y funciones. Nosotros probamos el software hasta donde es posible en la práctica antes de soltarlo, pero los bugs (errores), consiguen de vez en cuando salir fuera. (Si piensa que usted ha encontrado un error, no se enfade, coja el teléfono e informe a Avolites!). La mayoría de los errores son más bien irritantes y no de naturaleza catastrófica.

#### **1.3.4 Haciendo Backups**

Su programación normalmente se conservará en la mesa y deberá encontrar su show intacto de un día para otro. Sin embargo, cuando la mesa está realizando funciones particulares de grabación, hay momentos, mientras los datos están grabándose y los archivos están abiertos, en los cuales el show es vulnerable.

Un pico en el suministro de la corriente podría causar un cierre de la mesa que podría alterar su programación si ocurrió durante la grabación. ¡Esto es rarísimo que pase, pero siempre, si ocurriera será en el peor momento posible! (Más información. Ver ley de MURPHY)

En cada trabajo haga backups del disco regularmente. (Vea Sección 14.1.2 *Salvando el show al disco*).

**Cuanto menos tiempo tenga usted para programar, más importante será hacer backups.**

Que todos tengan una buena Programación de Avolites. !!

## **1.4    *Apreciación global de la mesa***

### **1.4.1    *La Parte de atrás del Tablero***

Hay varios enchufes y diferentes salidas de la mesa.

A la izquierda el enchufe de corriente donde usted insertará la corriente que necesita la mesa. Anterior a éste esta la salida de corriente para el monitor VGA, y el Selector de Voltaje que permite a la mesa funcionar en 110v o 240v. Vea la sección, 1.3.1 *Puntos importantes para más detalles*.

Al lado, la succión del ventilador de aire para la consola. Es importante que nunca se obstruya. Adyacente a esto, está el interruptor principal.

Los salidas DMX son un par de conectores DMX 512, configurados para controlar cuatro líneas DMX512 cada uno.

Si usted está usando una nueva Pearl 2000, usted puede controlar cuatro líneas DMX 512. Para acceder a las líneas 3 y 4, se requiere un splitter en "y". Como el sistema utiliza las dos líneas suplentes de un cable DMX normal. Si usted no tiene un cable en "y", sólo utilizará las líneas 1 y 2 disponibles de manera normal.

Los cables se conexionan como sigue:

Línea DMX 1: enchufe 1, pines 2 & 3 (configuración normal DMX)

Línea DMX 2: enchufe 2, pines 2 & 3 (configuración normal DMX)

Línea DMX 3: enchufe 1, pines 4 & 5

Línea DMX 4: enchufe 2, pines 4 & 5

El cable en 'Y ' consiste en un conector macho XRL de 5 pines estándar DMX, del que se bifurcan los pines 2&3 en un cable separado a sus correspondientes pines en un conector igual hembra y los pines 4&5 (del macho), a los pines 2&3 del otro conector hembra. El pin 1 del macho debe conectarse también a sendos pines 1 de los conectores hembras. Pueden hacerse fácilmente o están disponibles en Avolites Limited.

Si usted tiene un modelo anterior de la Pearl, sólo podrá usar uno o dos líneas DMX 512 y depende de cuando fue comprado y si se ha modificado posteriormente. Un kit de la versión revisada está disponible para permitir a Pearls originales acceder a dos líneas DMX 512. Necesitará consultar a su proveedor para averiguar si esta versión revisada se ha implantado en su mesa. Todas las Pearls tienen dos enchufes DMX, pero esto no es indicador de para cuántas líneas está configurada internamente.

**El Software no sabe cuántos líneas DMX puede manejar, así puede verificarlo antes probando a pachear primero las líneas B-D.**

El Puerto serie permite conectar la mesa a la paleta de Gráficos o al Remoto.

La entrada y la salida **MIDI** permite unir la consola a un dispositivo MIDI para el control externo de la mesa.

El botón **RESET** es para restablecer suavemente la mesa. En el improbable caso de que la mesa se bloqueara apretando este botón debe devolver la mesa al trabajo. Esto no limpiará la mesa, y no debe confundirse con un **WIPEALL**. Vea sección 1.7 *Limpiando la mesa con un WIPEALL*.

La entrada **DMX** es para usos futuros y no está activo en la actualidad.

La entrada de Sonido le permite con un micrófono u otra línea el nivel de sonido hacer funcionar diferentes memorias.

Finalmente el enchufe de **VDU** es donde se conecta la pantalla externa.

#### 1.4.2 *El Área de Preset*

Es la mitad superior de la mesa, e incluye los mandos de **Brillo y Contraste** (vea Sección 1.3.2 *Mirando la Pantalla*), el control de **luz por sonido** (Sección 9.11 *Sound to Light*) y la **Llave**. Esta determina si la mesa opera en Sistema, Programa o normal. Las diferentes posiciones determinan qué funciones de la consola están disponibles para el usuario, y la Llave se puede quitar permitiendo así dejarla cerrada y protegida.

Hay un enchufe de tres pines y un interruptor para conectar y encender una lámpara.

La Pearl tiene 2 bancos de **Preset Faders** que puede ser usados para controlar sesenta Canales individuales en **modo Solo** o **modo Ancho** (wide) hasta treinta Canales individuales en el **modo de Preset 2**.

El nivel al que estos Preset Faders pueden elevar un canal está determinado por **Master Fader A** en modo Solo de Preset, y **Masters Faders A y B** en modo Preset Dos. Master Fader A fija el nivel del máximo para la fila inferior de los Preset y Master Fader B lo fija para la fila superior.

Hay treinta botones **Preset SWOP** y treinta botones **Preset ADD**. Se conocen como botones de **FLASH**.

En dos Modos Preset, hay obviamente un botón SWOP y un botón ADD para cada Canal. En modo Ancho éstos son asociados con Canales 1 a 30.

Los Preset SWOP funcionan dejando encendido sólo ese canal y matando el resto de los Preset. Los Preset ADD funcionan añadiendo al resto de la escena el Preset pulsado.

En modo Run (funcionamiento Normal) el nivel al que estos botones rendirán es controlado por el Swop Master Fader y por el Add Master Fader.

#### 1.4.3 *El Área de Playback*

Se pueden llamar 15 Playback de memorias o de chases localizadas en el rodillo.

Cada faceta del Rodillo está rotulada desde la **A** a la **J** y hay tres paginas de Rodillo disponibles permitiendo al Rodillo ser llenado en tres bancos separados de datos, identificados por la Faceta del Rodillo. Hay tres botones de Página de Rodillo localizados a la izquierda del Rodillo.

La Pearl tiene un máximo de 450 chases y memorias diferentes. Cada chase puede contener cualquier número de pasos, sujeto a la disponibilidad de memoria del almacenamiento dentro de la consola.

Hay un botón de Playback SWOP y un botón de Playback ADD asociados con cada uno de los Playback Faders. Éstos operan de una manera similar al Preset SWOP y Preset ADD, y permiten llamar a un Playback solo, (matando todo la escena menos ese Playback), o añadiendo el Playback pulsado a toda la escena.

En Modo Run Normal el nivel al que estos botones rendirán está controlado por el SWOP Master Fader y el ADD Master Fader.

El Gran Master Fader siempre determina el rendimiento de todos los niveles del Playback.

#### 1.4.4 *El Área de control*

Este área se usa para controlar toda la programación que ofrece la mesa.

La Pearl tiene dos Ruedas marcadas **A y B**. Éstas controlan varias funciones de la mesa descritas posteriormente.

Hay una fila vertical de doce botones azules llamados de Selección de Programa que se usan para programar y también permite el acceso a las funciones más usadas..

Once botones grises de Banco de Atributos normalmente determinan qué Atributo de un aparato móvil se está controlando actualmente. Ellos permiten su acceso o indican el uso de los canales DMX exigidos para controlar las funciones diferentes de sofisticados aparatos móviles de iluminación. El Botón de Atributo 11 es una tecla de combinación que permite el acceso a otra página de Bancos del Atributos. No hay ningún aparato en la actualidad que use los Atributos 11–20, pero lo puede haber en el futuro. El Botón de Atributo rojo 12 permite limitar a un canal la intensidad de su rendimiento global.

Los botones **CONNECT, STOP y GO** permiten ver y editar los chases.

Directamente a la derecha de este bloque hay 12 botones.

La sección de control del Chase, que es la fila de abajo de botones, comanda el tiempo de Carrera de los chases y permite programar y revisar los chases. El botón antes se llamaba EDIT, ahora se llama REVIEW, y tiene una función diferente.

La fila de cuatro teclas encima de éstos, puede estar en blanco si no se ha actualizado el hardware. Éstos están para reforzar la edición de chases, y deben quedar etiquetados al derecho como sigue: **LIVE TIME, REC. STEP, NEXT STEP y SNAP BACK.**

La fila de arriba de botones es para cambiar de página de aparato. De nuevo, en una Pearl no modificada, esto no aparecerá. Estos botones se usan para crear cuatro páginas de Preset Faders en los que pueda pachear y controlar más aparatos y Dimmers que botones existen. Ésta es una función reforzada que reemplaza el viejo método de pachear dimmers extra en Bancos de Atributos sin usar.

Nosotros hemos usado la teoría de 'la habitación de Hotel ' para numerar nuestros Preset Faders. En Página 0, Prefijados los Faders 1–60, en la Página 1, Faders 100–160 y así sucesivamente.

⇒ *Para simplificar, donde me refiero a los Preset Faders 1–30 ó 31–60, la información generalmente se aplicará también a Preset Faders 101–130 / 131–160, 201–230 / 231–260 y 301–330 / 331–360. La única diferencia será la Página actual de Aparatos (Fixtures) seleccionada.*

Hay un Display junto a los botones A a H. Estos botones se refieren a las opciones presentadas a la derecha del Display de LCD. Éstos cambiarán según la Pantalla que esté presentándose en cada momento.

A la derecha, un pequeño **Teclado** Numérico, en la parte superior, tiene las teclas de Función, las nuevas teclas de Programación, y las cuatro teclas de Cursores o flechas, así como la nueva Tecla de **AVO**.

#### **1.4.5 Los botones de la pantalla**

El Teclado Numérico y Teclas de Función, le permiten al programador introducir datos en la mesa. Algunos botones han cambiado en esta sección con respecto a las versiones anteriores de la Pearl. La fila de encima de botones grises es de izquierda a derecha como sigue: CHANNEL, FOCUS, INCLUDE y NEXT SCREEN. El botón a la derecha del número 3 en el teclado, anteriormente sin asignar, es ahora el botón de AVO.

El botón del CANAL permite diferentes maneras de seleccionar aparatos, y es un nuevo rasgo. Ver sección 9.6 El botón CHANNEL. **Nota: la única manera de salir de este menú es apretar el botón del Channel de nuevo.**

El botón del FOCUS permite el acceso numérico para Prefijar la funciones de Enfoque, y también es un nuevo rasgo. Vea Sección 8.5 Programación de un Foco Prefijado. (Preset Focus)

El botón INCLUDE es una opción de programación antigua que se ha cambiado de situación, antes estaba en el Banco de Selección de Programa. Vea Sección 9.7 El botón INCLUDE.

El botón NEXT SCREEN visualiza las 12 Pantallas diferentes de información. Apretándolo le leva a la próxima Pantalla, o atrás a la pantalla 1 cuando llegue a la Pantalla 12. Esto reemplaza los antiguos Cursores de Vista.

El botón de AVO se usa actualmente como una tecla alternante para habilitar la Selección de canales de dimmers pacheados hacia el banco superior de Preset Faders.

Las teclas Cursor permiten la navegación en las Pantallas. Lógicamente, nos moveremos de arriba abajo por los menús, y las Flechas Derecha e Izquierda, nos permiten, cambiar lo seleccionado en las opciones diferentes de un artículo del menú.

**EXIT le permite dejar una Pantalla y volver al próximo menú si es posible.** Si se atasca en una Pantalla, pulse EXIT.

### **1.5 Posiciones seleccionadas con la llave.**

#### **1.5.1 Modo del sistema**

Volviendo la Llave al modo System le permite acceder al Software del Sistema, con varias funciones de diagnóstico, grabar Archivos y la función WIPEALL (vea Sección 1.7.1 para hacer un WIPEALL). Si está actualizando el Software del Sistema o está vaciando la mesa para programar, use éste modo. ¡No se recomienda programar en este modo, así que mejor salga del modo sistema si no tiene claro lo que quiere hacer!.

### **1.5.2 Modo Programa**

En modo Programa, el Software del Sistema está protegido, y no es posible limpiar la mesa completamente. Toda las funciones de Programación y edición se habilitan aquí y le permiten construir o cambiar cualquier aspecto del show.

### **1.5.3 Modo Run (funcionamiento normal)**

Ver Capítulo 13. Funcionamiento durante el show. Generalmente éste desactiva cualquier posibilidad de cambio permanente al show programado, permitiendo el acceso a las funciones de Playback.

En la Pearl, la Llave puede quitarse para cerrar con llave la mesa en cualquiera de los modos anteriores. Pero lo lógico será asegurarla en modo RUN, para prevenir cualquier desarreglo o sabotaje.

## **1.6 El Programador**

Este nombre se da a una parte interior de la mesa que contiene la información antes de grabarla. Siempre dará la salida al 100%, y incluso sobrepasando al Gran Master.

Cualquier información en el Programador tiene máxima prioridad. En cuanto usted cambia cualquier Atributo de cualquier Aparato, los canales DMX que controlan el Atributo, (y así el propio Aparato) se controlarán en el Programador y se disociará de cualquier otra parte de la mesa que intente controlarlo.

En la práctica, esto significa que en cuanto usted cambie, por ejemplo el color de un Intellabeam, la única manera de que pueda cambiar el color de nuevo, es seleccionando otro color, o hasta que deseccione el atributo y el aparato, del programador. Si usted tiene un chase de color en todos su Intellabeams en un Playback Fader, éste no se ejecutará hasta que el Programador esté limpio. ¡Una vez deseccionados del Programador, se unirán alegremente de nuevo con sus amigos!

Los aparatos no seleccionados en el programador no se verán afectados.

Otros Atributos del aparato fuera del Programador (ej. Pan y Tilt) no serán afectados.

La intensidad de la lámpara es liberada apretando el botón CLEAR, que vacía el Programador.

Puede haber varios Canales a la vez en el Programador, y esto puede ser causa de confusión. Depende de Ud.

Si cambia un Atributo de un Aparato, y desecciona éste para revisar otro Aparato, el primer canal todavía está en el Programador aunque está usando un Instrumento diferente ahora. Incluso puede estar en un Banco de Atributo diferente. El programador guardará cualquier memoria o Pasos del chase hasta que apriete CLEAR.

⇒ *Para evitar guardar información no deseada al programar, pulse el botón CLEAR antes de empezar a construir cualquier Memoria o Chase.*

**Si un canal no cambia el nivel cuando se activa un Playback Fader, probablemente está bajo el mando del Programador. Deselecciónelo apretando CLEAR.**

También ver Sección 4.2 Cómo se comportan los canales HTP y LTP en el Programador.

### 1.6.1 **Poniendo canales en el Programador**

Los canales están activos en el Programador cuando han sido previamente seleccionados, pero no como resultado de llamar a Memorias o Chases.

Llamar a una Memoria o a un chase por un Playback Fader no pone los Canales en el Programador.

⇒ *Esto significa que usted no puede grabar nuevas memorias o chases usando lo que está corriendo en ese momento (Sin embargo ver Sección 9.7 El botón INCLUDE).*

### 1.6.2 **Limpiar Canales del Programador**

Pueden eliminarse canales del Programador por:

**O**

- Apretando CLEAR

**o**

- Usando la Función OFF. (Vea Sección 4.8 El botón OFF).

## 1.7 **Limpiar la mesa con un WIPEALL**

Un WIPEALL vacía la Pearl de toda la programación anterior, incluso el pacheo, pero el Software del Sistema quedará intacto.

⇒ *Un WIPEALL se recomienda antes de empezar a programar el nuevo show.*

**¡Asegúrese de que los datos importantes hayan sido guardados en disco antes de hacer un WIPEALL o se perderán para siempre!!** (Ver Sección 14.1.2 Grabando el show en disco.)

### 1.7.1 **Para hacer un WIPEALL**

- Vuelva la Llave a System. *Está usted en menú MODO de SISTEMA.*
- Apriete el botón **A** [SERVICIO]. *Entra en el menú de SERVICIO.*
- Apriete el botón **F** [WIPEALL]. *Le pide que apriete **F** para confirmar WIPEALL o SALIDA abortar..*
- Apriete el Botón **F** de nuevo. *La consola ejecuta y lo restaura al menú de MODO de SISTEMA.*
- Gire llave a Program. *Entra en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- ¡¡Empiece a programar!!

## 1.8 **Ayuda y pistas**

**Problema: yo no leí el manual apropiadamente y enchufé la mesa con el voltaje incorrecto seleccionado. Creo que ha explotado la fuente de alimentación. ¡AYÚDENME!**

**Solución:** Si usted puede encontrar una tienda de la Electrónica como Tandy en el REINO UNIDO o Radioshack en EE.UU., pueden venderle la fuente llamada Baby AT para un PC ordinario. Si no consiguió una, la fuente de alimentación de otro PC puede hacer bien el mismo trabajo. ¡Aunque éstos realmente no pueden encajar dentro de la Pearl, deben tener los conectores correctos para que la consola funcione hasta que Avolites pueda traerle otra fuente de reemplazo!

**Problema:** no parece haber señal de salida DMX de la Pearl.

**Solución 1:** Chequee que tiene su cable DMX en la salida correcta. También chequee que no ha intentado pachear aparatos hacia una línea DMX 512 que no pueda manejar la mesa.

**Solución 2:** Chequee que usted no ha reducido el número de Canales DMX que su mesa envía. (Ver sección 5.21.2 Reducir el número de Canales DMX).

## **1      2.      Empezando con luces Convencionales**

---

### **2.1      Preparándose**

Felicitaciones. Probablemente usted ha encendido correctamente la mesa y ha evitado que explote. Si no la ha encendido todavía, vuelva a la sección 1.3.1. *Puntos Importantes*, sigan las instrucciones y regresen a este punto.

Si va a programar un nuevo show desde el principio, debe vaciar de la mesa toda la basura vieja del usuario anterior. Para limpiar la consola, haga un WIPEALL. Vea la Sección 1.7.1 hacer un WIPEALL.

### **2.2      Pacheando algunas luces Convencionales**

Antes de que pueda controlar un Aparato o un dimmer hay que pachearlo. La función de Pacheo conecta un Canal de la mesa a un Canal de la salida real. Nosotros hemos usado la teoría de 'la habitación de Hotel' para numerar nuestros Preset Faders. En la Página 0 tendrá los Preset Faders 1–60, en Página 1 tendrá los Preset Faders 101–160 y así sucesivamente.

#### **2.2.1      Creando un pacheo 1 a 1 de dimmers rápidamente**

- Gire la Llave a Programar. *MODO PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón PATCH del banco de selección de programa. *Está en el menú PATCH de dimmer o aparato.*

La Pantalla de VGA mostrará automáticamente qué direcciones DMX están en uso.

- Seleccione la Página de Aparatos que quiere pachear.
  - Seleccionando página 0 le permitirán pachear Preset Faders 001–060.*
  - Seleccionando página 1 le permitirán pachear Preset Faders 101–160*
  - Seleccionando página 2 le permitirán pachear Preset Faders 201–260.*
  - Seleccionando página 3 le permitirán pachear Preset Faders 301–360*
- Apriete botón A [DIMMER]. *La pantalla le pide entrar en un número DMX y asignarlo a un botón de ADD o de SWOP.*
- Pulse y sujete el botón gris Preset ADD número 1. *Los LEDs de los Preset A y B se encenderá una vez.*
- Todavía manteniendo pulsado éste, apriete y suelte el botón gris de Preset ADD número 30. *Los LEDs de los Preset A y B se encenderá aunque la mesa está computando el pacheo y saldrá después.*
- Seleccione otra Página de Aparatos y repita el proceso si fuese necesario. *Puede pachear un máximo de 120 Preset de dimmers de esta manera.*
- Pulse SALIDA o el botón PATCH para dejar las funciones del Pacheo.

Esto le da el número del máximo de Canales accesible en Modo de Dos Preset. Eso significa que ambos juegos de Preset Faders controlan cada Canal de dimmer. Les ha pacheado al DMX 1, necesita asegurarse de que su cable DMX está en la salida DMX 1 en la parte de atrás de la mesa.

Para correr en Modo de Dos Preset, necesita establecer los parámetros de Usuario 4 a 2 PRESET. (User Settings 4 / 2) (Ver sección 12.4. *Modos de Run*).

Si quiere manejar la mesa en modo Ancho, repita las direcciones anteriores en los botones de SWOP pida patch 1 a 1, canales 31 - 60 en la parte superior de los Preset Faders y deje los 30 Canales originalmente pacheados en los Preset Faders de abajo. Puede repetir esto en cada uno de las cuatro Páginas de Aparatos, permitiéndole pachear 240 dimmers en los Preset de esta manera.

### 2.2.2 **Pacheo individual de Dimmers.**

*Gire la Llave para Program. MODO del PROGRAMA en VIVO.*

- Apriete el botón del PATCH en el banco de selección de programa. *Está en menú de pacheo de dimmer o aparato.*

*Si tiene la opción de monitor VGA mostrará automáticamente qué direcciones DMX están en uso.*

- Seleccione la Página de Aparatos que usted quiere pachear

*Seleccionando página 0 le permitirán pachear Preset Faders 001–060.*

*Seleccionando página 1 le permitirán pachear Preset Faders 101–160*

*Seleccionando página 2 le permitirán pachear Preset Faders 201–260.*

*Seleccionando página 3 le permitirán pachear Preset Faders 301–360*

- Apriete el botón A [DIMMER]. *La pantalla le pide entrar en un número DMX y asignarlo a un botón de ADD o de SWOP.*
- Usando el Teclado Numérico teclee el número del canal DMX más bajo que va a usar. *La Pantalla sugiere el canal DMX más bajo disponible (1), pero usted puede teclear encima de este.*
- Pulse el botón gris ADD para asignar la dirección DMX con cualquiera de los Preset Faders del 1 a 30 o un Preset SWOP azul para pachear una dirección DMX en cualquiera de los Preset Faders 31 a 60. *Los DMX se incrementan automáticamente cada vez que se pachea un canal. Esto le permite pachear direcciones secuenciales fácilmente. Puede teclear encima de los valores incrementados si usted lo necesita.*

⇒ *Puede pachear cualquier número de canal DMX de dimmer en cualquiera de los Preset Faders.*

- Continúe pachear de esta manera hasta que haya asignado todos los Canales de dimmers que quiere pachear en esta Página de Aparatos. *Si está pachear sólo una serie secuencial de Canales DMX, sólo le supondrá apretar los botones ADD o SWOP destino de los Preset Faders.*
- Seleccione otra Página de Aparatos y repita el proceso si fuera necesario. *Usted puede pachear un máximo de 240 dimmers a los Preset de esta manera.*
- Apriete el botón EXIT o el botón F [QUIT THIS MENU] para dejar el pacheo. *Estará en el menú de pacheo de dimmer o aparato.*
- Apriete EXIT o PATCH de nuevo. *Quedará en menú de MODO de PROGRAMA VIVO.*

⇒ *¡Haga esto en cuanto haya terminado de pachear, ya que es fácil dejar la consola en el Patch y pachear inadvertidamente un aparato o dimmer al querer llamar un Preset Focus! (Vea Capítulo 8. Preset Focus).*

⇒ *Si usted tiene algo más complicado que pachear o ha cometido un error, vaya al Capítulo 5 y busque ayuda más extensa.*

El Preset Fader al que ha asignado un canal de dimmer se llama su Handle.

Los Handles una vez pacheados son inmediatamente activos y así debe poder verificar su pacheo.

## **2.3 Controlando Canales de Dimmers**

### **2.3.1 Levantando un Preset Fader**

- Asegúrese de que todos los Masters Faders están subidos (Full-100%).
- Seleccione la Página apropiada de Aparatos.
- Suba y baje el Preset Faders.

El canal saldrá al nivel del Preset Fader.

### **2.3.2 Controlando Dimmers en Páginas Diferentes**

Usted puede usar Aparatos de cualquier página para construir sus memorias y chases. Si el canal que quiere controlar está en el mismo Preset Fader pero en una página diferente a otro canal que está usando, haga esto:

- Seleccione la Página de Aparatos del primer canal que quiere usar.
- Levante el Preset Fader del primer canal. *El VDU mostrará el valor de la salida.*
- Seleccione la Página de Aparatos del segundo canal.
- Baje el Preset Fader a cero, entonces súbalo al valor deseado del segundo canal. *El VDU mostrará el valor en salida del primer canal inalterado, y también el valor de un nuevo canal.*

⇒ *Para cambiar el valor de un Canal en una Página diferente de Aparatos, es necesario emparejar el Preset Fader al valor original del canal levantando o bajando el Preset Fader. El VDU muestra el valor del Canal y el Preset Fader separadamente hasta que los valores se emparejan y el Preset Fader toma el mando.*

## **2.4 Programando una primera Memoria**

- Gire la Llave a Program. *Entra en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Pulse CLEAR para vaciar al Programador. (Ver Sección 1.6 para más detalles.)
- Asegúrese de que todos los Masters Faders están a full y todos lo Playback Faders estén a cero.
- Cree la escena que desea grabar seleccionando las Páginas apropiadas de Aparatos y levantando los Preset Faders. Ver sección 2.3.2 Controlando Dimmers en Páginas Diferentes si lo necesita.
- Coloque el Rodillo en la Faceta en la que desea grabar.
- Seleccione la Página uno, dos o tres. Los Botones están localizados a la izquierda del Rodillo.
- Apriete el botón de MEMORIA en el banco de selección de Programa. *Su LED se encenderá.*
- Apriete el botón SWOP del Playback donde quiere grabar la Memoria. *La Memoria se graba ahora. El LED en el Playback se encenderá para indicar que tiene algo grabado en él y el LED del botón de MEMORIA se apaga.*
- *Puede ver lo que ha programado simplemente subiendo el Playback correspondiente a la memoria. Si estuviera subido deberá bajarlo y volver a subirlo y bajar cualquiera otro Preset Fader que esté subido.*
- Apriete CLEAR para soltar los Canales del Programador.

⇒ *Si el Fader del Playback no está a cero, debe bajarlo a cero antes de que llame a la Memoria de nuevo.*

**Es muy importante tener el hábito de apretar CLEAR, para asegurar que usted no graba nada no deseado en su próxima Memoria o Chase.**

Así ya ha programado su primera Memoria básica. Hay muchas otras cosas que usted puede hacer con una Memoria. Todo se detalla en Capítulo 6 Programación de memorias.

Probemos programando un chase simple.

## **2.5 Programando un primer Chase.**

- Gire la Llave a Program. *Menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
  - Pulse CLEAR para vaciar al Programador. (Vea Sección 1.6. para más detalles.)
  - Asegúrese de que todos los Masters Faders están a full y todos lo Playback Faders estén a cero
  - Vuelva el Rodillo a la Faceta en la que desea grabar.
  - Seleccione Página uno, dos o tres. Los Botones están localizados a la izquierda del Rodillo. *No hay ninguna necesidad de apretar ENTER.*
  - Apriete el botón CHASE azul en el banco de selección de programa. *Su LED se iluminará y podrá ver qué Playback Faders están libres porque el LED de su botón de SWOP se encenderá.*
  - Apriete el botón parpadeante de SWOP del Playback donde quiera poner el chase. *Los demás Playback dejarán de parpadear.*
  - Cree la escena que desea grabar seleccionando las Páginas apropiadas de Aparatos y levantando Preset Faders para crear el Paso 1 de su chase. Vea sección 2.3.2 Controlando Dimmers en Páginas Diferentes si lo requiere.
  - Apriete el SWOP parpadeante del Playback para grabar el Paso. *La línea puntual en la Pantalla le dice el próximo número del paso.*
  - Repita los dos puntos anteriores para tantos Pasos como desee grabar. *No hay ningún límite al número de Pasos de chase con tal de que haya bastante memoria de almacenamiento de salida en la consola.*
  - Apriete el botón de CHASE de nuevo. *El Chase se graba ahora. Los LED de los Playback se encenderán para indicar que tienen algo grabado y el LED en el botón del chase se apaga.*
  - Pulse CLEAR para limpiar los Canales del Programador.
- ⇒ *Si el Playback Fader no está a cero, debe bajarlo a cero antes de que lo pida para llamar a la Memoria de nuevo.*
- ⇒ ***Es muy importante tener el hábito de apretar CLEAR, para asegurar que usted no graba nada no deseado en su próxima Memoria o Chase.***

### **2.5.1 Conectando un Chase**

*Puede alterar el aspecto del Chase CONECTÁNDOLO.*

- Vuélvase el Rodillo para seleccionar la Faceta del Rodillo del chase que desea Conectar.

- Levante el Playback Fader sobre el Punto del Gatillo. *Éste es el punto del chase en que empezará a correr*
- Apriete el botón CONNECT en el área de control de secuencia. *Los LEDs de todos los chases de esta página del Rodillo se encenderán.*
- Pulse el botón SWOP del chase que quiere Conectar. *El LED queda encendiendo.*

El chase está CONECTADO ahora.

#### **2.5.2 Ajustando la Velocidad y fundido de su Chase**

**Conecte el chase.** Podrá controlar la Velocidad y los tiempos de Crossfade usando las dos Ruedas.

#### **2.5.3 Deteniendo y lanzando su Chase**

Los botones STOP y GO detienen y empiezan un chase Conectado.

El botón de STOP va de paso en paso en un chase parado.

⇒ *Note que al caminar a través de un chase de este modo, los pasos se ejecutarán sin información de tiempos que deberá programar en él.*

#### **2.5.4 Cambiando la dirección de un Chase**

Puede cambiar la dirección de un chase Conectado usando la tres Flechas en la parte de abajo del área de control.

Las Flechas Derecha e Izquierda envían el chase hacia delante o hacia atrás respectivamente, y la Doble Flecha hace que el chase vaya y venga continuamente, indicando la Flecha Derecha o Izquierda en qué dirección está actualmente.

Varios Parámetros del chase pueden definirse para cada chase. Puede encontrar más detalles en la sección 7.27 Definiendo los Parámetros del chase.

## **2      3.      Empezando con Aparatos Inteligentes**

---

### **3.1      Preparación**

Felicitaciones. Probablemente ha encendido correctamente la mesa y ha evitado que explote. Si no la ha encendido todavía, vuelva a la sección 1.3.1. *Puntos Importantes*, siga las instrucciones y regrese a este punto.

Si va a programar un nuevo show desde el principio, debe vaciar de la mesa toda la basura vieja del usuario anterior. Para limpiar la consola, haga un WIPEALL. Vea la Sección 1.7.1 hacer un WIPEALL..

### **3.2      Usando Aparatos Inteligentes**

La Pearl 2000 está diseñada para controlar Aparatos móviles Inteligentes y tiene muchos rasgos que permiten una programación rápida combinada con un rápido acceso en el control. Empezando con el sistema de Pacheo que usa una Personalidad Archivada para definir cada Aparato Inteligentes para que sea controlado por la consola. Estas personalidades se guardan en los Discos de 3.5 pulgadas proporcionados con su mesa.

Cada tipo diferente de Aparato tiene un Archivo de Personalidad diferente construido para él. Pueden proporcionarse actualizaciones de Avolites Ltd. o cargarlos de la Website ([www.avolites.com](http://www.avolites.com)), o pueden personalizarse fácilmente si usted tiene un PC. Vea el Manual del Programador de Disco de Personalidad para más detalles.

### **3.3      Pacheando Aparatos Inteligentes**

Para controlar un Aparato Inteligente, primero hay que pachearlo. Nosotros hemos usado 'la teoría de la habitación de Hotel ' para numerar los Preset Faders. En la Página 0 están los Preset Faders 1–60, en Página 1 Preset Faders 101–160 y así sucesivamente.

Al pachear Aparatos Inteligentes en la Pearl, puede introducir las direcciones DMX para Aparatos que ya tienen predeterminada su dirección, o dejar que la mesa genere una dirección para cada Instrumento, anotarlo y entonces pasar a manejar su equipo.

De cualquier modo, es útil apuntar las direcciones.

La mesa normalmente creará direcciones DMX desde el canal 1 en adelante.

Cada uno del Preset Faders rojos y los botones de SWOP y ADD asociados pueden controlar un Aparato Inteligente. Se llama su Handle (asa). Hay 30 handles en cada una de las cuatro Páginas de Aparatos, para que pueda controlar un máximo de 120 Aparatos Inteligentes, y también se pueda controlar hasta 120 dimmers en los Preset Faders azules, con tal de que tenga canales DMX suficientes. Ver sección 5.20 ¿cuántos Aparatos o Dimmers puedo controlar?

- Gire la llave a Program. *menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Ponga el Disco de Personalidades en la unidad de disco.
- Apriete el botón PATCH del banco Selección de Programa. *Le pide que escoja entre DIMMER o APARATO.*

Si tiene la opción del monitor VGA verá qué direcciones DMX están en uso, y qué tipo del Aparato está usándolas.

- Apriete el botón B [ESCOGE UN APARATO]. El disco leerá una lista de Personalidades disponibles presentados en los botones A al E. Continuará la lista de Más Aparatos apretando el botón F [MÁS]. El botón G [Volver] le devuelve a la página 1 de Aparatos.
- Seleccione el Instrumento que desea pachear de la lista.
- Se le presentará ahora un menú que pregunta si quiere crear automáticamente la tabla de **Preset Focuses** (asignación automática de parámetros del aparato preseleccionados). Seleccione Sí o No usando las teclas.

**Los Preset Focuses** le permite crear un show rápidamente cuando el tiempo de programación está limitado. En general los **Preset Focuses** preprogramados contienen 10 colores, 10 gobos y 10 posiciones asociados a los botones de Preset Focus 1 a 30.

Si desea personalizar los botones del Preset Focuses seleccione NO, probablemente será mejor. **No podrá cargar los Preset Focuses automáticos a menos que les haya pacheado inicialmente.**

Vea Capítulo 8 **Preset Focuses** para más detalles.

- El disco lee de nuevo y el Aparato está listo para ser pacheado. La pantalla muestra cómo se presentan los diferentes Atributos del Aparato, y muestra la dirección DMX encima.

Si no tiene etiquetas magnéticas de Banco de Atributos, merece la pena escribir esta información. (Use Playback para prevenir daños)

Puede usar la dirección sugerida por la mesa o puede definir una nueva dirección en el Teclado Numérico. (La ventaja de usar la dirección por defecto que da la mesa es que no hay ningún riesgo de conflicto con Aparatos previamente pacheados o Dimmers.)

- Seleccione la Página de Aparatos en la que quiere pachear.

*Seleccionando página 0 le permitirá pachear handles 001–030.*

*Seleccionando página 1 le permitirá pachear handles 101–130*

*Seleccionando página 2 le permitirá pachear handles 201–230.*

*Seleccionando página 3 le permitirá pachear handles 301–330*

- Apriete el botón ADD Preset Fader para pachear el Aparato. Ese Aparato se asignará a este handle (asa). La Pantalla mostrará la próxima dirección DMX libre. De nuevo puede entrar otra dirección y pachear más Aparatos apretando los botones ADD de los Preset Faders.
- Si lo desea, puede seleccionar otra Página de Aparatos y continuar pacheando de la misma manera. Puede usar Preset Faders en la nueva página aunque ya los haya utilizado en la Página anterior de aparatos.
- Cuando termine de pachear todos los Aparatos de un tipo, puede apretar el botón A [SELECT A FIXTURE], para pachear más dispositivos de tipo diferente, o el botón F [QUIT] o EXIT.

⇒ ¡Salga en cuanto haya terminado de pachear pues es fácil dejar la mesa en pacheo y pachear inadvertidamente un dimmer o Aparato al querer llamar a un Preset Focus!

⇒ No intente pachear Aparatos Inteligentes en los botones de SWOP de los Preset Faders. Estos son sólo para pachear Canales de dimmers. (Vea Capítulo 5 Pachear.)

⇒ Si tiene algo más para pachear o cometió un error, vaya a Capítulo 5 Pachear, para más información.

### **3.4 Controlando Aparatos Inteligentes**

Una vez pacheados sus Aparatos Inteligentes, querrá poder controlarlos. Se puede acceder a los diversos Atributos de cada Aparato vía botón del Banco del Atributo. Use las Ruedas para poner el nivel de un Atributo. Puede controlar cualquier intensidad usando la Rueda A en el Banco de Atributo de LÁMPARAS o su Preset Fader. Los Preset Fader sólo controlan intensidades de lámparas.

En una Pearl 2000 totalmente cargada con 120 Aparatos Inteligentes y 120 dimmers, las Intensidades de los canales de Dimmers serán controlados por Preset Faders azules, y los niveles de los Aparatos Inteligentes en los Preset Faders rojos. Así, un Intellabeam pacheado en el handle 14 tendrá su Intensidad en Preset Fader 14.

#### **3.4.1 Controlando Aparatos Inteligentes con las Ruedas**

Para hacer esto necesita conectar a las Ruedas con sus correspondientes handles.

#### **3.4.2 Seleccionando un Aparato**

Apriete los handles SWOP en los que ha pacheado los aparatos. Esto Seleccionará el Aparato o cualquier Canal de dimmer que esté asignado a los Preset Faders rojos de esta Página de Aparatos. Los LEDs de los botones se iluminarán. *(Si esto no pasa, apriete el botón B [USER SETTINGS] (preferencias del usuario), seguido por el botón A [FIXTURES OR MIMICS] (aparatos o señalización), después SALIDA.*

Así puede seleccionar un aparato o seleccionar varios Aparatos apretando más botones de SWOP.

El Aparato responderá ahora a las Ruedas. Puede escoger un Atributo del Banco del Atributos y controlar así esos Canales.

#### **3.4.3 Seleccionando una serie de Aparatos**

Para seleccionar un grupo de Aparatos adyacentes:

- Apriete el Preset SWOP en el que esté pacheado el primer Aparato que quiere seleccionar y manténgalo pulsado.
- Apriete los Preset SWOP del último Aparato que quiera seleccionar.
- Suelte el primer Swop seleccionado, y después el segundo. Los LEDs de todos los botones entre los dos se iluminarán indicando que están Seleccionados.

#### **3.4.4 Usando la tecla AVO como tecla Shift. (Selección alternante)**

Puede usar la tecla AVO como tecla Shift para Seleccionar uno o más dimmers adyacentes en cualquiera de los Preset Faders azules y usar el método SWOP como se ha explicado anteriormente.

- Presione AVO mientras aprieta el botón de SWOP apropiado. *Ha Seleccionado un canal de dimmer en el Preset Fader azul.*

También puede Seleccionar una serie de dimmers adyacentes usando el método AVO con los dos SWOP como se espacia anteriormente.

#### **3.4.5 Cómo las Ruedas controlan los Atributos**

La Pearl tiene dos Ruedas.

El Atributo de arriba en el Banco de Atributos es controlado por la Rueda de la derecha (Rueda B) y el Atributo inferior es controlado por la Rueda Izquierda (Rueda A).

Por ejemplo, esta es la tabla de cómo un Intellabeam de Espejo de ocho canales será controlado. Asumiendo que el aparato esté seleccionado.

| RUEDAS |                      |        |
|--------|----------------------|--------|
| BANCO  | 'A'                  | 'B'    |
| 1      | Dimmer               | -----  |
| 2      | Iris                 | Strobo |
| 3      | Tilt                 | Pan    |
| 4      | Color                | -----  |
| 5      | -----                | -----  |
| 6      | Gobo                 | -----  |
| 7      | -----                | -----  |
| 8      | SPEED<br>(velocidad) | -----  |

Escogiendo el Atributo del Banco 1 (LÁMPARA) y girando la Rueda A variaremos el canal de dimmer.

Escogiendo el Atributo del Banco 3 (PAN/TILT) y girando la Rueda A actuaremos sobre el eje de Inclinación del aparato o espejo. Y la Rueda B alterará el eje horizontal.

Seleccionando el Atributo del Banco 4 (COLOR / COLOR) y la Rueda A afectaremos a la Rueda de color del Aparato. Usando la B afectaremos la segunda rueda de color en caso de que nuestro aparato la tenga.

### 3.4.6 ***Pan y Tilt de alta Resolución para aparatos con 16-bit de Resolución***

Apretando el Atributo de PAN y TILT dos veces, tendremos control fino de Pan y Tilt, para aparatos que posean esta resolución. Los LEDs del Atributo de Pan y Tilt parpadearán para mostrar que se está operando en modo Fino. El modo continuará aunque cambie de Bancos del Atributo.

### 3.5 ***Usando Locate Fixture. (Posición de localización)***

A veces necesitará poder encontrar rápidamente un Aparato. Algunos Aparatos tienen cualidades que hacen difícil su localización o desde la posición del operador no es posible verlo directamente. Hay un gran número de razones para usar Locate Fixture.

Por ejemplo. El Shutter (obturador) está cerrado, o el Aparato está en negro.

**Locate Fixture pone la unidad Abierta en Blanco, ningún gobo o efecto y el Pan y Tilt al 50% para ayudarle a encontrarlo.**

*Locate Fixture no pone Canales de LTP en el Programador. Debe hacer esto de la manera usual. Ver Sección 4.2 Cómo se comportan en el Programador los canales HTP Y LTP.*

Para usar Locate Fixture:

- Ponga la Llave en Program. Menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.

- **Seleccione los Aparatos que desea Localizar.** *Su LED se encenderá.*
- Apriete botón H – [ML Menu]. *Acceso al menú Luces móviles.*
- Apriete botón A [LOCATE FIXTURE].

### 3.6 Programando una primera Memoria

Cuando esté cómodo controlando aparatos móviles, estará listo para construir su primera Memoria.

- Vuelva la Llave a Program. *Menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete CLEAR para limpiar al Programador. (Ver 1.6 *El programador* para más detalles.)
- Asegúrese de que todos los Master Faders estén al full y los Playback Faders están a cero.
- Cree la escena que desee grabar seleccionando las Páginas apropiadas de Aparatos y levantando Preset Faders, y conectando las Ruedas a los diferentes Atributos para crear la memoria LTP. Alternativamente use un Preset Focus para colocar sus aparatos. Ver Capítulo 8 Preset Focuses. (Enfoques Prefijados).
- Gire el Rodillo a la Faceta en la desea grabar.
- Seleccione la Página uno, dos o tres de Rodillo. Los Botones de selección se localizan a la izquierda del Rodillo. *No es necesario presionar ENTER.*
- Apriete el botón de MEMORIA azul en el banco de selección de Programa. *Su LED se iluminará y verá qué Playback Faders están libres porque su botón de SWOP se encenderá.*
- Apriete el SWOP del Canal del Playback donde quiere grabar la Memoria. *La Memoria se grabará ahora. Los LED del Playback se encenderán para indicar que tiene algo grabado en él y el LED del botón de MEMORIA se apaga.*
- Apriete CLEAR para liberar los Canales del Programador.

⇒ *Si el Playback Fader no está a cero, debe bajarlo a cero antes de que llame a la Memoria de nuevo.*

**Es muy importante tener el hábito de apretar CLEAR, para asegurar que usted no graba nada no deseado en su próxima Memoria o Chase.**

Así se programa una Memoria básica. Hay muchas otras cosas que usted puede hacer con una Memoria, las cuales se detallan en el Capítulo 6. Programando Memorias.

Probemos programando un Chase simple.

### 3.7 Programando el primer Chase.

- Vuelva la Llave a Program. *Menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete CLEAR para limpiar al Programador. (Ver 1.6 *El programador* para más detalles.)
- Asegúrese de que todos los Masters Faders estén al full y los Playback Faders están a cero.
- Gire el Rodillo a la Faceta en la desea grabar.

- Seleccione la Página uno, dos o tres de Rodillo. Los Botones de selección se localizan a la izquierda del Rodillo. *No es necesario presionar ENTER.*
- Apriete el botón de CHASE azul en el banco de selección de Programa. *Su LED se iluminará, verá que Playback Faders están libres porque sus botones de SWOP se encenderán.*
- Apriete el SWOP del Playback dónde quiere grabar su Chase. *El resto de los LED de los Playback se apagará.*
- Cree la escena que desea grabar como Paso 1 seleccionando las Páginas apropiadas de Aparatos, levantando los Preset Faders, y conectando las Ruedas a los diferentes Atributos para crear el efecto LTP. Alternativamente puede usar Preset Focus para crear un paso. Ver Capítulo 8 Preset Focuses. (Enfoques Prefijados).
- Apriete el SWOP del Playback para grabar el paso. *El cursor de la Pantalla le dice su próximo número del paso.*
- Repita las dos direcciones anteriores para tantos pasos como desee grabar. *No hay ningún límite al número de pasos de un Chase con tal de que haya bastante memoria en la mesa.*
- Apriete el botón CHASE de nuevo. *El chase se graba ahora. Los LED del SWOP del Playback se encenderán para indicarle que tiene algo grabado en él y el LED de Chase se apagará.*
- Apriete CLEAR para liberar los Canales del Programador.

⇒ *Si el Playback Fader no está a cero, debe bajarlo a cero antes de que llame a la Memoria de nuevo.*

**Es muy importante tener el hábito de apretar CLEAR, para asegurar que usted no graba nada no deseado en su próxima Memoria o Chase.**

### 3.7.1 Conectando un Chase.

Usted puede alterar aspectos del Chase CONECTÁNDOLO.

- Vuelva el Rodillo para seleccionar la Faceta del Rodillo donde está el chase que desea Conectar.
- Levante el Playback Fader sobre el Punto del Gatillo. *Es el punto en el que el chase empezará a correr.*
- Apriete el botón azul CONNECT en el área de control de Secuencia. *Los LED de todos los chases en esta página del Rodillo se encenderán.*
- Apriete el SWOP del Chase que quiere Conectar. *El LED del chase seleccionado parpadeará.*

Decimos que el Chase está CONECTADO ahora.

### 3.7.2 Ajustando la Velocidad y Crossfade del Chase.

**Conecte el chase.** Podrá controlar la Velocidad ahora y los tiempos de fundido (Crossfade) de su Chase usando las dos Ruedas.

### 3.7.3 Deteniendo y Empezando su Chase

Los botones STOP y GO detienen y empiezan un Chase Conectado.

El botón STOP avanza un paso en el Chase Detenido.

⇒ *Note que al caminar a través de un Chase en esta modalidad, los pasos se ejecutarán sin información de tiempos que deberá programarse.*

#### **3.7.4 Cambiando la dirección de un Chase.**

Puede cambiar la dirección de un Chase Conectado usando la tres Flechas del área de control de Secuencia. Las Flechas derecha e Izquierda envían el chase hacia el comienzo y hacia el final respectivamente, y la Doble flecha hace que el Chase vaya de lado a lado continuamente, la Flecha derecha o Izquierda indican en qué dirección está corriendo actualmente.

Varios Parámetros del Chase son definibles para cada Chase. Pueden encontrarse más detalles en la sección 7.27 Ajustando Parámetros del chase. Se explican chases con más detalle en Capítulo 7 Programación de chases.

### **3 4. Más sobre los Aparatos Inteligentes y las luces móviles**

---

#### **4.1 ¿Qué son los Canales HTP y LTP?**

Hay dos tipos básicos de Atributos - LTP, (Latest Takes Precedence), el último tiene preferencia y HTP, (Highest Takes Precedence), el más alto tiene preferencia.

Estos términos se refieren a cómo se llama a los diferentes Atributos de un Aparato en el área de Playback de una Memoria o de un Chase.

**Los Canales de LTP responden y retienen la última instrucción que se les dio.** *El Color es un ejemplo de Canal LTP.* Cuando llama a una Memoria o Chase, los Aparatos van al color memorizado en Playback Fader cuando éste se levanta. Si se baja el Fader, los Aparatos se quedarán en ese color hasta que se les mande ir a otro. Ellos retienen la Última instrucción del color. Se usan Canales LTP para todos los atributos EXCEPTO Dimmers.

**Los Canales HTP responden al nivel más alto que tenga el Playback Fader que contenga ese Aparato.** *La intensidad es el único Canal HTP.* Si tiene dos memorias ambas conteniendo el mismo Aparato, éste tomará su Intensidad del Playback Fader que tenga el nivel más alto, sin tener en cuenta el orden en el que las memorias fueron activadas.

Para hacer que el Aparato vaya a cero intensidad, ambos Playback Faders de Memoria deben ponerse a cero.

#### **4.2 Cómo se comportan los canales HTP y de LTP en el Programador.**

Cuando selecciona Canales de LTP en el Programador, y limpia el Programador, los Canales se van del Programador pero no cambian su valor. Cualquier Aparato que ponga en rojo, por ejemplo, todavía seguirá en rojo, con tal de que ellos no sean cambiados por otro Playback Fader.

Cuando llame canales HTP (intensidades) en el Programador y los levante los, Faders, y limpie el Programador, con tal de que no haya ningún Playback Faders activo con estos Aparatos grabados en ellos, los Canales se irán a cero.

Es decir, los Aparatos se apagarán.

#### **4.3 Cómo se graban los canales HTP y LTP.**

La tabla siguiente da detalles de cómo se graban diferentes tipos de canales.

**¡Los canales LTP SÓLO se graban si están en el programador!**

¡Esto significa que no puede levantar un Playback Fader y directamente usar el efecto LTP programados en él! Todo lo que se registra es la información de HTP a menos que acceda a un canal LTP o por lo menos se cambie la Intensidad. Sin embargo, ver la Sección 9.7 El botón INCLUIR.

**También debe tener en cuenta que una Memoria no se hace activa hasta que el Playback Fader se baja y se levanta de nuevo.**

| Tipo del canal | Nueva Memoria del Programa en Vivo                   | Memoria editada del Programa en Vivo                              | Nueva Memoria, o memoria editada pero botón <b>A</b> pulsado después de pulsar <b>MEMORIA</b> | Programa <b>Ciego</b><br>(Vea Sección 9.10 Programación en modo CIEGO) |
|----------------|------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| <b>HTP</b>     | Grabados como se ven en escena.                      | Sólo graban Canales si están presentes en el Programador.         | Graba la salida como se ve en escena.<br>(Vea Sección 6.12 Usando la función Grabar Escena)   | Sólo Canales grabados si están presentes en el Programador.            |
| <b>LTP</b>     | Se archivan los canales presentes en el programador. | También vea Sección 6.1 Grabar por Instrumento / Grabar por Canal |                                                                                               |                                                                        |

#### 4.4 Canales Instantáneos o Fundidos

Ciertos Canales de LTP pueden definirse como Instantáneos o por fundido. Esto se fija inicialmente por el Archivo de Personalidad, sin embargo puede cambiarse fácilmente una vez el Instrumento se ha pacheado.

Canales típicos que pueden ser Instantáneos o por fundido, son la Rueda de Color o la Rueda de Gobos donde siempre puede preferir que el Aparato vaya al próximo color o gobo de golpe en lugar de fundir entre pasos.

El Canal es Instantáneo si cambia de golpe a la próxima posición.

El Canal se funde si hace un cambio suave de nivel de un estado a otro.

Algunos Canales siempre serán por fundido; por ejemplo, el Pan y Tilt siempre llegan por crossfade.

⇒ *Si su Canal normalmente tiene una opción de 'Giro de Rueda' el Canal donde el color o el gobo pueden rodar a varias velocidades, funcionará como normal si el Canal se designa como instantáneo o por fundido.*

##### 4.4.1 Fijando un Canal de LTP para ser Instantáneo o por Fundido.

Es posible alternar entre los dos tipos en algunos canales tal y como se describe anteriormente. Es como sigue:

- Gire la llave a Program. *MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Pulse el botón de PATCH en el banco de Selección de Programa. *PACHEO por DIMMER O INSTRUMENTO. (Patch Dimmer or Instrument)*  
La Pantalla VGA cambiará para mostrar automáticamente qué direcciones DMX están en uso.
- Apriete el botón F [PATCH UTILITIES]. *Menú de UTILIDADES de PACHEO.*
- Apriete botón B [SET/RESET INSTANT MODE].

La Pantalla de VGA le mostrará automáticamente los 30 Handles de la Página actual de Aparatos y el Banco de Atributos.

- Seleccione en el Banco de Atributos, el Atributo que desea cambiar. *Sus LEDs Lucirán.*

Los Canales se despliegan en el monitor de VGA como INSTANT o FADE.

- Apriete un botón de Preset SWOP o ADD en el Handle de cada Aparato que desee cambiar. *Los botones de ADD cambian Canales en los Atributos superiores; los SWOP alternan Canales en los Atributos inferiores de cada Banco. Puede cambiar las Páginas de Aparatos si es necesario.*
- Apriete SALIDA dos veces para dejar la función. *Menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*

#### 4.5 Canales invertidos

A veces puede ser útil Invertir un canal. Esto significará que cuando el Fader está bajado el canal estará al full, y cuando el Fader está arriba el canal estará al 0%.

##### 4.5.1 Para Invertir un canal.

Es posible alternar entre los Canales Invertidos y Normales. Se hace así.

- Vuelva la Llave a Program. *Le sitúa en MODO del PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón del PATCH en el banco de Selección de Programa. *Menú de PACHEO por DIMMER o INSTRUMENTO.*

La Pantalla de VGA cambiará para mostrar automáticamente qué direcciones DMX están en uso.

- Apriete el botón F [PATCH UTILITIES]. *Menú de UTILIDADES de PACHEO.*
- Apriete el botón A [INVERT].

La Pantalla de VGA le mostrará automáticamente todos los 30 Handles de la Página actual de Aparatos y Banco de Atributos.

- Seleccione el Banco de Atributos del Atributo que desea cambiar. *Sus LEDs se encenderán.*

Los Canales se despliegan en el monitor de VGA como NORMAL o INVERTIDO.

- Apriete los botones de Preset SWOP o ADD del Handle de cada Aparato que desee para alternar el modo. *Los botones ADD alternan los Canales de los Atributos superiores; los SWOP cambian los Canales en los Atributos inferiores de los Bancos de Atributos. Puede cambiar Páginas de Aparatos si fuera necesario.*
- Pulse dos veces EXIT para dejar la función. *Menú MODO de PROGRAMA en VIVO.*

⇒ *Prepare cualquier Canal Invertido antes de empezar a programar sus memorias, o si no las memorias no saldrán de la manera que usted espera.*

#### 4.6 Trocar PAN y TILT

A veces puede ser conveniente poder cambiar el Pan y el Tilt, de ejes, en ciertos Aparatos, para que la orientación de un grupo de espejos se muevan en el mismo sentido, aunque estén colocados contrapeados.

Para hacer esto:

- Vuelva la Llave a Program. *MODO del PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón del PATCH en el banco de Selección de Programa. *PACHEO de DIMMER o INSTRUMENTO.*

La Pantalla de VGA cambiará para mostrar automáticamente qué direcciones DMX están en uso.

- Apriete el botón F [PATCH UTILITIES]. *menú de UTILIDADES de PACHEO.*
- Apriete el botón C [SWAP PAN AND TILT].

La Pantalla de VGA le mostrará automáticamente todas los 30 Handles para la Página actual de Aparatos y Banco de Atributos.

- Seleccione Pan/Tilt en el Banco de Atributo y podrá ver lo que está haciendo. *Sus LEDs se encenderán.*
- Apriete los botones de Preset SWOP del handle de cada Aparato que quiere cambiar alternando el modo. *Puede cambiar Páginas de Aparatos si fuera necesario.*

Los Canales cambiados se muestran en el monitor de VGA como SWAPPED.

- Apriete SALIDA dos veces para dejar la función. *Menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*

⇒ *Prepare cualquier cambio de Pan y Tilt antes de empezar a programar sus memorias o si no, no saldrán de la manera que usted espera.*

#### 4.7 El Menú de Luces Móviles

El menú de Luces Móviles de la Pearl contiene opciones para programar Aparatos Inteligentes fácilmente. Se accede apretando el botón H [ML Menú].

Aparecerá:

Botón A LOCATE FIXTURE (Aparato en posición prefijada)

Botón B ALIGN FIXTURE (Copia atributos)

Botón C (Sin uso)

Botón D RECORD GROUP

Botón E DEFINE THE STAGE

Botón F TRACKING OFF (on)

Botón G Macro

Se accede a cada función apretando el Botón apropiado.

##### 4.7.1 LOCATE FIXTURE

**Locate Fixture pone la unidad Abierta, en Blanco, ningún gobo o efecto y con el Pan y Tilt al 50% para ayudarle a encontrarlo.**

- Gire la Llave a Program. *Menú de Modo de Programa en Vivo.*
- Apriete el botón H [ML MENÚ]. *Menú de luces móviles.*
- **Seleccione los Aparatos para ser Localizados.** *Sus LEDs se iluminarán.*
- Apriete el botón A [LOCATE FIXTURE].

##### 4.7.2 Align Fixtures

Esto copia TODOS los Atributos del primer Aparato seleccionado en todos los otros Aparatos seleccionados.

Si usara un Grupo, el primer Aparato seleccionado será el primero que seleccionó al guardar el Grupo originalmente. Si seleccionara Aparatos pulsando dos SWOP y seleccionando los Aparatos que quedan consecutivos, el primer Aparato será el primer SWOP que pulse, y los demás Aparatos ascenderán secuencialmente a través del Grupo. El último Aparato en el Grupo es el segundo SWOP que pulsó.

- Vuelva la Llave a Programa. *Menú de Modo de Programa en Vivo.*
- Apriete el botón H [ML MENÚ]. *Menú Luces móviles.*
- Seleccione los aparatos para ser Alineados. *Su LED se iluminará.*
- Apriete el botón B [ALIGN FIXTURES].

Note que si usted usa esta función con Tracking On (Rastrear), los Aparatos llegan a la vez a la misma posición en lugar de copiar absolutamente los valores de Pan y Tilt. (Ver Capítulo 11 y Tracking Moving Lights. Rastrear Luces Móviles).

#### **4.7.3 Grabar Grupo. (Record Group)**

Esto graba un Grupo. Ver Sección 9.3 Programación de Grupos para más información sobre Grupos.

#### **4.7.4 Defina el escenario y el tracking on.**

Estas funciones se discuten a fondo en el Capítulo 11 Rastreando luces Móviles (tracking Moving Lights).

#### **4.7.5 Macros**

Las macros permiten un juego de valores preprogramados para ser cumplidos por un Aparato Inteligente al ejecutar cierta función.

Típicamente esto involucra poner un canal a un nivel y esperar varios segundos, fijar otro parámetro y así sucesivamente otro canal.

La función es similar a un chase pero operada apretando un botón.

Por ejemplo una Macro se ha diseñado para encender un Cyberlight,

Apretando la opción de Macro le da opción a un menú de cualquier Macro disponible, y seleccionando una Macro del menú envía los niveles DMX apropiados a los Aparatos seleccionados.

**Pulsando H tendrá acceso a la Página 2 de este menú.**

Vea Sección 26.11 MACROS para más información sobre cómo generar Macros.

#### **4.7.6 Flip (giro contrario)**

Es una función para usarla con Aparatos de cabeza móvil. Tienen dos posibles posiciones de Pan y Tilt para cada punto, y FLIP alternará entre ellos y le permitirá la libertad de movimiento por el área que desea iluminar sin pasar por un paso parado.

**Pulsando H le devuelve a la Página 1 de este menú.**

#### **4.8 El botón OFF**

Esta función permite que Canales individuales dentro de un Aparato o todos los Canales sean apagados.

#### 4.8.1 ¿Por qué necesitamos la función OFF?

Porque ésta es la única manera de quitar un Canal de un chase o Memoria que se haya grabado en él. Si el Canal o el Aparato están apagados, no habrá ninguna salida de Memoria o Chase.

#### Grabar un Canal a cero no es igual que un Canal en OFF.

Piense en un Aparato de cabeza Móvil. Con el Pan y Tilt a cero, el Aparato apunta alguna parte en el techo (si cuelga de un truss). Si grabó en una Memoria, este Pan y Tilt será un resultado muy diferente a que no se hubieran grabado en absoluto en la Memoria. Si usted ha grabado una Memoria o chase con Canales activos en ellos y ya no quiere que salgan, use OFF.

Usted puede apagar Atributos para que no salgan en una Memoria o Chase, o apagar el Aparato entero.

⇒ *Puede usar OFF para excluir Aparatos que se han guardado inadvertidamente en una Memoria o Chase o se olvidó de apretar CLEAR.*

También puede usar la función OFF para apagar Atributos guardados en un Preset Focus. Ver sección 8.13 Apagando Atributos en Preset Focus.

#### 4.8.2 Poner en OFF un Atributo individual

- Gire la llave a Program. *Menú Programa en VIVO*
- Seleccione los aparatos que desea poner en OFF. *Sus LEDs se encenderán.*
- Presione el botón azul OFF. *Menú de OFF.*
- Seleccione del banco de Atributos el atributo que desea poner en OFF. *Su LED se encenderá. Los botones B y C mostrarán el Atributo disponible del banco de atributo seleccionado. Si no hay ese atributo en el aparato seleccionado Aparecerá el mensaje "Switch Off", y no se llamará a ningún atributo.*
- Apriete el botón B o C para poner en OFF el mencionado atributo. *La pantalla muestra OFF en los atributos que hayan sido puestos en OFF.*
- Se sale automáticamente de la función. *Le devuelve al Menú de Programa en VIVO.*

#### 4.8.3 Poner un Aparato en OFF.

Así se excluye un aparato totalmente de una Memoria o paso de Chase.

- Ponga la llave en programa. *Menu de Programa en VIVO.*
- Seleccione los aparatos para ser puestos en OFF. *Sus LEDs se encenderán.*
- Presione el botón OFF. *Entra en Menú de OFF*
- Presione el botón A [SWITCH OFF SELECTED FIXTURES]. *La pantalla mostrará Off al lado de los números de canales de esos aparatos en todos los bancos de atributo.*
- Se sale automáticamente de la función. *Vuelve al Menú de Programa en vivo.*

#### 4.8.4 Limpiando canales en OFF

El OFF se va cuando presione CLEAR.

→ No puede limpiar individualmente canales en OFF.

#### 4.8.5 **Volviendo canales a ON**

Puede volver a poner canales en ON llamándolos al programador, en la forma usual, y usando las ruedas, cambiar sus valores o utilizar los Preset Focuses. Puede grabarlos en una Memoria o Chase con el canal en On como siempre.

#### 4.9 **Controlando Atributos dándoles los valores por el Teclado**

Puede poner el nivel de cualquier Atributo de un Aparato Seleccionado tecleando el porcentaje en valores del 1 a 100, o los valores DMX de 0 a 255.

- Vuelva la Llave para Program o Run y seleccione modo Take Over Run.
- Seleccione los Aparatos requeridos. *Sus LEDs se iluminarán.*
- Teclee el valor que desea entrar para los Aparatos Seleccionados, en porcentajes, o valores DMX. *Menú de la ENTRADA. ( Menú de INPUT)*
- Seleccione el Banco apropiado para el Atributo que usted desea controlar. *Sus LEDs se encenderán.*

**Los botones E y F mostrarán cualquier Atributo en el Banco del Atributo que esté actualmente seleccionado diciendo al lado de ellos "ASSIGN INPUT TO (xxx)" . ( "ASIGNE ENTRADA A (xxx).")**. Si ningún Atributo nombrado indica eso, es que los Aparatos Seleccionados no tienen ningún Atributo controlable del Banco actual. Los números puestos entre paréntesis indican si el número entrado será tratado como un valor DMX o un porcentaje.

- Apriete el botón G [SET INPUT TO 0.. 255 /%] Para cambiar DMX a modo Porcentaje.
- Apriete el botón E o F [ASSIGN INPUT TO (xxx)] aplicar su valor tecleando al Atributo nombrado en el botón.
- Se sale automáticamente de la función. *Vuelve al Menú de Programa en vivo.*

#### 4.10 **Ayuda y Pistas**

**Problema:** LOCATE FIXTURE no funciona.

**Solución:** Algunos Aparatos usan un valor cero para los Canales de mezcla de colores para dar luz blanca. Estos Aparatos deben tener estos Canales Invertidos en el pacheo para trabajar correctamente con Locate Fixture. Ver Sección 4.5 Canales Invertidos.

Alternativamente la personalidad puede alterarse para invertir los Canales automáticamente. Los últimos archivos de personalidad pueden recogerse del Website a [www.avolites.com](http://www.avolites.com).

**Problema:** Los Colores y gobos no funden.

**Solución:** Seleccione los Canales por fundido.

**Problema:** "Tengo la función de Velocidades de motor en mis Luces Móviles. He fijado el Pan y el Tilt y el canal de Velocidad del Motor en fundido, porque quiero mis movimientos obviamente por fundido, pero todos se comportan extrañamente".

**Solución:** poniendo estos Canales por fundido, todos llevarán a cabo los tiempos programados en sus Memorias y Chases, incluso el Canal de Velocidad de motor. Esto produce que las Velocidades de motor programadas sean cambiados por la mesa cuando funde. O bien fija los tres niveles en instantáneo, y así no atenderán a los tiempos de fundido de la mesa, o no use la velocidad del motor, y ponga el Pan y Tilt en fundido.

**Problema:** yo intenté programar un chase del Color por separado y otro chase de Pan y Tilt, pero parece haber grabado alguna información de Pan y Tilt en el chase de Color, y los Aparatos siguen yéndose del chase de Pan y Tilt.

**Solución:** Use **OFF** para quitar los canales de Pan y Tilt de los Pasos del chase de color.

## 4 **5. PACHEO**

---

### 5.1 ***Antes de pachear***

Antes de que pueda controlar un Aparato o dimmer debe pachearlo. La función de pacheco conecta un canal de la mesa a un canal de la salida real.

Es una idea buena hacer un WIPEALL antes de empezar a pachear la mesa. Ver Sección 1.7.1. *Hacer un WIPEALL*

La Pearl le da la opción de direccionar sus Dimmers y Aparatos entrando las direcciones en el pacheco, o automáticamente las direcciones generadas para los Aparatos cuando los pachea. Este segundo método tiene la ventaja de que hará uso óptimo del pacheco, y no usará ninguna dirección ilegal. (Vea Sección 5.17 Direcciones Ilegales).

La mesa asignará direcciones DMX 1 en adelante.

Si entra en un número DMX la mesa lo pacheará a partir de ese número.

⇒ ***Cambiando o moviendo un pacheco existente pueden producir pérdida de datos.*** *Salve su show antes de entrar en el pacheco si ha hecho cualquier Programación que desea guardar. Podrá volver a la versión original del Pacheco si cometió un error mientras lo entraba. (Vea Sección 14.1.2 Salvando el show a disco)*

Nosotros hemos usado 'la teoría de Cuarto de Hotel' para numerar nuestros Preset Faders . En Página 0 tendrá los Preset Faders 1–60, en Página 1 Preset Faders 101–160 y así sucesivamente.

### 5.2 ***Viendo el Pacheco***

Es mucho más fácil pachear si puede ver lo que está haciendo. Puede ver el pacheco por canal DMX o Pacheco del Aparato (Patch by handle) (Vea Sección 5.4.1 Handles.). Puede moverse por las Pantallas usando las teclas del Cursor.

Las flechas de arriba abajo lo mueven de arriba abajo un canal cada vez.

Las flechas derecha –izquierda lo mueven de arriba abajo una pantalla cada vez.

#### 5.2.1 ***Viendo el pacheco DMX***

- Apriete el botón de VIEW. *No tiene que estar en el menú del PACHEO para hacer esto.*
- **O** teclee el número **4** y **ENTER** o apriete el botón **C [DMX PATCH]**.
- Presione EXIT para salir.

#### 5.2.2 ***Viendo el Pacheco del Aparato (Patch by handles)***

Esta Pantalla es muy útil ya que no sólo le dice qué Aparato está en cada handle, sino que en cierto Aparatos, le dice sus direcciones DMX, dirección interruptor DIP, Personalidad interruptor DIP, etc.,

- Apriete el botón de VIEW. *No tiene que estar en el menú PATCH para hacer esto.*
- **O** teclee el número **9** y **ENTER** **O** apriete botón **D [FIXTURE PATCH]** **O** aprieta el HANDLE del botón de **SWOP**.
- Presione EXIT para salir.

### 5.3 **Seleccionando una línea DMX**

La Pearl 2000 es capaz de impulsar cuatro líneas DMX 512. Usted selecciona la línea que está pacheando así:

- Gire la Llave a Program. *Menú MODO del PROGRAMA VIVO.*
- Apriete el botón del PATCH en el banco de Selección de Programa. *Le sitúa en el Menú de PATCH por dimmer o instrumento.*
- Apriete el botón C [SELECT A DMX LINE].( SELECCIONE UNA LÍNEA DMX).
- Apriete los botones A–D para seleccionar la línea DMX respectiva. *Autoexits del menú para PACHEAR DIMMER O INSTRUMENTO.*
- Apriete EXIT o PATCH para dejar las funciones del Pacheo. *Lo vuelve a poner en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*

⇒ *¡Una versión de Pearl anterior podrá sólo manejar uno o dos salidas DMX 512 , pero el Software de la Pearl 2000 no sabe de esto! Le permitirá pachear hacia salidas que su mesa no posee, así que verifique con su proveedor la especificación exacta de la consola que está usando antes de que empiece a pachear en cualquier otra parte que no sea la Línea A.*

### 5.4 **Terminología del Pacheo**

#### 5.4.1 **Handles (asas)**

Una Asa es un juego vertical de dos Preset Faders, un botón ADD y un botón de SWOP que controlan un Aparato.

### 5.5 **Pacheando Luces Convencionales**

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en MODO del PROGRAMA VIVO.*
- Apriete el botón azul de PATCH en el banco de Selección de Programa. *Le sitúa en el PATCH de Dimmer o Instrumento.*

*La Pantalla de VGA cambiará para mostrar automáticamente qué direcciones DMX están en uso.*

- Seleccione la Página de Aparatos que quiere pachear.

*Seleccionando página 0 le permitirán pachear Preset Faders 001–060.*

*Seleccionando página 1 le permitirán pachear Preset Faders 101–160*

*Seleccionando página 2 le permitirán pachear Preset Faders 201–260.*

*Seleccionando página 3 le permitirán pachear Preset Faders 301–360*

- Apriete el botón A [DIMMER]. *La pantalla le pide entrar en un número DMX y asignarlo a un botón de ADD o de SWOP.*
- Si desea cambiar la línea DMX donde está pacheando, apriete el botón E [SELECT A DMX LINE], después pulse el botón A–D para seleccionar la línea DMX respectiva. *Autoexits del menú PACHEAR Dimmer o Aparato.*
- Usar el Teclado Numérico introduzca el número del canal DMX más bajo usted va a usar. *La Pantalla sugiere el canal DMX más bajo disponible (1), pero puede teclear encima de esto.*
- Apriete un botón gris ADD para pachear una dirección DMX hacia ese Preset Faders del 1 a 30 o un SWOP azul para pachear una dirección DMX hacia los Preset Faders 31 a 60. *El DMX se incrementa automáticamente cada vez que pachea un canal. Esto le permite pachear direcciones secuenciales fácilmente. Usted puede teclear encima de los valores incrementados si lo necesita.*

- ⇒ *Puede Pachear cualquier número de canal DMX de dimmer hacia cualquier Preset Fader.*
- ⇒ *Si usted piensa agregar Aparatos Inteligentes después al pacheo, ponga sus Canales de dimmers en los botones de SWOP, y lo aparatos Inteligentes siempre en los botones ADD.*
- Continúe pacheando de esta manera hasta que haya pacheado todos los canales de dimmer que quiere pachear en esta Página de Aparatos. *Si está pacheando sólo una serie secuencial de Canales DMX, esto debe suponer simplemente apretar el Add o SWOP destino de Preset Faders..*
- Seleccione otra Página de Aparatos y repita el proceso si lo requiere. *Puede pachear un máximo de 240 dimmers de esta manera.*
- Apriete EXIT o PATCH para dejar las funciones del Pacheo. *Lo vuelve a poner en menú de MODO de PROGRAMA VIVO.*
- ⇒ *¡Haga esto en cuanto haya terminado de pachear, ya que es fácil dejar la consola en el Patch y pachear inadvertidamente un aparato o dimmer al querer llamar un Preset Focus! (Vea Capítulo 8. Enfoques Prefijados.)*
- ⇒ *Los handles una vez pacheados son inmediatamente activos y pueden usarse para sacar canales y para verificar su pacheo.*

## 5.6 **Pacheando más de un dimmer en un Preset Channel**

La mesa le permitirá hacer esto de la manera normal. Esto significa que subiendo el Preset Fader saldrán dos o más canales de dimmer. Use VIEW DMX PATCH o VIEW FIXTURE PATCH para ver lo que está haciendo. Ver Sección 9.1 Más sobre la Pantalla – usando View.

- ⇒ *Usted no puede pachear ningún canal DMX en más de un Preset Channel.*

## 5.7 **Pacheando Aparatos Inteligentes.**

- Gire la llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Ponga el Disco de Personalidad en la unidad de disco.
- Apriete el botón del PATCH azul en el banco de Selección de Programa. *Le piden que escoja Dimmer o Instrumento.*

Si usted tiene la opción VGA, desplegará qué direcciones DMX están en uso, y qué tipo del Aparato está usándolos.

- Apriete el botón B [CHOOSE A FIXTURE](escoge un aparato). *El disco lee una lista de Personalidades disponibles presentados en los botones A a E. Más Aparatos pueden ser listados apretando el botón F [MORE](más). El botón G [GO BACK] lo devuelve una página de Aparatos.*
- Seleccione el Instrumento que desea pachear de la lista de botones.
- Se presentará un menú que pregunta si quiere crear automáticamente Preset Focuses (Enfoques prefijados). Seleccione Sí o No usando los botones.

Los Preset Focuses Creados automáticamente le permite crear un show rápidamente cuando el tiempo de programación es limitado. En general los Preset Focuses se presentan como 10 colores, 10 gobos y 10 posiciones en los botones de Preset Focus del 1 a 30.

Si desea personalizar los botones del Preset Focus seleccione NO, probablemente será mejor. **No podrá cargar los Preset Focuses automáticos a menos que les haya pacheado inicialmente.**

Vea Capítulo 8 **Preset Focuses** para más detalles.

- El disco lee de nuevo y el Aparato está listo para ser pacheado. *La pantalla muestra cómo se presentan los diferentes Atributos del Aparato, y despliega una dirección DMX encima.*  
 Si no tiene etiquetas magnéticas de Banco de Atributos, merece la pena escribir esta información . (Use Playback para prevenir daños)  
 Puede usar la dirección sugerida por la mesa o puede definir una nueva dirección en el Teclado Numérico. (La ventaja de usar la dirección por defecto que da la mesa es que no hay ningún riesgo de conflicto con Aparatos previamente pacheados o Dimmers.)
  - Si desea cambiar la línea DMX donde está pacheando, pulse el botón E [SELECT A DMX LINE], (Seleccione una línea DMX), Luego apriete A–D para seleccionar la línea DMX respectiva. *Autoexits al menú de pacheo de dimmer o aparato.*
  - Seleccione la Página de Aparatos en la que quiere pachear.  
*Seleccionando página 0 le permitirán pachear handles del 001–030.*  
*Seleccionando página 1 le permitirán pachear handles 101–130*  
*Seleccionando página 2 le permitirán pachear handles 201–230.*  
*Seleccionando página 3 le permitirán pachear handles 301–330*
  - Apriete el botón ADD Preset Fader para pachear el Aparato. *Ese Aparato se asignará a este handle (asa). La Pantalla mostrará la próxima dirección DMX libre. De nuevo puede entrar otra dirección y pachear más Aparatos apretando los botones ADD de los Preset Faders.*
  - Si lo desea, puede seleccionar otra Página de Aparatos y continuar pacheando de la misma manera. Puede usar Preset Faders en la nueva página aunque ya los haya utilizado en la Página anterior de aparatos.
  - Cuando termine de pachear todos los Aparatos de un tipo, puede apretar el botón A [SELECT ANOTHER DEVICE],(seleccionar otro dispositivo), para pachear más dispositivos de tipo diferente, o el botón F [QUIT] o EXIT.
- ⇒ *¡Salga en cuanto haya terminado de pachear pues es fácil dejar la mesa en pacheo y pachear inadvertidamente un dimmer o Aparato al querer llamar a un Preset Focus!*
- ⇒ *No intente pachear Aparatos Inteligentes en los botones de SWOP de los Preset Faders. Éstos son sólo para pachear Canales de dimmers. (Ver Capítulo 5 Pachear.)*
- ⇒ *Viendo la Pantalla 9 (Patch by Handle) le dará información útil sobre los Aparatos que está pacheando, posición de interruptor de DIP, (Los DIP de paquetes duales en línea no fueron inventados por Avolites!), números DMX etc. Ver Sección 9.2.9 Pantalla 9 –View Patch By Handle.(ver pacheo por handle).*

## 5.8 Pacheando Aparatos Inteligentes y Canales de Dimmers combinados

Pachee sus Aparatos Inteligentes como se describe en la Sección 5.7 *Pacheando Aparatos Inteligentes*. Se asignarán los botones ADD, y sus Intensidades aparecerán en los Preset de los Canales 1 - 30. Puede pachear sólo un Aparato Inteligente por cada handle.

Pachee sus canales DMX de dimmers según el Capítulo 5.5 Pachear luces Convencionales, pero sólo los asignará a los botones de SWOP. Sus Intensidades aparecerán en Canales de los Preset 31–60. Puede pachear tantos canales DMX de dimmers como cada dimmer Preset.

La Pearl 2000 puede pachear hasta 120 Aparatos Inteligentes, más 120 canales de dimmer.

Si no está usando 120 Aparatos Inteligentes, podrá pachear canales adicionales de dimmer hacia cualquier botón de ADD hasta un máximo de 240 dimmers si usted no tiene ningún Aparato Inteligente.

## 5.9 Creando un Pacheco de dimmer 1 a 1 rápidamente

- Gire la Llave a Programar. *MODO PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón PATCH banco de selección de programa. *Está en el menú PATCH de dimmer o aparato.*

La Pantalla de VGA mostrará automáticamente qué direcciones DMX están en uso.

- Seleccione la Página de Aparatos que quiere pachear.  
*Seleccionando página 0 le permitirán pachear Preset Faders 001–060.*  
*Seleccionando página 1 le permitirán pachear Preset Faders 101–160*  
*Seleccionando página 2 le permitirán pachear Preset Faders 201–260.*  
*Seleccionando página 3 le permitirán pachear Preset Faders 301–360*
- Apriete botón A [DIMMER]. *La pantalla le pide entrar en un número DMX y asignarlo a un botón de ADD o de SWOP.*
- Si desea cambiar la línea DMX donde está pachear, pulse el botón E [SELECT A DMX LINE], (seleccione una línea DMX), después pulse A–D para seleccionar la línea DMX respectiva. *Autoexits al menú para pachear un dimmer o aparato.*
- Pulse y sujete el botón gris Preset ADD número 1. *Los LEDs de los Preset A y B se encenderá una vez.*
- Todavía manteniendo pulsado éste, apriete y suelte el botón Preset ADD gris número 30. *Los LEDs de los Preset A y B se encenderá aunque la mesa está computando el pacheco y se apagarán después.*
- Seleccione otra Página de Aparatos y repita el proceso si fuese necesario. *Usted puede pachear un máximo de 120 Preset de dimmers de esta manera.*
- Pulse SALIDA o el botón PATCH para dejar las funciones del Pacheco.

Esto le da el número máximo de Canales accesible en Modo de Dos Preset. Eso significa que ambos juegos de Preset Faders controlan cada Canal de dimmer. Les ha pachear al DMX 1, necesita asegurarse de que su cable DMX está en la salida DMX 1 en la parte de atrás de la mesa.

Para correr en Modo de Dos Preset, necesita establecer los parámetro de Usuario 4 al 2 PRESET. (Ver sección 12.4 *Settings 4. Modos de ejecución*).

Si quiere manejar la mesa en modo Ancho y repita las direcciones anteriores en los botones de SWOP pida patch 1 a 1, canales 31 - 60 en la parte superior de los Preset Faders y deje los 30 Canales originalmente pacheados en los Preset Faders de abajo. Puede repetir esto en cada uno de las cuatro Páginas de Aparatos, permitiéndole pachear 240 dimmers en los Preset de esta manera.

### 5.10 **Pacheo rápido**

Si desea pacheo varios Dimmers o Aparatos en orden consecutivo puede hacer como sigue.

Asegúrese de que la consola está cargada con el tipo del Aparato que quiere pacheo, que está en la Página correcta de Aparatos, y que tiene la línea DMX correcta seleccionada. Teclee la dirección más baja de aparato si tiene predireccionadas las luces.

- Pulse el botón ADD o SWOP del handle donde quiere el primer aparato pacheado.
- Pulse el botón ADD o SWOP del handle donde quiere el último aparato pacheado.
- Suelte el primer botón, después el segundo botón. La mesa pacheará los aparatos seleccionados consecutivamente en la dirección de los botones pulsados.

### 5.11 **Pacheando dimmers con aparatos Inteligentes**

Algunos dispositivos como barras de Par con cambios de color o VL5™, Luces wash usan el canal de dimmer para manejar la lámpara. En este caso querrá poder pacheo el canal de dimmer con el resto del Aparato para que pueda accederse como una unidad.

Simplemente pachee el aparato de la manera normal hacia un SWOP, y el canal de dimmer asociado con él en el mismo botón.

### 5.12 **Cambiando la dirección DMX de Dimmers o Aparatos ya pacheados.**

Podrá repacheo las direcciones DMX conectadas a sus handle repacheando el dimmer o dispositivo originalmente en el handle pero entrando la nueva dirección DMX. Cualquier Programación que involucre el Aparato se conservará.

⇒ *Cuando se da la dirección DMX de un dimmer o aparato Inteligente, si se intenta escoger una dirección DMX que está actualmente en uso por otro Aparato diferente, **No habrá ninguna advertencia.** Esto se cambiará en revisiones del Software futuras.*

La mesa hará el pacheo, y el Aparato cambiado de sitio, que anteriormente ocupaba la Dirección DMX se estacionará. El handle todavía existirá, pero sin Canal DMX pacheado en él. Para ver si cualquier Aparato permanece estacionado al final de un Repatch, puede Ver "Ver el Pacheo del Aparato". (Ver sección 5.2.2 *Viendo el Pacheo del Aparato (pacheo por handles)*). Cualquier aparato estacionado estará marcado como tal, debajo en la columna de dirección DMX.

La programación asociada con el Aparato se conservará, y necesitará pacheo un nuevo DMX en un handle libre para controlarlo.

Para repacheo un Aparato:

- Gire la Llave a Programar. *MODO PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón PATCH banco de selección de programa. *Está en el menú PATCH de dimmer o aparato.*

La Pantalla de VGA mostrará automáticamente qué direcciones DMX están en uso.

- Apriete Botón E [REPATCH FIXTURE]. *Le sitúa en el REPATCH Fixture menú.*
- Entre la nueva dirección DMX de empuje del aparato que quiere repachear. Si necesita el repatch en una salida DMX diferente, pulse E [SELECT A DMX LINE], entonces escoja una nueva salida DMX del menú.
- Apriete el SWOP azul del handle donde quiere asignar el aparato repacheado y asegúrese que está en la Página correcta de Aparatos.
- Presione ENTER para confirmar el cambio.

⇒ *Recuerde que repachear un dimmer en un handle ya ocupado por otro dimmer simplemente agrega el nuevo dimmer al handle.*

⇒ *Si necesita repachear un Aparato como el VL5™ que combina un Aparato Inteligente con un Canal de dimmer normal necesitará al repachear el Aparato y el dimmer.*

**¡No anule nada o su programación puede perderse!!**

### **5.13 Cambiando el handle de un Dimmer o Aparato**

Para cambiar el handle de un Aparato Inteligente o dimmer, simplemente páselo de nuevo hacia otro handle. Tendrá que apretar ENTER para confirmar el movimiento.

**Cambiando el handle de un Aparato Inteligente o un dimmer perderá toda la Programación para ese dispositivo.**

### **5.14 Anulando una asignación DMX**

- Gire la Llave a Programar. *MODO PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón PATCH en el banco de selección de programa. *Está en el menú PATCH de dimmer o aparato.*
- Apriete el botón DELETE en el banco de Selección Programa. *Su LED se encenderá.*
- Teclee el número del Canal DMX que quiere borrar.
- Apriete ENTER.
- **Teclee otra dirección DMX para anular o pulse EXIT para abandonar.** *Lo vuelve a poner en el menú del PATCH.*

⇒ *Use esta función con cuidado, pues es posible anular uno o más de los Atributos de un Aparato Inteligente que si no, continuarían pacheados.*

### **5.15 Anulando un Handle**

- Gire la Llave a Programar. *MODO PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón PATCH banco de selección de programa. *Está en el menú PATCH de dimmer o aparato.*
- Apriete el botón DELETE en el banco de Selección Programa. *Su LED se encenderá.*
- Apriete el botón ADD o SWOP del handle que quiere borrar.
- Apriete ENTER.

- Apriete otro **ADD** o **SWOP** para borrar o **EXIT** para dejar la función. *Lo vuelve a poner en el menú del PATCH.*

⇒ **Anulando un Handle pierde toda la Programación asociada con él. ¡Usted debe usar esta función con cuidado!**

### 5.16 **Anulando el pacheo entero**

Ya que anular todos los handle significa la pérdida de toda la información, la manera mejor de hacer esto es hacer un WIPEALL. Ver 1.7.1 Hacer un WIPEALL.

### 5.17 **Direcciones ilegales**

Algunos Aparatos sólo pueden dirigirse a ciertas direcciones DMX.

Debe comprobar esto antes de pachear. Lea Manual de operaciones del aparato, mire en la parte de atrás del Aparato, o para información específica pídale al fabricante o al distribuidor. Vea Apéndice 4. números de contacto de Fabricantes de Aparatos Inteligentes.

Ya que esta información está disponible para Avolites y en el Archivo de Personalidad consta, la mesa no le permitirá pachear una dirección ilegal, dando un mensaje, ILEGAL ADDRESS,(DIRECCIÓN ILEGAL), deberá entrar otra dirección DMX.

### 5.18 **Poniendo un nivel de pacheo.**

Antes de pachear un dimmer puede poner el nivel del pacheo opcionalmente.

Una vez usted está en el menú del pacheo de dimmer:

- Apriete el botón A [LEVEL = X%](Nivel en %). *Usted pide un nivel del porcentaje para ese Canal DMX.*
- Teclee un nivel en porcentaje y pulse ENTER.

Se limitarán ese canal DMX y todos los Canales subsecuentes al nivel entrado hasta que usted lo cambie de nuevo. El valor por defecto es 100%.

### 5.19 **Poniendo la curva de dimmer.**

Antes de pachear un dimmer puede poner opcionalmente la curva.

Una vez está en el menú del pacheo de Dimmer:

- Apriete el botón B [CURVE= X].
- Teclee en 1, 2, 3 o 4 y pulse ENTER.

La curva de dimmer 1 es definible por el usuario.

La curva de dimmer 2 es LINEAL.

La curva de dimmer 3 es CUADRÁTICA.

La curva de dimmer 4 es RELÉ.

Este CANAL DMX y todos los subsecuentes guardarán esta curva de DIMMER hasta que lo cambie de nuevo. El valor por defecto es Lineal.

Para hacer la Curva Definible por el Usuario, necesita tener acceso a un PC. La definición está en la forma de un archivo del texto simple. Ver Apéndice 7. Curvas definidas por el usuario para más detalles.

## **5.20 ¿Cuántos Aparatos o dimmers puedo controlar yo?**

### **5.20.1 ¿Número máximo de Aparatos Inteligentes?**

Con tal de que la capacidad DMX de su Pearl no se exceda, puede controlar hasta 120 Aparatos Inteligentes en una Pearl 2000.

Si usted tiene una nueva Pearl 2000, con las palabras 'Pearl 2000 ' grabadas en el tablero delantero, tendrá cuatro salidas DMX disponibles y dará un número máximo de 2048 canales DMX.

Si tiene una de las Pearls originales, puede haber sido modificada para permitir dos salidas DMX que pueden controlar 1024 canales DMX.

La primera Pearl sólo tiene una salida de 512 canales DMX.

### **5.20.2 Máximo número de Aparatos y Dimmers en la misma consola.**

Usted puede tener hasta 120 Preset de dimmers, cada uno con un número ilimitado de Canales DMX de dimmers pacheados en ellos, junto con 120 Aparatos Inteligentes, sujeto a los límites de 2048 canales DMX.

Los Canales de dimmer asociados con cierto tipo de Aparatos como el VL5TM y las lámparas con Cambios del Color se cuentan como Aparatos inteligentes y se pachearán como tales, teniéndolos en cuenta para el límite de canales DMX.

### **5.20.3 Número máximo de canales de dimmers sin Aparatos Inteligentes**

Cualquier Preset de Aparato Inteligente desocupado puede usarse como un Preset para dimmer, pero no viceversa. Así, para cada Aparato Inteligente de menos de 120, podrá pachear otro dimmer. Si no tiene ningún Aparato Inteligente, puede usar todos los Preset de la mesa para Dimmers, y controlar un total de 240 Preset de dimmers.

Usted ya no podrá pachear Canales de dimmers en los Bancos del Atributo.

### **5.20.4 Archivos de Personalidad diseñados por el usuario para poner diferentes Atributos de Aparatos Inteligentes en el Banco de Atributo.**

Es posible hacer Archivos de Personalidad especiales que asignan Atributos a los Bancos del Atributo diferentes.

Ver el Manual de Programación de Archivos de Personalidad para más detalles.

## **5.21 Características DMX**

### **5.21.1 Asignando Líneas DMX a las salidas**

Usted puede asignar qué canales DMX salen por cada salida DMX de la parte de atrás de la Pearl.

Las salidas predefinidas son:

|       |                          |    |              |
|-------|--------------------------|----|--------------|
| DMX 1 | (Enchufe 1, pines 2 & 3) | >> | DMX salida A |
| DMX 2 | (Enchufe 2, pines 2 & 3) | >> | DMX salida B |
| DMX 3 | (Enchufe 1, pines 4 & 5) | >> | DMX salida C |
| DMX 4 | (Enchufe 2, pines 4 & 5) | >> | DMX salida D |

Esto parece una anomalía clara ya que la línea DMX en el pacheo se nombra A–D, pero en el enchufe de la mesa, están etiquetados 1–4.

Puede cambiarlos como sigue:

- Gire la Llave a Programar. *MODO PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón PATCH banco de selección de programa. *Está en el menú PATCH de dimmer o aparato.*
- Apriete el botón F [PATCH UTILITIES]. *Le sitúa en el menú de UTILIDADES de PACHEO.*
- Apriete el botón D [SET DMX LINES]. *Le sitúa en el menú de FIJAR LÍNEAS DMX.*
- El LCD despliega las 4 vías DMX A-D, mientras el monitor muestra el pacheo actual. Use las Flechas de arriba y abajo para poner el cursor resaltado amarillo en el canal DMX que desea cambiar.
- Apriete el botón A–D para seleccionar la línea DMX con la que quiere cambiar el valor del cursor. *Autoexits del menú a Pacheo de dimmer o instrumento.*
- Pulse ENTER para confirmar todo los valores hasta salir del menú. *Le sitúa en el menú de Utilidades de Pacheo.*
- Presione EXIT para dejar el menú de Utilidades de Pacheo.
- Presione EXIT o PATCH para dejar las funciones del Pacheo. *Lo vuelve a poner en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*

#### **5.21.2 Reduciendo el número de Canales DMX**

Si no va a usar todos los 512 canales en cualquiera de las salidas DMX, puede acelerar la respuesta de canales DMX especificando el número más alto de Canal DMX que va a llamar en la mesa. Esto significa que no gasta de tiempo en enseñar canales que no van a ser usados. Hay dos maneras de hacer esto.

**O:**

- Gire la Llave a Programar. *MODO PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón PATCH banco de selección de programa. *Está en el menú PATCH de dimmer o aparato.*
- Apriete el botón F [PATCH UTILITIES]. *Le sitúa en el menú de UTILIDADES de PACHEO.*
- Apriete el botón D [SET DMX LINES]. *Le sitúa en el menú de FIJAR LÍNEAS DMX.*
- Use las Flechas de arriba y abajo para poner el cursor de destello amarillo en 'MAX DMX CHANNELS PER LINE ' (el Valor por defecto es 512).
- Entre el nuevo valor del Canal DMX más alto que usted va a usar. Esto debe estar entre 48 y 512.
- Pulse ENTER para confirmar el nuevo valor. El menú terminará. *Le sitúa en el menú de Utilidades de Pacheo.*
- Presione EXIT para dejar el menú de Utilidades de Pacheo.
- Presione EXIT o PATCH para dejar las funciones del Pacheo. *Lo vuelve a poner en menú de MODO de PROGRAMA VIVO.*

**O:**

- Gire la Llave a Programar. *MODO PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón B [USER SETTING](parámetros usuario). *Le sitúa en el menú de parámetros del usuario.*
- Use las flechas de arriba y abajo para acceder a artículo 18 [DMX Chans= XXX]. (El valor por defecto es 512).

- Use las flechas derecha e izquierda y para desfilas a través de los valores DMX del 48 a 512.
- Apriete el botón F [QUIT] para terminar. *Lo vuelve a poner en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*

## 5.22 Encontrando Aparatos perdidos

Puede haber alguna ocasión donde un Aparato ha sido aparejado con una dirección DMX desconocida. Es posible desfilas a través de una serie de direcciones DMX y buscar la dirección del aparato perdido. Cuando lo encuentre, el Aparato irá a su Locate Fixture. (Ver sección 3.5 Usar LOCATE FIXTURE).

Para encontrar su aparato perdido:

- Gire la Llave a Programar. *MODO PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón PATCH banco de selección de programa. *Está en el menú PATCH de dimmer o aparato.*
- Apriete el botón F [PATCH UTILITIES]. *Le sitúa en el menú de UTILIDADES de PACHEO.*
- Apriete el botón E [FIND FIXTURE]. *Menú de Búsqueda de Aparato.*
- La pantalla VGA despliega todos los tipos de Aparatos actualmente pacheados. Use las flechas de arriba y abajo para seleccionar el tipo de Aparato que está buscando.
- Apriete ENTER. *Le sitúa en el modo de Búsqueda.*
- Apriete el Botón apropiado para cambiar la línea DMX de búsqueda. *La pantalla VGA muestra nueva línea DMX.*
- Empiece la búsqueda despacio con la Rueda A hasta que el Aparato perdido hace a una contestación. Se mandan los valores de Locate Fixture a la unidad perdida en DMX secuencial empezando por DMX 1. Cuando transmite lo datos a los Canales DMX del aparato perdido, éste responderá.
- Use las flechas de arriba y abajo para una búsqueda mucho más fina de los canales DMX una vez ha localizado el área general correcta de la dirección desconocida.
- Cuando un aparato perdido va a su Locate Fixture, el Canal DMX desplegado en el monitor manda su dirección de la salida correcta. Puede ser entonces repacheado de nuevo si lo requiere, o empezar otra búsqueda.
- Presione EXIT para salir. *Le sitúa en el menú de Utilidades de Patch.*
- Presione EXIT para dejar el menú de Utilidades de Patch.
- Presione EXIT o PATCH para dejar las funciones del Pacheo. *Lo vuelve a poner en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*

## 5.23 Ayuda y pistas

**Problema:** el Aparato no responde correctamente, algunos Canales no trabajan y otros aparecen en el Banco de Atributo mal y están incorrectamente etiquetados.

**Solución:** El Aparato probablemente está mal direccionado. Mire que la dirección de la parte de atrás del Aparato empareje con la dirección en la que fue pacheado. Recuerde que algunos interruptores DIP binarios le exigen que ADD 1. Nota: los Aparatos Intellabeams y antiguos Martins se dirigen de 0 a 511 en lugar de 1 a 512, así que la dirección del Aparato debe ponerse 1 menos que la dirección de la mesa.

**Problema:** no puedo recordar la dirección pacheada de un aparato.

**Solución:** Use VIEW by Handle, (Vista por handle). Apriete el botón de VIEW, luego los SWOP del Aparato involucrado. La dirección se despliega en la Pantalla.

**Problema:** el instrumento DMX no responde propiamente a los órdenes, o fluctúa o es inestable a un parámetro. *(Por ejemplo el espejo sigue volviendo a otra posición).*

**Solución 1:** La línea DMX no está correctamente terminada, chequee el interruptor de terminación del último Aparato en línea DMX.

**Solución 2:** Algunos Aparatos no pueden recibir DMX a la máxima velocidad. Usted puede reducir la velocidad de transmisión DMX en User Setting - 14. Ver Sección 12.14 *Setting 14. el FRAME+ (X) mcS.* Nota: sin embargo esto también reducirá la velocidad de respuesta de la mesa, sobre todo los botones de ADD y SWOP.

**Problema:** Ninguno de los Aparatos está respondiendo.

**Solución 1:** Pruebe el terminal de línea DMX - usted necesita entre 100 y 1000 ohmios entre los pines 2 y 3 del último Aparato en la cadena DMX.

**Solución 2:** Chequee que la mesa está mandando señal DMX usando un comprobador / receptor DMX.

**Solución 3:** Chequee que ha conectado la línea DMX en el conector correcto en la parte de atrás de la mesa.

**Solución 4:** Chequee que no ha pacheado su equipo hacia una salida DMX que su Pearl en particular no puede manejar. Las Pearls originales pueden tener sólo una o dos líneas DMX.

**Solución 5:** Conecte un Aparato a la mesa y ponga su dirección en la salida a 001. Quite el cable de salida DMX de este Instrumento para aislarlo del resto del equipo. Pachee los DMX 001 a 030 hacia los Preset Faders 1 a 30 como si pacheara dimmers. Suba y baje los Playback Faders intentando recibir una contestación de los Atributos de su Aparato. De esta manera debe poder eliminar o identificar los posibles problemas siguientes:

- Dirección incorrecta del Aparato
- Archivo de Personalidad usado en mal estado.
- Los Canales en el Aparato necesitan ser Invertido antes de que Locate Fixture pueda usarse
- Un cable malo o Aparato en alguna parte de la instalación, adulterando la corriente de datos.

Una vez usted consigue que el aparato funcione, puede agregar el resto de su equipo gradualmente todos a dirección 001. Todos deben hacer igual que el primer Aparato cuando usted plantee los Canales DMX. Usted puede redirigirse el equipo ahora, pachearlos y puede asegurarse de usar el Archivo de Personalidad correcto. Pueden asociarse otros problemas como el propio Aparato en sí. Vea Apéndice 4. Fabricantes de Aparatos Inteligentes ver la lista de números de contacto.

## 5 **6. Programando Memorias**

Esta sección asume que usted tiene todos los dispositivos patcheados en su Pearl, y que está cómodo controlándolos.

### 6.1 **Modos de Grabación**

Éstos son los modos de grabación diferentes en el menú de USER SETTINGS. (Parámetros del usuario). En el modo en que esté activo cuando Grabe o Edite una Memoria o Chase será el modo en que se guardará o editará.

#### 6.1.1 **Record by Instrument (Grabe por Instrumento)**

En este Modo, si accede a cualquiera de los Canales de LTP de un Aparato, todos los Canales de LTP de ese Aparato se pondrán en el Programador y se guardarán en cualquier Memoria o Chase programados.

**Los canales HTP se graban como se ven.**

#### 6.1.2 **Record by Channel (Grabe por Canal)**

Pone sólo Canales que se han editado en el Programador.

Esto significa que puede hacer chases, por ejemplo, que tienen sólo información de Intensidad y del Color. Porque no tienen ningún dato de Pan y Tilt, correrán encima de Memorias o chases que no tengan información de color.

**Los canales HTP se graban como se ven.**

### 6.2 **Programando una Memoria**

Verifique que está en el Modo de grabación correcto antes de que usted empiece. Vea Sección 6.1 Modos de la Grabación.

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete CLEAR para limpiar el Programador. (Ver 1.6 El programador para más detalles.)
- Asegúrese de que todos los Master Faders estén al full y todos los Playback Faders estén a cero.
- Cree la escena que desee grabar seleccionando las Páginas apropiadas de Aparatos y levantando Preset Faders, y conectando las Ruedas a los diferentes Atributos para crear la memoria LTP. Alternativamente use un Preset Focus para colocar sus aparatos. Ver Capítulo 8 *Preset Focuses .(Enfoques Prefijados).*
- Gire el Rodillo a la Faceta en la desea grabar.
- Seleccione la Página uno, dos o tres de Rodillo. Los Botones de selección se localizan a la izquierda del Rodillo. *No es necesario presionar ENTER .*
- Apriete el botón de MEMORIA azul en el banco de selección de Programa. *Su LED se iluminará y verá qué Playback Faders están libres, porque su botón de SWOP se encenderá.*
- Apriete el botón de SWOP del Canal del Playback donde quiere grabar la Memoria. *La Memoria se grabará ahora. Los LED del Playback se encenderán para indicar que tiene algo grabado en él y el LED del botón de MEMORIA se apaga.*

- Apriete CLEAR para liberar los Canales del Programador.
- ⇒ *Si el Playback Fader no está a cero, debe bajarlo a cero antes de que llame a la Memoria de nuevo.*
- **Es muy importante tener el hábito de apretar CLEAR, para asegurar que usted no graba nada no deseado en su próxima Memoria o Chase.**

### 6.3 Usando el Menú de TIEMPOS

Usted puede querer que su Memoria tenga grabada la información de Tiempos programados.

- Grabe la escena que usted quiere como una Memoria normal. Vea Sección anterior 6.2 Programación de una Memoria.
- Apriete el botón C [EDIT TIMES].
- O apriete el botón de ADD o de SWOP del Playback Fader de la Memoria que desea agregar tiempos, o teclee el número del Playback Fader y pulse ENTER.

Hay seis timers (contadores) en el menú de tiempos.

**Una Memoria puede tener sólo tiempos de fundido. Los valores en tiempos de espera no tendrán efecto.**

#### 6.3.1 Fade in Time (Tiempo de Fundido de entrada)

Es el tiempo que tomará el canal HTP para fundirse cuando la Memoria se active.

#### 6.3.2 Fade Out Time (Tiempo de Fundido de salida)

Es el tiempo que tomará el canal HTP para fundirse cuando la Memoria esté fuera de funcionamiento.

#### 6.3.3 LTP Fade Time

Es el tiempo de fundido que tomarán los Canales de LTP para completar su crossfade.

Vea Sección 4.4 Canales instantáneos y por fundido.

#### 6.3.4 Introducir un tiempo de fundido

Puede entrar en tiempos diferentes por cada tiempo usando su botón.

|         |                                |
|---------|--------------------------------|
| Botón A | [WAIT IN] (ESPERA ENTRADA)     |
| Botón B | [WAIT OUT] (ESPERA SALIDA)     |
| Botón C | [FADE IN] (FUNDIDO DE ENTRADA) |
| Botón D | [FADE OUT] (FUNDIDO DE SALIDA) |
| Botón E | [LTP FADE] (FUNDIDO CANAL LTP) |
| Botón F | [LTP WAIT] ESPERA CANAL LTP)   |
| Botón G | [MODO = (X)]                   |

Bajo cada BOTÓN en la Pantalla está el tiempo para uno.

El tiempo puede ir de décimas de segundo a 12 horas.

- Ponga cada tiempo entrando el tiempo en el Teclado numérico y apretando el botón apropiado. Use el punto decimal para separar horas, minutos, segundo y fracciones.

Por ejemplo:

Para poner un tiempo de 45 minutos: Pulse **4 5** . después el botón pertinente.

Para poner un tiempo de 1 minuto 10 segundos: Pulse **1 . 1 0** después[ **A- F**]

Para poner un tiempo de mitad de un segundo (0.5 segundos):. Pulse **5** después[ **A - F**]

- Pulse ENTER para grabar los Tiempos.

#### 6.3.5 **Botón de Modo de memoria**

Hay tres Modos de Memoria disponible; llamados 0, 1 y 2.

La Memoria debe ser reproducida en Modo de Memoria 1 ó 2 para que los Tiempos sean efectivos. Introducir Tiempos de Memoria automáticamente nos pone en el Modo de Memoria 1.

Puede cambiar el Modo de Memoria apretando **G** [MOD0 = (X)]. Ciclo a través de los Modos. Pulse ENTER para grabar el cambio.

Ver Sección 6.4 Modos de Memoria.

### 6.4 **Modos de memoria**

Las memorias pueden ser reproducidas en una de tres maneras. El método se llama el Modo de Memoria. El Modo de Memoria se guarda cuando la Memoria se programa. Las diferentes memorias pueden tener Modos de Memoria diferentes.

Los Modos de Memoria se numeran 0, 1 y 2.

Éstos trabajan como sigue:

#### 6.4.1 **Memoria Modo 0**

Ésta es la Memoria básica. **Una nueva Memoria tiene por defecto Modo 0.**

**Los Canales de HTP son controlados por el nivel del Playback Fader.** i.e. No hay ningún tiempo asociado con la Memoria.

**Se activan los canales de LTP con los movimientos de Fader sobre el Punto del Gatillo.**

⇒ *Modo 0 tiene la respuesta del botón de SWOP y ADD más rápida.*

#### 6.4.2 **Memoria Modo 1**

Este Modo permite que los tiempos sean respetados como se programan en el menú de TIEMPOS. (Vea Sección 6.3 Usando el menú de TIEMPOS.)

**Introducir los tiempos a una Memoria automáticamente fija el Modo de Memoria a 1.**

Los Canales de **HTP** funden cuando se sube el Playback Fader o se pulsa el botón de **SWOP o ADD.**

Los canales de **HTP** funden de salida cuando el Playback Fader se baja o se suelta el botón SWOP o ADD.

**Se activan los Canales de LTP cuando el Fader se mueve sobre el Punto del Gatillo.**

El punto del gatillo puede fijarse en el menú de User Settings . Ver Secciones 11.2 Fader de Memoria On y 11.3 Fader de Memoria OFF.

⇒ *Use Modo 1 cuando desee que los canales HTP fundan de arriba abajo en su tiempo programado cuando mueva el Fader.*

#### **6.4.3 Memoria Modo 2**

En este Modo:

Los Canales de **HTP** funden de entrada cuando el Playback Fader sube o el botón de SWOP o ADD se aprieta.

Los Canales de **HTP** funden de salida cuando el Playback Fader baja o el botón de SWOP o ADD se suelta.

Los Canales de **LTP** por fundido son controlados por la POSICIÓN del Playback FADER.

Se activan los Canales de **LTP** instantáneos cuando el Playback Fader se mueve sobre el Punto del Gatillo.

El punto del gatillo puede fijarse en el menú de User Settings . Ver Secciones 11.2 Fader de Memoria On y 11.3 Fader de Memoria OFF.

⇒ *Use este modo para controlar Canales de LTP con el Fader. Es útil si usted desea cambiar entre dos colores, o se mueve a una posición de Pan o Tilt particular y entonces atrás de nuevo.*

**Cuando use este modo debe asegurarse de que cualquier fundido esté completo antes de cambiar la dirección del Fader, o si no los Aparatos no pueden volver a la posición correcta.**

⇒ *Para hacer que los Aparatos sigan el movimiento del Fader precisamente debe grabar LTP FADE tiempos de cero.*

#### **6.4.4 Cambiando Modos de Memoria**

Los Modos de memoria se cambian en el menú de EDIT TIMES. (Vea Sección 6.3.5 Botón de Modo de Memoria).

Pulse ENTER para guardar los cambios del Modo de Memoria.

#### **6.5 Usando el botón de ADD y SWOP con modos de Memoria**

Los botones de ADD y SWOP copian el movimiento del Playback Fader. Apretando el botón de ADD es equivalente a subir el Fader, y soltándolo es igual que bajar el Fader para ponerlo a cero.

El botón de SWOP es similar excepto que todos los otros Playback Faders se pondrán a cero (usando tiempos especificados) excepto el Fader pulsado.

#### **6.6 Cómo el Playback Fader corre los tiempos de memorias**

En todos los Modos de Memoria que usan un tiempo (Modos de Memoria 1 y 2), el nivel del Playback Fader manda el porcentaje tiempo de fundido que correrá.

Por ejemplo si un Playback Fader con 10 segundos de fundido se detiene al 30%, el temporizador realizará un fundido en 3 segundos al 30% de su nivel y entonces parará.

Si el Fader se mueve hacia el full, la Memoria continuará fundiendo durante 7 segundos más.

Si el Fader se mueve para ponerse a cero, la Memoria se fundirá a cero en 3 segundos.

## 6.7 **Editando una Memoria**

Verifique que está en el Modo de memoria correcto antes de que empiece. Ver Sección 6.1 Modos de la Grabación.

- Gire la Llave para Programar. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA VIVO.*
- Asegúrese de que todos los Masters Faders están al full y todos los Playback Faders están en cero excepto el Fader de la Memoria que desea editar.
- Cree la escena que desea grabar levantando los Preset Faders.
- PULSE CLEAR. *Esto asegura que no hay ningún Canal en el Programador de ediciones previas, que de otra forma se grabaría en la Memoria cuando se edita.*
- Baje las intensidades emparejando Preset Fader con el nivel grabado, baje el Fader entonces, o conecte la(s) rueda(s) al canal(s) LTP que desea cambiar y úselo para alterar los niveles. Levante las intensidades subiendo el Preset Fader o usando las Ruedas como se describió anteriormente.
- Apriete el botón de MEMORIA azul en el Banco de selección de programa. *Su LED se iluminará. Los LEDs de la Memoria que está Vd. revisando ya no se encenderán por haber algo programado en ella.*
- Apriete los botones SWOP del Playback Fader de la Memoria que estaba revisando. *La Memoria se graba ahora. Los LED en el botón de MEMORIA se apagan.*
- Apriete CLEAR para Limpiar el Programador. (Ver 1.6 el programador para más detalles.)

El Playback Fader retiene toda la información de la Memoria original, exceptuando los Canales que se han cambiado. Éstos se ponen al día usando la nueva edición.

Si el Playback Fader está levantado, debe bajarlo antes de llamar de nuevo a la Memoria Revisada.

Si desea alterar el MODO de MEMORIA o los TIEMPOS de Fundido. (Ver Sección 6.3 Usando el menú de tiempos.)

También puede usar Preset Focuses para editar memorias. Esto se describe en Capítulo 8 Preset Focuses.

## 6.8 **Copiando una Memoria**

La palabra COPIA significa dos cosas al COPIAR una Memoria (o chase).

Significa que la Memoria original se reproduce, pero también que se unen todas las réplicas y el original, y cambiando CUALQUIERA de las memorias unidas cambian TODAS ellas. Anular una Copia no afecta las otras réplicas.

Para Copiar una Memoria:

- Pulse y sujete el botón gris ADD de la Memoria que desea Copiar. *Le pide que apriete el botón de SWOP del Playback.*
- Apriete el botón SWOP del Canal del Playback que desea ocupar para Copiar. *Puede cambiar el Rodillo o Facetas si lo necesita, mientras todavía sujeta el botón de ADD.*

Las Copias unidas pueden ser soltadas y revisadas como cualquier otra Memoria, pero cualquier cambio afectará a TODAS las Memorias Unidas.

## 6.9 **Fotocopiando una Memoria**

Si quiere reproducir una Memoria (o chase), pero no quiere que quede unida a cualquier otra Memoria, use Fotocopia.

- Gire la Llave para Program. *Menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón azul de FOTOCOPY en el banco de Selección de Programa. *Su LED se iluminará.*
- Pulse y sujete el botón gris ADD de la Memoria que desea Fotocopiar. *Le piden que apriete un botón de SWOP del Playback.*
- Apriete el botón de SWOP donde desea la Fotocopia. *Puede cambiar el Rodillo o Facetas si lo necesita mientras todavía sujeta el botón de ADD.*

## 6.10 **Anulando una Memoria**

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón azul de DELETE en el banco Selección de Programa. *Su LED se iluminará.*
- Apriete el botón de SWOP del Playback de la Memoria que quiere anular DOS VECES. *El LED del DELETE se apagará, y así los LED de los Playback que anuló indicando que están ahora vacíos.*

## 6.11 **Viendo una Memoria**

Ver la salida de una Memoria en modo Programa o modo Run:

- Apriete el botón VIEW.
- Apriete el botón SWOP de la Memoria que quiere VER. *El Playback Fader no tiene que estar subido.*
- Puede ir a través de los Atributos y ver los rendimientos de la mesa para cada Atributo de la Memoria en VIEW.
- Pulse EXIT para abandonar.

## 6.12 **Usando la función de RECORD STAGE (grabar salida)**

### 6.12.1 **Usando Record Stage para construir una Memoria**

**Record Stage** pone todos los canales HTP al nivel al que se ven actualmente en escena en el Programador a ser grabado en una Memoria o chase.

**No pone Canales de LTP en el Programador.**

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Prepare el aspecto de la escena que desea grabar.
- Apriete el botón azul de MEMORY en el banco de Selección de Programa. *Su LED se iluminará.*
- Apriete el botón A [PRESS TO RECORD STAGE] (pulse para grabar escena).
- Haga cualquier cambio requerido para la Memoria, y entonces grábelo de la manera normal.

### 6.12.2 Grabando Canales de HTP editando una Memoria como se ve en escena

Sólo se graban Canales de **HTP** en una Memoria que está editándose si están llamados en el Programador.

Puede haber ocasiones en las que se necesite grabar los canales de HTP tal y como están en escena y editarlos en una Memoria previamente grabada. Puede hacer esto usando Record Stage.

Típicamente esto puede usarse para reducir el nivel de todos los canales de HTP en una Memoria particular. El Playback Fader de esa Memoria se pone al nivel correcto, y la salida se graba en la propia Memoria al nuevo nivel.

Otro uso de esta función es para incorporar una Memoria en otra Memoria ya existente, al nivel que está saliendo.

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Prepare el aspecto que desea grabar.
- Apriete el botón azul de MEMORY en el banco de Selección de Programa. *Su LED se iluminará.*
- Apriete el botón A [PRESS TO RECORD STAGE] (pulse para grabar escena).
- Guarde la Memoria que está editando de la manera usual.

⇒ *Recuerde que los datos editados, grabados en una Memoria no se hacen activos en ese Playback Fader de Memoria hasta que el Fader se baja y se levanta de nuevo, en algunos casos puede ser útil bajar y levantar el Playback antes de apretar Clear para hacer la edición activa.*

### 6.13 Grabando y editando memorias en la tableta Gráfica y control Remoto.

Pueden grabarse memorias directamente de la tableta Gráfica. Ver Sección 15.9.3 Grabar Memorias con la tableta Gráfica.

Las memorias pueden ser directamente llamadas desde el control Remoto. Ver Sección 16.4 Uso del control Remoto para llamar una Memoria.

### 6.14 Ayudas y pistas

**Problema:** la Memoria no sale después de programar.

**Solución:** Apriete el botón CLEAR, o gire la Llave a RUN.

**Problema:** Las memorias Programadas han desaparecido.

**Solución:** Chequee que está en la Página del Rodillo y Faceta correcta.

**Problema:** Algunos Canales de HTP no salen.

**Solución:** Chequee que no están reducidos en el banco de Reducción. Ver Sección 9.9 Reducción de Faders.

**Problema:** Algunos Canales de Luces móviles no salen.

**Solución:** Probablemente no se han grabado. Si está usando **Record by Channel** debe revisar cada canal que será grabado para ponerlo en el Programador. Esto significa que debe acceder a cada uno y debe hacer algo en él, aun cuando esté reafirmando sólo el nivel en que está actualmente. Ver Sección 6.1 Modos de Grabación.

**Problema:** Los Preset, la Rueda y tableta gráfica no dan salida a escena. *Los Playback trabajan correctamente.*

**Solución:** Cheque que no ha seleccionado modo CIEGO. Ver Sección 9.10 *Programación en modo BLIND (ciego).*

## **6 7. Programando Chases.**

---

Esta sección asume que tiene todos sus dispositivos pacheados en la Pearl, y que está cómodo controlándolos.

### **7.1 Modos de Grabación**

Éstos son los modos de grabación diferentes en el menú de USER SETTINGS. (Parámetros del usuario). En el modo en que esté activo cuando Grabe o Edite una Memoria o Chase será el modo en que se guardará o editará.

#### **7.1.1 Grabación por Instrumento (Record by instrument)**

En este Modo, si accede a cualquiera de los Canales de LTP de un Aparato, todos los Canales de LTP de ese Aparato se pondrán en el Programador y se guardarán en cualquier Memoria o Chase programado.

**Los canales HTP se graban como se ven.**

#### **7.1.2 Grabación por canal (Record by Channel)**

Pone sólo Canales que se han editado en el Programador.

Esto significa que puede hacer chases, por ejemplo, qué tienen sólo información de Intensidad y del Color. Porque no tienen ningún dato de Pan y Tilt, correrán encima de Memorias o chases que no tengan información de color.

**Los canales HTP se graban como se ven**

### **7.2 Programando un Chase**

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete CLEAR para limpiar el Programador. (Ver 1.6 *El programador* para más detalles.)
- Asegúrese de que todos los Master Faders estén al full y todos los Playback Faders estén a cero.
- Gire el Rodillo a la Faceta que desea grabar.
- Seleccione la Página uno, dos o tres de Rodillo. Los Botones de selección se localizan a la izquierda del Rodillo. *No es necesario presionar ENTER.*
- Apriete el botón azul de CHASE en el banco de Selección de Programa. *Su LED se iluminará y podrá ver qué Playback Faders están libres porque su botón de SWOP se encenderá.*
- Apriete el SWOP del Canal del Playback donde quiere grabar el CHASE. *El chase se grabará ahora. Los LED del Playback se encenderán para indicar que tiene algo grabado en él y el LED del botón de CHASE se apaga.*
- Cree la escena que desea grabar como Paso 1 seleccionando las Páginas apropiadas de Aparatos y levantando los Preset Faders, y conectando las Ruedas a los diferentes Atributos para crear el efecto LTP. Alternativamente puede usar Preset Focus para crear un paso. Ver Capítulo 8 *Preset Focuses. (Enfoques Prefijados).*

- Apriete el SWOP del Playback para grabar el paso. *El cursor de la Pantalla le dice su próximo número del paso.*
  - Repita las dos direcciones anteriores para tantos pasos como desee grabar. *No hay ningún límite al número de pasos de un Chase con tal de que haya bastante memoria en la mesa.*
  - Apriete el botón CHASE de nuevo. *El chase se graba ahora. Los LED del SWOP del Playback se encenderán para indicarle que tiene algo grabado en él y el LED de Chase se apagará.*
  - Apriete CLEAR para liberar los Canales del Programador.
- ⇒ *Si el Playback Fader no está a cero, debe bajarlo a cero antes de que llame a la Memoria de nuevo.*

**Es muy importante tener el hábito de apretar CLEAR, para asegurar que usted no graba nada no deseado en su próxima Memoria o Chase.**

### 7.3 Conectando un Chase

Usted puede alterar aspectos del Chase CONECTÁNDOLO.

- Vuelva el Rodillo para seleccionar la Faceta del Rodillo donde está el chase que desea Conectar.
- Levante el Playback Fader sobre el Punto del Gatillo. *Es el punto en el que el chase empezará a correr.*
- Apriete el botón azul CONNECT en el área de control de Secuencia. *Los LED de todos los chases en esta página del Rodillo se encenderán.*
- Apriete el SWOP del Chase que quiere Conectar. *El LED del chase seleccionado parpadeará.*

Decimos que el Chase está CONECTADO ahora.

### 7.4 Ajustando la Velocidad y Crossfade de su Chase

**Conecte el Chase.** Puede controlar la Velocidad y tiempos de Crossfade usando las dos Ruedas.

- Conecte el chase como se describe en la Sección 7.3 Conectar un Chase.
- Mueva la Rueda A, la Rueda de Velocidad para acelerar la sucesión. *La Velocidad se despliega en la Pantalla de LCD en el cuadro de Display de la rueda A. Mueva la Rueda B, la Rueda de X Fade (Fundido) para cambiar el crossfade entre cada paso. El porcentaje del crossfade se muestra en la Pantalla en el cuadro de Rueda la B.*

⇒ *User Setting 13 selecciona mostrar por Golpes Por Minuto o tiempo en Segundos. Ver Sección 12.13 Setting 13. VELOCIDAD EN SEGUNDOS / BPM .*

Un 0% de crossfade significa que los pasos saldrán al FF%, fundiendo, tal que al final del fundido de un paso, el próximo paso empezará inmediatamente.

### 7.5 Deteniendo y Empezando su Chase

Los botones STOP Y GO detienen y empiezan un Chase Conectado.

### 7.6 Caminando a través de un Chase

El botón de STOP también va adelante a través de un chase Conectado y detenido.

⇒ *Nota: al caminar a través de un Chase en este modo, los pasos se ejecutarán sin información de tiempos alguna que deberá programarse en ellos.*

### 7.7 **Cambiando la dirección de una Chase**

Puede cambiar la dirección de un Chase Conectado usando la tres Flechas del área de control de Secuencia. Las Flechas Derecha e Izquierda envían el chase hacia el comienzo y hacia el final respectivamente, y la Doble flecha hace que el Chase vaya de lado a lado continuamente, la Flecha Derecha o Izquierda indica en qué dirección está corriendo actualmente.

También puede usar las teclas Forward y Backward, (Adelante y Atrás) para ir a través de un chase Detenido en la dirección indicada por la flecha.

### 7.8 **Conectando automáticamente un Chase**

Puede ser útil tener siempre los mandos del chase conectado al chase soltado recientemente. **User Setting 9** le da esta opción y puede activarla o desactivarla como sigue:

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de Modo de Programa en Vivo.*
- Apriete el botón B [USER SETTINGS] (parámetros del usuario). *Le sitúa en el Menú de User Settings.*

Use el Cursor de arriba abajo para moverse en el Menú a la opción de Autoconnect (Poniendo 9).

Use las flechas Izquierda y Derecha para seleccionar SÍ y NO.

Seleccionando Autoconnect el chase se Conectará automáticamente a la rueda(s).

Cuando cambia entre Páginas y Facetas del Rodillo, el último chase será el Conectado en cada página o la Faceta.

Use éste Modo para acceso rápido a los chases.

### 7.9 **Introduciendo Tiempos en los Chases**

Puede querer que su Chase tenga la información de Tiempos programados en él. Hay dos maneras de hacer esto.

#### 7.9.1 **Tiempos Globales del Chase.**

El juego de tiempos globales fija los parámetros de **Fade** y **Wait**, (fundido y espera), que se aplican a los pasos en un chase. Los pasos del chase que usan tiempos Globales se llaman Pasos Simples.

Los Global Times pueden ser entrados o usando las Ruedas como se describió en la Sección 7.4 Ajuste la Velocidad y Crossfade de su chase, o usando el EDIT TIMES del menú de Programa en Vivo. Cuando se usa el menú de Edit Times de esta manera, se llama el menú de Global Times. Ver Sección 7.10 menú de EDIT TIMES.

#### 7.9.2 **Tiempo individual de Paso de Chase**

La opción de **Individual Step Times**, fija los parámetros que se aplican a los pasos individuales. Los pasos Individuales del chase que usan tiempos Individuales se llaman Pasos Complejos.

Estos tiempos se pueden marcar usando los botones de **LIVE TIME** y **NEXT TIME** mientras se edita el chase. Ver Sección 7.13 Editar valores de un paso de chase.

Si usa las Ruedas o el menú de Global Times para cambiar los Tiempos o fundidos de un chase con Pasos Complejos, el tiempo diferencial de entre los pasos se mantendrá hasta que alcancen el cero o el full.

⇒ *Esto puede no darle el resultado deseado, así que es mejor cambiar los tiempos de Pasos Individuales editando el chase y entrando los nuevos valores de los pasos que necesita cambiar.*

### **7.9.3 Construyendo un chase con Pasos Simples y Complejos. .**

Puede combinar pasos Simples y Complejos en un solo chase. Los Pasos complejos se comportarán como se describió anteriormente, si una Rueda se mueve o un nuevo tiempo Global se introduce, los Pasos Simples tomarán estos nuevos tiempos Globales directamente en sus tiempos.

## **7.10 Menú de EDICIÓN DE TIEMPOS**

Hay seis temporizadores en el menú de EDIT TIMES. Los chases pueden usar todos ellos.

### **7.10.1 Wait in Time (Tiempo de espera de entrada)**

Es la cantidad de tiempo que pasa antes del fundido de entrada de un Paso.

### **7.10.2 Wait Out Time (Tiempo de espera de salida)**

Es la cantidad de tiempo que pasa un Paso una vez ha completado su fundido de entrada antes de empezar a fundir en salida.

### **7.10.3 Fade In Time (Tiempo de fundido de entrada)**

Es el tiempo que tomará un canal HTP para fundir en cuanto el Paso es activado.

### **7.10.4 Fade Out Time (Tiempo de fundido de salida)**

Es el tiempo que tomará un canal HTP para fundir de salida cuando el Paso se desactiva.

### **7.10.5 LTP Fade Time (Tiempo de fundido de canal LTP)**

El LTP Fade es el tiempo que tomarán todos los canales de LTP para completar su crossfade.

Vea Sección 4.4 Canales Instantáneos y por Fundido.

### **7.10.6 LTP Wait Time (Tiempo de espera de fundido LTP)**

Ésta es la cantidad de tiempo que pasa cuando un Paso espera antes del fundido de un canal LTP.

### **7.10.7 Link On o Off (Unir activado o desactivado)**

Un chase enlazado camina ejecutando un paso unido al próximo automáticamente. Si desactiva el enlace en cualquier paso, el chase se detendrá en el Paso, y tendrá que apretar el botón ADD o el botón GO para reiniciar el chase.

Usted debe tener el Chase Conectado para reiniciarlo usando el botón GO.

### **7.10.8 Entrando un tiempo de Fundido o Espera**

Puede entrar en tiempos diferentes por cada tiempo usando su botón.

Botón A [WAIT IN] (ESPERA ENTRADA)

|         |                                |
|---------|--------------------------------|
| Botón B | [WAIT OUT] (ESPERA SALIDA)     |
| Botón C | [FADE IN] (FUNDIDO DE ENTRADA) |
| Botón D | [FADE OUT] (FUNDIDO DE SALIDA) |
| Botón E | [LTP FADE]                     |
| Botón F | [LTP WAIT]                     |
| Botón G | [MODO = (X)]                   |

Bajo cada BOTÓN en la Pantalla está el tiempo para cada uno.

El tiempo puede ir de décimas de segundo a 12 horas.

- Ponga cada tiempo tecleándolo en el Teclado numérico y apretando el botón apropiado. Use el punto decimal para separar horas, minutos, segundo y fracciones.

Por ejemplo:

Para poner un tiempo de 45 minutos: Pulse **4 5 .** después el botón pertinente.

Para poner un tiempo de 1 minuto 10 segundos: Pulse **1 . 1 0** después[ **A- F**]

Para poner un tiempo de mitad de un segundo (0.5 segundos):. Pulse **5** después[ **A - F**]

- Pulse ENTER para grabar los Tiempos.

### **7.11 Usando el botón de ADD y SWOP para reproducir un chase.**

Los efectos varían considerablemente y dependen de cómo tiene la mesa configurada, y qué modo de RUN está usando. Ver Capítulo 13 funcionamiento durante el show para más detalles.

### **7.12 Editando tiempos Globales de Chase**

#### **7.12.1 Editando tiempos Globales de Chase usando las Ruedas**

Conectando un Chase y usando las rueda(s) es la manera normal de aplicar tiempos Globales a un chase.

#### **7.12.2 Cambiando Tiempos Globales del Chase usando las Ruedas del menú Edit Times**

- Grabe el chase que quiera como un chase normal usando el método anteriormente descrito en la Sección 7.2 Programación de un Chase.
- Apriete el botón C [EDIT TIMES](Editar tiempos).
- O apriete el botón de SWOP del Playback Fader del chase al que desea agregar tiempos. O teclee el número del Playback Fader y pulse ENTER. Entre los tiempos en el menú de Edición de Tiempos como se detalló en la Sección 7.10 Menú EDIT TIMES.

#### **7.12.3 Enlazando un Chase.**

Pulse el botón **G** [LINK= (X)] en el menú de Edición de Tiempos, seleccione alternando, el chase activado o desactivado. El valor por defecto es LINK ON (enlazado activado).

### 7.13 Editando Valores en un Paso del Chase.

Hay cinco nuevos botones de control de secuencia en la Pearl 2000 diseñados para hacer la edición de Chases más fácil. Son: **LIVE TIME**, (tiempo Real), **REC.STEP**, (Grabar Paso), **NEXT TIME**, (siguiente tiempo), **SNAP BACK**, (estado anterior), **REVIEW** (Revisar). Éstos reemplazan las funciones del botón anterior EDIT en Pearls originales.

⇒ *Al usar estas funciones, siempre use los métodos perfilados debajo para asegurar que está editando los Pasos totalmente ejecutados. ¡ La edición de estados entre Pasos pueden llevarle a resultados que usted no espera!!*

⇒ *Si está editando un chase que corre en modo RANDOM, (Aleatorio), debe cambiarlo a NORMAL en los PARÁMETROS del CHASE mientras hace su Edición.*

#### 7.13.1 Editando un Paso de Chase usando REC. STEP

Esto le permite editar un Paso del Chase en un Chase Conectado.

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Asegúrese de que todos los Master Faders estén a full y todos los Playback Faders están en el cero excepto el Playback Fader del chase que desea editar.
- Conecte el Chase que va a ser editado.
- DETENGA el chase.
- O use el botón de STOP para caminar hacia el Paso del Chase para ser editado , o teclee el número del paso en el Teclado numérico y pulse CONNECT seguido por STOP. *Coloca el paso a ser editado en el Programador.*
- Pulse CLEAR. *Esto asegura que no hay ningún Canal en el Programador de anteriores ediciones que de otra forma se grabarían en el Paso del chase cuando se edita.*
- Haga los cambios requeridos al Paso del Chase usando los Preset Faders, Ruedas y Preset Focuses como de costumbre. Recuerde que antes de que pueda cambiar un valor de Intensidad usando un Preset Fader, debe emparejar el valor existente del Canal en el Paso del chase antes de que pueda alterarse.
- Apriete el Botón **REC.** del PASO en el Área de control de secuencia. *La Pantalla el menú de RECORD LIVE STEP. La línea puntual confirma el número del Paso que se edita.*
- Pulse ENTER para confirmar el cambio. *Lo vuelve a poner en el menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Si necesita cambiar más pasos, cualquier información puede aplicarse actualmente en el Programador desde la edición del paso anterior a otros pasos usando el botón de STOP simplemente para caminar hacia el próximo paso para ser editado, y apretando el botón REC.STEP y luego ENTER. Si no Pulse CLEAR y haga diferentes ediciones al próximo paso.

#### 7.13.2 Cambiando el tiempo del Paso actual usando LIVE TIME

Esto le permite editar tiempos del Paso en Vivo del Chase Conectado. El número del Paso se muestra en el monitor VGA como **LIVE**, y se define como el último paso en haber sido completamente ejecutado.

- Gire la Llave a Programar. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA VIVO.*
- Conecte el chase que va a editar.

- DETENGA el Chase.
- O use el botón de STOP para caminar hacia el Paso del Chase para ser editado, o teclee el número del paso en el Teclado numérico y pulse CONNECT seguido por STOP. *Coloca el paso a ser editado en el Programador.*
- Apriete el botón de LIVE TIME. *Le sitúa en el menú TIME INTO LIVE MENU. Éste se parece al menú de EDICIÓN de TIEMPOS.*
- Entre los tiempos de FADE y WAIT para el Paso en edición como si fuera en el menú de Edición de Tiempos. (Vea Sección 7.10 *Menú de Edición de Tiempos*)
- Pulse ENTER para que se efectúen estos cambios. *Le vuelve a situar en el menú de MODO de PROGRAMA VIVO.*
- Pulse CLEAR para limpiar de Canales el Programador.

### 7.13.3 **Cambiando el tiempo del próximo Paso usando NEXT TIME**

Esto le permite entrar los tiempos del próximo Paso en un chase conectado. El número del Paso se verá como NEXT en el monitor de VGA, y se define como el próximo Paso del Chase que se completará. Ya puede haber empezado a ejecutarse.

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Conecte el Chase para ser editado.
- DETENGA el Chase.
- O use el botón de STOP para caminar hacia el Paso del Chase para ser editado, o teclee el número del paso en el Teclado numérico y pulse CONNECT seguido por STOP. *Coloca el paso a ser editado en el Programador.*
- Apriete el botón de NEXT TIME. *Le sitúa en el menú TIME INTO LIVE MENU. Éste se parece al menú de Edición de Tiempos.*
- Entre los tiempos de FADE y WAIT para el Paso en edición como si fuera en el menú de Edición de Tiempos. (Vea Sección 7.10 *Menú de Edición de Tiempos*.)
- Pulse ENTER para que estos cambios sean efectuados. *Le vuelve a situar en el menú de MODO de LIVE PROGRAM.*
- Pulse CLEAR para limpiar de Canales el Programador.

### 7.13.4 **Enlazando un paso individual de un Chase.**

Pulse el botón G En el menú de **TIME INTO LIVE** o **TIME INTO NEXT** alternando para enlazar el paso del Chase.

### 7.13.5 **Haciendo un Paso del Chase Individual SIMPLE o COMPLEJO**

Pulse el botón H [RECORD AS SIMPLE/COMPLEX] alternando en el menú de **TIME INTO LIVE** o **TIME INTO NEXT** para que el paso del Chase sea Simple o Complejo. El cambio se graba en la línea Puntual.

Haciéndolo Simple perderá todos los tiempos del Paso Individual. Usará los parámetros de tiempos Globales.

Haciéndolo Complejo usará los tiempos actuales del Paso Individual. Si no completó algún parámetro, el valor por defecto es:

Todos los fundidos en 1 segundo.

Todas las Esperas 0 segundos.

### 7.13.6 Para REPASAR sus cambios

Apretando la tecla **REVIEW** envía su Chase editado al Paso atrás antes de su edición en cero tiempo, entonces fija el Chase corriendo usando sus tiempos programados, para que pueda repasar sus cambios. Puede releer sus tiempos editados tantas veces como quiera pulsando la tecla REVIEW de nuevo. El chase no tiene por que detenerse.

### 7.13.7 La función SNAP BACK (Estado atrás)

La tecla Snap Back vuelve un Paso cada vez, con tiempo cero a través de un Chase Detenido o corriendo, sin invertir la dirección del Chase.

### 7.14 Editando Chases usando UNFOLD (Desdoblar)

UNFOLD, Desdoblar es una función maravillosa que toma un chase y pone todos sus pasos individuales en individuales Playback Faders para una edición muy fácil.

Para DESPLEGAR un Chase:

- Apriete el botón azul UNFOLD. *Su LED se encenderá.*
- Apriete el botón de SWOP del Chase que va a ser desplegado. *El LED de UNFOLD continua encendido, Los LEDs de los Playback ocupados por un paso del chase se encienden.*

#### 7.14.1 Verificando los pasos

Para verificar cualquiera de los pasos, levante el Playback Fader como haría con una Memoria. Los pasos salen con cualquier Tiempo asignado en ellos. Puede revisar ahora un Chase usando el menú UNFOLD.

#### 7.14.2 El menú UNFOLD

El menú UNFOLD es así:

|         |                                            |
|---------|--------------------------------------------|
| Botón A | [RECORD] (grabar)                          |
| Botón B | [EDIT TIMES] (editar tiempos)              |
| Botón C | [INSERT] (insertar )                       |
| Botón D | [DELETE] (borrar )                         |
| Botón E | [ PREVIOUS 15 STEPS] (15 pasos anteriores) |
| Botón F | [ NEXT 15 STEPS] (15 pasos siguientes)     |
| Botón G |                                            |

#### 7.14.3 RECORD

Haga cualquier cambio a la escena guardada en cualquier paso del Chase como haría con una Memoria, emparejando y alterando intensidad con Preset Faders o usando las Ruedas para cambiar los Atributos de LTP.

Para guardar los cambios:

- Apriete el botón A [RECORD]. *La Pantalla le pide que apriete un botón de SWOP.*
- Apriete el SWOP del Paso del Chase donde desea grabar los cambios.

#### 7.14.4 Usando Edit Times

Use el menú de EDIT TIMES para entrar los tiempos de un Paso del Chase.

Se despliega automáticamente la pantalla 11. Esta muestra qué Canales del Playback tienen qué paso del Chase en ellos, e indica cuáles son Simples, y cuáles Complejos.

- Apriete Botón B [EDIT TIMES]. *Lista en la pantalla todos los Pasos del Chase con una 'c' para Complejo o una 's' para Simple.*
- Apriete el botón SWOP del Paso del Chase que desea revisar. *Entre tiempos de la misma manera como en el menú LIVE TIMES o NEXT TIMES.*
- Pulse ENTER para aceptar los cambios.

#### **7.14.5 DELETE**

Para ANULAR un Paso de un Chase DESPLEGADO:

- Apriete el Botón D [DELETE].
- Apriete el botón del SWOP del Playback Fader del Paso del Chase que desea Anular.
- Pulse ENTER para confirmar DELETE, o si no pulse EXIT.
- Puede desear reenumerar siguiendo el procedimiento en Sección 7.14.7 que reenumera el Chase DESPLEGADO.

⇒ *Usted no puede usar el botón azul DELETE en el banco de selección de Programa el para esta función.*

#### **7.14.6 INSERT**

Para INSERTAR un Paso de un Chase DESPLEGADO:

- Prepare lo que desea grabar en el nuevo Paso del Chase.
- Apriete Botón C [INSERT].
- Apriete el SWOP del Playback Fader del Paso del Chase antes del que usted quiere Insertar un Paso. Si tiene el Paso del Chase en el extremo del Chase, use los primeros Faders libres después del último Paso del Chase. *Un LED de Playback de SWOP se encenderá y la Pantalla muestra el nuevo Paso del Chase. La mesa habrá escogido un número de Paso conveniente para él que será un número decimal entre los dos números de paso a cada lado.*

⇒ *No puede usar el botón azul de INSERT en el banco de selección de Programa para esta función.*

#### **7.14.7 Renumerando un Chase UNFOLD**

Puede desear reenumerar un Chase porque ha agregado nuevos Pasos que actualmente tienen números de Paso decimales o porque ha anulado Pasos, y le faltan números de Pasos.

Si quiere RENUMERAR el Chase:

- Apriete Botón C [INSERT] de nuevo.
- Apriete Botón A [RENUMBER].
- Apriete Botón F [YES] para confirmar que quiere reenumerar, o si no pulse el Botón A [NO].
- Pulse EXIT para dejar la función INSERT.

#### **7.14.8 15 Pasos Previos (Previous 15 Steps)**

Como la Pearl sólo tiene 15 Playback Faders no puede encajar más de 15 Pasos del Chase en los Playback Faders a la vez. Apretando este botón pone los 15 pasos anteriores de un Chase largo en los Playback Faders para revisar. Si ya está en el final de un Chase, esta función no hará nada.

#### **7.14.9 15 Pasos Posteriores (Next 15 Steps)**

Y sorpresa sorpresa, esto pone los próximos 15 Pasos de un Chase en los Playback Faders para que pueda revisar cualquiera de los Pasos en un Chase muy largo. Si ya está al final de un Chase, esta función no hará nada.

#### **7.14.10 Salir de UNFOLD**

Terminar UNFOLD:

- Apriete el botón de UNFOLD de nuevo. *Su LED se apagará, y volverá a la página del Playback con la que empezó.*

#### **7.15 Cómo el Playback saca los tiempos de los Chases**

El Playback Fader gobernará el nivel máximo al que un Canal de HTP sale, pero no afectará a ninguno de los Tiempos.

Los canales LTP saldrán normales.

#### **7.16 Copiando un Chase**

La palabra COPY (COPIA), significa dos cosas al COPIAR un Chase (o Memoria).

Significa que el Chase original se reproduce, también significa que se unen todas las réplicas y el original, y cambiando CUALQUIERA de los Chases unidos cambian TODOS ellos. Anulando una Copia no afecta a las otras réplicas.

Para Copiar un Chase:

- Pulse y sujeta el botón gris ADD del Chase que desea Copiar. *Le piden que apriete el botón de SWOP de un Playback.*
- Apriete el SWOP del Playback que desea la Copia ocupe. *Puede cambiar el Rodillo y Facetas si lo necesita mientras el botón ADD todavía está pulsado.*

Las Copias unidas pueden ser sacadas y editadas como cualquier otro Chase, pero cualquier cambio afectará a todos los Chases Unidos.

⇒ *Una idea buena; si usted necesita ejecutar el mismo Chase en diferentes momentos a lo largo de su show, es Copiar el Chase en el mismo Playback Fader de cada Página del Rodillo o Faceta que desee. De esta manera, puede levantar y puede bajar el mismo Fader o puede usar el mismo botón ADD para empezar el Chase.*

#### **7.17 Fotocopiando un Chase**

Si quiere reproducir un Chase (o Memoria), pero no quiere que se una a cualquier otro Chase, use PHOTOCOPY. (Fotocopia)

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón azul de PHOTOCOPY en el Banco de selección de programa. *Su LED se iluminará.*

- Pulse y sujete el botón gris ADD del Chase que desea Fotocopiar. *Le pide que apriete el botón de SWOP de un Playback.*
- Apriete el botón de SWOP del Playback dónde desea que ocupe la Fotocopia. *Puede cambiar el Rodillo si lo necesita mientras todavía sujeta el botón de ADD.*

### 7.18 **Para saltar a cualquier paso de la Chase**

Puede ir a cualquier Paso del Chase en un Chase Conectado detenido o corriendo. Si está corriendo, saltará al Paso del Chase y continuará corriendo.

Puede hacer esto en Programa o modo RUN (Ejecutar).

- **Conecte el Chase.**
- Teclee el número del paso en el Teclado numérico. *No apriete ENTER.*
- Apriete el botón CONNECT.

El resultado de esto es que un Paso con fundido existente en el Chase terminará inmediatamente, y el nuevo paso se fundirá usando sus Tiempos programados.

Si el paso es Unlinked, debe apretar el botón GO.

### 7.19 **La Pantalla caja de Control de Chase**

En la parte inferior de la Pantalla está la Caja de control del Chase.

Esta caja muestra unas figuras de arriba a abajo:

NEXT STEP (Próximo paso)

CONNECTED CHASE NUMBER( número de Chase Conectado)

LIVE STEP (paso en Vivo)

Los tiempos de Fundido son representados a través de tres barras de progresión vertical y los tiempos de Wait son representados a través de tres barras de la progresión horizontales.

Un asterisco al lado del número del Chase indica que la Velocidad del Chase se ha modificado pero no se ha grabado.

### 7.20 **Limpiando Temporalmente una Velocidad y Fundido**

Para limpiar temporalmente una Velocidad y fundido en un Chase Conectado:

- Apriete el botón CONNECT. *Le sitúa en el menú CONNECT.*
- Apriete Botón A [CLEAR TEMPORARY SPEED].

### 7.21 **Velocidades del Chase en BPM o Segundos**

User Setting 13 da la opción de que las Velocidades del Chase se muestren en Golpes Por Minuto o Segundos. Vea Sección 12.13 Setting 13. *Velocidad en segundos / BPM.*

### 7.22 **Poniendo la Velocidad del Chase al ritmo de la música.**

Puede poner una velocidad del Chase fácilmente a golpe musical. Esto está sólo disponible en modo de Run.

- Gire la Llave a RUN. *La pantalla muestra el modo de Run en el que está.*
- Suba un Playback Fader para ejecutar un Chase.
- **Conecte el Chase.**

- Pulse el **Botón G** [TAP TWICE TO SET CHASE SPEED] dos veces para fijar el tiempo del chase.

El Chase ahora correrá a la proporción puesta por las dos pulsaciones.

Grabe la Velocidad usando la función salvar la Velocidad en el menú de Parámetros de Chase. Ver Sección 7.27.1 Botón A – SAVE SPEED.

### 7.23 **Borrando un Chase**

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA VIVO.*
- Apriete el botón azul DELETE en el Banco de selección de programa. *Su LED se iluminará.*
- Apriete el botón de SWOP del Playback del Chase DOS VECES para anularlo. *El LED de DELETE se apagará, y así los LEDs de los Canales del Playback que anuló, indicando que están ahora vacíos.*

### 7.24 **Anulando un Paso de Chase**

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA VIVO.*
- **Conecte el Chase.**
- Apriete el botón azul DELETE en el Banco de selección de programa. *Su LED se iluminará.*
- Teclee el número del Paso del Chase que desea anular y Pulse ENTER. *La pantalla le pregunta si efectivamente quiere anular el paso.*
- Apriete Botón A [YES] para confirmar el borrado o Botón F [NO] para salir.

También vea 7.14.5 DELETE en la Sección UNFOLD.

### 7.25 **Insertando un Paso en el Chase**

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA VIVO.*
- **Conecte el Chase.**
- Prepare el paso que desea Insertar.
- Apriete el botón azul de INSERT en el Banco de selección de programa. *Su LED se iluminará.*
- Teclee en el número del Paso del Chase que desea Insertar y pulse ENTER. El Número del Paso debe ser un valor decimal entre los dos números de los pasos entre los que desea que aparezca.

El nuevo paso aparece como el número del Paso introducido.

También vea 7.14.6 INSERT en la sección UNFOLD.

### 7.26 **Renumerando una Chase**

Si usted ha Insertado o ha Anulado pasos, puede renumerar el Chase para que los Pasos sean todos números enteros empezando por 1.

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA VIVO.*
- **Conecte el Chase.**

- Prepare el paso que desea Insertar.
- Apriete el Botón A [RENUMBER]. *La pantalla le pregunta si efectivamente quiere renumerar el Chase.*

Apriete el Botón F [YES] para confirmar el renumerado o el Botón A [NO] para salir.

También vea Sección 7.14.7 RENUMBER en la sección UNFOLD.

## 7.27 **Poniendo los Parámetros del Chase**

Para acceder el menú de Parámetros de Chase:

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA VIVO.*
- Apriete Botón A [CHASE PARAMETERS].

Esta función le permite especificar cómo el Chase Conectado saldrá a escena. Hay dos Pantallas de opciones; para seleccionar apriete alternando el Botón F [MORE].

⇒ *La segunda Pantalla tiene opciones que eran previamente Globales y se encontraban en las opciones de User Settings.*

En la PÁGINA 1 está:

### 7.27.1 **Botón A – SAVE SPEED (SALVAR VELOCIDAD)**

Esto graba la velocidad temporal que puede haber sido fijada moviendo la rueda(s) después de programar.

### 7.27.2 **Botón B - SAVE DIRECTION (Guardar dirección)**

Esto permite grabar la dirección de la Chase, siendo las opciones adelante, atrás y de ida y vuelta.

### 7.27.3 **Botón C - NORMAL / RANDOM (aleatorio)**

Esto permite sacar los pasos a escena en orden aleatorio. Útil para efectos de discoteca.

### 7.27.4 **Botón D – STOP ON FINAL STEP? (Parar en el último paso)**

Esto le permite detener el Chase en el último paso. Considere esto como un paso a negro, (Blackout), entonces apretará GO para activar un efecto de salida, siempre que usted lo requiera.

Apriete Botón G [MORE] para acceder a la PÁGINA 2:

### 7.27.5 **Botón A - FADER STOPS /STARTS CHASE / FADER WILL RELOAD CHASE / FADER STOPS , GO TO START CHASE.**

Estas tres opciones controlan lo que pasa cuando un Playback Fader del Chase se mueve de cero y a cero.

FADER STOPS / STARTS CHASE, empieza el Chase cuando el Playback Fader se sube y se detiene el Chase cuando se baja a cero. Moviéndolo de nuevo, el Chase empezará desde la posición en la que se detuvo.

FADER WILL RELOAD CHASE empieza el Chase desde el primer paso siempre que el Playback Fader se sube desde el cero.

FADER STOPS, GO TO START no empieza el Chase hasta que el botón GO se aprieta después de que se mueve el Playback Fader.

#### **7.27.6 Botón B - WAIT AND FADE ALL STEPS / SKIPS FIRST WAIT TIME / SKIP FIRST WAIT AND FADE TIME**

Estas opciones controlan cómo corre el primer paso del Chase.

WAIT AND FADE ALL STEPS usa los PASOS respetando exactamente los tiempos como se programó.

SKIP FIRST WAIT TIME quita el tiempo de Espera del primer paso para que empiece el Fundido en cuanto el Playback Fader se mueva.

SKIP FIRST WAIT AND FADE TIME coloca el primer paso en salida en cuanto el Playback Fader se mueva. Piense en esta opción como no tener ningún tipo de tiempo en el primer paso.

#### **7.27.7 Botón C - MANUAL MODE ALLOWED / DISALLOWED** *(Modo manual permitido o no)*

Cuando se permite el modo manual, la Rueda A es usada para hacer los fundidos manualmente.

La salida de la Rueda se alimenta de la entrada del Cronómetro; así si se ha programado un tiempo largo en el paso, se necesitarán más vueltas de la Rueda para fundir el paso. Si se ha programado un tiempo corto en el paso, sólo se requerirá un número pequeño de giros. Esto le permite personalizar cómo la Rueda controlará el Fundido.

⇒ *Si el modo manual se desaprueba la Rueda no puede usarse para controlar el fundido.*

#### **7.27.8 Botón D - SPEED WHEEL ALLOWED / DISALLOWED**

Esta opción permite o no, el uso de la Rueda de Velocidad.

### **7.28 Viendo de antemano Pasos del Chase**

Para Ver la salida de un Paso del Chase en modo Programa o RUN:

- Apriete el botón de VIEW.
- Apriete el botón de SWOP del Chase que quiere VER. *El Playback Fader puede estar subido o bajado. La pantalla 6 (Preview Screen ) se despliega automáticamente.*  
 Usted VERÁ los valores de salida del paso 1 del Chase.
- Puede caminar a través del banco de Atributos y ver los rendimientos de la mesa para cada Atributo del Paso del Chase VISTO en el monitor VGA. Puede usar las flechas Izquierda y derecha para caminar a través de los Pasos de Chase. *Está VIENDO los Pasos independientemente de cualquier Paso del Chase que está actualmente saliendo.*
- Pulse EXIT para salir.

## 7.29 VIENDO un Chase Conectado

Para ver la salida en vivo de un Chase Conectado en modo Program o RUN:

- **Conecte su Chase.**

O:

- Apriete el botón de VIEW.
- Apriete el botón CONNECT. *El Playback Fader puede estar subido o bajado. La pantalla 6 (Preview Screen ) se despliega automáticamente.*

El VDU muestra la salida actual del Chase Conectado.

- Puede caminar a través del banco de Atributos y ver los rendimientos de la mesa para cada Atributo del Paso del Chase VISTO en el monitor VGA.
- Pulse EXIT para salir.

O:

- Apriete el botón VIEW y teclee 5 en el Teclado numérico y ENTER, o use NEXT SCREEN para desfilas hacia Pantalla 5 (Chase Times).
- Pulse EXIT para salir.

⇒ *En algunos casos puede ser útil hacer una COPIA de un Chase pudiendo ir viéndolo de antemano y editando pasos de un Chase corriendo en el mismo momento pero en otro Playback. Esto también le permite quitar fácilmente un paso fuera de la sucesión poniendo el segundo Fader a un paso diferente y fundiendo manualmente entre los dos.*

⇒ *Puede saltar a cualquier paso del Chase seleccionando el paso en el teclado numérico y apretando el botón CONNECT.*

## 7.30 Grabando y llamando pasos del Chase desde la tableta Gráfica y control remoto.

Pueden grabarse Pasos del Chase directamente desde la tableta Gráfica. Ver Sección 15.9.4 Grabando pasos en el Capítulo de tableta Gráfica .

Los Pasos del Chase pueden ser directamente llamados desde el control Remoto. Ve Sección 16.5 Uso del control Remoto sacar una Chase en el Capítulo del control Remoto.

## 7.31 Ayuda y Pistas

**Problema:** El Chase no sale después de programar.

**Solución:** Pulse el botón CLEAR, o vuelva la llave a RUN.

**Problema:** Los Chases Programados han desaparecido.

**Solución:** Chequee que está en el Rodillo, Página, y Faceta correcta.

**Problema:** Algunos Canales de HTP no salen.

**Solución:** Chequee que ellos no han sido reducidos en el banco de Reducción. Ver Sección 9.9 Reducción Faders.

**Problema:** Algunos Canales en Luces Móviles no salen.  
**Solución:** Probablemente no se han grabado. Si está usando Record By Channel debe revisar cada Canal que será grabado para ponerlo en el Programador. Esto significa que debe acceder a cada uno y debe hacer algo en él, aun cuando sólo sea confirmar el nivel en que está actualmente. Ver Sección 6.1 Modos de Grabación.

**Problema:** Los Preset, la Rueda y tableta gráfica no salen. *Los Playback trabajan correctamente.*

**Solución:** Chequee que no ha seleccionado modo CIEGO.

#### 7.31.1 Limitaciones DMX en Velocidades de la Chase

El texto siguiente explica por qué sólo se permiten algunas proporciones de BPM.

Dado que cada paso de una sucesión debe ser sacado a escena ( o si no algo de información crítica puede que no consiga llegar al Aparato), la velocidad del Chase más rápida en BPM está determinada por el Refresh Rate del DMX. (Rango de Refresco del DMX)

El máximo Rango de Refresco del DMX teórico es 44 veces por segundo o 2640 veces por minuto. En la práctica esto no es verdad, y la Pearl puede lograr una velocidad de 2400. En otras palabras el número máximo de pasos del Chase que puede conseguirse en un minuto es 2400.

El siguiente impedimento del rango es que en cada otro ciclo DMX, un nuevo paso saldrá a 1200 pasos por minuto. La próxima velocidad de salida en cada tercer ciclo de un paso da 800 pasos por minuto. Así es cómo se computa los BPM de 2400, 1200, 800, 600 etc.

Si un canal funde de 0% a 100% o de 100% a 0% y cada momento menor significativo, (Least Significant Bit LSB) qué es el cambio de nivel más pequeño que un canal puede hacer, entonces tomará simplemente 8 segundos para un canal de 8 Bits y más de 27 segundos para un canal de 16 Bits. Este es el por qué de muchos móviles que usan movimientos suaves para su Pan Y Tilt. (Movimiento normal y fino).

Estas limitaciones son problemas inherentes al DMX.

## 7 **8. Preset Focuses**

---

### 8.1 **FOCUSES - algunas definiciones**

La palabra FOCUS (ENFOQUE), tiende a oscilar mucho en Iluminación. Para el propósito de éste Manual, se ha definido el término Enfoque muy claramente para evitar confusión.

“Focus”(enfoque), usado para describir la dirección en la que apuntan los Aparatos para iluminar un espacio o un objeto, se llamará un Enfoque Posicional. (Positional Focus)

“Focus”(enfoque), refiriéndose a lo enfocado o borroso de una imagen proyectada se llamarán Agudeza. (Sharpness)

“Focus”(enfoque), significando una referencia grabada para un Atributo del Aparato se llamarán un Preset Focus. (Preset Focus)

### 8.2 **¿ Qué es un Preset Focus?**

Puede considerar Preset Focuses como ladrillos que usa para construir memorias o Pasos de Chases.

⇒ **Los Preset Focuses pueden contener cualquiera o todos los Atributos de un Aparato.**

Por ejemplo, puede tener un Preset Focus de Color que todos sus Aparatos tienen, cualquiera que sea el tinte de color rojo. Esto significa que se han guardado valores completamente diferentes para sus cambios del color que para sus Intellabeams, pero el resultado es que puede Seleccionar su equipo entero de Aparatos Inteligentes, llamar al Preset Focus de color y todos ellos irán al rojo.

Cuando use un Preset Focus para construir una memoria, guarda una referencia del Preset Focus, no el nivel absoluto de los Canales que el Aparato está actualmente mostrando. **El Aparato recupera los valores del Preset Focus.** Por consiguiente puede cambiar un Preset Focus y puede tener la nueva información en las Memorias y Chases que lo usan.

¡Esto es muy cómodo!!

Por ejemplo. Si está de Tour con su show, la altura del truss y la posición relativa del escenario cambian de un día a otro. Puede guardar **Positional** Preset Focus para permitirle encender las mismas posiciones del escenario todos los días, sin tener que editar cada “cue”. Verificar y variar los Preset Focuses es bastante más fácil que editar cada Memoria.

Un uso diestro de Preset Focuses es alinear todos los colores en los cambios de color análogo. Los diferentes Scrollers pueden exigir diferentes niveles para ir al mismo color. Puede constituir Preset Focuses de color para compensar esto. Si tiene que cambiar un scroller solamente deberá corregir el Preset Focus de color en la nueva unidad y las memorias serán correctas.

**Los Preset Focuses pueden contener más de un Atributo.** Podría construir un Preset Focus de Gobo que no sólo guardara un gobo si no el valor del foco óptimo por proyectarlo claramente, pero cada Preset Focus sólo puede tener un valor por cada Atributo para cada Aparato.

### 8.3 **Focus Mask**

La Máscara del Enfoque está inalterada de las versiones más viejas de la Pearl, sólo que ahora sólo puede alterarse vía menú de USER SETTINGS. La razón por la que menciono esto, es que es el resultado de una gran cantidad de problemas causados por personas que lo cambian inadvertidamente. Esto se ha evitado ahora, y es de menos importancia para nosotros. ¡Pero Todavía es una cosa que hay que entender! ¡A lo largo de esta sección, asuma que la Máscara del Enfoque retiene sus escenas Predefinidas, ya que sería tonto por su parte cambiarlos hasta que esté experimentado y ya no necesite éste manual!!

#### 8.3.1 **Cómo funciona Máscara de Enfoque (Focus Mask)**

Ya que Cada Preset Focus puede guardar un valor (y sólo uno) de cada Atributo de cada Aparato. A veces un Preset Focus tendrá sólo un tipo de Atributo en él, pero es importante comprender que es capaz de guardar un valor por cada Atributo de su Aparato.

La Máscara del Enfoque determina a cuál de esos Atributos le permite acceder de cada uno de los Bancos del Atributo. En general, las escenas predefinidas sólo le permitirán ver el Atributo en el que esté seleccionado el Banco del Atributos actualmente, así para el banco de atributo de Pan y Tilt, podrá guardar sólo Preset Focus de Pan y Tilt. Esto significa que si llama a cualquier Preset Focuses de Pan y Tilt del Banco de Atributos, no va a tener cambios en el gobo. De igual manera si guarda un Preset Focus de Pan y Tilt, no va a guardar el gobo. Para guardar el gobo, debe ir al Banco de Atributo de gobo.

#### 8.3.2 **Parámetros predefinidas de la Máscara del Enfoque**

Después de un WIPEALL los Atributos en la Máscara del Enfoque se definen como sigue:

En el Banco de Atributo 1 **TODOS** los Atributos están fijados.

En el Banco de Atributo 4, 9 y 10, que normalmente se usan para controlar la Rueda de Color y las funciones de Mezcla de Color, todos los Atributos del Color están fijados.

Botón de Atributo 11 es una tecla shift, que permite acceso a otra página de Bancos del Atributo. No hay ningún Aparato en la actualidad que usa el Banco de Atributo 11–20, pero lo puede haber en el futuro.

Banco de Atributo 12 es para las funciones de Reducción. Ver sección 9.9 Reducción de Faders para más detalles.

| Banco | Atributo                                 | Máscara del Enfoque predefinida                           |
|-------|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| 1     | DIMMER                                   | TODOS ATRIBUYEN                                           |
| 2     | SHUTTER<br>IRIS                          | SHUTTER<br>IRIS                                           |
| 3     | PAN<br>TILT                              | PAN<br>TILT                                               |
| 4     | RUEDA DE COLOR 1<br>RUEDA DE COLOR 2     | RUEDAS COLOR 1 & 2<br>AMARILLO / EFECTO<br>MAGENTA / CIAN |
| 5     | FOCO<br>ZOOM                             | FOCO<br>ZOOM                                              |
| 6     | RUEDA DE GOBO 1<br>RUEDA DE GOBO 2       | RUEDA DE GOBO 1<br>RUEDA DE GOBO 2                        |
| 7     | ROTACION DE GOBO 1<br>ROTACION DE GOBO 2 | ROTACION DE GOBO 1<br>ROTACION DE GOBO 2                  |
| 8     | VELOCIDAD<br>VELOCIDAD DE PAN Y TILT     | VELOCIDAD<br>VELOCIDAD DE PAN Y TILT                      |
| 9     | EFECTO AMARILLO                          | RUEDAS COLOR 1 & 2<br>AMARILLO / EFECTO<br>MAGENTA / CIAN |
| 10    | MAGENTA<br>CIAN                          | RUEDAS COLOR 1 & 2<br>AMARILLO / EFECTO<br>MAGENTA / CIAN |
| 11    | ( TECLA SHIFT )                          | -                                                         |
| 12    | (REDUZCA INTENSIDAD del APARATO)         | -                                                         |

### 8.3.3 **CHEQUEAR los valores predefinidos de FOCUS MASK**

Para ver los valores de Focus Mask para cada Banco del Atributo, puede hacer a lo siguiente.

- Pulse CLEAR para asegurarse de que no se Selecciona nada.
- Apriete el botón Azul STORE FOCUS. La Máscara del Enfoque para el Banco del Atributo actual es mostrada por el LED del botón del Banco de Atributos. En la mayoría de los casos ellos tendrán sólo un Atributo, y eso será idéntico al Banco en el que está actualmente.
- Seleccione cualquier otro Banco del Atributo, y vea su Focus Mask. Eche una mirada al banco de LÁMPARA, y los Bancos de Color.
- Apriete el botón Azul STORE FOCUS de nuevo para terminar. El LED encendido indica ahora el Banco del Atributo en el que está, no la Máscara del Enfoque de ese Banco.

#### 8.3.4 Usando la Focus Mask

Notará que la Focus Mask de LÁMPARAS tiene todos los Atributos habilitados. **Tenga mucho cuidado—esto significa que si guarda Preset Focuses de LÁMPARA, guardará los valores actuales para todos los Atributos en el Programador. ¡Esto borrará otros valores para Atributos guardados en el Preset Focus!!**

El punto importante es que todos los Focus Mask hacen posible el acceso a diferentes partes de los Preset Focus. La información de Pan y Tilt en el Preset Focus 1 es la misma, tanto si está mirando el banco de LÁMPARAS o el de Pan y Tilt, y puede alterarse de cualquier Banco del Atributo que le permita el acceso. La diferencia es, que en LÁMPARAS puede ver todos los Atributos guardados, no sólo uno.

Es la diferencia entre estar de pie en un cuarto, pudiendo verlo todo, o teniendo una vista restringida del mismo cuarto a través de las ventanas. La habitación es la misma, como los objetos en él, y los cambios que usted hace en ellos tienen el mismo efecto no importa donde esté, estando de pie, o fuera, usted hace el cambio. La diferencia sólo está en cuánto de la habitación se puede ver.

La Pearl hace uso de este hecho. Si mira la Rueda del Color predefinida, la Focus Mask de Amarillo / Efecto y Magenta / Cian, cada uno de ellos habilita los tres Atributos del color. La razón de esto es que muchos Aparatos Inteligentes tienen sistemas de Mezcla de Color, y un color en escena puede ser una combinación de cierta posición en la rueda de color, más las cantidades diferentes de filtros Magenta, Cian y Amarillos. Cuando salva esto, como un Preset Focus de color, usted no quiere simplemente la posición de la rueda de color, o la posición del Cian, sino el color entero que está mirando. Los tres Atributos se habilitan para que el color entero quede guardado o se llame desde cualquiera de éstos Bancos de atributos.

#### 8.4 Organizando sus Preset Focus

La Pearl 2000 puede guardar 120 Preset Focus. Cada uno de éstos tiene un número que lo identifica del 1 al 120, y cada Preset Focus puede guardar información para cualquiera o todos los Atributos de un Aparato.

Los primeros 30 Preset Focus pueden guardarse y pueden llamarse usando los 30 botones grises de ADD. Éstos son los más accesibles, y es un buen lugar para guardar los Preset Focus que se van a usar más.

⇒ *A menos que necesite muchos Preset Focus, nosotros recomendamos que intente guardar diferentes tipos de Preset Focus en diferentes botones de ADD.*

Esto tiene la ventaja que puede trabajar en el Banco de Atributo de LÁMPARAS, y llamar a un color o gobo, sin tener que cambiar el Banco del Atributo y sin llamar Atributos no deseados. Esto es que porque en el Banco de Atributo de LÁMPARAS, la Máscara del Enfoque normalmente fija valores para todos los Atributos, para que se llame a toda la información guardada en un Preset Focus. Vea sección 8.3.4 Usando la Focus Mask.

Por ejemplo, use los primeros 10 botones ADD para guardar Preset Focus de Color, los siguientes 10 para gobos, y los 10 últimos para guardar Positional Preset Focus.

Si está usando la tableta Gráfica, puede guardar y llamar Preset Focus del 1 al 60. Vea sección 15.7 Preset Focus en la tableta Gráfica.

Todos los Preset Focus son accesibles usando la tecla FOCUS introduciendo los valores. Vea sección 8.6 Usando Preset Focus.

### 8.5 Programando un Preset Focus

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en MODO del PROGRAMA VIVO.*
  - Cree el aspecto del Preset Focus en escena.
  - Apriete el botón azul de STORE FOCUS en el Banco de selección de programa.
- ⇒ *Cuando aprieta este botón, los LEDs del Banco del Atributo indican la Máscara del Enfoque actual, y los Atributos que se guardan desde el Programador. Si es necesario, seleccione un Banco del Atributo diferente para guardar los Atributos deseados.*

O:

- Para grabar los Preset Focus 1–30, puede apretar el botón gris del ADD en el que usted guardar el Preset Focus.

O:

- Entre en el número del Preset Focus que desea guardar, del 1 al 120.
- Pulse **ENTER** para confirmar.

El Preset Focus incluirá todos los Aparatos que tienen Atributos en el Programador del mismo tipo que los fijados en la Máscara del Enfoque.

Ésta es una función de tipo **Record By Channel**, tan sólo Atributos que hayan sido seleccionados estarán realmente en el Programador.

Por ejemplo, si aprieta CLEAR, cambia el color de sus Intellabeams y el Pan y Tilt de sus Trackspots, entonces grabará un Positional Preset Focus, que contendrá sólo los Trackspots.

### 8.6 Usando un Preset Focus

Para usar un Preset Focus preprogramado:

- Gire la Llave a Program o RUN en modo **Take Over Run**. Vea Sección 12.1 Modos de RUN.
- Seleccione el Banco del Atributo del Atributo que desea llamar, o pulse LÁMPARAS para a todos los Atributos guardados en ese Preset Focus.
- Seleccione sus Aparatos apretando los botones azules de SWOP. *El LED del aparato se encenderá con tal de que la mesa esté en modo FIXTURE. Puede seleccionar cualquier número de Aparatos.*

O:

- Para llamar Preset Focus del 1–30, puede apretar el botón gris de ADD para ese Preset Focus.

O:

- Apriete el botón gris de FOCUS. *La pantalla le pide que entre el número de Preset Focus, y le recuerda que verifique que está llamando a los Atributos correctos.*

- Entre en el número del Preset Focus que desea llamar, del 1 al 120.  
Pulse ENTER para confirmar. *Lo vuelve a poner en menú de PROGRAMA en VIVO.*

**O:**

- Teclee el número del Preset Focus que quiere. *Le sitúa en el menú de INPUT.*
- Apriete el [RECALL FOCUS]. *Lo vuelve a poner en el menú de PROGRAMA en VIVO.*

### **8.7 Editando un Preset Focus.**

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Seleccione el Banco del Atributo apropiado.
- Apriete el botón azul de EDIT FOCUS en el Banco de selección de programa.

⇒ *Cuando aprieta este botón, los LEDs del Banco del Atributo indican la Máscara del Enfoque actual, y de los Atributos llamados en el Programador. Si es necesario, seleccione un Banco del Atributo diferente para llamar los Atributos requeridos.*

- Apriete el botón ADD del Preset Focus o entre el número del Preset Focus y pulse ENTER.

**TODOS LOS APARATOS EN ESE PRESET FOCUS IRÁN A SUS VALORES PRESET FOCUS. ESTOS VALORES SE PONEN EN EL PROGRAMADOR ANTES DE GRABARLOS.** Vea Sección 1.6 *El Programador.*

- Haga los cambios deseados en el Preset Focus.
- Apriete el botón azul de STORE FOCUS en el banco de selección de Programa.  
*De nuevo la Máscara del Enfoque se despliega en los LEDs.*

**O:**

- Para guardar los Preset Focus 1–30, apriete el mismo botón de Preset Focus para guardar la edición.

**O:**

- Entre el número del Preset Focus que desea guardar, del 1 al 120.
- Pulse ENTER para confirmar.

### **8.8 Anulando un Preset Focus**

Este método puede usarse para ANULAR Preset Focus 1–30 de los botones grises.

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón azul DELETE en el Banco de selección de programa. *Su LED se encenderá.*
- Apriete el botón del Preset Focus DOS VECES para anularlo. *Su LED se apagará.*

⇒ *Los Preset Focus 1– 60 pueden borrarse desde la Tableta Gráfica. Vea sección 15.7.3 Borrando un Preset Focus de la tableta. Los Preset Focus 61- 120 no pueden anularse en la actualidad, aunque puede apagar todos los Atributos en todos los Aparatos para lograr la misma cosa. (Vea sección 8.13 Apagando Atributos en Preset Focus.). La función DELETE accedida a través del botón gris FOCUS se anticipa en un Software futuro.*



## **8.9 Preset Focuses Compartidos**

### **8.9.1 Guardando un Preset Focus Compartido**

Un Preset Focus Compartido le permite al usuario programar un particular Preset Focus para un Aparato que se copiará al resto de los otros Aparatos de ese tipo.

Esto es muy útil, porque significa que puede con un solo Aparato antes de un show programar Preset Focus para todos los Aparatos de ese tipo. También significa que si agrega más luces al show existente, no tendrá que perder tiempo programando nuevos Preset Focus para ellos.

Cualquier Preset Focus que sólo tenga un Aparato Seleccionado, cuando se guarde, es automáticamente un Preset Focus Compartido.

**Todos los Preset Focus automáticamente creados, cargados durante el pacheo son Preset Focus Compartidos.**

### **8.9.2 Editando un Preset Focus Compartido**

En cuanto se selecciona más de un Aparato mientras se graba la edición de un Preset Focus Compartido, esos Aparatos Seleccionados, revierten al Preset Focus ordinario dentro de ese Atributo, mientras cualquier restante Aparato continuará en el Preset Focus Compartido.

Una dicotomía se produce, sin embargo, cuando sólo se selecciona un Aparato, porque podría querer este Aparato para grabar la nueva edición únicamente para sí mismo, mientras el resto de los Aparatos siguieran Compartiendo el Preset Focus anterior, o puede querer usar el cambio efectuado para poner al día la información de todos los Preset Focus compartidos.

Para guardar un Preset Focus editado para un Aparato Seleccionado:

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Seleccione el Banco del Atributo apropiado.
- Apriete el botón azul EDIT FOCUS en el Banco de selección de programa.
- Apriete el botón ADD del Preset Focus o entre en el número del Preset Focus y pulse ENTER.
- Seleccione el Aparato y haga los cambios deseados al Preset Focus .
- Apriete el botón azul STORE FOCUS en el Banco de selección de programa. *Le sitúa en menú de EDIT SHARED FOCUS .*

#### **O: Sólo para guardar los cambios en ese Aparato**

- Apriete el botón gris o teclee un número de Preset Focus como de costumbre para guardar el Enfoque.

#### **O: para Revisar el Preset Focus de todos los Aparatos.**

- Apriete el Botón A [ENABLE SHARED FOCUS] Pulse el botón gris o teclee un número del Preset Focus como de costumbre para guardar el Enfoque.

Efectivamente la mesa asume que si guarda el Preset Focus como normal, desea hacerlo para un Aparato único.

## 8.10 Los Preset Focus

Cuando un instrumento es pacheado pueden cargarse automáticamente, de su Archivo de Personalidad, varios Preset Focus Compartidos preprogramados, seleccionando YES cuando se presenta el menú de LOAD PRE-PROGRAMED FOCUSES, (carga de Preset Focuses preprogramados), antes de pachear un instrumento.

⇒ Usted **sólo** podrá cargar los Enfoques Preprogramados en este momento.

Esta información de Preset Focus es personalizable, revisando el Archivo de Personalidad. Detalles de cómo hacer esto se contienen en el Manual Técnico de Archivo de Personalidad.

Normalmente los Preset Focus son automáticamente cargados como sigue.

|                      |                          |
|----------------------|--------------------------|
| Preset Focus 1 a 10  | Colores.                 |
| Preset Focus 11 a 21 | Gobos.                   |
| Preset Focus 21 a 29 | Posiciones (ver cuadro). |

Fondo de escenario

|    |    |    |
|----|----|----|
| 26 | 24 | 27 |
| 22 | 21 | 23 |
| 28 | 25 | 29 |

Frente de escenario

Esta es la tabla para el valor por defecto preprogramado de Pan y Tilt en Positional Preset Focus que asume que el Instrumento está colocado en la posición 21.

Los Preset Focus preprogramados pueden anularse y pueden editarse de la manera usual para los Preset Focus Compartidos. Ver sección 8.9 Preset Focus Compartidos.

## 8.11 Repasando un Preset Focus durante un tiempo

Ésta es una gran opción para los shows en gira, en modo **Take Over Run**. Vea Sección 12.4.2 MODO de TAKE OVER RUN.

Podrá llamar un Preset Focus en vivo durante un tiempo dado.

- Gire la Llave a RUN. *Le sitúa en MODO de RUN.*
- Vaya pulsando el Botón A [TOGGLE MODE] hasta que la línea puntual diga: RUN MODE TAKE OVER .
- Seleccione los Aparatos que quiere usar.
- Seleccione el Banco del Atributo del Atributo que desea llamar.
- **Introduzca un tiempo en segundos en el Teclado numérico.** *No apriete ENTER.*
- Seleccione el Preset Focus.

Esto generalmente es más útil en modo de Take Over Run pero también puede ser conveniente durante la programación. Esta función no trabaja en otros modos de Run.

Para que esta función trabaje, debe haber un Playback Fader disponible en la Página actual del Rodillo.

Un Playback Fader disponible se define como:

- a) Estando completamente vacío
- b) Teniendo una Memoria grabada en él, pero con el Playback Fader al cero
- c) Teniendo una Chase grabada en él que está tanto al cero como el FADER en modo de FADER RELOADS CHASE seleccionado en Parámetros del Chase.

⇒ *Un Preset Focus llamado con tiempo de esta manera no entra en el Programador, pero si, en el área del Playback. Esto significa que aunque el Preset Focus no es controlable desde un Playback Fader, puede ser volcado encima activando otro Playback Fader que contiene los mismos Atributos sin apretar CLEAR. Esto significa que, por ejemplo, puede poner un Aparato en amarillo y ejecutar un barrido de dos segundos a escena. Usted puede ejecutar un chase de Pan y Tilt, sin limpiar el Programador que perdería la selección de amarillo. Esta es una función muy poderosa que permite integrar las memorias y Chases preprogramados con efectos erráticos.*

### 8.12 VIENDO un Preset Focus

Para VER un Preset Focus ponga Programa o modo Run:

**O:**

- Apriete el botón de **VIEW**.
- Apriete el botón **ADD** de un Preset Focus del 1–30.
- Puede caminar a través del banco del Atributo y ver las salidas de la mesa para cada Atributo en el Preset Focus .
- Pulse EXIT para abandonar.

**O:**

- Apriete el botón de **VIEW**.
- Apriete el botón de **FOCUS**.
- Teclee el número del Preset Focus que desea VER del 1 al 120.
- Puede caminar a través del banco del Atributo y ver las salidas de la mesa para cada Atributo en los Preset Focus en el monitor de VGA.
- Pulse EXIT para abandonar.

### 8.13 Apagando Atributos en los Preset Focus

De la misma manera que usted puede apagar Aparatos y Atributos en una Memoria o Paso del Chase, puede usar **OFF** para enmascarar los Aparatos y Atributos guardados en un Preset Focus, para que no salgan.

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Seleccione el Banco de Atributo de LÁMPARAS.
- Apriete el botón azul de EDIT FOCUS en el Banco de selección de programa. *La Máscara del Enfoque encenderá su LED en el Banco del Atributo indicando qué bancos del atributo están seleccionados. Encienda o apague el Banco apretando los Botones del Banco del Atributo.*
- Apriete el Preset Focus para editarlo.

**TODOS LOS APARATOS EN ESE PRESET FOCUS IRÁN A SUS VALORES DE PRESET FOCUS. ESTOS VALORES SE PONEN EN EL PROGRAMADOR ANTES DE GRABARLOS.** Vea Sección 1.6 *El Programador..*

- Apague todos los Atributos deseados o Aparatos. (Vea sección 4.8 El botón OFF)
- Apriete el botón azul de STORE FOCUS y restaure el Preset Focus como se hace normalmente.

Alternativamente puede pasar por los Bancos del Atributo individuales y puede llamar Preset Focus e ir apagando Aparatos.

#### 8.14 **Cambiando la Máscara del Enfoque**

Usted ya no puede cambiar la Máscara del Enfoque sin entrar en el menú de USER SETTINGS. A menos de que usted entienda la Máscara del Enfoque completamente, y esté totalmente seguro de los resultados si la cambia, le aconsejamos que no manosee las escenas predefinidas.

- Gire la Llave para Program.
- Apriete el Botón **B** [USER SETTINGS]. *Le sitúa en el menú de USER SETTINGS.*
- Seleccione el Banco del Atributo pertinente. *Sus LEDs se encenderán.*
- Apriete Botón **C** [SET THE FOCUS MASK]. La Máscara del Enfoque actual se despliega en los LEDs del Banco del Atributo. La línea Puntual confirma el banco del Atributo de la máscara de enfoque que va a ser editada.
- Apriete los botones de Banco de Atributo para seleccionar o deseleccionar Atributos en la Máscara del Enfoque. Los LEDs encendidos en los botones de Banco de Atributo indican los bancos seleccionados. Ponga los Bancos en ON y OFF apretando los Botones de Banco de Atributo.
- Pulse ENTER para confirmar el cambio. *Le sitúa en el menú de USER SETTINGS.*

#### 8.15 **Ayuda y Pistas**

**Problema:** yo edité algunos Aparatos en un Preset Focus, y ahora algunos de los otros Aparatos parecen haber cambiado.

**Solución:** Usted se olvidó de apretar el botón **EDIT FOCUS** antes de cambiar el Preset Focus. Ha guardado ahora accidentalmente el estado en el que sus otros Aparatos estaban cuando hizo la edición encima de sus valores originales.

**Problema:** yo grabé un Preset Focus de Pan y Tilt para todos mis Aparatos, y parece haber cambiado el Preset Focus de Color que guardé previamente en el mismo botón.

**Solución:** Usted grabó el Preset Focus de Pan y Tilt dentro del banco de LÁMPARAS, así que se habilitaron todos los Atributos en la Máscara del Enfoque, y se guardaron todos los Atributos del Programador en ese momento.

**Problema:** yo grabé un Preset Focus para todos mis Aparatos, y no se grabó.

**Solución:** Seleccione todos los Aparatos que desea guardar en el Preset Focus. Asegúrese de tocar las Ruedas mientras usted está en el Banco del Atributo pertinente para poner los valores actuales en el Programador, o ellos no grabarán.

**¡Problema:** yo tengo previsto un complicado Show, y ningún tiempo para programar!

**Solución:** Use Preset Focus Compartidos para hacerlo más rápidamente.

## **8      9.      Rasgos útiles en la Pearl**

---

### **9.1      Más sobre la Pantalla - usando VIEW**

#### **9.1.1      Restablecimiento la Pantalla**

Apretando el botón de **VIEW**, dos veces, se restablece la Pantalla.

#### **9.1.2      Para ver la salida de una Memoria ( Preview )**

Para ver la salida de una Memoria ponga modo Programa o Run:

- Apriete el botón de VIEW.
- Apriete el botón de SWOP de la Memoria de la que quiere Ver los valores de salida. *El Playback Fader no tiene que estar subido.*
- Puede caminar a través de los bancos del Atributo, y ver los rendimientos de la mesa para cada Atributo en la Memoria.
- Pulse EXIT para salir.

#### **9.1.3      Para ver la salida del Chase ( Preview )**

Ver el rendimiento de un Paso de un Chase ponga modo Programa o Run :

- Apriete el botón de VIEW.
- Apriete el botón de SWOP del Chase del que quiere Ver los valores de salida. *El Playback Fader no tiene que estar subido. La pantalla 6 (Pantalla de Preview) se despliega automáticamente.*

Usted VERÁ los valores de salida del paso 1 del Chase.

- Puede caminar a través del banco de Atributos y ver los rendimientos de la mesa para cada Atributo del Paso del Chase VISTO en el monitor VGA. Puede usar las flechas Izquierda y Derecha para caminar a través de los Pasos de Chase. *Está VIENDO los Pasos independientemente de cualquier Paso del Chase que está actualmente saliendo .*
- Pulse EXIT para Salir.

#### **9.1.4      Viendo un Chase conectado**

Ponga Modo Programa o Run y conecte el Chase.

- **O:** Presione el botón View
- Pulse el botón **CONNECT**. *El Playback Fader puede estar bajado. La pantalla 6, (Preview Screen) se pone directamente.*

El monitor VGA muestra la actual salida del chase conectado

- Puede caminar a través de los bancos del Atributo y ver los valores de salida del paso del Chase en Preview, en el monitor VGA.
- Pulse EXIT para Salir.

**O:** Presione el botón de **VIEW** y teclee 5 en el teclado y después ENTER, o use **NEXT SCREEN** para llegar hasta la pantalla 5 (Tiempos del Chase)

- Presione **EXIT** para salir.

### 9.1.5 Ver la salida de un Preset Focus

Para ver la salida de una Memoria o un Chase ponga modo Programa o Run:

**O:**

- Apriete el botón de **VIEW**.
- Apriete el botón **ADD** de un Preset Focus del 1–30.
  - Usted puede caminar a través del banco de los Atributos y ver los valores de salida de la mesa para cada Atributo en el Preset Focus.
  - Pulse **EXIT** para salir.
- O:**
  - Apriete el botón de **VIEW**.
  - Apriete el botón de **FOCUS**.
  - Teclee en número del Preset Focus que desea VER del 1 al 120.
- Puede caminar a través del banco del Atributo y ver los rendimientos de la mesa para cada Atributo en el Preset Focus desplegado en el VGA.
- Pulse **EXIT** para salir.

### 9.1.6 Para VER DE ANTEMANO un Aparato

Ponga modo Programa o Take Over Run:

- Apriete el botón de **VIEW**.
- Apriete el SWOP del Aparato que quiere Ver de antemano y recuerde escoger la Página correcta de Aparatos.
- Entra automáticamente en la Pantalla de VIEW PATCH by HANDLE. Ver sección 9.2.9 Pantalla 9 – View Patch by Handle.
- Pulse **EXIT** para salir.

### 9.1.7 Para VER salida actual de la mesa

- Apriete el botón de **VIEW**.
- Apriete Botón **F [STAGE]**. *Pantalla 1 Channel Output (Rendimiento del Canal).*
- Podrá caminar a través del banco de Atributos y ver los valores de salida de la mesa para cada Atributo en el Preset Focus. Verá los rendimientos de las Páginas de Aparatos 1 y 2 seleccionando Página de Aparatos 1 ó 2, y verá la salida de las Páginas de Aparatos 3 y 4 seleccionando Página de Aparatos 3 ó 4.
- Pulse **EXIT** para salir.

## **9.2 Descripción de las diferentes Pantallas**

Podrá desfilas a través de las distintas Pantallas el botón NEXT SCREEN o pulsando VIEW así:

- Pulse **VIEW**.
- Teclee el número de Pantalla en el Teclado numérico.
- Pulse ENTER.

### **9.2.1 Pantalla 1 - Salida de CANAL COMO PORCENTAJE**

Ésta es la Pantalla de valores de salida de un Canal normal. Muestra el rendimiento de cada canal en el Banco del Atributo actual como un porcentaje. Seleccione los diferentes Bancos del Atributo para examinar los Rendimientos para los diferentes Atributos.

### **9.2.2 Pantalla 2 - Salida de CANAL, RESOLUCIÓN COMPLETA**

Esto muestra el rendimiento de cada canal en el rango de 0 a 255.

Todos los Canales se computan en resolución de 16 bits y el número apropiado de bits de salida, en la línea DMX, es el definido por el Archivo de Personalidad para el Aparato en uso. De nuevo seleccione los Bancos del Atributo diferentes para examinar los valores para los distintos Atributos.

### **9.2.3 Pantalla 3 - Preferencias del Usuario**

Esta Pantalla le permite ver los actuales User Settings .

### **9.2.4 Pantalla 4 - PACHEO DMX**

Esta Pantalla muestra la dirección DMX seguida por el número del Handle, y el número del Aparato. La última columna muestra el rendimiento actual para este Canal DMX.

Use las flechas de arriba y abajo para mover una sola línea de arriba abajo. Use las flechas Izquierda y Derecha para mover una página entera de arriba abajo a través de las direcciones DMX.

### **9.2.5 Pantalla 5 - TIEMPOS del CHASE**

Esta Pantalla muestra los tiempos del Chase para el Chase Conectado. Verá los tiempos del paso en vivo y varios tiempos de los pasos siguientes.

### **9.2.6 Pantalla 6 - VISTA PREVIA ( Preview)**

Retiene la información de la última Memoria, Paso del Chase o Preset Focus que seleccionó para PREVIEW.

### **9.2.7 Pantalla 7 - ESTADO del PLAYBACK**

Esto despliega el estado de cada Canal del Playback. Es útil si está usando tiempos en Memorias o Chases pudiendo verles fundir de entrada y de salida. También es útil si está usando Archivos de Escritura. Ver la Sección 17 El Sistema de Archivo de Escritura.

### **9.2.8 Pantalla 8 - ARCHIVO de ESCRITURA**

Ver Sección 17 El Sistema de Archivo de Escritura para más detalles.

### 9.2.9 **Pantalla 9 - VISTA DEL PATCH POR HANDLES**

*Esta Pantalla está dividida en dos secciones.*

La sección superior da el número del handle, nombre del Aparato y dirección DMX.

La parte baja de la Pantalla da información de cómo poner varios cambios y controles en el propio Aparato.

Esto despliega un Aparato cada vez y los cursores de arriba y abajo se usan para seleccionar el Aparato de la lista en la parte superior de la Pantalla.

Hay algunos Aparatos que al pachearse, no puede presentarse en la parte baja de esta Pantalla.

Para que esta Pantalla trabaje, el Aparato debe tener un canal de intensidad pacheado hacia uno del Preset Faders en el Banco de Atributo 1. Generalmente esto será posible, aunque no en todos los casos. Algunos ejemplos son: - Un aparato con Pan y Tilt de yugo, algunos dispositivos que usan tres canales de Colores para mezcla de color, pero ninguno para dimmer.

⇒ *Esta Pantalla tiene una carga de proceso grande y no debe verse durante los funcionamientos críticos, o durante show a menos que sea completamente necesario.*

### 9.2.10 **Pantalla 10-ATRIBUTOS Y TABLETA GRÁFICA.**

Esto muestra información del Atributo para el primero de los Aparatos seleccionados tal y como aparecerían en la Tableta Gráfica. Facilita el marcado de la tableta.

Esta pantalla también despliega el nombre de cualquier tabla disponible para este Aparato en la Tableta. Cuando se selecciona una tabla desde la Tableta Gráfica, el contenido de la tabla aparece en el lado derecho de la Pantalla. Una flecha indica la Tabla seleccionada actualmente.

### 9.2.11 **Pantalla 11 - CHASE UNFOLD**

Cuando usted DESPLIEGA un Chase, la Pantalla 11 se carga automáticamente, y le dice qué Playback de qué Chase está en los Faders, y si los pasos son Simples (marcados por 's') o Complejos (marcados por 'c').

### 9.2.12 **Pantalla 12- PARÁMETROS de ARCHIVO de ESCRITURA**

Esta Pantalla despliega una lista de los actuales Archivos de Escritura programados, junto con los parámetros siguientes: Tiempo de comienzo del archivo de Escritura, si se autoejecuta cuando se enciende la Pearl, y si corre una vez, o hace loops continuamente.

## 9.3 **Programando Grupos.**

Pueden crearse grupos permitiendo seleccionar fácilmente varios Aparatos.

Para grabar un Grupo:

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de Modo de Programa en Vivo.*
- Apriete Botón **H** [ML MENÚ]. *Le sitúa en el menú Luces Móviles.*
- **Selecione** los Aparatos para ser Agrupados. *Su LED se iluminará.*
- Apriete Botón **D** [RECORD GROUP].
- Entre un Número de grupo entre 1 y 60 en el Teclado numérico.

- Pulse ENTER. *El Grupo se graba.*

El orden en el que seleccionó Aparatos se graba en el grupo. Ésta es la sucesión en que serán mostrados al usar **NEXT FIXTURE** en la tableta gráfica, y será usado en algunas de las funciones de los menús de Canal y Luces Móviles. Ver sección 4.7 *El Menú Luces Móviles* y 9.6 *El Botón de CHANNEL*.

Puede grabar también y llamar grupos desde la Tableta Gráfica. Ver Capítulo 15 *La Tableta Gráfica para más detalles*.

#### 9.4 Usando un Grupo

**Los grupos** son muy útiles ya que ellos seleccionan varios instrumentos de forma rápida y consistente.

Para llamar a un Grupo:

- Teclee el número de grupo en el Teclado numérico. *En cuanto el primer botón numérico se apriete el menú cambiará.*
- Apriete Botón A [RECALL GROUP]. *Se seleccionan los instrumentos dentro de ese grupo.*

Sólo un Grupo puede seleccionarse en un momento, cuando seleccione un segundo grupo se deselecta el primero. Un grupo de Aparatos adicionales puede ser seleccionado.

Podrá usar la Tableta Gráfica para llamar grupos. Vea Capítulo 15 *La Tableta Gráfica para más detalles*.

#### 9.5 Usando SNAPSHOT

Imagine que tiene el efecto de luz perfecto y el director/ iluminador/productor dice, “ ¡¡Eso es!!, Grábalo como la siguiente escena.” Ningún problema, use la herramienta Instantánea. (Snapshot).

El Snapshot le permite guardar la escena presente en el escenario en una memoria temporal para usarla más tarde. El Snapshot inspecciona cada Aparato en la mesa para ver si su canal de dimmer está por encima de cero. Si es así, entonces todos los atributos para ese Aparato se guardan. El Snapshot puede ser considerado como un Record By Fixture (Registro Por Aparato) Si el dimmer está encendido. El Aparato no necesita estar en el programador y no hay ninguna necesidad de decidir en qué memoria va a grabarlo, así que puede tomar varios Snapshots y puede mirarlos después.

##### 9.5.1.1.1 La mesa puede almacenar 50 Snapshots.

##### 9.5.2 Para tomar un Snapshot

Del Menú del Programa

- Apriete Botón D [SNAPSHOT MENU(x/50)]. *Donde x es el número de Snapshot grabado.*

El menú siguiente se presenta entonces:

Botón A [LOAD A SNAPSHOT] (Carga el Snapshot)

Botón B [DELETE A SNAPSHOT] (Borre el Snapshot)

Botón C [TAKE A SNAPSHOT] (Grabe un Snapshot)

- Apriete Botón C [TAKE A SNAPSHOT] El Snapshot se graba ahora.

- Tome nota de la fecha y hora, porque los Snapshots están marcados con fecha y hora para ser identificados después.

#### **9.5.3 Para Cargar un Snapshot previamente grabado en el Programador.**

- Apriete Botón **D** [SNAPSHOT MENU (x/50)]. Donde *x* es el número de Snapshot grabado.
- Apriete Botón **A** [LOAD SNAPSHOT]. El VDU muestra una lista de Snapshot grabados. Un ejemplo se muestra debajo:

12) 11/Mar/1998 14:12:56

De esta línea el primer número es el número del Snapshot, le sigue la fecha y tiempo en Hrs, Mins y Secs.

Use los botones del cursor para seleccionar el Snapshot deseado.

Limpie el Programador para que sólo esté cargado el Snapshot, o puede dejar lo que tiene en el Programador y agregar el Snapshot a esto.

El Snapshot está ahora cargado en el Programador y puede grabarse en cualquier memoria o paso de Chase requerido.

#### **9.5.4 Para Borrar un Snapshot**

- Apriete Botón **D** [SNAPSHOT MENU (x/50)]. Donde *x* es el número de Snapshot grabado.
- Apriete Botón **B** [DELETE A SNAPSHOT]. El VDU ahora muestra una lista de Snapshots grabados. Un ejemplo se muestra debajo:

12) 11/Mar/1998 14:12:56

- Seleccione el Snapshot que quiere anular usando el Cursor.
- Pulse ENTER. El SNAPSHOT se anula.

#### **9.6 El botón del CHANNEL**

El botón del CHANNEL ofrece maneras adicionales de Seleccionar y controlar Aparatos Inteligentes. Proporciona un medio conveniente para Seleccionar Aparatos en Páginas diferentes sin tener que cambiar de página.

El uso de este botón permite repartir diferentes tipos de Aparatos en grupos individuales para que puedan manipularse. El usuario puede tratar con grupos de tipos diferentes de luces en términos de sus propios números en lugar de tener que usar los números del handle. Pueden Seleccionarse Aparatos en un show que consistan en 4 Intellabeams y 10 Cyberlights y que serán seleccionados como Intellabeam 2 o Cyberlight 6 independientemente de su handle.

Esto es útil en un show donde los Aparatos están en más de una Página de Aparatos, y seleccionarlos en la mesa podría ser confuso. Los Aparatos toman su número del número de handle más bajo, de forma que el Aparato de un tipo particular con el número del handle más alto será el último del grupo.

⇒ Pulsar EXIT no le permite dejar el menú de CHANNEL. La única manera de salir de él, es apretar el botón de CHANNEL de nuevo.

### 9.6.1 Para Seleccionar un Aparato

- Gire la Llave a Program.
- Apriete el botón de CHANNEL. *Le sitúa en el Menú de Seleccionar Canal.*

El tipo del Aparato actual se despliega en la línea puntual. Éste será uno de los tipos del instrumento que ha pacheado. Si quiere cambiar por un Aparato diferente debe hacer lo siguiente:

- Apriete Botón **B** [SELECT A NEW FIXTURE TYPE]. *La pantalla muestra todos los Aparatos actualmente pacheados.*
- Seleccione el nuevo Aparato que desea usar. *Vuelve automáticamente al menú de Canal con el nuevo tipo del Aparato listado en la línea puntual.*
- Teclee el número del Aparato que desea Seleccionar. El Aparato con el número de handle más bajo se designa como 1, con el número de handle más alto designado con el número más alto del grupo. *El número aparece en la línea puntual como CANAL = XX.*
- Pulse ENTER. *Los LEDs de los Aparatos Seleccionados se encienden.*
- Apriete el botón de CHANNEL de nuevo para terminar con el menú de Canal.

### 9.6.2 Para Seleccionar una serie consecutiva de Aparatos

Puede Seleccionar Aparatos consecutivos de un tipo usando el botón de THROUGH.

- Gire la Llave a Program.
- Apriete el botón de CHANNEL. *Le sitúa en el Menú de Selección de canal.*
- Si lo requiere, seleccione un nuevo tipo de Aparato usando el Botón B.
- Teclee el número del primer Aparato que desea Seleccionar. *El número aparece en la línea puntual como CANAL = XX.*
- Apriete Botón **C** [THROUGH]
- Teclee el número del último Aparato que desea Seleccionar.
- Pulse ENTER. *Los LEDs de los Aparatos Seleccionados se encienden.*

Apriete el botón del CHANNEL de nuevo para salir del menú de Canal.

### 9.6.3 Usando Grupos con el botón de CHANNEL

Si ha definido cualquier Grupo (vea sección 9.3 Programación de Grupos), éstos también pueden ser controlados por el botón CHANNEL. Las mismas reglas se aplican al orden en el que los Aparatos son considerados al estar en un grupo.

Para Seleccionar un Grupo:

- Gire la Llave a Program.
- Apriete el botón de CHANNEL. *Le sitúa en el Menú de Selección de canal.*
- Apriete Botón **D** [GROUP]. *La línea puntual pregunta el número de Grupo que desea Seleccionar.*
- Pulse ENTER. *Los LEDs de los Aparatos Seleccionados se encienden.*
- Apriete el botón de CHANNEL de nuevo para terminar el menú de CHANNEL.

#### 9.6.4 **Seleccionar todos los Aparatos en el Programador usando el botón de CHANNEL**

Esta función Selecciona todos los Aparatos que están actualmente en el Programador. Es útil si ha estado modificando colores diferentes, por ejemplo, y ahora quiere poner todos los aparatos que ha usado en el mismo gobo.

- Gire la Llave a Program.
- Apriete el botón de CHANNEL. *Le sitúa en el Menú de Selección de canal.*
- Apriete Botón **A** [SELECT ALL]. *Se encienden los LEDs de todos los Aparatos Inteligentes.*
- Apriete el botón de CHANNEL de nuevo para terminar el menú de CHANNEL.

⇒ *¡Esto sólo selecciona Aparatos Inteligentes—no los Canales de dimmers!!*

#### 9.6.5 **Manipulando Grupos Seleccionados con el menú del CANAL**

Habiendo Seleccionado una serie de Aparatos por cualquier razón, es posible simplemente Seleccionar los miembros pares o impares del Grupo. (ODD o EVEN). En este momento, un Aparato se designa como ODD o EVEN según el número de ocupa, pero los Software futuros cambiarán esto para que PAR o IMPAR sea determinado por el número del Aparato en un Grupo, o el orden en el que se Seleccionan los Aparatos individuales.

Para Seleccionar todos los Aparatos IMPARES actualmente Seleccionados:

- Gire la Llave a Program.
- Seleccione sus Aparatos.
- Apriete el botón CHANNEL. *Le sitúa en el Menú de Selección de CHANNEL.*
- Apriete Botón **E** [ODD]. *Los LEDs de todos los handles impares se encienden.*
- Apriete el botón CHANNEL de nuevo para terminar el menú de CHANNEL.

Para Seleccionar todos los Aparatos Pares de los Aparatos actualmente Seleccionados:

- Gire la Llave a Program.
- Seleccione sus Aparatos .
- Apriete el botón CHANNEL. *Le sitúa en el Menú de Selección de Channel..*
- Apriete Botón **F** [EVEN]. *Los LEDs de todos los aparatos impares se encienden.*
- Apriete el botón CHANNEL de nuevo para terminar el menú de CHANNEL.

#### 9.6.6 **Para entrar un valor de intensidad en el teclado numérico**

Puede usar el menú de CHANNEL para teclear las intensidades de los Aparatos Seleccionados en lugar de usar los Preset Faders o las Ruedas.

- Gire la Llave a Program.
- Seleccione sus Aparatos .
- Apriete el botón CHANNEL. *Le sitúa en el Menú de Selección de Channel.*
- Apriete Botón **G** [AT%]. *La pantalla le pide que entre un valor de intensidad.*
- Entre un valor de la intensidad de los canales Seleccionados de 0 a 10, donde 0 son 0% y 9 es 90%. Para conseguir un valor de 100%, pulse el Botón **G** [100%] de nuevo.



- Apriete el botón de Channel de nuevo para terminar el menú de Channel.

#### 9.6.6.1 Para ajustar un valor de intensidad actual más/ menos 5%:

- Gire la Llave a Program.
- Seleccione sus Aparatos.
- Apriete el botón del CHANNEL. *Le sitúa en el Menú de Selección de Canal*
- Apriete Botón **G** [AT%]. *La pantalla le pide que entre un valor de intensidad.*
- Apriete Botón **E** [+5%] o Botón **F** [-5%] para ajustar las intensidades de Aparatos Seleccionados.
- Apriete el botón de CHANNEL de nuevo para terminar el menú de CHANNEL

### 9.7 **El botón INCLUDE.**

Como ya se explico en la Sección 4.3, Cómo se graban Canales HTP y LTP, la salida del área del Playback no se grabará en una nueva Memoria (o Paso de Chase) si no está en el Programador.

Para poner todos los Canales de una Memoria o Paso de Chase en el Programador y grabarlos en otra parte, puede usar INCLUDE.

La funcionalidad de este botón se ha reforzado, para que pueda usarlo ahora en cualquier momento para agregar valores DMX de memorias Pasos de Chase completos en el Programador, o sólo partes de ellos. El botón se ha movido a los botones grises de encima del teclado numérico.

Puede INCLUIR un paso de Chase DESPLEGADO.

Una forma (Shape) en una Memoria será INCLUIDA automáticamente.

- Gire la Llave para Programar. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA VIVO.*
- Si quiere Incluir un Paso de Chase particular, ejecute el Chase y deténgalo en el paso que quiere Incluir.

Por otra parte si su Playback Fader esta bajado, o el Playback Fader está subido y el Chase está corriendo, Incluirá el último paso completo del Chase en marcha.

- Asegúrese de que no tiene nada Seleccionado.
- Apriete el botón gris INCLUDE
- Apriete el SWOP del Playback Fader de la Memoria o Paso del Chase al que desea llamar. *La Memoria o el Paso de Chase está saliendo de la mesa, y se ha cargado en el Programador.*  

Usted puede Incluir más de una Memoria o Paso del Chase repitiendo este paso tantas veces como desee.
- Haga cualquier otro cambio al efecto en escena, (si quiere) antes de guardarlo como una Memoria o parte de un Chase normal.

#### 9.7.1 Usando INCLUDE para llamar Aparatos o Atributos selectivamente

También puede usar la función INCLUDE para llamar Atributos escogidos en los Aparatos Seleccionados de una Memoria o Paso de Chase.

- Gire la Llave para Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA VIVO.*
- Si quiere Incluir Atributos de un Paso de Chase particular, ejecute el Chase y párelo en el paso que quiere Incluir.

Así si su Playback Fader esta bajado, o el Playback Fader está subido y el Chase está corriendo, Incluirá el último paso completo del Chase en marcha.

- Seleccione los Aparatos de los que quiere seleccionar Atributos. *Sus LEDs se iluminan.*
- Seleccione el Atributo(s) deseados usando el Banco del Atributo. Los LEDs iluminados en el Banco del Atributo indican qué Atributos se seleccionarán. *En el banco de LÁMPARAS, serán Seleccionados todos los Atributos de los Aparatos. En otros Bancos, los Atributos llamados son definidos por la Máscara del Enfoque. (Vea sección 8.14 Cambiando la Máscara del Enfoque).*
- Apriete el SWOP del Playback Fader de la Memoria o Paso de Chase que desea llamar. *Los Atributos escogidos de los Aparatos Seleccionados de la Memoria o Paso de Chase están en salida ahora, y son cargados en el Programador.*
- Para llamar otros Atributos, repita el proceso.
- Haga cualquier otro cambio requerido, antes de guardarlo como una Memoria o parte de un Chase normal.

### 9.8 **Modo de FAN (abanico)**

Apertando el botón azul FAN en el Banco de selección de programa pone las Ruedas en modo FAN. El LED del botón de FAN se enciende mientras el modo de FAN está en funcionamiento.

Esto cambia la manera en que las dos Ruedas controlan un Atributo para un grupo de Aparatos. En lugar de que todos los Aparatos reciban el mismo cambio relativo de valores DMX, la salida de valores aumenta en los Aparatos para la primera la mitad del grupo y disminuye para la segunda mitad cuando se gira una Rueda en el sentido de las agujas del reloj. También el efecto de la Rueda tiene aumentos desde el centro del grupo hacia fuera, por lo que el efecto de giro de las Ruedas tendrá más efecto en un Aparato cuanto más lejos esté del centro del grupo. Esto puede aplicarse a cualquier Atributo, no sólo a Pan y Tilt.

El Aparato en el centro de un grupo numerado impar no cambiará el valor.

⇒ *El orden del grupo es el orden en el que los Aparatos fueron Seleccionados, los efectos más interesantes pueden ser logrados aplicando el modo FAN a los Atributos de forma aleatoria o seleccionando el grupo de una manera específica.*

El botón de FAN reemplaza al viejo RESTORE CHASE OUTPUT.

Apertando el botón FAN por segunda vez restaura la funcionalidad normal a las Ruedas.

⇒ *Asegúrese de salir de modo FAN cuando haya terminado con él, o los Aparatos no se comportarán como espera.*

### 9.9 **Faders de Reducción**

Los Faders de Reducción le permiten limitar la salida de un Canal de Intensidad temporalmente. Esto es útil para apagar un Aparato Inteligente caprichoso o limitar la entrada en cámara de un dispositivo particular.

Cada vez que se pachea la Intensidad de un Fader en el Banco de Atributo 1, el Fader de reducción se pachea automáticamente en el Banco de Atributo 12.

Para usar un Fader de Reducción:

- Ponga el Canal que quiere Reducir a Full.

- Vaya al Banco de REDUCE FIXTURE INTENSITY (reducción de intensidad de Aparato). *Todos los Preset Faders operan como Reducción Faders.*
- Empareje el nivel de salida con el Canal de Intensidad subiendo el Fader al Full. *Si ya está al Full, bájelo a cero, y súbalo otra vez.*
- Baje el Fader de Reducción para limitar la salida al nivel deseado.

## **9.10 Programando en modo CIEGO (Blind)**

### **9.10.1 Entrando en Modo Ciego**

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA VIVO.*
- Apriete el Botón F [PRESS FOR BLIND MODE]. *Le sitúa en menú de modo de PROGRAMA en Ciego.*

Cuando se trabaja en Modo Ciego el Programador y los Preset Faders están desconectados de la salida para que pueda construir o editar Memorias y Chases sin que su programación esté viéndose en escena.

Programar es igual que en Modo de Programa en Vivo excepto que sus cambios no pueden verse en salida.

⇒ *Cuando entra en Modo Ciego, los canales que estuvieran en el Programador, seguirán allí. Puede ser por consiguiente deseable LIMPIAR el programador antes de entrar en Modo Ciego, o los Canales en el Programador pueden ser incluidos en su programación.*

### **9.10.2 Saliendo de Modo Ciego**

- De nuevo pulse el Botón F [PRESS FOR LIVE MODE] lo Pone en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.

Cuando termina el Modo Ciego, los canales en el Programador son limpiados y el programador se recarga con cualquier Canal que estuviera en él, antes de que el Modo Ciego se seleccionara.

Esto significa que entrar y salir del Modo Ciego no afecta a lo que se ve en escena, y puede entrar a Programar en ciego en medio de un show si fuese necesario.

⇒ *Para guardar el contenido del Programador antes de que vuelva a modo en vivo debe grabar una Memoria que podrá INCLUIR después. Vea Sección 9.7 El botón INCLUDE.*

### **9.10.3 Para alterar una Memoria sin cambiar el aspecto en escena**

- Gire la Llave a Programar. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete Botón F [PRESS FOR BLIND MODE]. *Le sitúa en MENÚ modo PROGRAMA en Ciego.*
- Incluya la Memoria para ser alterada. (Vea sección 9.7 El botón INCLUDE)
- Edite la Memoria.
- Salve la Memoria en la manera usual.
- Baje Preset Faders y pulse CLEAR.
- De nuevo pulse el Botón F [PRESS FOR BLIND MODE]. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*

Si el Playback Fader de la Memoria está subido bájelo y vuélvalo a subir para cargar la nueva Memoria.

### 9.11 **Sound to Light**

Conecte un micrófono o una línea con nivel de señal en la entrada de Sound To Light. Dentro de la mesa hay un selector que le permite configurar la mesa para Micrófono o Línea.

#### 9.11.1 **Poniendo el nivel de entrada de sonido para Sound to Light**

Puede seleccionar una de las tres posiciones de entrada para el sonido. Éstos son **Micrófono Normal, Línea Nivel Bajo y Nivel de Línea.**

Para poner esto debe abrir la mesa y mover el selector 901.

Antes de abrir la mesa asegúrese de que está apagada.

**El selector 901** está cercano al conector de entrada de audio delante del circuito principal. Cuando este eslabón está más cercano el borde de la mesa, el circuito de entrada está en micrófono, en la mitad, la entrada está para línea nivel bajo y en la tercera posición del circuito se fija para la entrada de nivel de línea.

#### 9.11.2 **Programando para Sound to Light**

- Gire la Llave a Program.
- Programe tres Chases hacia los Playback 1, 2 y 3.

Éstos responderán a: los sonidos Graves (Playback 1), los sonidos Medios (Playback 2), los sonidos agudos (Playback 3).

Cada Chase debe ponerse con todos los enlazados inicialmente en OFF. Vea Sección 7.12.3 Enlazando un Chase.

- Ahora vuelva la Llave a RUN.

#### 9.11.3 **Ejecutando la función Sound to Light**

- Habiendo programado los tres Chases como se describe en la sección anterior, conecte la fuente del audio y pulse el Botón **E** [ENABLE TO SOUND TO LIGHT].
- Ponga los Playback Faders 1 a 3. Ajuste el nivel de entrada de Sound to Light para el efecto deseado.

Cada vez que una señal GRAVE, MEDIA o AGUDA aparezca, el Chase apropiado se pondrá en marcha.

⇒ *Algunos pasos pueden Unirse en lo Chases para proporcionar efectos diferentes. Los pasos Unidos correrán solos y los sin enlazar serán activados por la música. Puede crear pasos Complejos para reforzar más la música si se requiriere. Vea Secciones 7.12.3 Enlazando un Chase y 7.9.2 Tiempos individuales del Paso del Chase.*

#### 9.11.4 **Deteniendo la función Sound to Light**

- Apriete Botón **F** [DISABLE Sound to Light].

### 9.12 **Ayuda y Pistas**

**Problema:** Las Ruedas están comportándose extrañamente.  
**Solución:** Todavía está en modo FAN.

**Problema:** yo quiero copiar algunos efectos de una Memoria en una nueva cue.

**Solución:** Use INCLUDE para copiar partes o toda la Memoria en el Programador, donde puede incorporarse en las nuevas Memorias y Pasos del Chase.

## **9      10. El Generador de Formas (Shape Generator)**

---

El Shape Generator permite el acceso fácil a varias Formas y Efectos preprogramados.

### **10.1 Tipos de Formas**

Hay varias categorías de Formas diferentes.

#### **10.1.1 Formas Cíclicas y aleatorias (cyclic and random)**

Las formas pueden ser Cíclicas o aleatorias. Una Forma Cíclica involucra una serie repetida de valores aplicada a un Atributo. El Ciclo de la Forma es el modelo de repetición para hacer la Forma. Una Forma aleatoria no repite un modelo, pero puede, sin embargo, ser restringido a un cierto rango de valores para crear su efecto. La razón es que se puede querer una Forma de movimiento que al azar se mueva por todo el escenario. En este caso los valores de la Forma deben restringirse a aquéllos que mantengan los haces en el escenario.

#### **10.1.2 Formas Relativas y Absolutas**

Las formas pueden ser Relativas o Absolutas. Una Forma Relativa es aplicada al valor actual de un Atributo respecto de si mismo. Un Círculo es un ejemplo de esto, porque usa los valores actuales de Pan y Tilt de un Atributo para definir donde está el centro del círculo. Una Forma Absoluta se aplica sin tener en cuenta el estado actual del Atributo. Las funciones Dimmer e iris se comportan de manera absoluta.

### **10.2 Para aplicar una Forma**

Todas las Formas se aplican de la misma manera.

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete Botón **G** [SHAPE GENERATOR]. *Le sitúa en menú de GENERADOR de FORMA.*
- Seleccione los Aparatos a los que desea aplicar la Forma. *Sus LEDs se iluminan.*
- Apriete el Botón **A** [PLAYBACK A SHAPE]. *Se despliegan las Formas diferentes disponibles.*
- Seleccione la Forma requerida usando los Botones. Los Botones **F** y **G** le permiten seguir las páginas diferentes de Formas adelante y atrás. *La Forma entra en el Programador y se aplica a los Aparatos Seleccionados.*

### **10.3 EDITANDO Formas**

Puede personalizar aspectos diferentes de las Formas. Puede ajustar **SIZE** TAMAÑO (amplitude), **SPEED** VELOCIDAD (frequency) o **SPREAD** EXTENSIÓN (phasing) de cualquier Forma.

El TAMAÑO de una Forma determina la amplitud de la función. Esto controlará cómo de grande es un Círculo, cómo de lejano se va a mover o cuánta saturación tendrá un Arco iris.

La VELOCIDAD es obvia.

SPREAD; la Extensión permite que Aparatos diferentes operen en la misma Forma desfasados entre sí. Es decir, todos haciendo la misma función, es decir, realizando la misma Forma, pero desincronizadamente.

**Coarse Spread**, (Extensión dura), define cuántas posiciones diferentes un Aparato puede hacer durante una repetición del Ciclo de la Forma. Si FINE SPREAD (Extensión Fina) se pone a cero, los Aparatos siempre se espaciarán uniformemente dentro del Ciclo de la Forma. Por ejemplo, si el **Coarse Spread** es 2, hay dos puntos diferentes por Ciclo que cada Aparato efectuará. El Aparato 1 manda, y el Aparato 2 le sigue medio Ciclo detrás de él. Aparatos 3, 5, 7, etc. tendrán la misma posición que el Aparato 1; Aparatos 4, 6 etc., tendrán los mismos valores que el Aparato 2. Si el **Coarse Spread** es 4, Aparato 1 llevará la Forma, y los Aparatos 2 a 4 llegarán a los puntos diferentes detrás él, por el Ciclo de la Forma, a igual distancia. El Aparato 5 estará en el mismo punto que el Aparato 1. El Aparato 6 estará en el mismo punto que el Aparato 2, y así sucesivamente.

Obviamente no es posible tener un valor de **Coarse Spread** mayor que el número de Aparatos en la Forma, porque cuando las dos figuras son iguales, todos los Aparatos están en los puntos diferentes por el Ciclo, uniformemente distribuidos a través de él. Esto se llama **EVEN SPREAD**.

El valor del FINE SPREAD está en grados, y es un desplazamiento que permite la distribución alrededor del Ciclo de Forma que pueda ponerse desigual. Usando FINE SPREAD le permite que varíe esto compensándolo. Los valores altos hacen que los Aparatos se junten y se cierren en el Ciclo de la Forma.

### 10.3.1 Para EDITAR una Forma

Para EDITAR una Forma, debe estar en el Programador. **Una vez aprieta CLEAR, la Forma estará perdida, a menos que lo haya guardado en una Memoria.** (Vea Sección 10.4 Grabar una Forma en una Memoria).

Si ha aplicado Formas diferentes al mismo juego de Atributos de los mismos Aparatos, encontrará sólo la última Forma en el Programador. Pero si aplicó, por ejemplo, un movimiento de Círculo a los Aparatos Seleccionados, después, un movimiento de péndulo de Tilt en los mismos Aparatos Seleccionados, ambas Formas estarán en el Programador. Esto es porque el péndulo sólo controla el Atributo de Tilt, la Pan todavía es controlada por el Círculo. Semejantemente el mismo Círculo aplicado separadamente a dos grupos diferentes de Aparatos aparecerá como dos Formas diferentes.

Todos los cambios hechos a una Forma se aplicarán a todos los Aparatos en esa Forma.

Usted puede usar el LOCATE FIXTURE dentro del Generador de la Forma. Vea sección 4.7.1 LOCALIZAR APARATO.

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete Botón **G** [SHAPE GENERATOR]. *Le sitúa en menú de GENERADOR de FORMA.*
- Apriete Botón **B** [EDIT A SHAPE]. *Se despliegan todas las Formas disponibles actualmente en el Programador.*
- Seleccione la Forma requerida para editar usando los Botones. Los **Botones F y G** le permiten seguir las páginas diferentes de Formas adelante y atrás.

- Puede cambiar FINE y COARSE SPREAD de la Forma apretando el Botón C [SET WHEELS TO SPREAD..].(control del Spread a las ruedas) La Rueda **A** tiene ahora los mandos del valor Fino y la Rueda **B** los mandos del valor Tosco. Ver Sección 10.3 EDITANDO FORMAS para ver definiciones de cómo trabajan estas funciones.
- Puede cambiar el TAMAÑO o VELOCIDAD de la Forma apretando el Botón **D** [SET WHEELS TO SPEED..]. la Rueda **A** manda el valor del TAMAÑO y la Rueda **B** manda el valor de VELOCIDAD.. Ver Sección 10.3 EDITANDO FORMAS para ver definiciones de cómo trabajan estas funciones
- Puede alternar la dirección de la Forma apretando el Botón **F** [CHANGE DIRECTION].

**Nota: todos los cambios en una Forma afectan a todos los Aparatos a los que esa Forma se ha aplicado.** Esto significa que si quiere aplicar una Forma de Círculo a su equipo, pero tiene Aparatos diferentes que ruedan en direcciones diferentes o a velocidades diferentes, debe hacer una nueva Forma para cada variación, y aplicarlos a los Aparatos pertinentes.

⇒ *Puede editar Formas diferentes simultáneamente, para que pueda hacer dos Formas de Círculo, por ejemplo, con las mismas características, pero que haciendo el círculo en direcciones opuestas.*

#### 10.4 Grabando una Forma en una Memoria

Puede grabar sólo Formas en las memorias. Para grabar una Memoria que incluye una Forma:

- Aplique y edite sus Formas como anteriormente. Recuerde que puede usar más de una Forma en un momento.
- Apriete el botón azul de MEMORIA en el Banco de selección de programa. *Su LED se iluminará. El LED de la Memoria que está editando ya no se encenderá ya que tiene algo programado en él.*
- Apriete SWOP del Canal de Playback de Memoria que estaba editando. *La Pantalla le preguntará si quiere grabar la Forma en la Memoria.*
- Pulse ENTER para confirmar que quiere guardar la Forma.

Para los Usuarios que aprietan CLEAR automáticamente, en cuanto aprietan el SWOP para guardar una Memoria, **DON't WORRY!**. La Memoria ya ha sido "snapshotted" (Instantáneamente adquirida) del Programador y apretando CLEAR así, no la afectará. Se guardará con tal que apriete ENTER después.

- Pulse CLEAR para limpiar el Programador. (Ver 1.6 *El programador para más detalles*)

⇒ **Advertencia.** *Cuando edita una memoria que contuvo formas y selecciona para grabar nuevas formas, las formas originales se anularán. Para superar esto debe grabar la memoria sin las formas, entonces incluya esto en el Programador sin apretar CLEAR. Esto habrá cargado en el programador las formas originales, y todavía tendrá las nuevas formas. Ahora grabe la memoria y Formas. Si sus nuevas formas son modificaciones de las formas existentes deberá salvar el programador grabándolo en una memoria en blanco. ¡Ahora Incluya su memoria original, después la memoria recientemente grabada y grabe todo esto en la memoria original!*

⇒ *Si el Playback Fader no está en el cero, debe bajarlo a cero antes de que lo suba para llamar a la Memoria de nuevo.*

### **10.5 Formas y Modos de Memoria**

Si guarda una Forma en una Memoria Modo 0, la Forma se ejecutará en cuanto el Playback Fader de Memoria alcance el Punto del Gatillo.

Si hace unas Memorias en Modo 1 o Modo 2, el Tamaño de la Forma seguirá al Playback Fader cuando se sube o baja, para que pueda fundir la Forma de entrada y salida.

Vea sección 6.4 Modos de Memoria para más detalles.

### **10.6 Revisando una Forma guardada en una Memoria**

Como sólo puede editar una Forma cuando está en el Programador, una vez aprieta CLEAR, la Forma está perdida. Así como todos los otros Atributos, sacar en salida una Forma no la pone en el Programador, así que si nosotros queremos editar una Forma una vez que se guarda, es necesario usar INCLUDE.

#### **10.6.1 Usando INCLUDE para Editar una Forma**

Puede usar INCLUDE para llamar una Forma de una Memoria. Esto llamará a todas las Formas guardadas en la Memoria y las pondrá en el Programador. Podrá Seleccionar una o más de las Formas para editar como de costumbre. (Vea sección 9.7 El botón INCLUDE).

⇒ *Grabar con INCLUDE una Memoria que contiene una o más Formas siempre llamará a todas las Formas y a todos los Aparatos a los que se apliquen las formas. No Puede seleccionar Aparatos o Atributos individuales para editar las Formas.*

### **10.7 Botón de parada de Formas**

El Botón **G** en el menú de Generador de Forma [STOP SHAPES FROM MEM & CHASES] temporalmente descarga todas las Formas que salen de los Playback Faders. Se puso originalmente allí como una herramienta de depuración, pero nunca se quitó. Si lo ha apretado, y desea restaurar sus Formas, debe bajar y levantar los Playback Faders que contengan Formas.

### **10.8 Viendo Formas activas**

Será a menudo útil averiguar qué formas realmente está corriendo. Puede hacer esto como sigue:

- Pulse VIEW.
- Apriete Botón **E** [SHAPES]. El VDU ahora muestra las formas activas. El VDU continúa desplegando formas activas hasta que pulse VIEW de nuevo para cambiar de pantalla.

## **10.9 Ayuda y Pistas**

### **10.9.1 Programación avanzada de Formas usando OFF**

Normalmente, cuando guarda una Memoria que contiene una Forma, está guardando dos cosas. Está guardando un valor base para algunos de los Atributos, por ejemplo un Pan y Tilt de 50%, o un Positional Preset Focus en un cantante, y graba también una función que se aplicará a ese valor base. En el caso de un círculo, usted está definiendo un movimiento redondo que tomará esa posición base como el centro del círculo. Esto significa que siempre que llame esta Memoria, sus Aparatos harán un círculo en el mismo área del escenario.

Es posible, sin embargo, guardar simplemente las características de una Forma, sin guardar cualquier valor base particular al que esa Forma se aplicará. En este caso, la Forma se aplicará a los valores existentes del Atributo. Nuestro Círculo comenzará y tomará como su centro la posición actual de los Aparatos a los que se aplica.

Esto se logra guardando la Memoria de la manera usual, pero apagando todos o algunos de los Atributos del Aparato a los que se aplicará la Forma, o todo el Aparato, dependiendo del efecto que quiere lograr. La Forma será excluida de todos los Atributos apagados. (Vea Sección 4.8 El botón de OFF).

## **10 11. Rastreando Luces Móviles (Tracking Moving Lights)**

### **11.1 Usando el sistema de rastreo de luces móviles**

Este sistema le permite usar varios móviles como si fueran cañones de seguimiento.

Cuando está activo, la mesa computa las posiciones de Pan y Tilt para cada Aparato seleccionado, para que ellos vayan al mismo punto en el escenario en todo momento.

### **11.2 Entrenándose para el rastreo de luces móviles**

Antes de que pueda usarse el sistema la mesa debe saber dónde se encuentra cada Aparato.

⇒ *Si intenta usar el modo tracking de la mesa sin haber preparado el área del escenario, en la Tableta Gráfica, no funcionará.*

#### **11.2.1 Marcando los límites del escenario.**

Para entrenar Aparatos para usar el Sistema Tracking deben marcarse las cuatro esquinas de un cuadrado en el suelo del escenario. Cada Aparato debe poder apuntar a cada esquina.

Idealmente, el cuadrado debe estar en el centro del escenario y debe ser de al menos las tres cuartas partes de la profundidad del escenario.

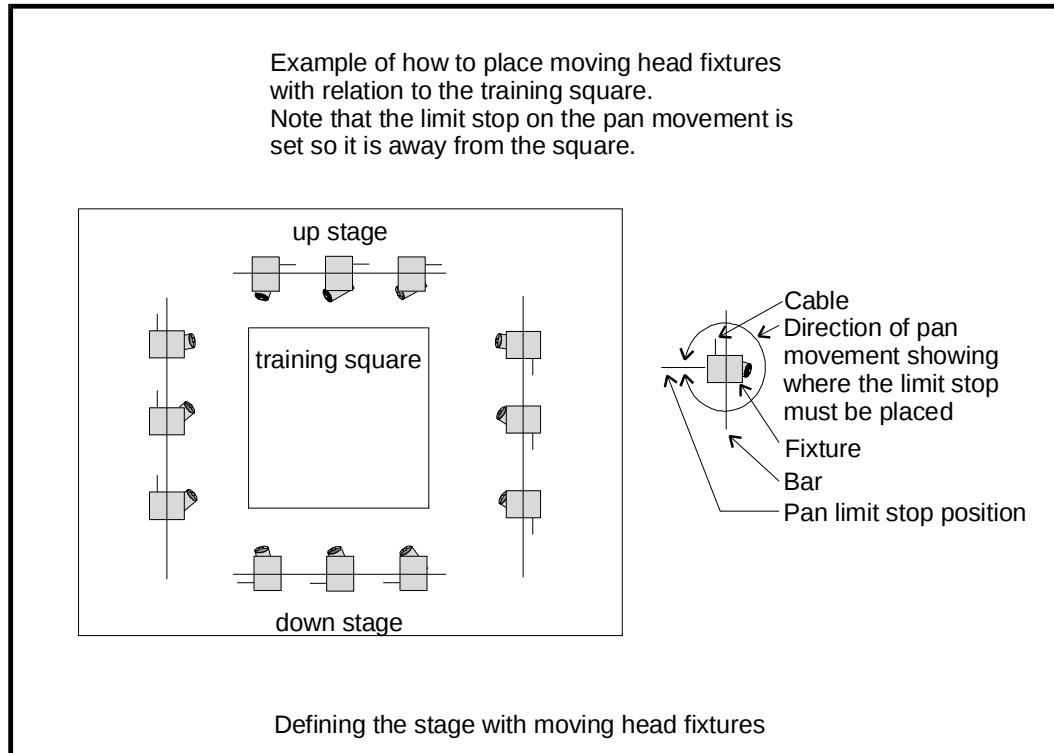
⇒ *El cuadrado debe tener lados de longitud igual y esquinas de 90 grados.*

#### **11.2.2 Definiendo el escenario**

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en Modo del Programa en Vivo.*
- Apriete Botón **H** [ML MENU].
- Apriete Botón **E** [DEFINE THE STAGE]. *Le sitúa en el menú Definir el escenario.*
- Los Botones **A -D** se usan para grabar cada uno de los puntos del cuadrado. Mueva todos los Aparatos a la esquina superior izquierda del cuadrado (mirando desde el público o desde cámara al escenario), entonces pulse Botón **A** para grabar los valores.
- Haga lo mismo para cada esquina, pulsando los botones **B- D** a su vez para grabar las posiciones del Aparato apropiadas.
- Apriete Botón **F** [RECALL] seguido por cualquiera de las posiciones del escenario, Botones **A** a **D** si quiere verificarlos.
- Pulse EXIT para dejar la función de Recall. *Lo vuelve a poner en el menú de definir el escenario.*
- Pulse ENTER para grabar o EXIT para abandonar. *Cualquier opción lo vuelve a poner en Modo del Programa en Vivo.*

La mesa tomará aproximadamente 10 segundos para calcular cada situación del Aparato. Se muestra la cuenta atrás en la Pantalla.

⇒ **Nota importante para el entrenamiento:** - *El valor de PAN debe ser diferente para cada una de las esquinas, así como también debe ser diferente el valor de TILT. La diferencia mínima será de sólo 1 paso.*



⇒ Si está usando Aparatos de cabeza móvil debe seguir las pautas siguientes para posicionar y preparar:

- Encuadre los Aparatos como muestra el anterior diagrama.
- Cuando los Aparatos colgantes rebasan el límite de Pan, se saldrán del cuadrado de entrenamiento.
- Asegúrese de que el nivel de Tilt está por debajo del 50%.

### 11.3 Usando Rastreando sin una Tableta Gráfica

Una vez ha preparado la mesa, puede Rastrear los Aparatos. Esto se hace mejor usando tableta gráfica (Vea Sección 14.10 Usando Tracking en la Tableta Gráfica.), pero es posible desde la mesa.

- Gire la Llave a Program. Le sitúa en Modo del Programa en Vivo.
- Apriete Botón **H** [ML MENU].
- Alterne el Botón **F** [TRACKING ON/OFF] para activar el Tracking.
- Seleccione los Aparatos para Rastrear. La Rueda **A** controla el movimiento de escenario delante y atrás, del área que definió, y la Rueda **B** controla su movimiento izquierda / derecho por el escenario.

### 11.4 Usando Alinear Aparatos en modo Tracking

Usando Alinear Aparatos con modo Tracking, alinearé todos los Aparatos para que en lugar de copiar el mismo valor DMX del primer Aparato Seleccionado, todos apunten al mismo lugar en el escenario como el primer Aparato.

**11.5 Para usar 4D Track debe tener una Tableta Gráfica.**

Esto está disponible en su distribuidor de Avolites local, como la Parte pegadizamente nombrada Número 1221-0190.

**11.6 Ayuda y Pistas**

**Problema:** la mesa se bloquea al intentar preparar aparatos para el Tracking.

**Solución 1:** puede estar usando archivos de Personalidad viejos, que no tiene los parámetros del ESPEJO en ellos. Use nuevos archivos de personalidad. Si está desesperado añada la línea MIRROR 1 120 180 al archivo de personalidad. Esto probablemente funcionará bastante bien.

**Solución 2:** Posiblemente algunos aparatos no están especializados pero están seleccionados.

## **11    12.    EI MENÚ USER SETTINGS (Parámetros del usuario)**

El Menú de User Settings le permite configurar ciertos rasgos de la mesa.

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de Modo de Programa en Vivo.*
- Apriete Botón B [USER SETTINGS]. *Le sitúa en el Menú de User Settings.*

Use las flechas de arriba y abajo para moverse por el Menú de arriba abajo.

Use las flechas Izquierda y Derecha para seleccionar las opciones de menú.

### **12.1    *Setting 1. Parámetros del Chase***

No hace nada. Esta función se transfiere al Botón A en el menú de Modo de Programa en Vivo.

### **12.2    *Setting 2. FADER OFF al XX***

Fija el nivel al que el Playback Fader detiene el funcionamiento de la secuencia en marcha.

Este valor debe ser más bajo que el valor de Memory Fader ON. (Vea debajo.)

### **12.3    *Setting 3. FADER ON al XX***

Pone el nivel del Punto del Gatillo al que se activan las funciones de LTP en los Canales de Playback. También pone el nivel al que los Chases empiezan a correr.

Este valor debe ser más bajo que el valor de Memory Fader OFF. (Vea anteriormente.)

### **12.4    *Setting 4. Modos de RUN***

Los Modos de Run disponibles son:

#### **12.4.1    *MODO RUN NORMAL***

#### **12.4.2    *MODO TAKE OVER***

#### **12.4.3    *MODO DOS PRESET***

Todos estos Modos se explican totalmente en Capítulo 13 Funcionamiento durante el Show.

### **12.5    *Setting 5. Modos para Grabar***

Los Modos de Registro disponibles son:

#### **12.5.1    *Record By Instrument. Grabe por INSTRUMENTO***

#### **12.5.2    *Record By Channel. Grabe por CANAL***

Todos estos Modos se explican totalmente en Capítulo 6.1 Modos de Grabación.

#### **12.6 Setting 6. No Usado**

#### **12.7 Setting 7. No Usado**

#### **12.8 Setting 8. TC CHECK ACTIVADO / DESACTIVADO**

Despliega el estado actual de la función del Timecode Checking. Ver sección 17.10 Verificando el Timecode.

#### **12.9 Setting 9. AUTOCONNECT**

Permitir el Autoconnect de un Chase, significa que el último Chase que haya salido se Conectará automáticamente a la rueda(s).

Cuando cambia las Páginas y Facetas del Rodillo, el último Chase Conectado entrará en Autoconnect.

Use este Modo para acceder rápidamente a los Chases cuando salgan a escena.

#### **12.10 Setting 10. Remoto Conectado / Tableta gráfica**

Este modo configura el Puerto serie en la parte de atrás de la mesa para los dispositivos de entrada diferentes. Seleccione el modo apropiado para ejecutar, con control Remoto o tableta Gráfica. Ver Capítulo 15 La Tableta Gráfica y Capítulo 15 El control remoto.

⇒ *Si un dispositivo conectado no parece estar trabajando correctamente, alterne en los parámetros del Usuario hasta fijar la selección correcta.*

#### **12.11 Setting 11. No usado**

#### **12.12 Setting 12. No usado**

#### **12.13 Setting 13. VELOCIDAD EN SEGUNDOS / BPM**

Esto le permite decidir si las velocidades del Chase se despliegan en Segundos o Golpes Por Minuto.

#### **12.14 Setting 14. MARCO + (X) mcS**

Este parámetro permite reducir la velocidad de transmisión DMX para ciertos Dimmers y Aparatos que no pueden responder a la velocidad de la corriente de datos DMX.

Esto disminuye la actuación de la mesa ligeramente, pero evitará que por ciertos dispositivos lentos pierda las instrucciones DMX. El valor más grande de X, dará más lenta la contestación de la mesa.

La flecha Izquierda reduce la velocidad.

La flecha derecha aumenta la velocidad.

#### **12.15 Poniendo 15 - MIDI Disabled / Master / Esclavo**

Alternando los parámetros, puede seleccionar entrada de información MIDI / salida de información MIDI, o lo permite a la mesa trabajar como Master o esclavo. En Master, la mesa transmite salida / entrada de información. En Esclavo, solo responde.

Use éste rasgo para controlar una Pearl o Sapphire con otra. Ver Apéndice 6. los MIDI aplicaciones, detalles.

#### **12.16 Setting 16 - MIDI Channel = (X)**

Pone el número de MIDI Channel al que la mesa responderá. La Flechas Izquierda Derecha le permiten desfilas a través de los números MIDI Channel del 1 - 16.

#### **12.17 Setting 17 - XX ctrl de bits de rueda**

La mayoría de los Aparatos con 16 bits de resolución, realmente sólo usan 12 o 13 bits. Esta función permite a las Ruedas generar sólo el número de bits que los Aparatos requieren y hacer el control de Pan Y Tilt más sensible. Use las flechas izquierda o derecha para aumentar o disminuir el número de Bits.

#### **12.18 Setting 18-DMX Chans = XXX**

Si no está usando el número total de Canales DMX que su Pearl es capaz de manejar, puede acelerar el rendimiento de la mesa limitando el número de Canales DMX que transmite. Puede fijar esta función para cualquier valor de 48 a 512, indicando el canal DMX más alto que está usando en cualquier salida DMX.

#### **12.19 Use 1.4 Mb discos**

Este ajuste permite cambiar entre discos de 720k y 1.4 Mb. La pantalla muestra el tamaño del disco en uso actualmente. El ajuste es puesto al día por la propia Mesa si reconoce un disco diferente del actual.

#### **12.20 User Setting en los botones de la pantalla**

Hay también algunas funciones en los botones del menú de parámetros del Usuario.

##### **12.20.1 Botón A - APARATOS o MIMICS**

Alternando la selección de esta función se determina si se usan los LED en los Canales Preset de SWOP, para indicar nivel de Canales o Selección de Aparatos Inteligentes.

##### **12.20.2 Botón B - RANGO VÁLIDO**

Vea Capítulo 17 El Sistema de Archivo de Escritura.

Apretando este Botón le permite poner un rango de valores para el Timecode (Código de tiempos) entrante válido. Si el Timecode no está dentro de los valores se rechazará y el sistema usará el Cronómetro Interior para mantener un flujo de Timecode hasta que el Timecode entrante esté dentro del rango válido.

Para introducir el rango de valores:

- Marque el valor más bajo en el Teclado numérico.
- Apriete Botón **A** [MINIMUM TC].
- Marque el valor más alto en el Teclado numérico.
- Apriete Botón **B** [MAXIMUM TC].
- Pulse EXIT para salir.

**12.20.3 Botón C– Fijar la MÁSCARA de ENFOQUE (Focus Mask)**

Permite el acceso a la Máscara del Enfoque. Ver sección 8.14 Cambiar la Máscara del Enfoque.

**12.21 AYUDAS y Pistas**

**Problema:** El LED del mímico no muestra el nivel del Canal.

**Solución:** Seleccione entre APARATOS o MÍMICO.

## 12 **13. Ejecutando su Show**

---

### 13.1 **Modos de Run**

Girando la Llave a Run pone la mesa en el Modo de Run. Esto desactiva toda programación de la mesa, y permite sólo funciones de Playback para operar.

La Llave puede quitarse para bloquear la mesa con llave en este Modo.

Hay tres Modos de Run diferentes que se pueden usar para ejecutar su Show. Éstos son:

Modo normal

Modo Take Over

Modo de Dos Preset.

Para cambiar los Modos, necesita fijar el User Setting 4. (Ver sección 12.4 *Settings 4. Modos de Run*). Alternativamente, puede seleccionar entre Normal y Take Over Run usando el Botón A [TOGGLE MODE] con la Llave en la posición de Run.

En todos estos Modos, el funcionamiento es básicamente el mismo. Levantando los Playback Fader se activarán las Memoria o los Chases grabados en ellos y sus LEDs se iluminarán proporcionalmente al nivel. Si cambia las Facetas del Rodillo o Páginas con un Playback Fader subido, sus LEDs se encenderán.

Podrá VER cualquier Pantalla de todos los modos de RUN. Ver Sección 9.1 Más sobre la Pantalla - usando View.

#### 13.1.1 **Modo normal Run**

⇒ *Este Modo tiene la respuesta más rápida de los botones de ADD y SWOP.*

En Normal Run o el modo Wide cuando cambia la Llave de Program a Run, el Programador se vacía, y ya no tiene acceso a ningún Canal de LTP.

Este modo todavía tiene sin embargo acceso a canales HTP.

Cada Banco del Atributo puede controlar hasta 60 canales HTP en los Preset Faders. El nivel en el que ellos están saliendo es controlado por el Preset Master A.

Canales 1 - 30 también cada uno tiene un botón de Preset SWOP y un Preset ADD asociado con ellos.

Los Preset SWOP trabajan dejando sólo un Preset Fader, matando todos los otros Canales. Los Preset ADD agrega el Canal a la salida de la mesa.

En este Modo, el nivel al que se ponen los Canales en salida por Preset ADD y Preset SWOP se controlan por los Master Faders ADD y SWOP.

Los niveles de los **Playback Fader** son controlados por el **Master Fader de Memoria B**.

Ver Sección 13.3 Los botones de ADD y SWOP en Modos de Run diferentes para las funciones de los Playback ADD y SWOP. Los LEDs en los botones de Playback SWOP siguen el Nivel de Fader Playback.

**Los niveles globales son gobernados por el Gran Master.**

### 13.1.2 **Modo Take Over Run**

Cuando cambia de Program a modo Take Over Run, el Programador no se limpia y tiene acceso a todos los canales de HTP y LTP. Puede usar las Ruedas o Preset Faders para controlar el Atributo exactamente como en el modo Program. La única diferencia en este es que los Preset de los Canales HTP están bajo el mando del Preset Master A.

Los botones de Preset ADD y SWOP tienen la misma funcionalidad que en modo Program, así que aún puede Seleccionar lámparas con los botones de SWOP y puede aplicar Preset Focus con los botones ADD.

Use CLEAR para limpiar el Programador como siempre.

⇒ *En el modo Take Over Run puede llamar a Preset Focus durante un tiempo dado. Para seleccionar Aparatos, teclee un tiempo en el Teclado numérico y seleccione el botón del Preset Focus. (No pulse ENTER después de codificar el tiempo). Éste es un rasgo muy útil cuando va de gira con su show.*

**El Playback Fader funciona normalmente y su nivel es controlado por el Memory Master Fader B.**

Ver Sección 13.3 El ADD y SWOP en diferentes Modos de Run para las funciones de los Playback ADD y SWOP. Los LEDs de los Playback de los botones de SWOP siguen el Nivel del Playback Fader.

**Los botones de Playback de SWOP no funcionan en absoluto.**

Debe notar sin embargo que el tiempo de contestación del botón del Playback ADD es más lento que en Modo Run Normal. (El tiempo medio para estos botones en Modo de Run Normal es de 85 ms y en Modo Take Over Run será de 185 ms).

**Los niveles globales son gobernados por el Gran Master.**

### 13.2 **Corriendo en Modo de DOS Preset**

En este modo cuando cambia la Llave de Program a Run, el Programador se limpia y ya no tiene acceso a ningún Canal de LTP.

En éste modo todavía tiene, sin embargo, acceso a canales HTP.

Tendrá acceso a los Canales 1 a 30 en ambos juegos de Preset Faders en este modo.

**Banco de Atributo A** es controlado por el **Preset Master Fader A.**

**Banco de Atributo B** es controlado por la **Memoria Master Fader B.**

**No hay ningún Master de Memoria por consiguiente, al funcionar en modo de Dos Preset.**

Cada Canal de Preset tiene asociado con él, un botón de ADD y de SWOP.

Los Preset SWOP trabajan dejando sólo un Preset Fader, matando todos los otros Canales. El botón Preset ADD agrega el Canal a la salida de la mesa.

En este Modo, el nivel al que se ponen los Canales en salida por los Preset de ADD y Preset de SWOP se controla por los Master Faders ADD y SWOP.

En modo de Dos Preset, el Área del Playback se comporta igual que en el Modo de Run Normal, y las memorias y Chases programadas usando Dimmers o Aparatos en Canales de Preset 31 - 60 funcionarán como siempre, aunque estos Canales no están disponibles en los Preset Faders.

Ver Sección 13.3 Los ADD y SWOP en diferentes Modos de Run para ver como funcionan los Playback ADD y SWOP. Los LEDs en los botones de SWOP del Playback siguen el Nivel del Fader.

Cuando vuelve la Llave para Program, los Preset Faders trabajan de nuevo en modo Ancho.

**Los niveles globales son gobernados por el Gran Master.**

⇒ *Si desea grabar una preparación de la escena en modo Run, asegúrese de que la escena se crea en el Banco del Atributo A.*

### 13.3 Los botones de ADD y de SWOP en diferentes Modos de Run

Ésta tabla muestra cómo los botones SWOP y ADD trabajan en los diferentes modos de Run.

| Modo RUN             | Preset                                                            |                                                             | Playback                                                                    |                                          |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
|                      | Preset <b>ADD</b>                                                 | Preset <b>SWOP</b>                                          | <b>Playback ADD</b>                                                         | <b>Playback SWOP</b>                     |
| <b>RUN normal</b>    | Agrega este canal en salida                                       | Queda sólo este canal en salida                             | Ver apéndice 5. Funciones de ADD en modos de Run                            | Queda sólo la Memoria o Chase en salida. |
| <b>Take Over Run</b> | Como en modo Program, permitiendo selección de Preset Focus, etc. | Como en modo Program, que permite seleccionar instrumentos. | Como Run normal, pero el tiempo de respuesta de los botones será más lento. | <b>Desactivado</b>                       |
| <b>Dos Preset</b>    | Como Run normal                                                   | Como Run normal                                             | Como Run normal                                                             | Como Run normal                          |

#### 13.3.1 Cambiando Modos de Run

Puede cambiar entre los Modos de Run de dos maneras diferentes.

**O:**

- Gire la Llave a Program.
- Apriete Botón **B** [USER SETTINGS].
- Use las flechas de arriba y abajo para bajar a Setting 4 y las flechas Izquierda y Derecha para pasar por los Modos de Run.
- Vuelva la Llave a Run.

**O**

- Vuelva la Llave a Run.
- Apriete el Botón **A** para cambiar entre los Modos de Run. *El Modo no pasará a través de todos los tres modos dependiendo de lo que esté seleccionado en las User Settings.*

El modo en uso se muestra en la Pantalla, en la línea de puntos.

#### **13.4 Ayuda y Pistas**

**Problema:** Usted no puede controlar canales LTP en modo de Run. **Solución:** Cambie a modo Take Over Run.

**Problema:** Mis botones de ADD y SWOP parecen muy lentos.

**Solución:** Use Modo de Run Normal.

**Problema:** Mis botones de ADD y SWOP no controlan mis Aparatos Inteligentes.

**Solución:** Use modo Take Over Run.

## 13 **14. Funciones del disco y software**

---

### 14.1 **El sistema de Disco de Show**

El Sistema del DISCO le permite salvar y Cargar un show, **formatee** un disco, y verifique si su disco puede cargar lo grabado en la mesa.

Puede usar cualquier disquete de 3.5" de 720K Doble cara, Doble Densidad o discos de Alta Densidad de 1.44 Mb formateados para PC. Nosotros recomendamos discos de 3M preformateados a 1.44 Mb, ya que la mesa puede manejar más Canales DMX ahora y puede mostrar archivos más grandes. Cada vez más los shows no encajarán ya en los discos más pequeños de 720k. Como la mesa actualmente no puede formatear estos discos para densidades más altas, es esencial que estén preformateados. Si termina con un Show que es demasiado grande para un disco, la mesa lo salvará en tantos discos como sea necesario, pidiéndole que cambie de discos cuando lo necesite.

No intente formatear un disco de Densidad Alta como uno de 720k. ¡Esto dará problemas!

#### **Accediendo al Sistema de Disco**

El Sistema de Disco se accede como sigue:

- Vuelva la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón azul de DISCO en el Banco de selección de programa. *Su LED se encenderá. Le sitúa en el menú de OPCIONES de DISCO.*

El menú de Opciones de DISCO dice:

|                |                                                 |
|----------------|-------------------------------------------------|
| <b>Botón A</b> | [LOAD SHOW FROM DISK] (Carga show del disco)    |
| <b>Botón B</b> | [SAVE SHOW TO DISK] (Salva el show al disco)    |
| <b>Botón C</b> |                                                 |
| <b>Botón D</b> |                                                 |
| <b>Botón E</b> | [FORMAT OPTIONS] (opciones para formatear)      |
| <b>Botón F</b> | [CATALOGUE] (Catalogo)                          |
| <b>Botón G</b> | [LOAD USER CURVE] (Cargar la curva del usuario) |

#### 14.1.1 **Formateando un disco**

Antes de que pueda salvar un show, necesitará un disco formateado. Si no tiene uno, la mesa puede formatear un disco de 720k para usted. En la actualidad no puede formatear discos de Alta Densidad, pero esto será posible en softwares futuros.

**¡CUANDO USTED FORMATEE UN DISCO, PERDERÁ CUALQUIER DATO EN ÉL CONTENIDO!**

- Ponga el Disco para ser formateado en la unidad de disco.
- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón azul del DISCO en el Banco de selección de programa. *Su LED se encenderá. Le sitúa en el menú de OPCIONES de DISCO.*
- Apriete Botón **E** [FORMAT OPTIONS].
- O pulse el Botón **B** [FORMAT A PC DISK].

Comienza a formatear y le toma aproximadamente 2 minutos. Inicialmente la línea puntual indicará el porcentaje de formato hecho, y luego verifica el formato.

- O pulse el Botón **A** [FORMAT A PC DISK THEN SAVE SHOW]. (Dar formato al disco y después grabar el show).

El disco se formatea y se Verifica como anteriormente, y automáticamente guarda el show.

#### 14.1.2 Salvando el Show en disco

Cuando usa la función salvar el show, todos los datos del show se grabarán incluso el Pacheo.

- Ponga el Disco en la unidad de disco.
- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón azul de DISCO en el Banco de selección de programa. *Su LED se encenderá. Le sitúa en el menú de OPCIONES de DISCO.*
- Apriete Botón **B** [SAVE SHOW TO DISC].
- Si lo requiriere, puede introducir un nombre del show en el disco usando los botones de ADD y de SWOP. El monitor VGA le muestra cómo hacerlo.
- Pulse ENTER.

Se salvan dos archivos en el disco, éstos son AVO.SYS y MEMPOOL.SYS. El primero de ellos contiene varios parámetros de la estructuración requeridos por la mesa. Este archivo no cambia de longitud. El segundo archivo contiene los datos para su show. Cuanto más programe, cuantas más memorias, más Chases etc. haga, más grande será el archivo.

- Cuando salve completamente con éxito, saldrá el mensaje: *All files succesfully saved.* (Todos los archivos salvados con éxito). *Press exit.* (pulse EXIT)
- Pulse EXIT

⇒ *Si no consigue este mensaje, puede tener un disco dañado. Pruebe con otro disco.*

Siempre que usted salve el show, todo se graba. No hay necesidad de salvar o cargar el Pacheo separadamente. La hora y fecha se graba en el disco.

#### 14.1.3 Cargando Show del disco

- Ponga el Disco del show en la unidad de disco.
- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón azul de DISCO en el Banco de selección de programa. *Su LED se encenderá. Le sitúa en el menú de OPCIONES de DISCO.*
- Apriete Botón **A** [LOAD SHOW FROM DISK]. *El disco se lee, y el VDU despliega el nombre del show presente.*
- Pulse ENTER para confirmar que quiere Cargar un Show o EXIT para abandonar. *La mesa ahora empieza a leer los archivos del show.*
- Cuando los archivos se han leído le pide que apriete EXIT para reiniciar la mesa. **Si no le da este mensaje es que la carga no ha tenido éxito.**

#### 14.1.4 Ajustando el reloj interior

El tiempo y fecha de un show se graba en todos los discos. El reloj interior se usa como la fuente de esta información. El estado actual se despliega en la esquina superior derecha de la Pantalla de VGA.

Usted puede cambiar el reloj interior así:

- Vuelva la Llave a System. *Le sitúa en menú de MODO de SISTEMA.*
- Apriete Botón **G** [UTILITIES]. *Le sitúa en menú de UTILIDADES.*
- Apriete Botón **A** [SET CLOCK]. *La Pantalla de LCD le refiere a la Pantalla de VGA.*
- Teclee la hora usando el reloj de 24 horas, y la fecha usando el formato de 2 dígitos para el día, mes y año.
- Pulse ENTER.

## **14.2 La función CATÁLOGO**

Esta función despliega el nombre del show de un disco de Shows en el Monitor de VGA. Si el disco no es un disco de shows, el monitor dirá el mensaje: 'Show data files not found' (Datos de archivos no encontrados).

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón azul de DISCO en el Banco de selección de programa. *Su LED se encenderá. Le sitúa en el menú de OPCIONES de DISCO.*
- Apriete Botón **F** [CATALOGUE]. *El disco se lee, y el VDU despliega el nombre del show si está presente.*
- Pulse EXIT para continuar.

## **14.3 Discos de personalidad**

Los discos de personalidad contienen los archivos de Personalidad. Un disco de Personalidad puede contener un solo archivo de Personalidad o todos ellos.

Hay un archivo de Personalidad actualmente disponible para casi cada Aparato DMX en el mercado. Avolites constantemente pone al día las Personalidades para mantenerse al ritmo de nuevos dispositivos DMX y cambiar los viejos.

### **14.3.1 Archivos de personalidad**

Los archivos de personalidad contienen toda la información que la mesa exige para pachear y configurar un Instrumento incluyendo qué Atributo será controlado por qué Banco del Atributo.

Estos archivos se ponen al día periódicamente y están disponibles en la Avolites Website ([www.avolites.com](http://www.avolites.com)), o puede obtenerse el disco de su distribuidor de Avolites o en Avolites Ltd. en Londres.

Sujeto a la información que está disponible por Avolites Ltd., el archivo de Personalidad configurará la mesa para el funcionamiento óptimo de un Aparato. También prevendrá pacheos ilegales para el buen funcionamiento del Aparato. Vea Sección 5.17 Direcciones Ilegales.

### **14.3.2 Archivos de Personalidad viejos**

Si usted intenta usar un archivo de personalidad viejo, la mesa lo advertirá. No se recomienda que los use, exceptuando emergencias.

## **14.4 Personalizando Archivos de personalidades**

### **14.4.1 Editando Archivos de Personalidad**

Es posible personalizar archivos de Personalidad. Esto puede ser para controlar un Aparato del que no hay archivo, o pachear o controlar un Aparato de una manera diferente.

Los archivos de personalidad de Avolites están en formato de ASCII y pueden revisarse en cualquier computadora personal y salvarse en discos de densidad doble o alta densidad formateados para MS DOS.

Ver Manual Programadores de archivos de Personalidad para más detalles.

#### **14.5 Curvas del usuario**

Es posible definir su propia curva de dimmer para el uso de Canales de HTP. Las curvas necesitan ser definidas en un archivo de texto en PC, el formato se describe en el Apéndice 7. Curvas de dimmer definidas por el Usuario.

Las Curvas se cargan así:

- Gire la Llave a Program. *Le sitúa en menú de MODO de PROGRAMA en VIVO.*
- Apriete el botón azul de DISCO en el Banco de selección de programa. *Su LED se encenderá. Le sitúa en el menú de OPCIONES de DISCO.*
- Apriete Botón **G** [USER CURVES].
- Pulse ENTER para cargar las Curvas.
- Pulse EXIT para salir.

## 14 **14.6 Restablecimiento la mesa a los parámetros de fábrica con WIPEALL Link**

---

La mesa puede ser totalmente restablecida efectuando un WIPEALL Link en el circuito principal de la Pearl. Encendiendo la mesa a continuación, realizará un reset y restaurará los valores por defecto de fábrica.

**Antes de que usted haga esto, asegúrese de que tiene un disco de Software de Sistema.** Es una precaución. Usted puede hacerse uno. Ver la primera parte de Sección 14.7.3 Cambiando el Software del Sistema.

### **14.6.1 Efectuando un WIPEALL Link en la Pearl**

- Gire la llave a Program. *Le sitúa en Modo del Programa en Vivo.*
- **Grabe su show en un disco vacío.** Ver Sección 14.1.2 Salve su show en disco.
- Apague la mesa y desenchúfela. *Para evitar daño a la mesa o al técnico.*
- Quite los tornillos (Dzus fasteners) que sujetan el tablero superior a la caja y abra la mesa. *Enchufando la lámpara de la mesa se abre más fácilmente.*
- Localice el **WIPEALL Link**. Está en la tabla del procesador principal (El **PCB** más grande) cerca del procesador principal hay un chip negro grande.
- Mueva el cable azul de cierre del circuito para conectar ambos terminales.
- Conéctelo y encienda la mesa. *La Pantalla LCD debe desplegar el menú **AVOS II**.*
- Asumiendo que está correctamente encendida, Pulse el Botón **A** [START THE SYSTEM]. **No seleccione ninguna otra opción.**
- Apague la mesa y desenchúfela.
- Quite el eslabón. Déjelo como fue encontrado. *¡No se olvide de quitar el eslabón o la mesa siempre se encenderá en AVOS!*
- Cierre la mesa y ponga los tornillos.
- Tape y encienda la mesa.
- Recargue su show de la manera usual. Ver Sección 14.1.3 Carga un show del disco.

## 15 **14.7 Software del sistema**

---

Todos los procedimientos de Software de Sistema tienen lugar con la Llave en System.

### **¡ANTES DE HACER ALGO EN EL SISTEMA, GUARDE SU SHOW!**

El Software del Sistema es el software que ejecuta la mesa. Éste es el software al que nosotros nos referimos cuando hablamos sobre el Software actualizado o versiones del Software.

#### **14.7.1 Encontrando su número de Versión de Software**

Usted necesitará saber esto antes de llamar a Avolites para ayuda técnica.

- Gire la Llave a System. *Le sitúa en Modo del Sistema.*
- Apriete Botón **A** [SERVICE]. *Le sitúa en el menú de Servicio.*
- Apriete Botón **B** [SOFTWARE ID].

El número de Versión de Software se despliega en la línea puntual de la Pantalla junto con la fecha de la carga.

#### **14.7.2 Probando sus botones y Faders**

- Gire la Llave a System. *Le sitúa en Modo del Sistema.*
- Apriete Botón **A** [SERVICE]. *Le sitúa en el menú de Servicio.*
- Apriete Botón **C** [DIAGNOSTIC SCREEN].
- La Pantalla despliega una representación de todos los botones y Faders en la mesa. Puede apretar cualquier botón y puede verle registrar, o ver el valor de salida de cualquier Fader. El rango normal del Faders es 0 a Full.
- Apriete la Flecha hacia arriba para salir.

#### **14.7.3 Cambiando su Software del Sistema**

### **!!!!TENGA MUCHO CUIDADO!!!!**

LOS FUNCIONAMIENTOS DE ESTA SECCIÓN ALTERAN LOS CONTENIDOS DE MEMORIA Y ASÍ PUEDEN CAMBIAR SU SHOW O SU SOFTWARE. SÓLO USE ESTAS FUNCIONES SI USTED TIENE UN NUEVO SOFTWARE PROPORCIONADO POR AVOLITES TANTO POR CORREO COMO POR MÓDEM.

⇒ **ADVERTENCIA: LEA LA SECCIÓN ENTERA ANTES DE EMPEZAR.**

⇒ **¡LE ACONSEJAMOS QUE NO INTENTE CAMBIAR EL SOFTWARE DEL SISTEMA JUSTO ANTES DE EMPEZAR CON EL SHOW!!**

Para hacer esto usted necesita:

2 discos de 1.44 Mb formateados para grabar el show y software del sistema existente.

2 etiquetas de disco y un bolígrafo.

El disco que contiene el nuevo Software del Sistema.

- Gire la llave a Program. *Le sitúa en Modo del Programa Vivo.*

- **Salve su show en un disco vacío .** ¡Etiquételo! Ver Sección 13.1.3 Salvando el show al disco.
- Gire la Llave a System. *Le sitúa en Modo del Sistema.*
- Apriete Botón **A** [SERVICE]. *Le sitúa en el menú de Servicio.*
- Apriete Botón **A** [RUN AVOS 2].
- Teclee la Contraseña 68340 y pulse ENTER. *Le sitúa en el menú de AVOS.*
- A estas alturas, tiene que mirar la línea superior en la Pantalla. Si dice Pearl 2000, entonces puede proceder con la próxima instrucción. Si no, necesita actualizar su AVOS a Pearl 2000. Ver sección 14.8 Cargando un nuevo sistema operativo de AVOS.
- Apriete Botón **D** [SAVE PROGRAM] e inserte un disco preformateado vacío de alta densidad.
- Pulse ENTER para guardar su Software del Sistema viejo. *¡No sólo se asegura con esto de grabar el Software del Sistema, sino que dobla el chequeo ya que la unidad de disco comprueba si escribe correctamente antes de que se descargue el Sistema!*
- Apriete Botón **C** [VERIFY] para verificar lo grabado. *No sólo se asegura con esto de grabar el Software del Sistema, sino que dobla el chequeo ya que la unidad de disco comprueba si escribe correctamente antes de que se descargue el Sistema. Si lo grabado o verificado dice BAD (mal), pruebe a salvarlo y verificarlo en otro disco. Si vuelve a salir mal, consulte con Avolites antes de proceder.*
- Asumiendo que ha tenido éxito, quite el disco y etiquételo como SOFTWARE VIEJO. **¡PROTÉJALO!** (Ponga la pestaña en Write Protect)
- Inserte el nuevo disco de Software de Sistema y pulse el Botón **B** [BURN A NEW PROGRAM] seguido de ENTER. *Esto carga el nuevo Software del Sistema.*
- Una vez el Software del Sistema está cargado y la pantalla indica que el proceso se ha completado, pulse cualquier tecla para salir del menú. *Lo vuelve a poner en el menú de AVOS.*
- Apriete 1 en el teclado numérico [Start The System] para empezar el sistema y automáticamente hacer un WIPEALL. *La mesa se pone en marcha.*
- Recargue su show del disco de la manera usual. Ver Sección 14.1.3 Cargando un Show del disco.

#### **14.8 Cargando un nuevo sistema operativo de AVOS**

Usted necesitará: Un disco vacío.

El Disco que contiene el nuevo sistema operativo de AVOS.

El nombre del archivo será RAM.PRL

⇒ **No intente esto a menos que el suministro de corriente sea estable. ¡Si la mesa se apaga durante la programación se necesitará una nueva Memoria Flash de Avolites!**

- Gire la llave a Program. *Le sitúa en Modo del Programa Vivo.*
- **Salve su Show en un disco vacío.** ¡Etiquételo! Vea Sección 14.1.2 Salve su show al disco.
- Vuelva la Llave a System. *Le sitúa en Modo del Sistema.*

- Apriete Botón **A** [SERVICE]. *Le sitúa en el menú de Servicio.*
- Apriete Botón **A** [RUN AVOS 2].
- Teclee en la Contraseña 68340 y Pulse ENTER. *Le sitúa en el menú de AVOS.*
- Inserte el disco que contiene la nueva versión de AVOS.
- Apriete Botón **E** [AVOS EXTENDER] y siga las indicaciones en pantalla.
- Apriete 1 en el teclado numérico [Start The System] empezar el sistema y automáticamente haga un WIPEALL. *La mesa pone en marcha.*
- **Después de implantar AVOS debe hacer un WIPEALL.** Ver Sección 1.6.1 Hacer un WIPEALL
- Recargue su Show de la manera usual. Ver Sección 14.1.3 Carga un show del disco.

#### 14.9 Ayuda y Pistas

**Problema:** Un Archivo de Personalidad que está en el disco no se despliega en la lista de Aparatos dentro del menú de pacheo.

**Solución:** Ejecute INDEX.EXE en un PC, manualmente revise el archivo del índice creado, o ponga el archivo de personalidad en un disco separado.

**Problema:** Mientras estaba cargando el nuevo Software del Sistema la Memoria flash se paró.

**Solución 1:** Pulse el botón RESET en la parte de atrás de la mesa, después inténtelo de nuevo.

**Problema:** la mesa se cuelga inmediatamente al ejecutar el nuevo Software del Sistema, o algunos Canales se configuran como Canales de reducción, o al apretar algunos botones, la mesa informa de un ERROR del BUS.

**Solución 1:** no ha hecho un WIPEALL después de dejar AVOS. Vuelva la Llave a Sistema y haga un WIPEALL. Vea Sección 1.7.1 Hacer un WIPEALL

**Solución 2:** Alternativamente haga un WIPEALL Link del procesador 68340 y entonces encienda la mesa. Quite el eslabón (¡o si no, cada vez que encienda la mesa hará un WIPEALL!). Vea Sección el 1.7.1 Hacer un WIPEALL.

**Problema:** Después de encajar el WIPEALL Link, consigo el siguiente mensaje PROGRAM CANNOT BE FOUND. (no se encuentra el programa)

**Solución:** Debe recargar Software del Sistema. Vea Sección 14.7.3 Cambiando su Software del Sistema. Puede recoger el último Software del Sistema del Avolites en su Website, dada en el frente del manual, o recargar su viejo Software del Sistema de un disco.

**Problema:** Después de encajar un Wipeall Link, la Pearl no se restablece correctamente.

**Solución:** Puede obligarle a que se restablezca en el menú de AVOS 2 encajando el AVOS link como sigue:

- Apague la mesa y desenchúfelo. (Probablemente todavía esté abierta).
- Localice los eslabones cerca del chip marcado **SASHA**.
- Haga el eslabón 1.
- Tape y encienda la mesa. *La Pantalla de LCD debe desplegar ahora el menú de AVOS II.*

- Apriete el Botón **A** [START THE SYSTEM]. No seleccione ninguna otra opción.
- Apague la mesa y desenchúfela.
- Quite todos los eslabones. Y déjelos como los encontró.
- Cierre la mesa y atornille los cierres.
- Tape y encienda la mesa.
- Recargue el show de la manera usual. Ver Sección 14.1.3 Cargando un show del disco.

#### **14.9.1 Formateando un disco de PC**

En MS-DOS:

- Ponga el disco para ser formateado en la disquetera del PC.
- El Cursor del DOS dirá: `FORMAT A: /F:1440 /U` para formatear un disco de alta densidad o `FORMAT A: /F:720 /U` para formatear un disco de densidad doble.
- Pulse RETURN.

En Windows 3.11:

- Windows 3.11 en funcionamiento, entre en Administrador de Archivos.
- En la caja de CAPACIDAD, seleccione 720K o 1.44 Mb. **No seleccione DISCO de SISTEMA o FORMATO RÁPIDO.**
- Pulse el botón OK.
- Pulse el botón SÍ.

En Windows 95:

- En el administrador de Archivos pulse el botón del DISCO apropiado.
- Pulse el botón FORMATO.
- En la caja de CAPACIDAD, seleccione 720K o 1.44 Mb y seleccione el tipo del formato FULL. (Completo).
- Pulse el botón INICIAR.

## **16    15. La Tableta Gráfica**

---

### **15.1    *Introducción al 4D Track y Tableta Gráfica***

¡Si usted no tiene una Tableta Gráfica, consiga una!

Esto puede comprarse a su distribuidor Avolites como la parte nº 1221-0190.

Debe estar cómodo y seguro con el funcionamiento básico de la mesa antes de usar la Tableta Gráfica.

4D Track le da la habilidad de controlar Luces móviles en espacio 3D, y ahorra tiempo programando. (¡La cuarta dimensión es el tiempo!)

La 4D Track proporciona un interface único y sin rival para controlar Luces móviles. ¡Y es muy divertido!

Este revolucionario interface de la Tableta gráfica, proporciona:

Un Sistema de Rastreado para controlar Luces móviles en modo ' cañón de seguimiento ' o modo ' relativo '.

La Paleta del Color para la creación fácil y rápida de colores individuales, con grabación y medios de llamada instantánea.

Botones para seleccionar los Aparatos, Grupos, Preset Focus etc.

### **15.2    *Apreciación global de la Tableta Gráfica***

La Tableta está dividida en varias secciones. Ver Apéndice 3. *el Diagrama de la Tableta Gráfica*.

#### **15.2.1    *El Área del escenario***

Puede dibujar rasgos físicos del escenario.

Usted tiene Acceso Instantáneo a las funciones de Pan y de Tilt en este área. Si la tableta está configurada, cuando usted pulse el botón en un punto en este área con el lápiz óptico, los Aparatos Seleccionados se moverán inmediatamente a ese punto.

Ya que este área es una verdadera representación a escala del escenario real una vez unos puntos de referencia han sido marcados es fácil mover Aparatos a cualquiera posición deseada.

Usted puede mover los Aparatos alrededor del área del escenario arrastrando el lápiz.

#### **15.2.2    *El Área de control de Color***

Esto ofrece Acceso Instantáneo a los Atributos del Color. Le permite experimentar en cierto modo con los colores en Aparatos con Atributos de Mezcla de Color, cosa que no ha sido posible antes.

Sólo tiene que arrastrar el lápiz dentro del área de Mando de Color y encontrar el color exacto requerido. ¡Experimentar con colores es una gran diversión!

#### **15.2.3    *Los botones de Selección***

Éstos permiten seleccionar de Aparatos, Grupos, Preset Focus y los Atributos de Aparatos individuales.

**Los botones de Selección de Atributo** se preprograman y se definen en el Archivo de Personalidad. Se usan para controlar los Atributos de un Aparato. **Los botones de Selección De grupo** seleccionan los mismos Grupos a los que pueden accederse desde la mesa, y puede programarse en la mesa o en la Tableta Gráfica.

**Los botones de Selección de Focus** que están igual asignados que los Preset Focus en la mesa, y pueden programarse o llamarse desde la mesa o la Tableta Gráfica.

**Los botones de Selección de Aparato** seleccionan los mismos Aparatos que los botones de SWOP en la mesa. El botón de aparato 1 selecciona el Aparato en el handle 1, etc. Estos se fijan cuando el Aparato se pachea.

Puede ser útil marcar el papel con lo que está en cada botón. Pueden pedirse inserciones adicionales de papel a Avolites (Parte número 11-03-0076).

#### **15.2.4 El Fader**

Esto permite el control absoluto de cualquier Atributo, y tiene Acceso Instantáneo al canal de dimmer en cualquier Aparato.

#### **15.2.5 El botón de la Función**

Una selección de botones para controlar el Programador, modos mimic, LEDs y otros funcionamientos misceláneos. Algunos botones no se definen todavía y se usarán para las opciones futuras.

#### **15.2.6 La almohadilla del Ratón y la Pantalla seleccionar**

Son para perfeccionamientos futuros.

### **15.3 Conectando la Tableta**

- Apague la mesa.
- Conecte la Tableta Gráfica con el cable proporcionado al puerto serie en la mesa y a la parte de atrás de la Tableta.

⇒ *Use Sólo el cable y la Tableta proporcionada por Avolites para prevenir daño a la Tableta o la mesa. La Tableta está modificada para trabajar exclusivamente con mesas de Avolites.*

- Encienda la Tableta apretando el botón azul en el borde superior izquierdo. La Tableta no se encenderá hasta la mesa se haya encendido. *El botón azul debe estar en una posición pulsada.*
- Encienda la mesa. *El LED de la esquina izquierda de la Tableta se enciende.*

Es mejor dejar la Tableta encendida cuando apague la mesa para que se configure correctamente cuando la mesa se encienda la próxima vez.

La Tableta deberá encenderse inmediatamente. Si no:

- Gire la llave a Programar y pulse el Botón **B** [User Settings].
- Use el Cursor hacia abajo para alcanzar la opción 10 y después el Cursor a la derecha para seleccionar G-TABLET. Si ya está selecciona, haga el mismo ciclo de salida.
- Pulse salida para dejar el menú de opciones de usuario.

La Tableta está ahora lista para usar.

Si tiene cualquier Aparato pacheado puede seleccionarlo inmediatamente pulsando el botón de selección apropiado del Aparato con el lápiz óptico. Los LEDs de los Preset en la mesa se deben encender mostrando que están seleccionados.

Si no lo hacen, pulse el botón [FIXTURES OR MIMIC] (botón derecho del fondo de la Tableta). Ahora los LEDs de los Preset mostrarán qué Aparatos se han seleccionado, en lugar de mostrar los niveles de dimmers.

#### **15.4 Usando la Tableta**

Para pulsar un botón en la Tableta, apúntelo con el lápiz óptico y pulse. El botón en el lateral del lápiz no hace nada.

En su mayor parte, la Tableta simplemente proporciona una manera alternativa de realizar las funciones de la mesa. Aparte de los pocos rasgos exclusivo de la Tableta, esta sección del Manual no explicará lo que las funciones hacen, sólo cómo acceder a ellas.

Puede usar el índice si fuese necesario para recordar cualquier función olvidada.

Como los mímicos de la mesa, los de la tableta deben comportarse como si estuviera realizando las funciones de la manera usual, cambio de Bancos del Atributo, encendido de LEDs etc. Puede encontrar más fácil de hacer algunas funciones parte en la mesa y parte en la Tableta. El efecto debe ser el mismo.

La única excepción a esto son los rasgos de Acceso Instantáneo listados antes, que proporcionan un acceso rápido a los Atributos y los ponen en el Programador, pero no cambian el Banco del Atributo.

##### **15.4.1 Aparatos seleccionados con la Tableta**

- Pulse el botón del Aparato que desea seleccionar con el lápiz.

##### **15.4.2 Mostrando qué Aparatos se seleccionan**

- Pulse el botón de Aparatos o Mímico para alternar lo que mostrarán los LEDs: intensidad de dimmer o aparato seleccionado.

#### **15.5 Controlando Atributos desde la Tableta Gráfica**

##### **15.5.1 Los Botones de Selección de Atributo**

Éstos son los primeros 30 Botones de Selección, y son de color azul. Ellos imitan los botones de Banco de Atributo en la mesa. La fila de encima de botones 1 - 15 acceden al Atributo superior de cualquier Banco del Atributo dado, normalmente controlado por la **Rueda B**. La fila del fondo de botones 16 - 30 acceden al Atributo más bajo de cualquier Banco del Atributo dado, normalmente controlado por la **Rueda A**. Por ej. el Botón del atributo 3 controla el Pan y el 18 debajo de él, controla el Tilt.

Puede usar los botones para entrar en un Banco del Atributo como siempre (los LED Banco del Atributo seleccionado se encenderán en la mesa) o puede usarlo para controlar el Atributo realmente.

##### **15.5.2 Trabajando con los botones de Selección de Atributo**

Hay algunas ocasiones en que puede desear dirigirse un Atributo individual de un Aparato, de la misma manera que en la mesa, con los botones del Banco de Atributo y Ruedas.

Para ajustar el nivel de un solo Atributo:

- Seleccione los Aparatos que quiere controlar.

- Coloque el lápiz en el botón del Atributo apropiado. *El Banco del Atributo apropiado iluminará su LED.*
- No levante el lápiz de la Tableta, pero desplácelo arriba y abajo para aumentar y disminuir el Atributo.

### **15.5.3 Usando el Fader con Atributos**

Puede usar el Fader para poner el nivel de cualquier Atributo, como si fuera una Rueda.

- Seleccione los Aparatos para ser usados.
- Ponga el lápiz óptico hacia el Atributo en el botón de Selección. *El botón de Banco de Atributo en la mesa se ilumina.*
- Use la barra de Fader para poner un nivel pulsando el botón en un nivel particular, o arrastrando el lápiz óptico de arriba abajo del Fader.

### **15.5.4 Encuadre Atributo**

Esto le permite poner el mismo nivel en un Atributo particular que para todos los Aparatos seleccionados. El nivel de la fuente se toma del primer Aparato seleccionado. Se comporta de la misma manera como la función de alinear los Atributos en el menú Luces móviles en la mesa.

- Seleccione el Atributo que quiere alinear usando el botón de Selección de Atributo.
- Pulse el botón del primer Aparato. Éste se convertirá en el Aparato Fuente.
- Seleccione los Aparatos que desea alinear con el Aparato Fuente.
- Pulse el botón **Align Attribute**.

## **15.6 Rasgos de control de ACCESO INSTANTÁNEO**

Acceso instantáneo significa que puede controlar el Atributo sin cambiar el Banco del Atributo. Las áreas de Acceso Instantáneo en la Tableta son:

|                           |                                                                             |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| El botón de dimmer        | Acceso instantáneo a Intensidad.                                            |
| El Área del escenario     | Acceso instantáneo de Pan y Tilt.                                           |
| El Área de Mando de Color | Acceso instantáneo a la Rueda del Color y los Atributos de mezcla de color. |

Se ponen los cambios en el Programador.

### **15.6.1 El botón de dimmer de la tableta**

El botón de dimmer da Acceso Instantáneo al canal de dimmer de un Aparato.

- Seleccione el Aparato.
- Pulse el botón en el botón de dimmer encima del Fader.

Pulse el botón o arrastre el lápiz óptico en el Fader para poner el nivel del dimmer.

### **15.6.2 Absoluto y nudge**

Las áreas de escenario y del Color de la Tableta tienen dos modos.

Pueden representar el color real o posición al que el lápiz óptico esté apuntando en la Tableta. Esto se consigue usando el botón Absoluto. Usando Absoluto, los Aparatos saltarán al color o posición apuntadas por el lápiz óptico.

Alternativamente pueden cambiar el color o posición actual del Aparato con respecto al movimiento del lápiz óptico. Esto se llama **Nudge** (Codazo ligero).

### 15.6.3 *El Área del escenario*

El Área del escenario proporciona Acceso instantáneo a los Atributos de Pan y Tilt del aparato. Si la tableta ha sido configurada, el área del escenario proporcionará una representación a escala, bastante exacta de su escenario real. Las cuatro marcas en un cuadrado deben corresponder a los cuatro puntos donde usted entrenaba sus Aparatos, y la marca del centro debe alinearse con el centro del escenario.

### 15.6.4 *Usando Absoluto y Nudge en el área del escenario*

Asumiéndolo que tienen el Aparato en la posición correcta es más fácil seleccionar Nudge, entonces arrastre el lápiz óptico dentro del área de la Fase. Los Aparatos seleccionados se moverán relativamente a la posición inicial del lápiz óptico.

**El nudge** también debe usarse si desea mover varios Aparatos que guardan una posición relativa de cada Aparato entre ellos. Por ejemplo, si varios Aparatos están apuntando en el escenario para crear un círculo y desea mover el círculo entero sobre el escenario, escoja Nudge. ¡No intente usar **Absoluto** ya que todos los Aparatos se colocarán apuntando a la misma posición!

Si está en nudge y desea que todos los Aparatos apunten al mismo sitio en el escenario pulse el botón **Align**.

### 15.6.5 *Usando el Área de Mando de Color*

La paleta de mezcla de color permite la creación fácil de nuevos colores y también ajustar los colores existentes.

Los nuevos colores generalmente son más fáciles de crear en modo Absoluto aunque cambiar colores existentes es más fácil en modo Nudge.

Puede alternar entre los dos modos pulsando uno de los dos botones en la parte inferior de la paleta del color.

### 15.6.6 *Para crear un nuevo color con el Área de control de Color*

- Seleccione los Aparatos con los que desea trabajar. Deben tener la opción de Mezcla de Color para obtener buenos resultados.
- Si es necesario encienda el dimmer.
- Pulse el botón **Absolute** en la paleta del Color para conseguir los colores correctos bruscamente.
- Pulse el botón sobre la mitad de la barra de Luminosidad.
- Mueva el lápiz óptico dentro del área de la paleta de Color para encontrar el color correcto.
- Mueva el lápiz óptico en la barra de Luminosidad para ajustar la sombra.

En la parte superior de la barra de color estarán los blancos y en la parte inferior de la barra estarán los saturados a negros (ninguna luz saldrá).

- Salve el color como un Preset Focus, Memoria o Paso del Chase según convenga.

#### **15.6.7 Para editar un color existente**

- Seleccione los Aparatos y encienda el dimmer como para crear un nuevo color.
- Pulse el botón Nudge.
- Mueva el lápiz óptico dentro de la paleta de color hasta ver el resultado deseado.
- Salve el color como un Preset Focus, Memoria o Paso del Chase según convenga.

#### **15.7 Preset Focus en la Tableta**

Los Preset Focus 1– 60 se pueden llamar desde la Tableta.

##### **15.7.1 Guardando Preset Focus en la Tableta**

⇒ *Debe tenerse cuidado para asegurar que guarda la información correcta en el Preset Focus correcto, ya que la Máscara del Enfoque no se despliega en la Tableta.*

Para guardar un Preset Focus:

- Vuelva la Llave a Programa. *Le sitúa en MODO del PROGRAMA en VIVO.*
- Prepare el Preset Focus de sus Aparatos.
- Pulse el botón Store Focus. *La Máscara del Enfoque se muestra en los LEDs en la mesa.*
- Chequee que la Máscara del Enfoque está correctamente fijada.
- Pulse el botón Focus Select en la Tableta Gráfica donde quiere guardar el Preset Focus.

Los 60 botones de Focus Select en la Tableta corresponden directamente a los primeros 60 Preset Focuses disponibles en Pearl 2000. Los Preset Focuses 61–120 son números sólo disponibles tecleándolos en el Teclado numérico.

##### **15.7.2 Usando Preset Focus en la Tableta**

Para revocar un Preset Focus:

- Seleccione los Aparatos.
- Use el **Attribute Select** para acceder al Banco del Atributo apropiado.
- Pulse el botón Focus Select que desea usar.

##### **15.7.3 BORRANDO un Preset Focus usando la Tableta**

- Apriete el botón azul DELETE en la mesa. *La pantalla le pide que elija un Chase, Memoria o Preset Focus.*
- Pulse dos veces en el Preset Focus que desea borrar.

##### **15.7.4 Usando Recall Focus en la Tableta**

La función de Recall Focus es una manera segura de editar Preset de Posiciones, ya que puede guardar sólo las posiciones de Pan y Tilt del Enfoque, en el mismo Preset y evita el riesgo de borrarlo con enfoques malos.

Recall Focus tiene varias funciones asociadas, éstas son: -

STEP TO NEXT      Próximo

|                |                   |
|----------------|-------------------|
| STEP TO LAST   | Al último         |
| STORE PAN/TILT | Guarde Pan y Tilt |
| NEXT FOCUS     | Siguiente enfoque |

Éstos forman la fila de botones encima del área del escenario.

- Pulse el botón Recall Focus y el botón de Focus Select con información de posición en él. *Se seleccionan todos los Aparatos de ese Preset Focus en la Tableta.*  
Si ha seleccionado APARATOS en Fixtures o Mimic, los LEDs se encenderán para mostrar qué Aparatos se usan en qué Preset Focus.
- Si los Dimmers no se encienden, puede hacer esto pulsando el botón Dimmer y después F (lleno) en el Fader.
- Puede mover ahora juntos todos los Aparatos, o caminar a través de cada Aparato permitiéndole el ajuste fácil de cada uno, usando los botones de Step to Next y Step to Last. Muévalos desplazando el lápiz óptico en el área del escenario de la Tableta. Para Cambiar sólo Pan o Tilt, toque el botón de Selección del Atributo apropiado (3 para Pan, y 18 para Tilt), y desplace el lápiz óptico. Los Aparatos también pueden ser seleccionados usando los botones de selección de Grupo y Aparato.
- Cuando haya terminado de editar Preset Focus pulse el botón Store Pan/Tilt. *Esto guardará de nuevo el Preset Focus en el botón del que lo llamó.*
- Puede usar el botón Next Focus para seleccionar el próximo Preset Focus, o usar Recall Focus seguido del botón donde quiere otro Positional Preset Focus.

## **15.8 Las Funciones de ML (Moving Light)**

### **15.8.1 Locate Fixture**

- Use los botones de Aparato para llamar a un Grupo para seleccionar los Aparatos.
- Pulse el botón Locate Fixture.

El Aparato estará abierto en blanco, ningún gobo, y a 50% Pan y Tilt.

Locate Fixture *no selecciona los canales LTP para grabar, todavía debe hacer esto de la manera usual.*

### **15.8.2 Flip (voltereta)**

Esta función sólo es para el uso con Aparatos de cabeza móvil, porque éstos tienen dos posibles posiciones de Pan y de Tilt para cada punto en el escenario.

Con el Aparato seleccionado pulse el botón en Flip y las posiciones de Pan y Tilt cambiarán a la posición alternativa.

Esto es útil cuando un Aparato ha llegado al final del Pan.

### **15.8.3 Seleccione Todos (ALL)**

Esto Selecciona todos los Aparatos actualmente en el Programador.

#### **15.8.4 Limpiar el Programador, Release Fixture (Aparato deseleccionado) y Fixture DeLatch (Aparatos latentes)**

Estas tres funciones trabajan en el Programador de maneras diferentes.

**Clear Programer** limpia el contenido del Programador y quita cualquier cambio que haya hecho si no lo grabó. Tiene la misma función que el botón CLEAR en la mesa. **Release Fixture o Untouch** es similar a Clear Programer, pero limpia del programador SÓLO Aparatos que se han seleccionado Considérelo una función de limpieza selectiva. **DeLatch Fixture** quita mando de un Aparato de la Tableta, pero cualquier cambio en el, sigue en el programador listo para ser grabado.

#### **15.8.5 OFF**

Esta función vuelve cualquier Atributo seleccionado OFF en el Programador.

- Seleccione los Aparatos con los que desea trabajar.
- Seleccione el Atributo que desea apagar.
- Pulse el botón **OFF**.

### **15.9 Otras funciones en la Tableta**

#### **15.9.1 Programando un GRUPO en la Tableta**

- Seleccione los Aparatos requeridos.
- Pulse el botón de **Record Group** en el área de función **ML**.
- Pulse el botón de **Group** para guardar el grupo en este botón.

#### **15.9.2 Para usar un GRUPO de la Tableta**

- Pulse el botón **Group** apropiado.

Una vez grabado es una idea buena anotar qué Aparatos están dentro de un grupo, o en una hoja de papel separada o en la plantilla de la Tableta.

#### **15.9.3 Grabe Memoria**

Esto se usa para grabar una Memoria exactamente como el botón de Memoria de la mesa.

- Prepare la escena que desea grabar.
- Pulse el botón de **Record Memory**. *El LED de la Memoria en la mesa se iluminará.*
- Apriete un Playback **SWOP** en la mesa para grabar la Memoria.

#### **15.9.4 Grabar un paso**

Esto se usa para grabar un paso al crear un Chase.

Debe abrir primero el Chase que graba en la mesa apretando el botón de CHASE, y seleccionar el Canal de Playback en el que el Chase se grabará.

Pulsando el botón Record Step, después mimics, y apretando el botón de SWOP del Playback destelleante para grabar los pasos.

Debe cerrar entonces de nuevo el Chase pulsando el botón de CHASE de nuevo en la mesa.

#### **15.9.5 Next Instrument (Siguiendo Instrumento)**

Esto selecciona Instrumentos consecutivos en el último Grupo que usó. Serán seleccionados en el orden en el que fueron guardados.

### **15.9.6 Los botones ←↑→↓ en la Tableta**

Estos botones imitan las Llaves del Cursor en la mesa para navegar a través de las Pantallas.

### **15.10 Usando tracking en la Tableta**

- Prepare la mesa.
- Seleccione un Aparato o varios Aparatos.
- Pulse el botón **TRACK ON** en la Tableta.
- Arrastre el lápiz óptico en el área del escenario de la Tableta.

Por defecto el modo ABSOLUTO será seleccionado. En este modo el área del escenario de Tableta representa el escenario con el centro del rectángulo que es centro del escenario de la Tableta.

- Cuando se selecciona más de un Aparato, el primer Aparato seleccionado es el líder al que los otros Aparatos seguirán.
- Usted puede grabar Preset Focus, memorias o Pasos de Chase mientras la Tableta está en este Modo.
- Para dejar el modo Rastrear, apriete TRACK OFF.

### **15.11 Los Atributos de la Tableta Gráfica y Pantalla de las tablas**

Esto se muestra en la Pantalla 10.

La mitad de la Pantalla despliega los Atributos del Aparato seleccionado junto al Atributo de la Tableta Gráfica del botón seleccionado para acceder a cada Atributo.

La otra mitad despliega el contenido de la tabla seleccionada del atributo. Ver Sección 9.2.10 Pantalla 10—los ATRIBUTOS Y TABLAS.

Una Tabla es una paleta de colores o gobos preprogramados preubicada en los Preset libres de Atributo, es decir, en los Botones no usados en el Banco del Atributo. P.Ej. botones 13 - 15 y 28 - 30.

Las tablas se guardan en el Archivo de Personalidad del Aparato, y son sólo editables revisando el Archivo de Personalidad. No todos los Aparatos tienen tablas.

Algunas Tablas contienen presets útiles como los valores de color para emparejar su Aparato a un color particular de Gelatina.

Para acceder a una tabla,

- Seleccione sus Aparatos.
- Pulse el botón de selección del Atributo de la tabla listada anteriormente. Si tiene una tabla guardada en él, el monitor cambiará a la pantalla 10 automáticamente (Pantalla de la Tableta Gráfica) y una lista de valores de la tabla se mostrará en la mitad normalmente vacía de la Pantalla.
- No quite el lápiz óptico, resbálole para mover la flecha de arriba abajo en la tabla.
- Cuando quita el lápiz óptico, el valor de la tabla al que la flecha apuntó es la salida de los Aparatos seleccionados.

## **15.12 Funciones futuras de la Tableta Gráfica**

### **15.12.1 Ponga la Altura del escenario.**

Esta función no estará disponible hasta un futuro software.

- Cuando esté disponible pulse este botón, seguido del botón que en una determinada posición en el Fader permitirá poner la altura del escenario para el Tracking.
- Hasta que esta función esté disponible, si usted desea rastrear Aparatos a la altura de la cabeza, deben entrenarse a esta altura, usando, por ejemplo un pie de micro para entrenarlos.

### **15.12.2 La Pantalla 1, Pantalla 2, botones de escenario y el Ratón en la Tableta**

Estos botones son para desarrollo futuro.

## **15.13 Usando el Puck (duende)**

**El Duende** es un dispositivo alternativo al lápiz óptico. Use lo que usted prefiera. Sujete el botón grande para pulsar el botón del Puck.

## **15.14 Especificaciones de la tableta**

Sistema completo de rastreo tridimensional para Luces móviles (Cabeza móvil o Espejo móvil)

Sistema de control del color para la creación instantánea de nuevos colores

Fixture Select                      Selección de Aparato

Focus Select                      Selección de enfoque

Group Select                      Selección de grupo

Acceso individual a cada Atributo

Esquema del escenario totalmente a escala con posición absoluta o Nudge

Creación de enfoque completo, llamada y edición, con una manera segura de guardar sólo Pan y Tilt.

Rápida selección a través de los Aparatos dentro de un Enfoque

Rápida selección a través de Enfoques

Botón Locate Fixture de Aparato, enciende el Aparato a una posición dada.

## **15.15 Ayuda y Pistas**

**Problema:** Pan y Tilt no trabajan en el área del escenario de la Tableta Gráfica.

**Solución 1:** Tiene que preparar la mesa para el Tracking, o ponga en OFF el Tracking en el ML menú.

**Solución 2:** Se ha usado un Archivo de Personalidad viejo para pachear el Instrumento.

**Problema:** El área de mezcla de color tiene poco efecto o ninguno en la salida de color de un aparato.

**Solución:** Chequee que la Tableta Gráfica está trabajando correctamente pulsando el botón CLEAR, después re-seleccionando los Aparatos en la Tableta. Mire el LED del Preset SWOP en la mesa para asegurarse de que se está reflejando en la Tableta (asumiendo que ha seleccionado Aparatos y no Mimic). Si esto funciona propiamente fije el lápiz en la barra de Luminosidad al 50% e inténtelo de nuevo. Asegúrese de que sus Aparatos tienen la opción de Mezcla de Color, no sólo Ruedas del Color.

**Problema:** La Tableta Gráfica está conectada y encendida, pero no parece funcionar.

**Solución:** Seleccione 10 en el menú de User Settings y después **G.Tablet** para seleccionar la Tableta. Si ya está seleccionada vuelva a través de todos los settings a intentarlo otra vez. Si esto no funciona, deje la Tableta Gráfica encendida y resetee la mesa usando el botón Reset.

## 17 16. El Control Remoto

El control Remoto es un pequeño mando de control DMX conectado a la Mesa. Es optativo, y puede pedirse a Avolites por su bonito nombre, Parte número 30-12-0001.

La mesa y el Remoto se unen vía un cable con conector tipo D de 25 pines en cada extremo. Este puede conectarse de cualquier lado al control Remoto. Es muy útil y puede conectarse y desconectarse en cualquier momento.

Desde el control Remoto usted puede controlar un Canal DMX, un handle o una Memoria. También puede caminar a través de un Chase.

### 16.1 *Configurando el control Remoto*

- Vuelva la Llave a **Program**. Si usted ya está en Program, vuelva la Llave a **Run**, y de nuevo a **Program**.
- En el menú de User Settings, Opción 10 **REMOTE CONTROL**. *El telemando no funcionará correctamente a menos que haga esto.*
- Conecte el control Remoto como se describió anteriormente.
- Apriete la tecla blanca vacía en la esquina inferior del mando del Remoto. *Los LEDs en el remoto se encenderán.*
- En el Remoto pulse **EXIT** seguido de **111**. *Los LEDs en el remoto se encenderán para mostrar de nuevo que el Remoto está habilitado.*

Puede llamar Canales DMX ahora.

**El remoto sólo funciona cuando la llave está en modo de PROGRAM.**

### 16.2 *Para llamar a un solo canal DMX*

- Pulse **dimmer**. *Su LED se encenderá.*
- Seleccione los números DMX en el remoto.
- Apriete el botón **AT%**.
- Apriete los número 1 al 9 poner el nivel o pulse **AT%** de nuevo para 10 (**100%**).

Por ejemplo, para encender el canal DMX 24 al 70% pulse: Dimmer 24 AT% 7.

Para poner el canal 100 DMX al 100%, Teclee: Dimmer 100 AT% AT%.

Para acceder a canales en cualquiera de las cuatro salidas:

Línea A - DMX Channels 1–512

Línea B - DMX Channels 513–1024

Línea C - DMX Channels 1025–1536

Línea D - DMX Channels 1537 - 2048

### 16.3 **AND, THRU, INSTD, NEXT y LAST.**(Y, Hasta, En Vez, Próximo y Último)

Puede crear listas de Canales para encender usando el botón **AND** (Y), entre los números de Canales.

(Número del canal) **THRU** (número del Canal) (de x hasta X) selecciona todos los Canales inclusive entre dos números de Canales introducidos.

**Next y Last** van al próximo y anterior canal del último Número de Canal entrado. Todos los otros Canales se van a cero.

Al usar las funciones anteriores, no hay necesidad de apretar el botón AT% a menos que quiera cambiar el nivel del anterior. Los canales están fijos en el último nivel entrado con el botón AT% o si no se ha usado, estarán fijos en el 48%.

Este nivel se ha escogido para reducir el riesgo de dañar una lámpara de 110V. accidentalmente pacheada a un dimmer de 240 v.

Pulse **INSTD** (abreviatura de en vez de) limpia todos los Canales. (Pone todos los Canales a 0%.)

### 16.4 **Usando el Remoto para revocar una Memoria**

Siempre que se llaman Memorias saldrán al 100%.

- Apriete MEM en el remoto. *Su LED se enciende.*
- Entre el número de Canal de Playback.

A esto se llega multiplicando el número de la Página menos 1 por 15 (el número de Canales de un Playback en una página) y agregándolo el número de Rodillo menos 1, multiplicados por 150 y agregando esto al número de Memoria en la página. El Número de página de la página A = 0, página B = 1 etc.  
Una Memoria en Playback Fader 12 de la página G, Página de Rodillo 1 será el número 107  $[(7-1 * 15)] + (1-1*150) + 12$ . ¡Es lógico, sólo duro de explicar!

- Apriete AT% para encender la Memoria.

### 16.5 **Usando el Remoto para llamar y caminar a través de un Chase**

- Apriete **MEM** en el remoto. *Su LED se enciende.*
- Entre en el número de Canal de Playback. Vea anteriormente.
- Apriete **AT%**.
- Use los botones **+ y -** para caminar adelante y atrás a través del Chase.

⇒ *Saque un Chase con todas sus luces Convencionales en él, en el orden en el que quiere dirigirlos, y use el Remoto para caminar a través de él.*

### 16.6 **DESACTIVANDO EL REMOTO**

- Pulse EXIT 0 0 0.

Esto apaga el remoto, previniendo un funcionamiento accidental.

### **16.7 VERIFIQUE EL ESTADO**

Apretando el botón del fondo dará el estado del Remoto, Activado o Desactivado.

Si el LED se enciende una vez, está desactivado.

Si el LED se enciende dos veces, está activado.

## 18 **17. El Sistema de Archivo de Escritura**

El sistema de Archivo de Escritura le permite la reproducción automática de un show preprogramado con código de Tiempos o Reloj Interior de la mesa. Un Archivo de Escritura permite también la automatización de la mesa, ejecutándose desde el botón 'STEP'. Los Archivos de escritura siempre se graban y se editan con la Llave en Sistema.

La Pearl usa timecode de MIDI para el control externo. Ver Sección 24.3 MIDI Timecode.

Los Mesas con números de serie por debajo de PRL330 pueden necesitar una modificación, contacte con Adam Proffitt en Avolites REINO UNIDO o su distribuidor para más detalles.

### 17.1 **Construyendo un Archivo de Escritura**

Los pasos exigidos para construir un Archivo de Escritura se listan debajo:

- Programe los Chases y Memorias requeridos.
- Vuelva la Llave a System. *Le sitúa en Modo del Sistema.*
- Apriete el botón **D** [SCRIPT FILE PROGRAMMING]. *Le sitúa en el menú de Archivo de Escritura y automáticamente en la Pantalla de Archivo de Escritura (Pantalla 8).*
- Apriete Botón **A** [SELECT A TIMER SOURCE]. *Decida qué fuente de tiempo se usará, Timecode o el Reloj Interior.*
- **O:**
- Pulse el Botón **A** [EXTERNAL TIME SOURCE]. *El reloj se pone a cero y la mesa espera un Código de tiempo externo,*
- **O:**
- Pulse el Botón **D** [INTERNAL TIME/TC]. *El Reloj Interior puede empezar a correr.*  

Es fácil construir un Archivo de Escritura en vivo. De esta manera se graban las acciones tal y como las realiza.
- La Pearl tendrá como valor predefinido Archivo de Escritura 1 después de un **WIPEALL**. Si desea cambiar esto, puede seleccionar un Archivo de Escritura diferente apretando el Botón **C** [SELECT A SCRIPT FILE] y entrando el número de Archivo de Escritura deseado, en el teclado numérico del 1 al 99.
- Apriete el Botón **B** [CREATE A SCRIPT FILE]. Le advierte ahora de que usted borrará el Archivo de Escritura si está presente, por otra parte se presentará inmediatamente el menú de Grabación. Apriete el Botón **F** [YES] para borrar un Archivo de Escritura viejo.
- Si está corriendo con Código de Tiempos Externo, empiece el funcionamiento ahora. Si está usando el Cronómetro Interior puede estar corriendo ya. Si no, Pulse el Botón **A** [ SELECT A TIMER SOURCE] después el Botón **F** [START TIMER]. Pulse EXIT para dejar el menú.
- Asegure que el Gran Master está al FULL o los Pasos de su Archivo de Escritura no se podrán grabar.
- Mueva los Playback Faders de arriba abajo en la sucesión correcta y durante los tiempos correctos para realizar su show. El Archivo de Escritura grabará estos movimientos. Los Playback Faders deben alcanzar el FULL para que un paso sea grabado propiamente.

Usted puede usar Memorias y Chases en cualquier Página del Rodillo o Faceta.

- Apriete Botón **F** [DONE] (hecho) cuando termine.

Un Archivo de Escritura graba dos tipos de Paso.

El primer tipo se graba cuando un Playback Fader se levanta. Este tipo de paso graba tres partes de información:

El Canal de Playback

Los valores de Timecode

El tiempo tomado por el Playback Fader para moverse desde el Punto del Gatillo hasta el FULL.

El segundo tipo se graba cuando un Playback Fader se baja. Este tipo de paso graba tres partes de información:

El Canal de Playback

Los valores de Timecode

El tiempo tomado por el Playback Fader para moverse desde FULL al Punto del Gatillo.

⇒ *Es importante que el Playback Fader alcance el FULL para que la información de Cronometrado sea grabada correctamente, por lo que debe asegurarse de que ha programado todas sus Memorias y Pasos del Chase con los niveles de intensidad correctos.*

Puede ahora llamar al Archivo de Escritura grabado.

## **17.2 Seleccionando un Archivo de Escritura para Editar o Playback**

Puede seleccionar un Archivo de Escritura del menú de Programación de Archivos de Escritura:

- Apriete Botón **C** [SELECT A SCRIPT FILE].
- Entre el número de Archivo de Escritura que quiere ver en salida en el Teclado numérico o usando la flecha de arriba abajo para Seleccionar el Archivo de Escritura resaltado.
- Pulse ENTER.

## **17.3 Verificando su Archivo de Escritura**

Puede desear seleccionar el Reloj Interior para verificar sus archivos, ya que es probablemente más fácil que reiniciar su fuente de Timecode externa. El asterisco siempre indica el próximo paso para ser efectuado, y el paso en vivo siempre se muestra debajo del reloj como "LIVE = XX."

Para seleccionar el reloj Interior:

- Apriete Botón **A** [SELECT A TIMER SOURCE]. *Decida qué fuente de tiempo se usará, Timecode o el Reloj Interior.*
- Apriete Botón **D** [INTERNAL TIMER/TC]. *El Reloj Interior puede empezar a correr.*  
El Reloj Interior producirá el mismo tipo de códigos que el MIDI; Horas, minutos, segundos, frames. Esto puede usarse para editar en "offline".
- Si lo requiere, puede entrar un nuevo tiempo de la salida la línea puntual que usa el Teclado numérico.

Ahora puede verificar su Archivo de Escritura.

- Seleccione un Archivo de Escritura para verificarlo como anteriormente. Vea Sección 17.2 Seleccionar un Archivo de Escritura para editar o Playback.
- Entrando un número de paso saldrá el paso. *El Reloj Interior, si se usó, irá al Tiempo de ese Paso.*
- **O:** Entre otro número de Paso para ejecutarlo,
- **O:** Pulse el Botón **E** [CONNECT TIMER] para ejecutar los pasos subsecuentes al Timecode.

#### **17.4 Revisando un paso de Archivo de Escritura**

Los aspectos editables de cada paso en el Archivo de Escritura son:

El Canal de Playback

El valor del Timecode

El tiempo tomado para fundir el Playback Fader de entrada y salida.

Estos se editan usando el menú de "Assign Action" y "Assign Timecode". La flecha apunta al Paso actualmente cargado para editar. Puede mover la flecha a través de los Pasos de arriba abajo.

##### **17.4.1 El menú de Assign Action**

Hay un código para cada paso.

La primera letra es '**C** ', '**M** ' o '**R** ' para un Chase o Memoria en el Playback Fader que se activa, o el '**R** ' que denota Ramp Down que es un Playback Fader que baja a cero.

Un Chase o Memoria tienen un número que indica la Página del Rodillo (1, 2 ó 3). La próxima letra es la Faceta del Rodillo (A a J) y el número final es el número del Preset (1 al 15).

**Ramp Down** sólo tiene el número del handle.

- Pulse el Botón **D** [EDIT A SCRIPT FILE] del menú de Archivo de Escritura. *verá una flecha que apunta a uno de los pasos del Archivo de Escritura.*
- Use la flecha de arriba abajo para apuntar al paso que quiere editar.
- Apriete el Botón **D** [ASSIGN ACTION].
- **O:** pulse el Botón **A** [LOAD] para emular la subida de un Canal de Playback particular a FULL.
- Apriete el Botón, después apriete los botones de SWOP del Canal de Playback del paso que desea en uso.
- **O:** Pulse el Botón **B** [RAMP DOWN] para emular la bajada de un Canal de Playback particular a cero. Apriete el Botón, después apriete el SWOP del Canal de Playback del paso que desea en uso.
- **O:** pulse el Botón **D** [RAMP TIME] para entrar el tiempo de fundido que quiere para el paso. Apriete el Botón, entonces entre el tiempo de fundido en segundos en el teclado numérico y pulse ENTER.

#### 17.4.2 El menú de Assign Timecode

Los dígitos del Timecode son HH/MM/SS.FF que simbolizan horas, minutos, segundo y Frames.

Para asignar Timecode a un paso particular:

- De menú de Archivo de Escritura pulse el Botón **D** [EDIT A SCRIPT FILE]. *Usted verá una flecha que apunta a uno de los pasos del Archivo de Escritura.*
- Apriete el Botón **E** [ASSIGN TIMECODE].
- Use las flechas de arriba y abajo para apuntar al paso que quiere editar.
- **O:** Introduzca el valor de Timecode usando directamente la forma arriba convenida. *Debe ver los números cuando están tecleándose para el paso.*
- **O:** pulse el Botón **D** para entrar en el valor actualmente en el despliegue de Timecode para el paso. Ver Sección 17.4.4 Asignando Timecode a un Grupo de pasos. Las notas en el Botón **A** le dicen las diversas maneras de cambiar el Timecode actualmente desplegado.

#### 17.4.3 Definiendo un Grupo de pasos

Puede asignar Timecode a un Grupo de pasos. Los pasos copiarán todos la diferencia de valores entre el Timecode viejo y el nuevo Timecode, pero retendrán sus diferencias relativas de Timecode.

Cree un Grupo como éste:

- Del menú de Archivo de Escritura pulse el Botón **D** [EDIT A SCRIPT FILE]. *Usted verá una flecha que apunta a uno de los pasos del Archivo de Escritura.*
- Apriete el Botón **E** [ASSIGN TIMECODE].
- Use la flecha de arriba abajo para apuntar al paso que quiere añadir a un grupo.
- Apriete Botón **F** [TOGGLE THE GROUP] para seleccionar el paso. La leyenda '<' aparece al lado del paso.
- Los pasos consecutivos seleccionados forman un Grupo. Los pasos consecutivos NO marcados así forman un Grupo también.

Esto significa que si usted tiene un Archivo de Escritura de 20 pasos y los primeros 12 pasos están marcados <, tiene dos Grupos - los pasos 1 - 12 y pasos 13 - 20.

#### 17.4.4 Asignando Timecode a un Grupo de pasos

Puede asignar Timecode ahora a los diferentes Grupos de pasos o al Archivo de Escritura entero:

Los dígitos de Timecode son HH/MM/SS.FF que simbolizan horas, minutos, segundo y Frames.

- Del menú de Archivo de Escritura pulse el Botón **D** [EDIT A SCRIPT FILE]. *Usted verá una flecha que apunta a uno de los pasos del Archivo de Escritura.*
- Apriete el Botón **E** [ASSIGN TIMECODE].
- Apriete Botón **A** [SELECT A TIMER SOURCE] para seleccionar el Reloj Interior o Timecode externo, y detener y empezar el Reloj Interior. Puede teclear un valor (vea la forma convenida) y pulse ENTER para cargarlo en el Reloj Interior.

- **O:** pulse el Botón **B** [ASSIGN TC TO FILE START] para asignar los valores de Timecode actual al principio del Archivo de Escritura. Puede hacer esto con el Timecode detenido o corriendo. Todos los pasos en el archivo serán compensados por este valor, pero retendrán sus tiempos relativos.
- **O:** Seleccione uno de los pasos del grupo usando el cursor de arriba abajo. Apriete el Botón **C** [ASSIGN TC TO GROUP] para asignar los valores de Timecode actuales al primer paso en el Grupo. Puede hacer esto con el Timecode detenido o corriendo. Todos los pasos en el archivo serán compensados por este valor, pero retendrán sus tiempos relativos.

### 17.5 Para anular un Paso de Archivo de Escritura

- Del menú de Archivo de Escritura pulse el Botón **D** [EDIT A SCRIPT FILE]. *Usted verá una flecha que apunta a uno de los pasos del Archivo de Escritura.*
- Use las flechas de arriba y abajo para apuntar al paso que quiere borrar.
- Apriete Botón **A** [DELETE STEP].
- Apriete Botón **F** [YES] para confirmar el borrado.

### 17.6 Para insertar un paso de Archivo de Escritura

- Del menú de Archivo de Escritura pulse el Botón **D** [EDIT A SCRIPT FILE]. *Usted verá una flecha que apunta a uno de los pasos del Archivo de Escritura.*
- Use las flechas de arriba y abajo para apuntar al paso que quiere insertar.
- **O** pulse el Botón **B** [INSERT BEFORE CURRENT STEP] **o** pulse el Botón **C** [INSERT AFTER CURRENT STEP] como sea más apropiado, insértelo delante o detrás del paso. *Un nuevo paso se inserta sin acciones o Timecode asignado.*
- Use el menú de Assign Action y Assign Timecode para rellenar el paso vacío. Vea Secciones 17.4.1 El menú de Assign Action y 17.4.2 El menú de Assign Timecode para más detalles.

### 17.7 Parámetros del Archivo de escritura

Éstas son las funciones que permiten a la Pearl ejecutar un Archivo de Escritura automáticamente cuando se activa. El Archivo de Escritura podrá correr una vez, o seguir continuamente. Esto puede ser útil para exhibiciones e instalaciones similares.

Para acceder a los Parámetros de Archivo de Escritura:

- Vuelva la Llave a System. *Le sitúa en Modo del Sistema.*
- Apriete Botón **D** [SCRIPT FILE PROGRAMMING]. *Le sitúa en el menú de Archivo de Escritura y automáticamente en la Pantalla de Archivo de Escritura (Pantalla 8).*
- Apriete Botón **G** [SCRIPT FILE PARAMETERS]. *Le sitúa en el menú de Modos de Ejecución, y automáticamente va a la pantalla 12, PARÁMETROS DE ARCHIVO DE ESCRITURA.*

### **17.7.1 Para ejecutar un Archivo de Escritura automáticamente desde el encendido.**

- Entre el número del Archivo de Escritura que quiere autoejecutar en el Teclado numérico o use el Cursor de arriba abajo para resaltar el Archivo de Escritura que quiere.
- Apriete el Botón **A** [TOGGLE AUTORUN]. La línea puntual dice que el Autorun se HABILITA, y muestra la columna de AUTO para éste Archivo de Escritura, el Autorun está activado.

### **17.7.2 Fijar un Archivo de Escritura para LOOP (Lazo)**

Esto sólo puede hacerse con un Archivo de Escritura que corra con el Reloj Interior, cada vez que el reloj se restablece, vuelve a correr el Archivo de Escritura.

- Entre el número del Archivo de Escritura que desea que haga LOOP en el Teclado numérico o use el Cursor de arriba abajo para resaltar el Archivo de Escritura que quiere .
- Apriete Botón **B** [TOGGLE LOOP MODE]. La línea puntual deja de decir que el Archivo de Escritura se detendrá en el paso final para decir que es Continuo. La columna de LOOP muestra si el Archivo de Escritura es **CONT**(inuo) o termina **ENDS**.

## **17.8 Explicación de otras órdenes de Archivo de Escritura**

### **17.8.1 Reset Timer**

Está disponible sólo cuando se están usando cronómetros Interiores y se restablece el cronómetro al último tiempo introducido desde el menú de selección de tiempo.

### **17.8.2 Reset Masters**

Esto suelta los Playback Faders que están bajo el control del Timecode.

**¡Cuando apriete la salida a escena puede estar en Blackout! ¡Tenga cuidado!!**

## **17.9 Llamando su Archivo de la Escritura**

- Vuelva la Llave a RUN.
- Apriete Botón **D** [RUN SCRIPT FILE].

### **17.9.1 Seleccionando la fuente de Timecode en modo RUN**

- Apriete Botón **D** [SCRIPT FILE FUNCTION].
- Apriete el Botón **A** [SELECT A TIMER SOURCE]. Decida qué fuente de tiempo usará, Timecode o el Reloj Interior.
- Pulse el Botón **A** [EXTERNAL TIME SOURCE]. El reloj se pone a cero y la mesa espera un Código de Tiempo externo, o el Botón **D** [INTERNAL TIMER/TC]. El Reloj Interior puede empezar a correr.

También puede detener y empezar el reloj Interior desde este menú.

### **17.9.2 Seleccionando el Archivo de Escritura para Run**

- Apriete Botón **D** [SCRIPT FILE FUNCTIONS].
- Apriete Botón **C** [SELECT A SCRIPT FILE].
- Entre el número de Archivo de Escritura que quiere en el Teclado numérico.

- Pulse el ENTER.

Esto carga el Archivo de Escritura seleccionado, pero no ejecuta ningún paso.

### 17.9.3 Ejecutando su Archivo de Escritura

Habiendo seleccionado un Archivo de Escritura para correr, puede ejecutarlo desde el paso 1 así:

- Apriete Botón **D** [SCRIPT FILE FUNCTIONS].
- Apriete Botón **D** [START FROM STEP 1], luego pulse el Botón **D** [YES] para confirmar.

El Archivo de Escritura se cargará pero no se ejecutará. El cronómetro se detendrá y puede:

- **O:** Pulse el Botón **E** [CONNECT TIMER] para empezar ejecutando el archivo de Escritura con el Timecode. *Ahora el Botón cambia a [DISCONNECT TIMER] y el Botón [NEXT STEP] desaparece.*
- **O:** pulse el Botón **F** [NEXT STEP] para caminar manualmente a través de los Pasos de Archivo de Escritura.

Si quiere empezar desde cualquier paso diferente del paso 1:

- Teclee el número del paso en el Teclado numérico y pulse ENTER.

**El paso sale inmediatamente a escena.** Puede conectar el Cronómetro entonces o puede caminar como anteriormente a través del Archivo de Escritura.

### 17.9.4 Para HACER UNA PAUSA en un Archivo de Escritura en modo Run

Si tiene cualquier Archivo de Escritura programado, el Botón **C** en modo de RUN alterna entre PAUSE y PLAY para los Archivos de Escritura.

### 17.9.5 Para que dejen de correr los Archivos de Escritura

- Apriete Botón **E** [DISCONNECT TIMER]. *El botón ahora cambia [CONNECT TIMER] y el Botón [NEXT STEP] reaparece.*
- Apriete Botón **G** [CLEAR SCRIPT FILE PLAYBACKS] o Botón **H** [RESET MASTERS] para soltar cualquier Playback Faders mantenido en el Sistema de Archivo de Escritura.

**¡Cuando apriete la salida a escena puede estar en Blackout! ¡Tenga cuidado!!**

- Apriete el botón de EXIT. *Regresa al menú de RUN.*

### 17.9.6 Ejecutar Archivos de Escritura y al mismo tiempo usar manualmente los Playback Faders

Puede salir de Archivos de Escritura sin desconectar el cronómetro. El Archivo de Escritura continuará corriendo, pero también tendrá al mismo tiempo las funciones de Playback de la mesa.

- Apriete el botón de EXIT. *Regresa al menú de Run.*

### **17.10 Verificando el Timecode**

Esta función se usa cuando se encuentra un timecode de MIDI ruidoso o adulterado. Se habilita en el MENÚ de USER SETTINGS **8**, TC CHECK ENABLE. (activar el chequeo de TC). En este modo, la Pearl comprueba el Timecode entrante, y donde se encuentra adulterado, lo substituye con un código paralelo generado por el Reloj Interior.

### **17.11 Ayuda y pistas**

**Problema:** los Pasos no terminan de grabarse cuando el Fader está al final del recorrido.

**Solución:** El Master Faders no está al FULL.

**Problema:** Los tiempos no parecen apropiadamente en la repetición.

**Solución:** Usted puede tener en Memoria un tiempo de fundido programado así como un tiempo de archivo de escritura. Ponga el tiempo de fundido de la Memoria a cero, o ponga a cero el tiempo de fundido del archivo de escritura.

**Problema:** Algunos pasos desaparecen cuando se saca el Archivo de Escritura.

**Solución:** Chequee que cada tiempo del paso es mayor o igual que el tiempo del paso anterior.

**Problema:** Los Archivos de Escritura vuelven atrás irregularmente, o proporcionalmente acelerados.

**Solución:** Sus timecode de MIDI pueden estar adulterados más allá del punto donde la Pearl puede compensar. Verifique que el Archivo de Escritura ha sido programado correctamente ejecutándolo con el Reloj Interior. Si corre apropiadamente, su fuente de Timecode puede estar en mal estado.

## 19 **18. Glosario de términos**

---

|                |                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4D Track       | El sistema único de Avolites para luces Móviles que Rastrea la posición usando la Tableta Gráfica.                                                                                                                                                     |
| ABSOLUTE       | Modo para los colores y posiciones en la Tableta Gráfica en la que la salida del Aparato se corresponde directamente con la posición del lápiz óptico en la Tableta. Vea NUDGE.                                                                        |
| ADD            | Un botón de ADD puede asociarse con un Preset o un Canal de Playback. Agrega el Canal a la salida cuando se aprieta. Las funciones de ADD en Modo RUN pueden ser muy complicadas. Ver Apéndice 5. las Funciones del botón de ADD en los modos de RUN . |
| ADRESSES       | (DIRECCIONES) Son Canales DMX ocupados por Aparatos individuales. El primer Canal ocupado por el aparato se pone codificado de algún modo en él. (a menudo mediante interruptores digitales) y se llama su ADDRESS. (dirección).                       |
| ALIGN          | (ALINEAR) Un medio de copiar características del Atributo del primer Aparato seleccionado en otros Aparatos seleccionados.                                                                                                                             |
| ATTRIBUTE      | (ATRIBUTO) Un Canal de un Aparato Inteligente.                                                                                                                                                                                                         |
| ATTRIBUTE BANK | (BANCO del ATRIBUTO) Un juego de botones que controlan los Atributos conectados a los handles.                                                                                                                                                         |
| AVOS           | El modo Operativo básico de la mesa. AVOS permite cargar el Software del Sistema.                                                                                                                                                                      |
| BACKUPS        | Las copias de un show guardadas en disco para seguridad.                                                                                                                                                                                               |
| BPM            | Golpes Por Minuto.                                                                                                                                                                                                                                     |
| CHASE          | Una sucesión de uno o más pasos grabados programados usando el botón de CHASE. Puede sacarse automáticamente en salida si se desea. A veces conocido como SUCESIÓN, SECUENCIA o Cues unidas.                                                           |
| CHASE STEP     | (PASOS de CHASE) El componente individual de un Chase. Ver anterior.                                                                                                                                                                                   |
| COLOUR CHANGER | (CAMBIO de COLOR) Un Aparato mecánico para cambiar el color de una fuente de luz, normalmente desfilando a través de un rollo de gelatinas de colores diferentes o pasando filtros especiales por el haz luminoso.                                     |
| COLOUR MIX     | (MEZCLA DE COLOR) Un sistema de tres filtros que funden de blanco a un color, o de un color a otro. Es un rasgo de algunos Aparatos Inteligentes que permiten crear miles de colores diferentes.                                                       |

|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| COMPLEX STEP          | (PASO COMPLEJO) Un Paso de Chase que tiene tiempos Individuales programados en él, y no usará tiempos Globales. Vea PASO SIMPLE, TIEMPOS del CHASE GLOBALES, TIEMPOS de PASO de INDIVIDUAL.                                                                                                                                      |
| CONNECTED CHASE       | (CHASE CONECTADO) Un Chase que está bajo el mando de las Ruedas y otras funciones del Chase, apretando el botón CONNECT.                                                                                                                                                                                                         |
| COPY                  | (COPIA) Un sistema de repetición de Memorias y Chases usado por la Pearl que une todas las copias juntas. Un cambio en cualquiera de las réplicas efectúa el mismo cambio en todos ellos. Vea FOTOCOPIA.                                                                                                                         |
| CROSSFADE             | (FUNDIDO) Una transición suave de un estado a otro. Pueda ser Dipless o no Dipless. En las Mesas de Avolites todas los Chases funden en Dipless.                                                                                                                                                                                 |
| DEVICE                | (DISPOSITIVO) Vea FIXTURE (APARATO).                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| DIPLESS               | El valor del crossfade no cae por debajo del nivel más alto de los dos niveles del crossfading.                                                                                                                                                                                                                                  |
| DMX                   | DMX512 (1990). Es una especificación para la comunicación entre Mesas de control y Aparatos, Originalmente para Dimmers, se ha adoptado como un protocolo del mando para la mayoría de los Aparatos Inteligentes. Puede llevar 512 Canales diferentes de datos.                                                                  |
| DMX TRANSMISSION RATE | La frecuencia en la que los datos DMX se transmiten de la mesa a los Aparatos.                                                                                                                                                                                                                                                   |
| FADE                  | (FUNDIDO) Una transición suave de un estado a otro.                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| FADING CHANNEL        | (CANAL FUNDIENDO) Un Canal de LTP que funde. Vea CANALES INSTANTÁNEOS.                                                                                                                                                                                                                                                           |
| FIXTURE               | (APARATO) Cualquier instrumento de iluminación que se pachea usando su Personalidad. Generalmente se refiere a una luz móvil o cambio de color, no a un canal de dimmer individual. También llamado Aparato Inteligente, Dispositivo, Instrumento, Luz móvil.                                                                    |
| FLIP                  | (VOLTERETA) Una función para el uso con Aparatos De cabeza Móvil. Estos tienen dos posibles posiciones de PAN y TILT para cada punto en el escenario, y el FLIP alternará entre ellos.                                                                                                                                           |
| FOCUS MASK            | (MÁSCARA del ENFOQUE) Determina qué Atributos se guardarán o se llamarán al ser grabado o llamado un PRESET FOCUS. Los Atributos que serán llamados son indicados por los LEDs encendidos en el Banco del Atributo. Estos pueden fijarse o pueden ser borrados apretando el botón de selección del Banco del Atributo apropiado. |
| GENERIC               | (GENÉRICO) El término indica un canal de dimmer. También vea FIXTURE (APARATO).                                                                                                                                                                                                                                                  |

|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| GLOBAL CHASE TIMES    | (TIEMPOS de CHASE GLOBALES). Los tiempos de espera y fundido que se aplican a cualquier Paso del Chase que no tiene tiempos Individuales programados. Estos pasos se llaman PASOS SIMPLES. Vea TIEMPOS de PASO INDIVIDUALES, PASO COMPLEJO, PASO SIMPLE.                     |
| GRAPHICS TABLET       | (TABLETA GRÁFICA) Dispositivo de entrada optativo para la Pearl que controla Dimmers y Aparatos por medio de pulsar el lápiz óptico o un PUCK en una pizarra electrónica.                                                                                                    |
| GROUP                 | (GRUPO) Un GRUPO es una colección de Aparatos preasignados que pueden seleccionarse con sólo pulsar su botón.                                                                                                                                                                |
| HANDLE                | (ASA) La fila que comprende dos Preset Faders, el botón de ADD y el botón de SWOP que controlan cada Aparato Inteligente o el Preset Fader que controla un Canal de dimmer.                                                                                                  |
| HTP                   | El más alto tiene preferencia, un mecanismo para determinar el nivel de salida de un Canal contenido en más de un Canal de Playback. La salida a escena del Canal será el valor más Alto en cualquier momento dado. Siempre determinará el nivel del Canal. También vea LTP. |
| INCLUDE               | (INCLUYA) Un medio de transferir los contenidos de una Memoria o Paso del Chase en el Programador.                                                                                                                                                                           |
| INDIVIDUAL STEP TIMES | (TIEMPOS PASO INDIVIDUAL) Los Tiempos programados en un Paso individual de Chase en el menú de TIEMPOS. Estos pasos se llaman PASOS COMPLEJOS. Vea TIEMPOS de CHASE GLOBALES, PASO SIMPLE, PASO COMPLEJO.                                                                    |
| INSTANT CHANNEL       | (CANAL INSTANTÁNEO) Un canal que no usa los tiempos generados por la mesa, para fundir, y realizará movimientos en saltos discretos de un estado a otro. Vea CANAL FUNDIDO.                                                                                                  |
| INSTANT ACCESS        | (ACCESO INSTANTÁNEO) Una función de la Tableta Gráfica que no exige seleccionar el Banco del Atributo correcto para controlar un Atributo.                                                                                                                                   |
| INSTRUMENT            | (INSTRUMENTO). Vea APARATO.                                                                                                                                                                                                                                                  |
| INTELLIGENT FIXTURE   | (APARATO INTELIGENTE). Vea APARATO.                                                                                                                                                                                                                                          |
| LINKS                 | (ENLACES) Conexiones entre Pasos del Chase que le permiten correr automáticamente de un paso a otro.                                                                                                                                                                         |
| LOCATE FIXTURE        | (LOCALIZAR APARATO) Un rasgo de la mesa que hace fácil encontrar sus Aparatos seleccionados poniéndolos abiertos, en Blanco, con PAN y TILT al 50%.                                                                                                                          |

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| LTP          | El último tiene preferencia, es un mecanismo para controlar la salida de un canal contenido en más de un Playback, pasándolo de un Fader a otro, en base a que el último en pasar el punto del Gatillo, tendrá el control. (Vea PUNTO del GATILLO). Siempre, los Canales de LTP fundirán en modo dipless de un estado a otro. (Vea DIPLESS). También vea HTP. |
| MACROS       | Los macros permiten que funciones programadas en un Aparato Inteligente por el fabricante, puedan ser ejecutadas enviando una secuencia de órdenes DMX desde la mesa. Pueden permitirle resetear el Aparato por ejemplo. Estas órdenes DMX están definidas en el Archivo de Personalidad.                                                                     |
| MASTER FADER | Son el Gran Master, el SWOP Master, el ADD Master, los Preset Masters A & B, y el Master Playback.                                                                                                                                                                                                                                                            |
| MEMORY       | (MEMORIA) Un solo estado en escena programado en un botón de Playback Fader de Memoria. No tiene tiempos de Espera. También conocido como CUE, STATE, LOOK.                                                                                                                                                                                                   |
| MEMORY MODE  | (MODO de MEMORIA) Un formato de Playback programado en una Memoria. Hay Modos de Memoria 0, 1 y 2.                                                                                                                                                                                                                                                            |
| MIDI         | Estándar para la Interface Digital de un instrumento digital. Es la especificación establecida de hardware y software que el habilita el intercambio de datos entre los instrumentos musicales digitales (como teclados) y otros dispositivos como computadoras, secuenciadores y sonido y para encender las Mesas.                                           |
| ML MENU      | (MENÚ de MOVING LIGHT) Posiciones para el Menú Luces móviles.                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| NUDGE        | Modo para colores y posiciones en la Tableta Gráfica en el que la salida del Aparato cambia en relación al movimiento del lápiz óptico en la Tableta. Vea ABSOLUTO.                                                                                                                                                                                           |
| OFF          | Cualquier canal puede estar en ON o en OFF en cualquier Playback dado. Un Canal OFF es el que se graba en el Canal de Playback, pero no cambiará de forma alguna cuando su Canal de Playback sea llamado. Vea ON.                                                                                                                                             |
| ON           | Cualquier canal puede estar en ON o en OFF. Un Canal en ON es el que está activo en el Canal de Playback. Estará bajo el mando del Playback y seguirá las reglas para canales HTP, LTP y Canales de Fader LTPF.                                                                                                                                               |
| PARK         | (APARCADO) Esto le pasa a un instrumento cuando su dirección DMX es tomada por otro instrumento durante una sesión posterior de pacheco. El Instrumento debe ser entonces repacheado.                                                                                                                                                                         |

|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| PERSONALITY FILE   | (ARCHIVO de PERSONALIDAD) Es una descripción de qué Atributos tiene un Aparato Inteligente particular y cómo la mesa los pacheará. También determina qué Banco del Atributo controlará qué Atributo. Los Archivos de Personalidad de Avolites están en formato ASCII y pueden revisarse en cualquier computadora personal que pueda leer y grabar en MS DOS, en discos de 1.44 Mb (Densidad Alta) de 3.5 pulgadas. |
| PERSONALITY DISK   | (DISCO de PERSONALIDAD) Un disco en el que se guardan Archivos de Personalidad.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| PHOTOCOPY          | (FOTOCOPIA). Un método de copiar Memorias y Chases que son completamente independientes unos de otros. Vea COPIA.                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| PLAYBACK           | El área de la mesa que saca a escena lo grabado como Memorias o Chases. Contiene los Canales de Playback llamados usando los Playback Faders y botones de ADD y de SWOP de Playback .                                                                                                                                                                                                                              |
| PRESET FADERS      | Un grupo de Faders que pueden moverse manualmente para variar un valor de salida de un Canal de la mesa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| PRESET FOCUS       | (ENFOQUE PREFIJADO) Un término usado para describir una referencia predefinida para un Atributo que puede llamarse siempre que se requiera durante la programación. Cada Aparato puede ser diferente en el Preset Focus, y los niveles pueden editarse. Esto es lo que difiere de las Tablas. En Mesas de Avolites cada Preset Focus puede nombrarse, y llamarse con solo una pulsación del botón.                 |
| PROGRAM            | Modo de la mesa en el que se programan las funciones habilitadas, pero el Software del Sistema está protegido. Vea RUN, SISTEMA.                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| PROGRAMMER         | (PROGRAMADOR) La parte de la mesa que contiene la información de Canales antes de grabarla.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| REDUCTION FADER    | (FADER DE REDUCCIÓN) Rasgo que permite limitar el rendimiento de un Canal de dimmer temporalmente a un valor definido.                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| RUN                | (NORMAL) Modo de la mesa en el que todas las funciones del Playback se habilitan, pero toda la programación está desactivada.                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| SCREEN             | (PANTALLA) Una de las páginas de información desplegada en el monitor de LCD.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| SCRIPT FILE SYSTEM | (SISTEMA de ARCHIVO de ESCRITURA) Sistema que permite automatizar el Playback y controlarlo por un código de tiempos.                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| SELECTED           | (SELECCIONADO) Un Aparato que está bajo el mando manual.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| SEQUENCE           | (SUCESIÓN) Vea CHASE.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

|                     |                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SHAPE               | (FORMA) Un efecto preprogramado disponible que se aplica a un Atributo. Puede personalizarse y puede guardarse en una Memoria.                                                                       |
| SHARED PRESET FOCUS | (PRESET FOCUS COMPARTIDO) Es un Preset Focus en el que sólo se guarda la información para un Aparato, pero está disponible para todos los Aparatos de ese tipo.                                      |
| SIMPLE STEP         | (PASO SIMPLE) Un Paso de Chase que no tiene tiempos Individuales programados en él, y que usará tiempos de Chase Globales. Vea PASO COMPLEJO, TIEMPOS de CHASE GLOBALES, TIEMPOS de PASO INDIVIDUAL. |
| SOFTBUTTON          | (BOTONES) Botones con funciones diferentes que son definidas por el diálogo en la Pantalla. En este manual los Botones están siempre en negrita, con la leyenda en la Pantalla [entre corchetes].    |
| STACK               | (PILA) Vea CHASE.                                                                                                                                                                                    |
| STAGE REMOTE        | (CONTROL REMOTO) Dispositivo de entrada optativo para la Pearl que permite el control de Canales DMX y la llamada de Memorias y Pasos del Chase.                                                     |
| SWOP                | Un botón de SWOP puede asociarse con un Playback o Preset de Canales. Cuando es pulsado queda sólo ese Canal en salida y mata todos los otros Preset o Playbacks.                                    |
| SYSTEM              | Modo de la mesa que permite el acceso al software de operaciones de la Pearl.                                                                                                                        |
| SYSTEM SOFTWARE     | (SOFTWARE del SISTEMA) Es el software que ejecuta la Pearl.                                                                                                                                          |
| TABLE               | (TABLA) La lista de niveles predefinidos que permiten llamar a un canal por su nombre. Cada Aparato usa el mismo valor, y la tabla no es editable. Aquí difiere de un PRESET FOCUS                   |
| TC                  | Abreviación de Código de Tiempos. En la Pearl, éste es siempre un Timecode MIDI.                                                                                                                     |
| TRACKING            | (RASTREADO). Un modo en el que las Luces móviles pueden moverse alrededor de una área y todos apuntar al mismo punto.                                                                                |
| TRAINING            | (ENTRENANDO) El proceso de puntos grabados en un escenario para que la mesa pueda funcionar en modo Tracking con Luces móviles.                                                                      |
| TRIGGER POINT       | (PUNTO del GATILLO) El nivel se fija en User Settings y determinan qué punto del Playback Fader activa los Canales de LTP programados en él.                                                         |
| UNFOLD              | (DESPLIEGUE) Una función que permite poner los Pasos del Chase desplegados en los Playback Faders para su fácil edición.                                                                             |
| USER SETTINGS       | (PARÁMETROS DEL USUARIO) Fija parámetros de la mesa definibles. Busque el MENÚ de USER SETTINGS.                                                                                                     |

|         |                                                                                                                    |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| VIEW    | (VISTA) Una función que permite mostrar los diferentes datos en la Pantalla                                        |
| WAIT    | (ESPERA) Un periodo de tiempo que pasa desde un Fundido a otro en un Chase.                                        |
| WIPEALL | (LIMPIA TODO) Un proceso que vacía toda la programación anterior de la mesa, pero no toca el Software del Sistema. |
| WHEEL A | (RUEDA A) Ésta es la rueda de la izquierda. Se usa para controlar el Atributo superior de cada Banco del Atributo. |
| WHEEL B | (RUEDA B) Ésta es la rueda de la derecha. Se usa para controlar el Atributo más bajo de cada Banco del Atributo.   |

## 20 **19. Apéndice 1. Diferencias entre la Pearl 2000 y las versiones anteriores**

La Pearl 2000 involucra cambios en el hardware y en configuraciones del software. El uso de un Monitor VGA es ahora necesario para el uso integral del software de la Pearl 2000, aunque podrá usar la mayoría de las funciones siguiendo las sugerencias en la pantalla LCD como antes. Se necesitará una tarjeta de vídeo si quiere tener un Monitor, que puede no estar instalada. Una Pearl 2000 nueva tiene 'Rolacue Pearl 2000' blasonado en el tablero delantero. Para averiguar el estado de una Pearl anterior, por favor avise a su proveedor. Todavía es posible correr el Software de la Pearl 2000 en una mesa no modificada.

Las modificaciones del hardware también son necesarias, para sacar partido a las 2 salidas DMX disponible en una mesa actualizada.

Avolites vende un barato kit de actualización que incluye nuevas etiquetas para botones que han cambiado su función. Avise a su proveedor más cercano para más detalles.

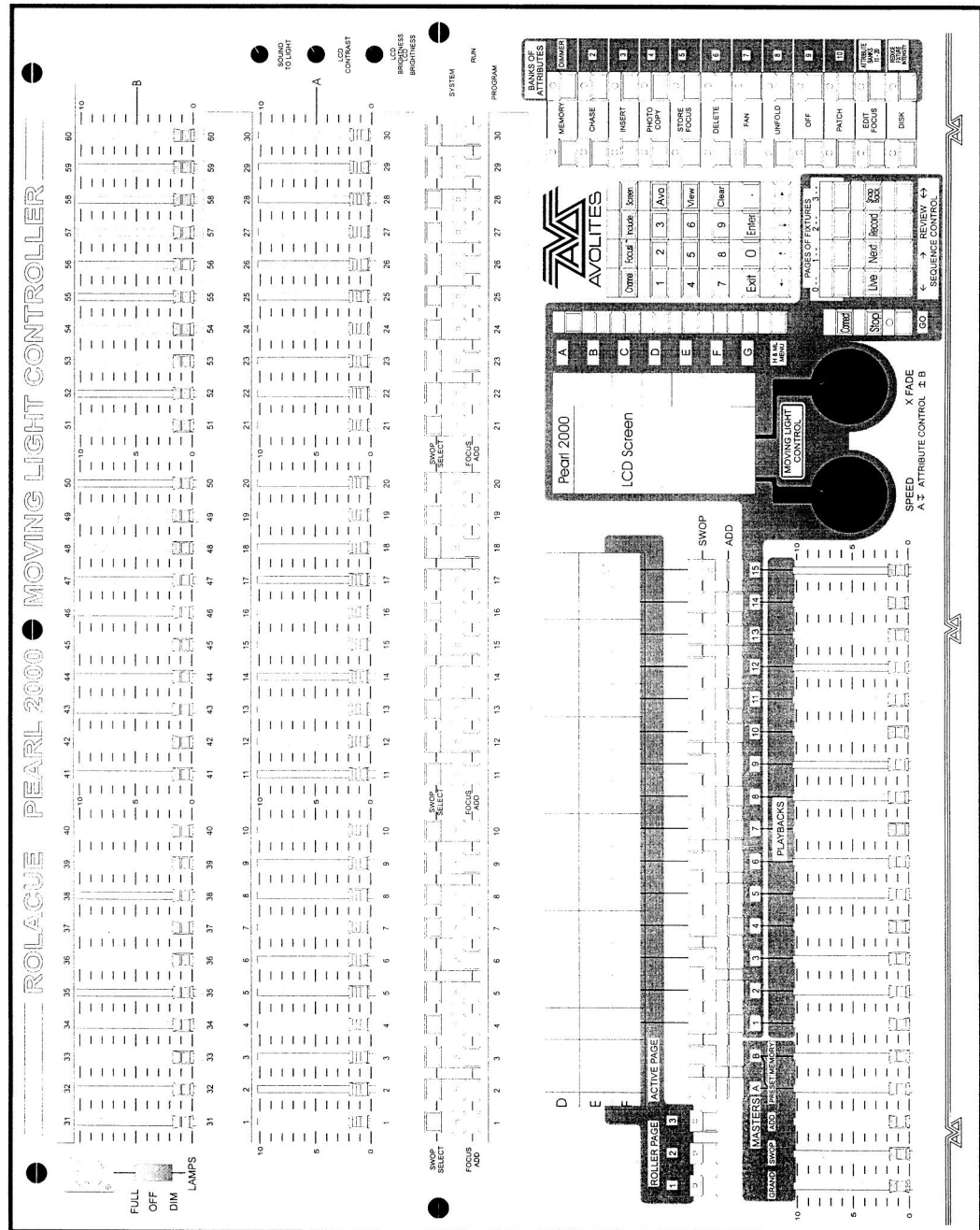
Aquí están las diferencias principales que encontrará entre la Pearl 2000 y un modelo anterior. Para más detalles, use el índice para encontrar información en el cuerpo principal del manual.

- Identificación de la **Versión del software**. Ahora en el Botón B cuando gira la llave a SYSTEM.
- **Más Canales DMX**. La nueva Pearl 2000 puede controlar 2048 DMX Canales en 4 salidas DMX pacheables. Una mesa anterior actualizada puede ejecutar 1048 Canales y tendrá 2 salidas DMX pacheables.
- Puede manejar hasta 120 Aparatos Inteligentes y 120 Preset de dimmers, o hasta 240 Preset de dimmers, con tal de que tenga bastantes canales DMX disponibles. Cada Dimmer Preset puede pachearse a uno o más Canales de Dimmer. Un canal de Dimmer DMX sólo puede pachearse a un Preset de Dimmer.
- El nuevo Generador de Formas (Shape Generator) le permite construir una Memoria usando efectos preprogramados. Esto incluye cosas como movimientos en círculo y el chase de los colores del arco iris para los Aparatos con opción de Mezcla de Color.
- Hay cuatro Páginas de Aparatos disponibles, seleccionando los cuatro botones blancos de encima de los 12 botones a la izquierda de las Ruedas. Al pachear Aparatos Inteligentes, los asigna en los Preset grises de ADD de cada una de las cuatro Páginas. Como hay 30 Preset ADD y cuatro Páginas de Aparatos, podemos pachear hasta 120 Aparatos Inteligentes. Puede pachear cualquier número de canal DMX de Dimmer adicionalmente en los botones de SWOP azules en cada una de estas Páginas. Así, también puede pachear 120 Dimmers. Si tiene cualquier botón gris de ADD disponible que no está usando para los Aparatos Inteligentes, también puede pachear canales DMX de Dimmer en ellos.
- **Los Preset Faders sólo controlan Intensidades**. Usando el principio de Páginas de los Aparatos, antes mencionado, puede acceder a las Intensidades de todos los Aparatos y Dimmers pacheados. Puede cambiar entre las páginas en cualquier momento. Se mantienen niveles de intensidad cuando se cambian las páginas. Usted tiene que emparejar niveles con la Intensidad existente de un Canal antes de que pueda controlarlo cuando cambia página.

- **El enlace entre los Bancos de Atributos y los Preset Faders se ha roto completamente.** No importa en que Banco del Atributo esté usted, siempre tendrá las intensidades en los Preset Faders. Ya no podrá pachear Canales de Dimmers individuales en los Bancos del Atributo sin usar. Las Ruedas controlan todas las funciones de LTP.
- **La Rueda A** controla las intensidades de todos los Aparatos y Dimmers, sin tener en cuenta donde están pacheados.
- Hay 120 Preset Focuses ahora.  
1–30 se mantienen en el botón gris de Preset ADD como de costumbre.  
1–60 son accesibles desde la Tableta Gráfica como antes.  
1–120 son accesibles tecleando el número del Preset Focus.
- Hay 120 Grupos ahora.
- Hay hasta 40 Atributos en 20 Bancos del Atributo disponibles por Aparato. (botón de Banco de atributo 1–10). El botón de Banco Atributo 11 se ha vuelto una tecla mayúscula (shift), para acceder a la segunda página de Bancos del Atributo. ¡Ningún Aparato, hasta ahora, tiene algún Atributo en la segunda página, pero no puede estar lejos!. El banco de Atributo 12 todavía es el Banco de la Reducción.
- El hecho de que los Canales de Dimmers se hayan separado de los Bancos de Atributo ha simplificado el uso de Reducción de Canales, y nunca más necesitará ser pacheados. El Banco de Atributo 12 pone todos los Preset Faders temporalmente en el modo de Reducción.
- **Preset Focuses Compartidos.** Esto le permite seleccionar un Aparato y usarlo para programar Preset Focus que se copian automáticamente en todos los otros Aparatos del mismo tipo. Puede usar un Aparato, por consiguiente, antes de un show para programar un manojo entero de Preset Focuses antes de la función, o pasar un montón de tiempo agregando Aparatos extras a un equipo existente. Esto también ahorra mucho espacio de memoria en la mesa. Los Enfoques Prefijados que opcionalmente se cargan cuando se pachea un Aparato son de este tipo.
- Los botones de Nuevas funciones en la fila de botones grises encima de los números del teclado numérico son (de izquierda a derecha):
  - **CHANNEL.** Esto le permite acceder a Aparatos para ser seleccionados y controlados entrando sus números. **Un Aparato puede ser llamado por su tipo** (Ej. Cyberlight 2, Intellabeam 12) sin tener en cuenta el número del Handle donde esté pacheados. Puede seleccionar fácilmente Par o Impar en los Aparatos de un grupo Seleccionado.
  - **FOCUS.** Permite el acceso a todos los Preset Focuses incluyendo aquéllos que no están asignados un botón gris ADD (Preset Focuses del 31–120).
  - **INCLUDE.** La función Include se ha movido, y se han reforzado sus rasgos. Ver debajo.
  - **NEXT SCREEN.** Le Permite la navegación a través de las Pantallas. Los antiguos CURSORES de VISTA que permitieron la navegación desaparecen.

- **INCLUDE.** Es la función que le permite llamar a una Memoria o Paso del Chase parcialmente. Usted puede Seleccionar qué Atributos y qué Aparatos quiere para grabar su información en otros. Un paso puede SER INCLUIDO en un Chase DESPLEGADO. Una forma en la Memoria se INCLUIRÁ automáticamente.
- El Nuevo botón de **AVO** localizado a la derecha del número 3 en el teclado numérico es una tecla mayúscula que permite Seleccionar Dimmers pacheados en Preset Faders superiores para ser seleccionados usando los botones de SWOP azules.
- Los nuevos botones de edición de Chase se localizan en la fila del centro del área de Mando de Sucesión, a la derecha del botón de PARADA de Chase. Estos son de izquierda a derecha, los botones **LIVE TIME, LIVE STEP, NEXT TIME y SNAP BACK**. Permiten editar Tiempos en los Pasos de un Chase y editar sus pasos. El antiguo botón de edición de Chase se ha cambiado y ahora es REVIEW, que permite la revisión de las ediciones de un chase.
- **Se ha implementado el modo FAN.** Esto cambia la manera en que las dos Ruedas controlan un Atributo para un grupo de Aparatos, el efecto de movimiento de las Ruedas tendrá un efecto mayor en los extremos del grupo; también el movimiento en sentido contrario se notará en el centro del grupo, creando un efecto de abanico, desde el centro hacia afuera del grupo. Esto puede aplicarse a cualquier Atributo, no sólo PAN y TILT. El botón de FAN reemplaza el viejo botón de RESTORE CHASE OUTPUT.
- **RECORD ALL CHANNELS** el modo de grabación, se ha dejado.
- **La Máscara del Enfoque** puede cambiarse ahora sólo en el menú de Users Settings.
- Se han mejorado ciertas funciones del disco, y se recomienda que guarde su show en discos preformateados en MS DOS de 1.44 Mb. Actualmente la mesa no puede formatearlos, pero en versiones del Software futuras esto será posible. Un Show grande puede guardarse en varios discos. Todas las grabaciones tendrán fecha y hora, y puede entrar un nombre de show para identificar el disco.
- Los Archivos de escritura pueden ejecutarse ahora automáticamente desde que se enciende la mesa. Un Archivo de Escritura puede ponerse en repetición continuada, si está corriendo con el reloj interior.
- Las Nuevas Utilidades del Patch en el menú del Pacheo tienen nuevas funciones, incluso FIND FIXTURE que le ayuda a localizar un Aparato del que usted no conoce la Dirección DMX.

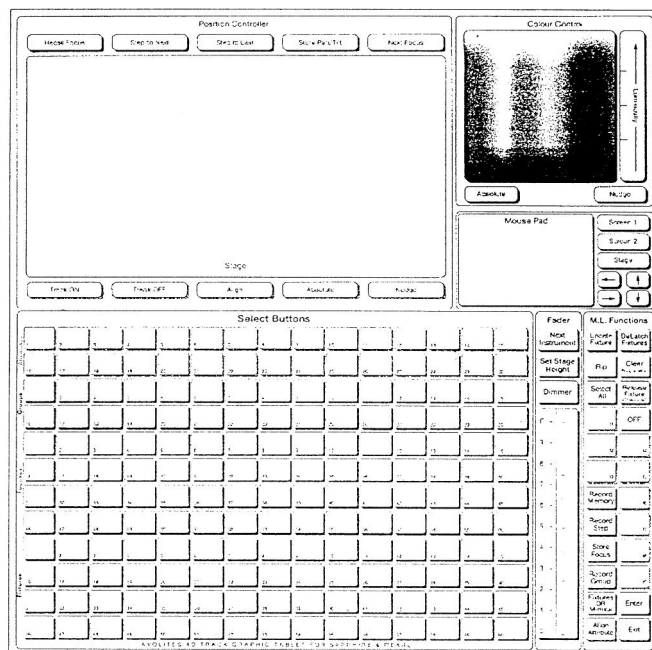
## 21 20. Apéndice 2. Diagrama de la Pearl



Pearl 2000 operators manual issue 1.doc 03/26/98 11:38 AM



## 22 21. Apéndice 3. Diagrama de la Tableta Gráfica



## 23 22. Apéndice 4. Fabricantes de Aparatos inteligentes

| Números de Contacto de fabricantes de luces móviles |                                                  |                                           |                                           |
|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------|
| País                                                | Compañía                                         | Contacto                                  | Número del teléfono                       |
| REINO UNIDO                                         | Abstracto                                        |                                           | +44 (0) 116 278 8078                      |
| REINO UNIDO                                         | Andromeda Lighting                               | David Morrell                             | +44 (0) 160 868 3673<br>(facsimil) 3417   |
| Alemania                                            | Amptown                                          | Rolf Garnes                               | + 49 40 64<br>(facsimil) 0445             |
| Italia<br>REINO UNIDO                               | Clay Paky<br>Pulsar                              | Andy Graves                               | + 39 35 654 311<br>+44 (0) 1 223 66798    |
| Italia<br>REINO UNIDO                               | Coemar<br>Coe-tecnología                         | Mr Fausto<br>Kevin Foster                 | + 39 376 779 336<br>+44 (0) 1604 785 878  |
| REINO UNIDO                                         | Fal<br>Lightmasters                              |                                           | +44 (0) 1480 407727                       |
| EE.UU.                                              | High End Systes<br>Lightfactor                   | Mick Hannaford                            | +1 512 836 2242<br>+44 (0) 181 575 5566   |
| REINO UNIDO                                         | Lampoo<br>Batmink                                |                                           | +44 (0) 1458 833186                       |
| REINO UNIDO                                         | M & M                                            | Michael Goldberg<br>Nigel Sadler (Ventas) | +44 (0) 171 284 2504                      |
| Dinamarca<br>REINO UNIDO                            | Martin Professional<br>Martin UK                 | Ian Kirbie                                | +44 (0) 1622 755 442                      |
| REINO UNIDO                                         | NJD                                              |                                           | +44 (0) 115 939 4122                      |
| EE.UU.                                              | Pan command                                      |                                           | + 1 408 986 8800                          |
| REINO UNIDO                                         | Ryger                                            |                                           | +44 (0) 1773 530325                       |
| Italia<br>REINO UNIDO                               | Sagitter<br>JYG                                  | Stefano                                   | +39 35 951 738/777<br>+44 (0) 1708 530325 |
| REINO UNIDO                                         | SGM<br>JYG                                       |                                           | +44 (0) 1708 741613                       |
| Italia                                              | Space Cannon                                     | Alexanda Baleski                          | + 39 131 772 288<br>(facsimil) 292        |
| REINO UNIDO                                         | Starlight                                        | Ray French<br>Martin Lubach               | +44 (0) 171 511 4400                      |
| REINO UNIDO                                         | Strand Lighting                                  | David Burtenshaw                          | +44 (0) 181 560 3171                      |
| Italia                                              | Studio Due                                       | Franco Bertini                            | +39 761 352 520                           |
| REINO UNIDO                                         | TAS<br>Coe-tec                                   | Kevin Foster                              | +44 (0) 1604 785878                       |
| EE.UU.                                              | Vari-Lite Inc                                    | Servicio de campo                         | +1 214 630 1963                           |
| REINO UNIDO                                         | Vari-Lite Europa S.A.                            | Asistencia técnica                        | +44 (0) 181 575 6666                      |
| REINO UNIDO                                         | Wynne, Wilson Gotelier Ltd.<br>(Tumbridge Wells) | Peter Win Wilson                          |                                           |

## 24 **23. Apéndice 5. Funciones del botón de ADD en modos RUN**

**23.1** Esta tabla se aplica a los modos de RUN Normal, Take Over RUN y Modo de Dos Preset.

| ESLABONES<br><br>LINKS<br>OFF / ON | FADER<br><br>a Full<br>o<br>a Cero | Modo de Fader en Parámetros<br>de Chase<br><br>FADER RECARGARÁ CHASE<br>FADER STOPS / Go To START<br>FADER STOPS /STARTS CHASE | Efecto                                                       |
|------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| OFF                                | CERO                               | FADER RECARGARÁ CHASE                                                                                                          | NO HACE NADA                                                 |
| ON                                 | CERO                               | FADER RECARGARÁ CHASE                                                                                                          | CHASE CORRE COMO SI FADER ESTUVIERA AL FULL                  |
| OFF                                | FULL                               | FADER RECARGARÁ CHASE                                                                                                          | CORRE EL PRÓXIMO PASO DEL CHASE                              |
| ON                                 | FULL                               | FADER RECARGARÁ CHASE                                                                                                          | CHASE VA DIRECTAMENTE AL PASO SIGUIENTE Y CONTINÚA CORRIENDO |
| OFF                                | CERO                               | FADER STOPS/STARTS CHASE                                                                                                       | CORRE ELCHASE HASTA EL FINAL DEL PASO                        |
| ON                                 | CERO                               | FADER STOPS/STARTS CHASE                                                                                                       | CHASE CORRE COMO SI FADER ESTUVIERA AL FULL                  |
| OFF                                | FULL                               | FADER STOPS/STARTS CHASE                                                                                                       | CORRE HASTA EL PRÓXIMO PASO DEL CHASE                        |
| ON                                 | FULL                               | FADER STOPS/STARTS CHASE                                                                                                       | CHASE VA DIRECTAMENTE AL SIGUIENTE PASO Y CONTINÚA CORRIENDO |
| OFF                                | CERO                               | FADER STOPS, GO TO START                                                                                                       | CORRE EL CHASE HASTA EL ULTIMO PASO                          |
| ON                                 | CERO                               | FADER STOPS, GO TO START                                                                                                       | CHASE CORRE COMO SI FADER ESTUVIERA AL FULL                  |
| OFF                                | FULL                               | FADER STOPS, GO TO START                                                                                                       | CORRE EL PRÓXIMO PASO DEL CHASE                              |
| ON                                 | FULL                               | FADER STOPS, GO TO START                                                                                                       | CHASE VA DIRECTAMENTE SIGUIENTE PASO Y CONTINÚA CORRIENDO    |

**Nota:** FADER STOPS, GO TO START asumen que el Fader se bajado a cero y el Chase, por tanto, se ha detenido.

## 25 **24. Apéndice 6. MIDI aplicación y detalles**

El MIDI se ha implementado totalmente en la Pearl, sin embargo se requiere una pequeña modificación en la Placa Madre para las Mesas de número de serie anterior a PRL330. Los detalles de cómo hacer esto pueden transmitirse desde la Website de Avolites o pueden ser obtenidos contactando con el servicio de Avolites en el REINO UNIDO.

La mesa puede responder al código de tiempos MIDI. También puede responder a, o sacar a escena notas MIDI ON / OFF de información que emula ciertos botones que se aprietan o Faders que se mueven. Este tipo de mando de MIDI se define aquí.

Este apéndice asume un conocimiento del funcionamiento razonable de MIDI. Pueden encontrarse varios libros de MIDI en la mayoría de las librerías técnicas, una lista de lecturas asociadas se sugiere al final de este apéndice.

La Preferencia del Usuario 15, fija la mesa para ser Master de MIDI (emite MIDI), MIDI Slave (responde o esclavo de MIDI) o ningún MIDI.

### 24.1 **Una revisión corta del paquete de MIDI**

El bloque de datos de MIDI normal es como sigue:

STATUS BYTE1 BYTE2

o

1sssnnnn 0xxxxxxx 0yyyyyyy

El byte de estado siempre tiene su MSB fijado; los bytes de los datos siempre tienen esto vacío.

sss = número de status

nnnn = número de canal de MIDI. Esto se fija a través del menú de Preferencias de Usuario.

el xxxxxxxx y yyyyyyyy son los bytes de datos

### 24.2 **Implementación de MIDI en la Pearl.**

Se han usado varios paquetes de MIDI normales.

El nombre usual para éstos se da en cursivas.

Todas las órdenes se dan en notación hexadecimal y son denotados por '\$' para claridad, a menos que se diga lo contrario.

El número de MIDI Channel siempre se muestra como 'n '. ej. \$Cn = es el orden de byte de estado para poner el número de página de Rodillo.

#### 24.2.1 **Para poner la página actual**

*cambio de programa*

\$Cn significa que siguen los datos de faceta y página de rodillo.

La tabla siguiente da los valores para esto:

| Facet/Pag. | 1  | 2  | 3  |
|------------|----|----|----|
| A          | 7d | 7e | 7f |
| B          | 02 | 0c | 15 |
| C          | 03 | 0d | 16 |
| D          | 04 | 0e | 17 |
| E          | 05 | 0f | 18 |
| F          | 06 | 10 | 19 |
| G          | 07 | 11 | 1a |
| H          | 08 | 12 | 1b |
| I          | 09 | 13 | 1c |
| J          | 0a | 14 | 1d |

ejemplo      \$Cn \$04      La mesa cambia a Faceta D Página de Rodillo 1.

                 \$Cn \$19      La mesa cambia a Faceta F Página de Rodillo 3.

#### **24.2.2 Para poner el nivel de un Playback (en la página actual)**

Para mover un Playback Fader, ésta es una orden de 3 bytes que consiste en numero de Playback Fader y nivel de Playback Fader.

*Nota:*

\$90 Playback Fader number, Playback Fader level (rango 0.. 19, 0..127)

ejemplo \$9n \$03 \$7F      Playback Fader 4 al full.

**(Note que los Playback Fader empiezan en el cero).**

#### **24.2.3 Para caminar un Chase etc.**

Para controlar aspectos de un Chase, usted necesita una orden de 3 bytes.

*después de introducir*

\$A0 Playback Fader number, control code

los códigos de control son:

\$00      Stop Chase (detenga el Chase)

\$01      Run Chase (ejecute el Chase)

\$02      Restart From Step 1. (reinicie desde el paso 1)

\$03      Fade to next Step using Programed Fade Times. (Funde al siguiente paso usando los tiempos programados)

\$04      Snap directly to next Step.(va instantáneamente al siguiente paso )

### **24.3 Código de tiempos MIDI**

Pueden ejecutarse archivos de escritura con código de tiempos MIDI.

Se pueden utilizar tipos de mensaje de cuarto de frame y éstos siguen el formato normal que puede encontrarse en la mayoría de los manuales de MIDI. Vea Sección 24.5 Más lecturas acerca de MIDI al final de este apéndice.

Puede ser conveniente tener un EBU/LTC conversor de Timecodes, a Timecode Midi que está fabricado por JC Cooper Electronics cuya dirección es 12500 Beatrice Street, Los Angeles CA 90066 EE.UU., o a través de Avolites REINO UNIDO.

### **24.4 Problemas de Midi**

La mesa soporta una pérdida de datos durante 2 segundos, después los datos pueden perderse ya que no podrán ser procesados.

Tiene disponible un terminal Debug (puesta apunto) de MIDI. Para activar esto:

- Vuelva la llave a System.
- Apriete Botón **A** [TEST].
- Apriete Botón **D** [ENABLE DEBUG BUTTONS].
- Retroceda la llave a la posición requerida
- Apretando el botón sin marcar de arriba a la derecha se alternará la pantalla del terminal MIDI, que se despliega en el VDU.
- Apretando el mismo botón de nuevo desactiva la pantalla terminal de MIDI.

El funcionamiento de este botón es inhibido seleccionando Botón F del menú de TEST o restablecimiento la mesa.

### **24.5 Más lecturas sobre MIDI**

Sistemas y Control de MIDI por Francis Rumsey Published por Focal Press, ISBN 0-240-513000-2.

MIDI Detailed specification Publicada por la Asociación de MIDI Internacional como documento 213/649-6434.

Contacta con ellos en:

5316 W.57<sup>th</sup> St,  
Los Angeles,  
CA 90056 EE.UU.

## **26    25.    Apéndice 7. Curvas de Dimmer definidas por el usuario.**

El formato de archivo para las curvas de dimmer definidas por el usuario es muy simple.

Consiste en 256 líneas de datos, cada línea contiene un número decimal entre 0 y 255 y esto representa el valor de salida para un valor de entrada dado, que es el número de la línea. Se permiten comentarios pero debe haber 5 espacios por lo menos, después de la entrada.

Ningún otro texto se permite.

El nombre del archivo debe ser UC.DAT

Entradas de ejemplo para el archivo de datos de la curva de usuario:

```
00    at level 0 the output will be 000
05    at level 1 the output will be 005
07    at level 2 the output will be 007
09    at level 3 the output will be 009
11    at level 4 the output will be 011
13    at level 5 the output will be 013
19    at level 6 the output will be 019
21    at level 7 the output will be 021
```

Este archivo debe tener 256 líneas de longitud.

## **27    26.    Apéndice 8. El Sistema de Archivo de Personalidad**

Este Apéndice está diseñado principalmente para esos usuarios que desean saber cómo escribir o alterar un Archivo de Personalidad.

El sistema de Archivo de Personalidad usa un idioma de programación simple. Aunque nosotros hemos intentado crear un manual muy simple, un poco de conocimiento anterior de escritura software será necesaria.

Si la cabeza le da vueltas pensando en tener que aprender a escribir software, no continúe leyendo esta parte y disfrute usando su Mesa, sabiendo que Avolites tiene programadores de software que realmente disfrutan escribiendo los archivos de personalidad y si usted se encuentra con un instrumento para el que no hay archivo de personalidad, avísenos y nosotros le ayudaremos.

### **26.1    ¿Qué es y cómo escribo o cambio un archivo de Personalidad?**

El archivo de personalidad es un texto en formato de archivo ASCII, que contiene información de cómo la mesa debe pachear cada canal de un instrumento.

Puesto que los archivos están en formato de texto ASCII, puede modificarlos fácilmente y puede crear nuevas versiones para su propio uso.

Puede usar cualquier editor o software de procesadores de texto en un PC IBM o compatible, con un disco de 3.5 pulgadas y formatearlo en 720K. (La mayoría puede).

Cuando edite archivos debe asegurarse de que su procesador de textos salvará en formato simple de texto ASCII. Si usa Windows Write asegúrese que cuando abre el archivo, selecciona ' no convertir ' y cuando cierra el archivo lo salva en formato 'text file'.

Antes de editar haga un backup del original, en caso de que su edición no funcione.

### **26.2    Convención de nombres de Archivo de personalidad**

Hay tres extensiones usadas por archivos de personalidad, son éstos:

.PER            .D2            .R96            .R20

los archivos con la extensión .D2 están fuera del alcance de este manual y se relacionan con los archivos de personalidad de la Diamond II de Avolites.

Los Archivos con la extensión PER, fueron creados para el software anterior de la Sapphire y la Pearl 96. Ya que hay una variedad de versiones diferentes de estos, se ha creado una nueva extensión R96 (Rolacue 96).

La Sapphire y Pearl 96 leerán cualquier archivo PER y R96, sin embargo cuando se leen los archivos de .PER se presentará al usuario un mensaje para advertir que se está usando un archivo de personalidad viejo y no todas las funciones de la mesa trabajarán correctamente. Típicamente esto incluye, Tracking, los enfoques precargados, Locate Fixture y funciones de la tableta Gráfica.

Se ha usado una mejor convención para nombrar archivos R96 en los que las primeras dos letras del nombre del archivo describen el nombre del fabricante.

Sólo pueden usarse archivos con la extensión R20 con la Pearl 2000 y la Azure 2000. Estos archivos tienen campos adicionales para la funcionalidad reforzada proporcionada dentro de estas Mesas. Los nuevos campos son

### 26.3 **ARCHIVO de PERSONALIDAD. KEYWORD ORDER (Orden de comandos)**

Los Keywords debe aparecer en el orden siguiente: -

```

DEVICE...
TYPE...
DEVICEADDRESS...
DAEND...
MINDMX...
MAXDMX...
DIVBY...
MIRROR...
DMX...
DMX...
TEXT...
END
PFTABLE...
PFEND
MACRO...
MEND
    
```

### 26.4 **EL NOMBRE del INSTRUMENTO**

El NOMBRE del INSTRUMENTO aparecerá en el formato siguiente: -

```

DEVICE XXXXXXXX
    
```

Donde DEVICE es el keyword para decir a la mesa un nombre del instrumento que sigue, y "XXXXXXX" es el nombre del instrumento, este nombre puede ser 11 caracteres máximo y no se permiten espacios o tabuladores.

El nombre del instrumento aparecerá en un botón al pachear y será usado en varias pantallas de vista al operar la mesa.

Es normalmente más fácil hacer que el nombre del archivo real sea similar al NOMBRE del DISPOSITIVO, esto hace las cosas más fáciles al reparar los archivos de personalidad.

### 26.5 **EL TIPO del DISPOSITIVO**

El TIPO del DISPOSITIVO aparecerá en el formato siguiente: -

```

TYPE 1 Y Z
    
```

Donde el TYPE es el keyword que le dice a la mesa que datos de TIPO de DISPOSITIVO son los que siguen.

"1" que es el primer carácter en la línea no se usa ya pero se requiere para la compatibilidad dirigida hacia atrás. Este campo puede usarse en versiones futuras y siempre debe ser "1."

Campo "Y" indica el número de ATRIBUTOS, (canales) que el dispositivo usa, y la entrada "Z" da información sobre la manera en la que el dispositivo será pachear. Donde: -

```

M Pachea del dmx 512 a 001 (hacia abajo)
D Pachea del dmx 001 a 512 (hacia arriba)
K para esos dispositivos donde los canales DMX
usados no están en orden consecutivo
    
```

Por ejemplo un TYPE - LYNE puede ser así: -

```

Type 1 8 M
    
```

Poniendo el dispositivo a: - 8 canales, usando un pacheo hacia abajo de 512 y la siguiente línea fija un dispositivo para 10 canales y pacheado de 001 a 512

TYPE 1 10 D

## 26.6 *Parámetros de interruptor de Aparato*

Esto permite a la mesa desplegar los parámetros del interruptor exactos exigidos para configurar un Aparato para un DMX dado, y asegurarse de que están en el modo correcto.

El despliegue puede configurarse virtualmente de cualquier manera requerida.

El detalle de interruptor de Aparato debe declararse antes de la anotación DMX.

Se mantienen algunas variables de uso dentro de esta función, éstos son: -

d = numero dmx al que se asigna el instrumento  
h = Handle del instrumento desde el que se controlará  
n = nombre del dispositivo, dado antes en el archivo de personalidad,  
note que estas variables deben estar en minúscula

Los keywords asociados con las escenas de interruptor de Aparato son:

DEVICEADDRESS  
DAEND  
MINDMX  
MAXDMX  
DIVBY

El espacio de pantalla permitido para desplegar la información del Aparato es 10 líneas de 21 caracteres.

El principio y fin del detalle de interruptor de Aparato está marcado por DEVICEADDRESS y DAEND.

La fórmula para desplegar esta información se restringe a 10 líneas de 79 caracteres.

Las otras tres variables deben definirse para el instrumento y son: -

MINDMX = el número DMX más bajo al que el instrumento puede dirigirse

MAXDMX = el número más alto DMX para direccionar el instrumento

DIVBY = La diferencia de dos direcciones del dmx seleccionadas cambiando el LS bit del interruptor de dirección.

Por ejemplo si el interruptor de dirección de un instrumento incrementa su DMX en 1, entonces la diferencia DIVBY será 1, si el Cyberlight incrementa en 20, entonces la DIVBY será 20.

DIVBY es usado para asegurar que un instrumento puede dirigirse a la dirección propuesta por el usuario al pachear.

## Como ejemplo un Cyberlight.

```
; This instrument can only be switched to certain DMX addresses.
; variables used d=dmx number, h=handle, n=device name;
"Address %04b %1b001"16-(d/20%16),(d/20)/16
; This is the address display line
; 1. Items in quotes are displayed
; 2. First item here (Address ) is ascii text
; 3. %04b = 4 bits of binary data, 0 means display leading 0's
; 4. next is a space
; 5. %1b = 1 bit of binary data
; 6. 001 is ascii text again
; 7. Close quotes
; 8. first variable passed is 16-((d/20)%16)
; (d/20) : dmx/20 giving fixture number
; %16 : isolates lower 4 bits
; 16- : reverses the 4 bits
; 9. Second variable passed is (d/20)/16
; (d/20) : dmx/20 giving the fixture number
; /16 : isolates the upper 4 bits.
;DEVICEADDRESS
"Handle %2d"h
"Fixture %11s"n
"DMX %03d"d
""
"Dip Switch 1234 5678"
"Personality 0000 0000"
"Address %b%b%b%b %b001"d/20%2,d/40%2,d/80%2,d/160%2,d/320%2
""
"0=OFF ( Right )"
"1=ON ( Left )"
DAEND
MINDMX=1
MAXDMX=481
DIVBY=20
```

## El siguiente ejemplo es un “Colour Fader”, Este instrumento usa un GRUPO y interruptor de DIRECCIÓN

```
; Upto 10 lines of 79 chars are allowed including formulae
; variables used d=dmx number, h=handle, n=device name; "Address %04b %1b001"16-
(d/20%16),(d/20)/16
; This is the address display line
; 1. Items in quotes are displayed
; 2. First item here (Address ) is ascii text
; 3. %04b = 4 bits of binary data, 0 means display leading 0's
; 4. next is a space
; 5. %1b = 1 bit of binary data
; 6. 001 is ascii text again
; 7. Close quotes
; 8. first variable passed is 16-((d/20)%16)
; (d/20) : dmx/20 giving fixture number
; %16 : isolates lower 4 bits
; 16- : reverses the 4 bits
; 9. Second variable passed is (d/20)/16
; (d/20) : dmx/20 giving the fixture number
; /16 : isolates the upper 4 bits.
;
;DEVICEADDRESS
"Handle %2d"h
"Fixture %11s"n
"DMX %03d"d
""
"GROUP %2d"d/12+1
"CHANNEL %2d"d%12
""
""
""
""
DAEND
MINDMX=1
MAXDMX=508
DIVBY=3
```

## 26.7 MIRROR (ESPEJO)

El espejo se usa para definir el tipo del instrumento - cabeza Móvil o espejo Móvil y los ángulos de Pan y Tilt máximos que el instrumento puede mover. Estos valores se requieren para el sistema de Tracking 3D. Típicamente una línea del ESPEJO parece como: -

```
MIRROR 1 170 110
```

Donde: -

MIRROR es el keyword

1 indica espejo móvil, un 2 en este campo indicará un instrumento de cabeza móvil.

170 el movimiento de Pan máximo.

110 el movimiento de Tilt máximo.

## 26.8 EL ESQUEMA DMX/PRESET

El ESQUEMA DMX/PRESET aparecerá en el formato siguiente: -

```
DMX
A B C D E F G H I J K L; comentario
A B C D E F G H I J K L; comentario
END
```

Donde DMX es la clave para decir a la mesa, que sigue la información de Preset y Fader.

### Campo "A"

Esto fija qué Banco del Atributo se conectará a qué canal DMX, definido después. El rango es 1 a 12 para la mesa, pero hasta 15 para la tabla.

Un 0 (cero) en este campo indica que es la parte de un canal de 16 bits definida en la línea anterior.

### Campo "B"

Esto le dice a la mesa qué Fader del Banco del Atributo seleccionado será usado para ese canal, donde la fila 1 significa fila del fondo y 61 fila superior.

### Campo "C"

Éste es el tipo de canal, hay actualmente 5 canales diferentes disponibles: -

|                |                                      |
|----------------|--------------------------------------|
| H (HTP)        | para Dimmer                          |
| L (LTP)        | para las luces móviles y scrollers   |
| I (Instant)    | canales de LTP que no funden         |
| S (byte doble) | canal de 16 bits de LTP que no funde |
| s (byte doble) | canal de 16 bits de LTP              |

### Campo "D"

Esta es la dirección relativa DMX del atributo definido y empieza desde 1.

### Campo "E"

Ésta es la máxima salida de ese atributo en %, donde 0 significa que no hay salida en absoluto y 100% rendimiento al full.

Esto permite limitar el canal en nivel.

### **Campo “F”**

Esto pone la curva para ese canal, DOM versión 2.xx y superiores soportan 4 curvas diferentes: -

- 1 = curva lineal
- 2 = cuadrada
- 3 = Relé 50%(128) on
- 4 = de FD cuadrática

El número de curva se prefija con una sola letra que puede ser: -

- N = normal
- C = curva complementaria (Ej. invierte el canal)

### **Campo “G”**

Éste es el eslabón con los User Settings y identifica el PAN y TILT. Esto se explicará en la sección de TABLAS. Esta entrada puede correr de A a F y 0 (cero) significa ninguna entrada en la mesa.

### **Campo “H”**

Éste siempre debe ser 1 (La función del checksum se ha quitado).

### **Campo “I”**

Este define el nombre del canal. Éste debe estar entre comas invertidas y puede tener hasta 11 caracteres y puede incluir espacios. Esto se usará en la pantalla para identificar el canal en posteriores versiones del software.

**Campos “J”, “K” y “L”** definen tres niveles de valor por defecto que pueden ser sacados a escena. Éstos son Locate Fixture, Highlight y Lowlight.

El rango es 0.. 255 y –1 significa ningún cambio en salida.

Locate Fixture se usa en el menú de luces móviles para encender un Aparato y canales a un nivel tal que pueda ver donde está el instrumento. Generalmente está fijado a blanco, 50% Tilt, 50% Pan, ningún gobo, y 100% de Dimmer.

Highlight y Lowlight se usan al revisar enfoques para aclarar o por otra parte marcar un instrumento y que los otros se oscurezcan.

## **26.9 CAMPO del TEXTO**

El campo del texto se desplegará al pachear los dispositivos.

Este campo del texto puede sostener cualquier texto que le guste, pero generalmente muestra el esquema de Banco de Atributo del dispositivo pacheado.

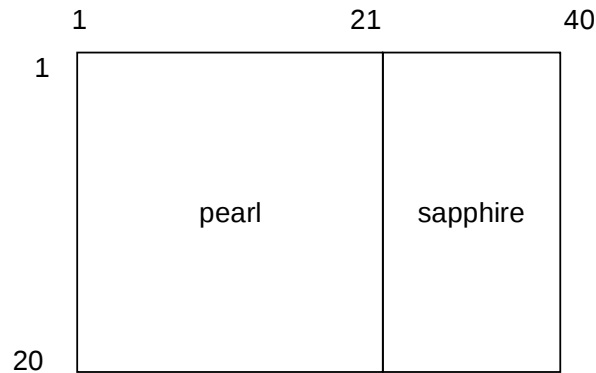
Como la Sapphire y la Pearl usan las mismas personalidades usted tiene que tener en cuenta las diferencias de tamaño de pantalla.

Los números de la tabla representan el número máximo de caracteres que se pueden mostrar en la pantalla de la Pearl y de la Sapphire. Para evitar escribir dos juegos de personalidades, la Pearl tiene una manera especial de mirar el campo del texto, no lee todos los caracteres después del carácter nº 21 en cada línea.

Escribiendo el esquema del banco como sigue permite usar la misma personalidad para ambas Mesas.

## 26.10 La Tabla de PRESET FOCUS

El sistema de la mesa entero se ha redefinido y se ha mejorado.



Esquemas de pantalla de la Pearl y Sapphire

Las nuevas tablas pueden ser tanto de Preset Focus, o pueden usarse como valores absolutos por construir Memorias.

El valor por defecto de los Preset Focus está automáticamente cargado en los botones del enfoque cuando un instrumento se pachea.

Se requieren dos líneas importantes para las tablas, la línea de definición y la línea de datos.

La línea de la definición se parece a:

`PFTABLE "Table name" A B . .`

Donde A está, permite conectar la tabla a un botón de atributo de tableta.

Con el instrumento cuando se pulsa el botón en la tableta gráfica con el lápiz óptico, aparece la lista en el LCD (o pantalla VGA), subiendo el lápiz arriba o abajo permite la selección de una entrada de la tabla.

El rango para esto es -1 significando que la tabla no está conectada al botón de la tableta gráfica o 1.. 30 para definir a qué botón la mesa se atará.

Donde B es la lista de valores de canales DMX que se definirán dentro de la Tabla.

Por ejemplo: -

`PFTABLE "GOBO" 3 4 7`

La primera palabra es la clave PFTABLE para indicar que sigue una tabla del Preset Focus.

Luego sigue el nombre de la tabla. Esto puede tener 11 caracteres y puede incluir espacios. Debe empezar y debe acabar con comillas dobles.

El primer número indica en qué botón de atributo de tableta estará disponible la Tabla.

Los números finales son los números DMX reales.

Las siguientes líneas contienen la información del Focus real y se definen como sigue: -

`"Focus name" Focus button number channel level(s)`

Dónde "Focus Name " es el nombre dado al enfoque. Este puede tener 11 caracteres y puede incluir espacios. Debe empezar y debe acabar con comas dobles.

"Focus button Number" define en qué botón de entrada de enfoque se pondrá, un -1 (menos 1) indica que la entrada no se pone en un botón y se usará como valores de la Tabla absolutos, aunque los números 1.. 60 indican el número de botón de enfoque.

Donde Channel level(s) es el nivel real de salida del instrumento. Ésta debe estar en anotación hexadecimal. Si ningún valor se requiere (la entrada está apagada) un -1 (menos 1) debe ponerse en el campo.

Por ejemplo: -

`"STAR GOBO" 20 0 FF;`

El primer campo es el nombre del enfoque, GOBO de estrella.

Luego es el número de botón de enfoque en el que el Focus se pondrá. En este caso el botón de enfoque será el 20.

`"STAR GOBO" -1 0 FF 0;`

En este caso la entrada no será un Preset Focus pero se usará como datos concretos.

Por favor note que este datos sólo pueden accederse desde la tableta. Ya no se ponen tablas en los botones A a F.

Los valores siguientes son los de datos.

La última línea de la Tabla del Preset Focus debe ser: -

`PFEND`

Puede haber varias tablas de Preset Focus.

## 26.11 MACROS

Las macros permiten ajustar un juego definido de canales como si se ejecutara un Chase. El principal uso es permitir a los instrumentos ser estructurados o reseteados, lo que a veces exige pulsar una sucesión de canales y lleva algún tiempo.

Mientras una macro está corriendo todas las otras funciones de la mesa se bloquean. La progresión de la macro se presenta en la línea puntual de la pantalla.

Hay tres tipos de clave de línea de datos, asociados con macros, éstos son:

```
MACRO "macro name" channel list
"data" data list
"delay" 1 time
MEND
```

Donde "el nombre de la macro" puede tener hasta 11 caracteres y puede incluir espacios. Debe empezar y debe acabar con comas dobles.

Cuando la lista es de canales, son los canales DMX para el instrumento al que se pasarán datos de la lista de datos.

"data" los datos siguientes se pasarán al instrumento. Nota: deben estar en minúsculas y debe ir entre comas dobles .

data list son los datos que pasarán al instrumento. Debe estar en notación hexadecimal.

"delay" Esta declaración optativa define un tiempo de retraso antes de ejecutar el próximo paso. Cuando lo use debe ser seguido por un 1. Este campo es para el uso futuro.

Time es el tiempo de retraso en unidades de 0.1 segundos y está en hexadecimal.

3 segundos serían 2E

Los macros deben terminar con la declaración MEND

Un ejemplo típico de macro es: -

MACRO "HOME" 1 18 20; envía instrumento a la posición de casa

"data" 0 FF 0

"delay " 1 20

"data " 0 0 FF

"delay " 1 20; espera aproximadamente 2.5 segundos

"data " 0 0 40

"delay " 1 40; espera aproximadamente 5 segundos

"data" 0 0 0

MEND

## 26.12 Archivo de Personalidad de ejemplo para Cyberlight de HIGH END

Las partes en negrita son necesarias, todo lo demás son comentarios que pueden cambiarse libremente, anularlos etc. los comentarios son siempre precedidos de un ;.

```
; "High End Cyberlight mode 1", 20 DMX channels, filename :hecyber1.per
;
; Date By Description
; 26-05-94 Salzedo created
; 10-08-94 Anwar revised dmx slots
; 07-09-94 J.B.Toby revised for Pearl use/relocation of channels
; 11-11-94 J.B.Toby revised to match PerManML
; 22-05-96 S. Anwar Pan/Tilt channel identification & Resolution inserted
; 04-03-96 S. Anwar Revised for Sapphire 96
;-----
; The device name, upto 11 characters, no spaces are allowed
DEVICE CYBER_mode1
;
;-----
; The Type of instrument, 1 & M are required for backward compatibility
; The middle number denotes the number of DMX channels used
TYPE 1 20 M
;
;-----
; Mirror/Head resolution
MIRROR      1      170      108
```

```

; | | |
; | | |_____ maximum tilt movement (in degrees)
; | |_____ maximum pan movement (in degrees)
; |_____ 1 means moving mirror, 2 means moving head
;
;-----
; Patching Information. (Upto 10 lines allowed)
; Upto 10 lines of 159 chars are allowed including formulae
; Variables used d=dmx number(1..512), h=handle(1..60), n=device name (11-char)
; Allowed modifiers
; +,-,*,/, (,) basic arithmetic
; % means remainder after divide
; & means logical AND
; | means logical OR
; R means reverse the bits of the current result (operates on a byte)
; ^ means logical Exclusive OR (operates on a byte)
; > means shift to the right
; < shift to the left
; r followed by number means get the value of that parameter
; d DMX address
; n Fixture name, a 0 terminated character string
; h The handle number
DEVICEADDRESS
"Handle %2d"h
"Fixture %11s"n
"DMX %03d"d
""
"Dip Switch 1234 5678"
"Personality 0000 0000"
"Address %b%b%b%b %b001"d/20%2,d/40%2,d/80%2,d/160%2,d/320%2
""
"0=OFF ( Right )"
"1=ON ( Left )"
DAEND
;
;-----
; Specify DMX limits
;
; minimum allowed dmx number
MINDMX=1
;
; maximum allowed dmx number
MAXDMX=481
;
; DMX number must be divisible by this
DIVBY=20
;

```

```

;-----
; DMX channel description
;
; Column by column description of each DMX channel
; 1. The channels bank number (1..12)
; 2. The upper Faders in the bank (1) or the lower Faders in the bank (61)
; 3. Channel type (L=LTP, H=HTP, I=Instant LTP, S=16-bit instant LTP,
; s=16-bit Fadeable LTP
; 4. DMX offset (1..number of DMX channels)
; 5. The output level is proportionally reduced by this level (0..100%)
; 6. The curve number (applicable only to HTP channels), usually set to 1
; 7. Inverted (I) or Normal (N)
; 8. Attribute type (A=Color Wheel, BCD=Color Mix, E=Pan, F=Tilt,
;                               0=uncategorised)
; 9. Checksum channel (Always 1)
;10. Attribute name, must be enclosed in quotes and upto 12 characters allowed
;11. The ON value of this channel (0..255)
;12. The Highlight level of this channel
;13. The Lolight level of this channel
;
DMX
3 61 S 1 100 1N E 1 "Pan" 128 -1 -1 ; PAN
0 0 L 2 100 1N E 1 "Pan Low" 128 -1 -1 ; PAN Low
3 1 S 3 100 1N F 1 "Tilt" 128 -1 -1 ; TILT
0 0 L 4 100 1N F 1 "Tilt Low" 128 -1 -1 ; TILT Low
4 1 I 5 100 1N 0 1 "Color Wheel" 0 0 0 ; COLOR WHEEL
10 1 L 6 100 1N B 1 "Cyan" 255 255 255 ; CYAN
10 61 L 7 100 1N D 1 "Magenta" 255 255 0 ; MAGENTA
9 61 L 8 100 1N C 1 "Yellow" 255 255 0 ; YELLOW
6 1 I 9 100 1N 0 1 "Gobo 1" 0 0 0 ; GOBO 1
6 61 I 10 100 1N 0 1 "Gobo 2" 0 0 0 ; GOBO 2
8 61 I 11 100 1N 0 1 "Gobo Speed" 0 0 0 ; GOBO SPEED
5 1 L 12 100 1N 0 1 "Zoom" 0 0 0 ; ZOOM
5 61 L 13 100 1N 0 1 "Focus" 0 -1 -1 ; FOCUS
2 1 I 14 100 1N 0 1 "Iris " 255 255 255 ; IRIS
9 1 I 15 100 1N 0 1 "Effects" 0 0 0 ; EFFECT WHEEL
7 61 I 16 100 1N 0 1 "Frost" 0 0 0 ; FROST
2 61 L 17 100 1N 0 1 "Shutter" 255 255 255 ; SHUTTER
1 1 H 18 100 1N 0 1 "Dimmer" 255 255 255 ; DIMMER
8 1 L 19 100 1N 0 1 "Motor Speed" 255 255 255 ; MOTOR SPEED
11 1 I 20 100 1N 0 1 "Control" 0 0 0 ; Control
END
;
;-----
; Text to be displayed when the Instrument is selected for Patching
;
TEXT

```

**Cyberlight Mode 1**

**Bank Faders**

**Bottom Top**

-----

1 Dimmer --

2 Iris Shutter

3 Tilt Pan

4 Color 1 --

5 Focus Zoom

6 Gobo 1 Gobo 2

7 Frost --

8 M-speed Gobo spd

9 Effect Yellow

10 Cyan Magenta

11 Control --

**INPUT** and/or note DMX  
number.

Press a channel grab  
to make patch

**END**

;

-----

; Tables

; A color table color wheel, cyan, magenta, yellow

**PFTABLE "Color" -1 5 6 7 8**

"Col 1" 1 0 ff ff ff

"Col 2" 2 0 ff 0 0

"Col 3" 3 0 0 ff 0

"Col 4" 4 0 0 0 ff

"Col 5" 5 0 ff ff 0

"Col 6" 6 0 0 ff ff

"Col 7" 7 0 ff 0 ff

"Col 8" 8 0 97 32 c8

"Col 9" 9 0 3d a3 bd

"Col 10" 10 0 eb 5a 17

**PFEND**

; Gobo

**PFTABLE "Gobos" -1 9 10 11**

"Gobo 1.1" 11 2 0 0

"Gobo 1.2" 12 af 0 0

"Gobo 1.3" 13 b9 0 0

"Gobo 1.4" 14 c3 0 0

"Gobo 1.5" 15 cc 0 0

```
"Gobo 1.6" 16 d7 0 0
"Gobo 1.7" 17 e1 0 0
"Gobo 2.1" 18 0 2d 0
"Gobo 2.2" 19 0 4b 0
"Gobo 2.3" 20 0 5f 0
```

PFEND

; Positions

PFTABLE "Positions" -1 1 3

```
"Middle" 21 80 80
"Left" 22 50 80
"Right" 23 b0 80
"Top" 24 80 50
"Bottom" 25 80 b0
"TLleft" 26 50 50
"TRight" 27 b0 b0
"BLleft" 28 50 b0
"BRight" 29 b0 50
```

PFEND

MACRO "HOME" 1 18 20

```
"data" 0 ff ff
"delay" 1 20
"data" 0 0 ff
"delay" 1 20
"data" 0 0 40
"delay" 1 40
"data" 0 0 0
```

MEND

MACRO "SHUTDOWN" 2 18 20

```
"data" 0 ff ff
"delay" 1 20
"data" 0 0 ff
"delay" 1 20
"data" 0 0 80
"delay" 1 40
"data" 0 0 0
```

MEND

## 28 **27. Créditos y Reconocimientos**

---

Ideas originales y diseño por **Richard Salzedo** quién apreció mucho la ayuda de **Steve Warren** (y de muchos diseñadores de iluminación). El hardware de Ric se trajo a la vida por **Shahid Anwar** que diseñó y llevó a cabo el Software, ayudado por **David Bujan-Tome** y **Paul Bari**. Del Software y el Hardware vinieron las Ventas, dirigidas por **Steve Warren** y ayudado por **Tony Shembish** y **May Yam** que gastan cada minuto libre enseñando a diseñadores 'a la manera de **Avo**'. Ellos son apoyados a su vez por **Elvira Coomans** (generando facturas, enviando documentos y escribiendo cartas) y **Louise Stickland** (comercializando).

La Mesa tenía que ser construida, y **Nuri Waheishi** llevó el equipo de la producción de **Garry Lodge**, **Raffi Pereira**, **Darren Jennings** y **Ali Almas**. Las reparaciones fueron hechas por **Adam Profitt**, a quien ayudaba **Suresh Keria** que también probó los circuitos de la mesa montados por **Alner Hamblin**.

**JB Toby** se ha especializado en micro-controladores y similares, (no mencionar los Z8).

Asegurándose de que todas las partes se han pedido está **Laurraine Gustad**, con **Dilip Patel**, **Calvin Best** y **David Marquez** que registran las entradas y salidas.

**Alwyn Fernandis** y **David Morrell** han mantenido el Cadstar en orden, y **Alan Rochell** se pasó muchas horas diseñando dibujos mecánicos. Contestando los teléfonos está **Beverley Robinson**.

¡Si usted ha alquilado esta Mesa entonces **Garry Lodge** estará cuidándolo! - de cualquier modo, compre o venda, **Meena Varatharajan** habrá estado envuelta recolectando su dinero!

Ahora cuando recapacite, todo ese Software trae a la vida el Hardware y manda su DMX a realizar sus ideas creativas. Todo ha sido probado cuidadosamente y se ha examinado en detalle por **Dan Hardiman**, **Ewan McRobb**, **Chris Crockford**, **Liz Berry**, **Lydia James** (quién probó a leer este manual) y muchos de los distribuidores de Avolites y usuarios.

Las gracias van para **Liz Berry**, por escribir este manual (todas las 65646 palabras).

Especial y calurosas gracias a todos los anteriores y a las muchas personas que han dado su inspiración y estímulo libremente, y a todos nuestros usuarios.

Avolites S.A. reconoce que todas las marcas de fábrica dentro del manual son la propiedad de sus dueños respectivos.

# 1

1 to 1 patch, 35  
16 – bit Pan & Tilt control, 19

# 4

4D Track, 102; 120

# A

Absolute, 123; 124  
Accessing the disk system, 111  
ADD  
    buttons  
        in Run modes, 109  
    **buttons functions in different Run Modes., 155**  
    Master  
        Fader, 5  
        Master Fader, 6  
        Master Fader, 108  
Addresses, 16; 43  
ALIGN  
    Attribute, 123  
    Fixtures, 26  
Assigning DMX lines, 40  
Attributes  
    controlling with the Graphics Tablet, 122  
Attributes, 80  
Attributes and Tables, 85  
Autoconnect User Settings,, 104  
AutoConnecting Chases, 54  
AVO button, 18

# B

Back panel, 4  
Backups, 3  
Blind  
    mode, 51; 69  
    mode, 92  
Blind mode  
    Editing a Memory in, 92  
    exiting, 92  
    programming, 92  
BPM, 64  
    User Settings, 104

# C

Changing  
    Run modes, 109  
CHANNEL, 87  
    Select all function, 89  
    Selecting a Fixture with, 88  
    Selecting a series of Fixtures with, 88  
    Using Groups with, 88  
Channel output as a percentage Screen, 84  
Channel output full resolution Screen, 84  
Chase

    autoconnect, 54  
    automatic connection, 54  
    clearing temporary speed and crossfade, 64  
    Connecting a, 53  
    control box, 64  
    copying, 63  
    crossfade control, 15; 21; 53  
    delete, 65  
    deleting a step, 65  
    direction control, 15; 22; 54  
    editing, 58; 59; 60  
    editing, 60  
    entering times, 56  
    jumping to any step, 64  
    linking individual steps, 59  
    links, 55; 57  
    links, 93  
    Parameters User Settings, 103  
    Parameters, Fader functions, 66  
    Parameters, first waits and fades, 67  
    Parameters, Manual mode allowed / disallowed, 67  
    Parameters, normal / random, 66  
    **Parameters, save direction, 66**  
    Parameters, setting the, 66  
    Parameters, Speed wheel allowed / disallowed, 67  
    Parameters, stop on final step, 66  
    Photocopying, 63  
    recalling, 57; 63  
    recalling with the Stage Remote, 132  
    recording a, 14  
    recording a, 20; 52  
    renumber a, 65  
    setting speed and cross fade, 53  
    setting speed from music, 64  
    speed control, 15; 21; 53  
    speed in BPM, 64  
    speed in seconds, 64  
    speed, by tapping beat, 64  
    speeds, 69  
    starting a, 53  
    step, deleting a, 62  
    step, insert a, 65  
    step, recording a, 60  
    stepping through a, 53  
    steps, complex, 54; 55  
    steps, Complex, 59  
    steps, previewing, 67  
    steps, recording on the Graphics Tablet, 127  
    steps, renumbering, 62  
    steps, simple, 54; 55  
    steps, Simple, 59  
    stopping a, 53  
    times, 54; 55  
    times, editing using TIMES menu, 57  
    times, editing using Wheels, 57  
    times, global, 54  
    times, individual steps, 54  
    Unfold Screen, 85  
    Unfolding, 60  
    VIEWING a Connected, 68  
Chase times Screen, 84  
Focus Mask, 72  
CLEAR, 9; 68  
    button, 8

Programmer on the Tablet, 127  
 Colour  
     mix, 124  
 Complex  
     steps, 54; 55  
     Steps, 59  
 Connecting  
     a Chase, 21; 53  
     a Chase, automatic, 54  
 Control area, 6  
 Controlling  
     Attributes, 8  
     Attributes with Wheels, 18  
     Dimmers, 13  
     Dimmers , with Preset Faders, 13  
     DMX Channels with the Stage Remote, 131  
     Fixtures, 18  
     Fixtures with Wheels, 18  
     intensities, 18  
 Copy, 63  
 Copying  
     Memories, 48

## D

Defining the stage for tracking, 100  
 DeLatch Fixture, 127  
 Delete, 49  
     Chase step, 65  
     Chases, 65  
     Handle, 37  
     patch, 37; 38  
     Preset Focuses, 75  
     Unfold menu, 62  
 Deleting, memories, 49  
 Diagram  
     of Pearl, 3  
 Dimmer curve, setting a, 38  
 Dimmer curve, User definable, 39  
 Disable Timecode User Setting, 104  
 DISK  
     accessing the disk system, 111  
     formatting a disk, 111  
     loading a show from disk, 112  
     Personality Disks, 113  
     saving a show to disk, 112  
     system, 111  
 Disk sizel User Settings, 105  
 DMX  
     Channels User Settings, 105  
     corrupted, 43  
     Features, 40  
         Reducing number of DMX Channels, 41  
     limits, 40  
     line  
         selecting a, 32  
     output, problems, 10  
     outputs, 32  
     Outputs, wiring, 4  
     Patch Screen, 84  
     Speeds, 69  
     Transmission Rate User Settings, 104  
 DMX limits, 43  
 Patch, 84

## E

EDIT  
     TIMES menu, 55  
     TIMES menu, Record, 60  
     TIMES, Unfold menu, 60  
 Edit a Chase Step, 58; 59; 60  
 EDIT FOCUS button, 80; 93; 94  
 Editing  
     Memories, 48  
     Personality Files, 113  
 Editing Chases, 58  
 E-mail number, i

## F

Fade  
     in time, 45; 55  
     out time, 45; 55  
     time, entering a, 56  
 Fader  
     stops / starts Chase, 66  
     stops, Go to start Chase, 66  
     will reload Chase, 66  
 Fading Channels, 24  
 Fading Channels, 24  
 FAN mode, 91  
 Fast patching, 36  
 Fax number, UK, i  
 Fax number, USA, i  
 Find Fixture, 42  
 Fixture Patch, 31  
 Fixtures  
     viewing, 83  
 Fixtures or Mimics User Settings, 105  
 Fixtures, Selecting with the Graphics Tablet, 122  
 Flip, 126  
 Focus Mask, 71  
     changing the, 80  
     default settings, 71  
     using the, 73  
 Focus Mask, 80  
 Formatting  
     a disk, 111  
     a disk an a PC, 119

## G

Global  
     Chase times, 54  
 Grand Master, 107; 108; 109  
 Graphics Tablet, 120  
     specifications, 129  
     Absolute, 123; 124  
     Align Attribute, 123  
     Attribute Select buttons, 122  
     Attributes and Tables Screen, 85  
     Clear Programmer button, 127  
     Colour control area, 120; 124  
     Configuring, 121  
     Controlling Attributes with, 122  
     Cursor Key buttons, 128

DeLatch Fixtures button, 127  
 Dimmer button, 123  
 Editing a colour, 125  
 Fader, 121  
 Flip button, 126  
 Function button, 121  
 Future functions, 129  
 Instant Access, 123  
 Locate Fixture, 126  
 Making a new colour, 124  
 Mouse pad, 121; 129  
 Moving Light functions, 126  
 Next focus button, 126  
 Next Instrument button, 127  
 Nudge, 123; 124  
 OFF button, 127  
 Overview, 120  
 Preset Focuses, 125  
 Programming Groups, 127  
 Recall Focus, 125  
 Recalling Preset Focuses on the, 125  
 recording a Chase Step on the, 127  
 recording a Memory on the, 127  
 Release Fixture button, 127  
 Screen, 128  
 Screen 1 button, 129  
 Screen 2 button, 129  
 Screen selects, 121  
 Select All button, 126  
 Select buttons, 120  
 Selecting Fixtures with the, 122  
 Set stage height button, 129  
 Showing selected Fixtures, 122  
 Stage area, 120; 124  
 Storing Preset Focuses on the, 125  
 Tablet specifications, 129  
 Tracking with the, 128  
 User setting, 104  
 User Settings, 121  
 Using a Group on the, 127  
 Using the, 122  
 Using the Fader with Attributes, 123  
 Working with Attribute Select buttons, 122  
 Graphics Tablet, 102  
 Groups  
     on the Tablet, 127  
     recalling a, 86  
 Groups, 27; 85

## H

Handle, 12; 17; 32; 34; 36; 37  
     delete, 37  
 HighresolutionPan&Tiltcontrol, 19  
 HTP  
     Channel, 23; 50; 68  
 HTP and LTP Channels, Recording of, 23

## I

Illegal addresses, 38; 113  
 Include  
     Including Selected Attributes, 90

    Including Selected Fixtures, 90  
 INCLUDE button, 90  
 INCLUDING Shapes, 98  
 Individual Step times, 54  
 Insert  
     Chase step, 65  
     Unfold menu, 62  
 Instant  
     Access, 123  
     Channels, 24  
     Channels, 24  
 Intensity  
     typing in a value, 89  
 Internet address, i  
 Inverting a channel, 25

## L

Links, 57  
 Links, 55  
 LIVE TIME button, 58  
 Loading a show from disk, 112  
 LOCATE  
     Fixture, 19  
     fixture, 26  
 Locate Fixture, 42  
 Lost Fixtures, 42  
 LTP  
     Channels, 23; 108  
     Fade time, 45; 55  
     Wait time, 55  
 LTP and HTP Channels, Recording of, 23

## M

Macros, 27  
 Mains switch, 4  
 Manual mode allowed / disallowed for Chases, 67  
 Marking the stage out for tracking, 100  
 Memories  
     Copying, 48  
     deleting, 49  
     editing, 48; 50  
     Photocopying, 49  
     previewing, 49  
     recalling, 47  
     RecallingwiththeStageRemote, 132  
     recording on the Graphics Tablet, 127  
     times, 47  
     using Record Stage, 49  
     viewing, 82  
 Memory  
     editing shapes stored in a, 98  
     Fader OFF at... User Settings, 103  
     Fader ON at... User Setting, 103  
     Master Fader B, 108  
     modes, 46; 47  
     Modes & Shapes, 98  
     recording a Shape in a, 97  
 Memory, recording a, 13; 20; 44  
 MIDI  
     Channel User Settings, 105  
     disabled / Master / Slave User Settings, 104

further reading, 158  
 modifications required to run, 156  
 specification, 156  
 Moving Light menu, 26  
 Moving Light tracking, 100

## N

New buttons, 6; 7  
 New Personality Disks, 113  
 Next steps, Unfold menu, 63  
 NEXT TIME button, 59  
 Nudge, 123  
 Nudge, 123; 124

## O

OFF, 127  
 button, 27  
 Preset Focuses, 79  
 OFF and shapes, 99  
 OFF button, 79  
 Old Personality Files, 113  
 Output  
 Viewing, 83

## P

Page of Fixtures  
 Changing pages, 13  
 Pages of Fixtures buttons, 6  
 Pan & Tilt control  
 high resolution, 19  
 Pan and tilt swap, 25  
 Patch  
 level, setting a, 38  
 Patching, 31; 32; 40  
 1 to 1 patch, 35  
 changing the DMX address, 36  
 Changing the Handle, 37  
 delete, 37; 38  
 Dimmers, 11; 32; 33; 40  
 Dimmers with colour changers, 36  
 Dimmers with VL5™ Wash Luminaires, 36  
 Dimmers, 1 to 1 patch, 11  
 Dimmers, checking the patch, 12  
 fast, 36  
 Fixtures, 16; 40  
 Fixtures and Dimmers, 34  
 maximum number of Fixtures, 40  
 maximum numbers of Dimmers, 40  
 maximum numbers of Dimmers and Fixtures, 40  
 sequential Channels, 33  
 viewing the Fixture Patch, 31  
 Viewing the patch, 31; 34  
 Viewing the patch by DMX Channel, 31  
 Viewing the patch by Handles, 31  
 Personality  
 Disk, 16  
 Disks, 113  
 File, example, 168  
 File, writing one, 160

Files, 113  
 Files, customising, 40  
 Files, editing, 113  
 Files, Old, 113  
 Files, restoring lost, 118  
 Photocopy, 49; 63  
 Playback  
 area, 5  
 Playback status Screen, 84  
 Power  
 on reset, 115  
 supply damage, 3  
 Powering up, 3  
 Preset  
 area, 5  
 Faders, 108  
 Focus, applying a, 74  
 Focus, definition, 70  
 Focus, recording a, 74  
 Focus, replaying over a time, 78  
 Focuses, 70  
 Focuses on the Graphics Tablet, 125  
 Focuses, editing, 75  
 Focuses, organising, 73  
 Focuses, uses of, 70  
 Master A, 108  
 Master A, 107  
 Preset Focus  
 Viewing, 83  
 Preset Focuses  
 Viewing, 79  
 Preset Focuses, deleting, 75  
 Preview, 49  
 Preview, Chase steps, 67  
 Previous steps, Unfold menu, 63  
 Problems  
 Preset Focuses, 80  
 Problems and solutions, 9; 29; 42; 50; 68; 80; 102; 110;  
 118; 129; 142  
 Programmer, 8; 9; 58; 75; 77; 80  
 Clearing the, 9  
 Programmer, 23

## R

Random, 66  
 REC. STEP button, 58  
 Record  
 by Channel, 44; 52  
 by Channel, 69  
 by instrument, 44; 52  
 mode User Setting, 103  
 Stage, 49  
 Recording modes, 44; 52  
 Record by Channel, 44; 52  
 Record by Instrument, 44; 52  
 Reduction Fader, 68  
 Reduction Fader, 91  
 Release Fixture, 127  
 Renumber  
 a Chase, 65  
 Unfold menu, 62  
 Repatching, 36  
 Replacing the power supply, 10

Resetting the Screen, 82  
 REVIEW button, 60  
 Roller, 5  
     Page, 50; 68  
 Run mode, 8; 107  
     Normal Run mode, 107  
     User Setting, 103

## S

Sales and service numbers, UK, i  
 Sales and service numbers, USA, i  
**Save Direction**, 66  
 Saving  
     a show, 112  
     to disk, 9  
 Screen, 3; 82  
     buttons, 7  
 Screens  
     viewing, 84  
 Script File Parameters Screen, 85  
 Script Files  
     Assign Action menu, 136  
     Assign Timecode menu, 137  
     Assigning Timecode to a Group of steps, 137  
     building, 134  
     checking, 135  
     Clear Masters command, 139  
     defining a Group of steps, 137  
     deleting a step, 138  
     editing a step, 136  
     inserting a step, 138  
     Reset Timer command, 139  
     Screen, 84  
     selecting for editing or playback, 135  
     selecting the internal clock, 135  
 Select a DMX line, 32  
 Selecting  
     adjacent Fixtures, 18  
     Fixtures, 18  
 Selecting Dimmer Channels, 18  
 Service numbers, UK, i  
 Setting  
     Chase times, 54  
     Memory times, 45  
 Shape Generator, 95  
 Shapes  
     absolute, 95  
     applying, 95  
     cyclic, 95  
     editing, 95; 96; 98  
     random, 95  
     recording in a Memory, 97  
     relative, 95  
     types of, 95  
     using INCLUDE, 98  
 Shapes & Memory Modes, 98  
 Shapes and OFF, 99  
 Shared Preset Focuses, 77  
 Shared Preset Focuses  
     editing, 77  
 Sharpness, 70  
 Show disks, 111  
 Simple

steps, 55; 59  
 Skip first (Chase) wait and fade time, 67  
 Skip first (Chase) wait time, 67  
 SNAP BACK button, 60  
 Snapshot  
     Deleting, 87  
     Taking, 86  
 Software  
     bugs, 3  
     version number, 116  
     versions, 116  
 Sound to light, 93  
     input level link, 93  
     running, 93  
     stopping, 93  
 Sound to light, 93  
 Specify Attribute for Bank User Settings, 106  
 Speed in seconds or BPM User Settings, 104  
 Speed wheel allowed / disallowed for Chases, 67  
 Stage Remote, 131  
     Checking the status of, 133  
     configuring the, 131  
     controlling DMX Channels, 131  
     controlling DMX Channels on all four DMX outputs, 131  
     Disabling, 132  
     Recalling a Chase with, 132  
     Recalling a Memory with, 132  
     the AND button, 132  
     the INSTD button, 132  
     the LAST button, 132  
     the NEXT button, 132  
     the THRU button, 132  
     User setting, 104  
 Starting a Chase, 15; 21; 53  
 Stepping through a Chase, 53  
 Stop Chase on final step, 66  
 Stop Shapes button, 98  
 Stopping a Chase, 15; 21; 53  
 Swap pan and tilt, 25  
 SWOP  
     buttons, in Run modes, 109  
     Master Fader, 107  
     Master Fader, 108  
 System  
     software, 3; 116  
     Software, loading new, 116

## T

Takeover Run mode, 108  
 Testing buttons and faders, 116  
 Timecode  
     valid range User Settings, 105  
 Timers, 45  
 TIMES menu, 54; 55; 57; 60  
     the, 45  
 Times, entering, 45  
 Tracking  
     defining the stage, 100  
     marking the stage out, 100  
     training the desk, 100  
     with the Graphics Tablet, 128  
     without a Graphics Tablet, 101

Tracking, 27; 100  
 Training  
     desk for tracking, 100  
 Trigger Point, 46  
 Turning  
     Channels OFF, 27  
 Two Preset mode, 108

## U

UNFOLD, 60  
     menu, 60  
     Screen, 85  
 Unfold menu  
     Delete, 62  
     Edit Times, 60  
     exiting, 63  
     Next steps, 63  
     Previous steps, 63  
     Renumber, 62  
 Upgrades, 4  
 Useful features on the desk, 82  
 User  
     Dimmer Curve File Format, 159  
 User Settings  
     Chase Parameters, 103  
     Memory Fader OFF at..., 103  
     Record modes, 103  
     Run Modes, 103  
     XX-bit Wheel control, 105  
 UserSettingsScreen, 84  
 Using  
     Fixtures, 16  
     the Manual, 1

## V

VIEW, 82  
     a Fixture, 83  
     a Memory, 82  
     Active Shapes, 98

## A

A, 22, 145,  
 Absoluto, 101,128, 129,  
 Absoluto, 147,  
     Acceda, 125, 127, 128, 149,  
 Accediendo el sistema de disco, 117,122,  
     Acceso instantáneo, 125, 128,129,  
 Acelere en segundos o BPM user settings , 110,  
     acelere, 101,  
 Actualizaciones  
     actualizaciones, 13,  
 ADD, 148,  
     adelante, 25, 32, 63,  
     adulterado, 52,  
 Agudeza, 77,

Attributes and Tables, 85  
 Channel output as a percentage Screen, 84  
 Channel output full resolution Screen, 84  
 Chase times Screen, 84  
 Chase Unfold Screen, 85  
 current desk output, 83  
 DMX Patch, 84  
 Playback status Screen, 84  
 Preview, 84  
 Screens, 84  
 Script File Parameters Screen, 85  
 Script file Screen, 84  
 User.Preferences Screen, 84  
 VIEW, Connected Chase, 68  
 Viewing  
     Instant and Fading Channels, 24  
     Inverted channels, 25  
     Preset Focuses, 79  
     the patch, 31; 34  
     the patch by DMX Channel, 31  
     the patch by Handles, 31

## W

Wait  
     entering a time, 56  
     in time, 55  
     out time, 55  
 Wait and Fade all (Chase) steps, 67  
 Website, i  
 Wheel  
     B, 18  
     Sensitivity User Settings, 105  
 Wheels, 6; 18  
 WIPEALL, 9; 16  
     link, 115  
     link, fitting to a Pearl, 115

## X

XX bit Wheel Control User Settings, 105  
     al disco, 19,  
 ALING (ALINEE), 148,  
     Almohadilla del ratón, 126, 135,  
     alta resolución, 29,  
     Anotación de Timecode, 143,  
     anulando pasos de un timecode, 144,  
     anulando un paso, 72,  
     anulando una memoria, 58,  
     Anulando un Snapshot, 93,  
     anule pacheo, 46, 47,  
     anule handle, 47,  
     Anule, 69,  
 Aparato DeLatch, 133,  
 Aparato Inteligente, 149,  
 Aparato, 149,  
     aparato, 36, 29, 39, 149,  
     aparato, encontrar, 51,  
     Aparato, ver, 89,  
 Aparatos  
     Aparatos y Dimmers, 43, 44,  
     Aparatos Adyacentes, 28,  
     Aparatos con Ruedas, 28

Aparatos de Repatch, 46,  
 Aparatos o Mímico en user settings, 111,  
     Aparatos o Mímico, 111,  
     Aparatos OFF, 38,  
 Aparatos Perdidos, 50, 51,  
     Aparatos, 18, 28,  
     Aparatos, 26,  
     Aparatos, 26, 27, 43, 48,  
     Aparatos, 28,  
     Aparatos, 36,  
 Aparatos, Seleccionar con Tableta gráfica, 126, 127,  
 aparque, 46, 151,  
 Apile, 152,  
     aplicando, 101,  
     Apreciación global, 125,  
     apreciación global, 14,  
     Archivo, escribe uno, 166,  
 Archivos de escritura, 166, 167  
 Archivos de personalidad antiguos, 119,  
     Archivos de Personalidad, 119,  
     archivos de personalidad, 26  
     Archivos perdidos, restaurando, 123,  
     Archivos, 150, 34  
     Archivos, 26, 52, 108, 119,  
     Archivos, editando, 119,  
     Archivos, ejemplo, 172,  
     Archivos, personalizando, 48,  
     Archivos, problemas posibles con, 119,134  
     Archivos, Viejos, 119,  
     Área de control del color, 125, 129,  
 Área de Control, 16,  
     Área de escenario, 125, 129,  
     Área, 115,  
     área, 15,  
     área, 15,  
     arreglando, 51,  
     Asignando de Timecode a un Grupo de pasos, 142  
 Asignando línea de DMX, 49,  
 Atributos y Tablas , 91,  
     Atributos y pantalla de tablas, 91,  
     Atributos con Ruedas, 28  
     Atributos de color, 80,  
     Atributos, 128,  
     Atributos, 18, 28,  
 Atributos, 27, 28, 43, 77, 90, 147,,  
 Atributos, 87,  
     Autoconnect, 110,  
     autoconnect, 63,  
 AutoConnecting Chases, 63,  
 AVO, 17  
 AVOS, 147,  
     azar, 101,

## B

B, 29, 152,  
 Backups, 13, 14, 147,  
     Banco A, 114,  
     Banco B, 114,  
     Banco de LÁMPARAS, 80,  
 Banco del atributo, 16,  
     Banco, 147,  
     Barra de la luminancia, 129,130  
     bichos, 13,

Blind 100, 101  
 Botón FOCUS, 81,  
 botón Off, 38,  
     Botón Clear del Programador, 131,  
     botón de AND, 137,  
     botón de Aparatos DeLatch, 131  
     botón de Aparatos o Mímico, 127,  
 botón de AVO, 28,  
 Botón de DETENGA, 25, 32, 62,  
     botón de enfoque, 130,  
 Botón de EXIT (SALIDA), 17,  
     Botón de función, 126,  
 Botón de INCLUDE, 96,  
     botón de INSTD, 140,  
     botón de LAST, 140,  
 botón de Pan y tilt , 35,  
 Botón de parada para Formas , 104,  
     Botón de Ponga la altura del escenario, 135,  
 Botón de PRÓXIMO TIEMPO, 67,  
     botón de PRÓXIMO, 140,  
 Botón de REC. step, 66,  
     botón de Release (soltar) Aparato, 133,  
 Botón de Restaure Salida de Chase, 97,  
 Botón de Reset, 15,  
     Botón de salvar Enfoque, 60, 130,  
 botón de snapshot, 68, 94  
     botón de step to last, 130,  
     botón de step to next, 130,  
 Botón de store focus, 81,  
     Botón de SWOP, 15,  
 Botón de TIEMPO VIVO, 67,  
     Botón del Flip, 134,  
 Botón del REVIEW, 68,  
     botón del siguiente Instrumento, 136,  
     Botón dimmer, 128,  
     botón OFF, 135,  
     botón Selecciona ALL, 134,  
     botón SWOP, 16,  
     botón, 117,  
 Botón, 17, 151,  
     botón, 18, 114,  
     botón, 37, 38,  
     botones  
 Botones A - H, 17,  
     Botones de ADD, 15,  
     Botones de ADD, 16,  
     Botones de cursor, 133,  
 Botones de flash, 15,  
     botones de la página de, 15,  
     botones de Selección de aparatos, 126,  
     botones de selección de Atributo, 126, 127,  
     botones de Selección de Enfoque, 126,  
     Botones de selección, 125,  
     Botones de selección, 16,  
     Botones del mando, 16,  
     botones funcionan en Modos diferentes Run, 159  
 Botones Nuevos, 16, 17,  
     botones Preset, 15, 113, 114,  
 botones probando, 121,  
     botones, 17,  
     botones, modos de run, 115,  
     botones, Playback, 16,  
     botones, preset, 15,  
     botón TROUGH , 140,

Bounce, 25, 32, 63,  
BPM, 62, 72, 76, 147,  
brillo, 13, 15,

## C

caja de control, 71,  
caja de convertidor Timecode , 162,  
Cambiando  
cambiando direcciones DMX, 46,  
Cambiando Handle, 47,  
cambiando focus mask, 86,  
Cambiantes de Páginas, 23,  
Cambio de corriente, 13,  
Cambio script file, 148,  
cambio, 13  
Caminando a través de un Chase, 25, 64,  
caminando un través de un , 64  
canales Invertidos, 52,  
Cargando o llamando, 93,  
cargando un show del disco, 118,  
Cargando un show del disco, 118,  
Cerrando la mesa con llave, 15, 18, 113,  
channel salida en Pantalla del porcentaje, 90,  
channel salida en Pantalla resolución completa, 92,  
channel, 33, 55, 56, 59, 60, 76, 113, 114,,  
channel, 55, 56, 33, 53, 61, 113, 114, 116,  
CHANNEL, 93,  
channel, User Settings, 111,  
Channels invertidos, 35,  
Channels OFF, 37, 38,  
Channels LTP, 34,  
Channels, 34, 149,  
Chase conectado, 88,  
Instantáneos y fundidos, 34  
Chase, 147,  
Chase, 148,  
chase, 72,  
cíclico, 101,  
clasifique según tamaño, 103,  
CLEAR (limpie ), 98,  
Clear el, 19,  
CLEAR, (limpie), 19, 76,  
-coarse spread (extensión dura), 102,  
Color mix 148  
color changer 148  
compagine, 15,  
Compagine, 60, 76,  
Compartido Preset Focus, 83, 84,  
Compartido Preset Focus, 87,  
Complejo 64  
Conectado 25  
Conectando 31  
Conectando, 62,  
conexión automática, 63,  
Configurando, 126,  
configurando, 136,  
construyendo, 139,  
contraseña del menú, 122,  
contraste, 13, 15,  
control de crossfade, 25, 31, 62,  
control de la dirección , 25, 32, 63,  
control de la velocidad, 25, 31, 62,  
control de Pan & Tilt

control Remoto, 15, 136, 152,  
Controlando 28  
Controlando Atributos 28  
controlando Atributos, 127  
controlando DMX Channels en 4 salidas DMX,  
51,136  
controlando DMX Channels, 51, 136,  
controlando la Tableta gráfica, 128,  
controlando, 114,  
Copiando 59  
Copiando, 59,  
copiando, 70, 75,  
Copie, 70, 75, 148,  
corriendo, 99,  
Cronómetros, 55,  
Crossfade, 148,  
Crossfading Chases, 62,  
Cursor Definiendo el escenario para rastrear, 106,  
Curva de dimmer, poniendo, 47,  
Curva, definible de Usuario, 49,

## D

daño en el suministro, 13,  
definiendo el escenario, 106,  
Delete, 59,  
delete, memorias, 59,  
desactivado / Master / Esclavo User Settings , 112,  
Desactivando el Timecode del Usuario, 110,  
Desactivando, 140,  
Desplegando, 70,  
Detenga el Chase en el paso final, 74,  
Deteniendo Chase, 25, 32, 62,  
deteniendo, 62,  
deteniendo, 99,  
Diagrama  
Dimmers con cambios de color, 45  
Dimmers con VL5TM Luminarias, 45,  
Dimmers, 21, 41, 42, 48,  
Dimmers, 23,  
Dimmers, con Presets Faders, 23  
Dimmers, individualmente, 22,  
Dimmers, pacheo 1 un 1, 21,  
Dimmers, secuenciales de channels, 22, 42,  
Dimmers, verificando el pacheo, 23,  
Dipless, 149,  
direccionando, 51,  
direcciones DMX, 45,  
Direcciones Ilegales, 40, 47, 119,  
Direcciones, 26, 27, 40, 43, 51, 90, 147,,  
DISCO  
disco, 117,  
Disco, 26, 42, 150,  
Discos de personalidad, 119,  
Discos de show, 117,  
Discos Nuevos de Personalidad, 119,  
Discos, 119,  
Dispositivo, 149,  
dispositivos de entrada, 99,  
DMX Channels, 112,  
DMX Channels, 136,  
DMX Patch, 90,  
DMX proporción de la Transmisión, 112,  
DMX, 149,

## E

EDIT  
 EDIT botón de ENFOQUE, 86, 99, 100,  
 EDIT botón, 66,  
 Edit Paso de un Chase, 66, 67, 68,  
     Edit Times, 69,  
 Editando  
 Editando chases, 66,  
     Editando colores, 129,133  
     editando formas guardadas en una, 104,  
     editando pasos de un, 141,  
     Editando una Memoria, 98,  
     editando formas, 101, 102, 104,  
     editando memorias, 57, 59,  
     editando tiempos, 66, 67, 68,  
     editando presets focus, 83,  
     editar seleccionando el Playback, 140,  
 Ejecute Modo, 113,  
     Ejecute Modos, 109,  
 Empezando Chase, 25, 32, 62,  
     empezando, 62,  
     Encendido, 13,  
 encendiendo, 13,  
 Enchufe de corriente, 14,  
     Enchufe de Entrada, 15,  
 enchufe de salida, 14,  
 Enchufe de VDU, 15,  
     enchufe, 13,  
 Enchufes de MIDI, 15,  
     Encuadre Atributo, 128,  
 Encuentre Aparato, 51,  
     Enfoque, 151,  
     ENFOQUE, 82, 83, 86,  
     Enfoque, aplica un, 81,  
     Enfoque, definición, 77,  
     Enfoque, graba un, 80,  
     Enfoque, reproducido durante un tiempo, 84,  
     Enfoques en la Tableta gráfica, 130,  
     Enfoques, 77,  
     Enfoques, aplicando tiempos modo Take over run,  
         114,  
     Enfoques, creando automáticamente, 27, 43,  
     Enfoques, editando, 82,  
     Enfoques, llamando, 80,  
     Enfoques, organizando, 80,  
     Enfoques, pre-programados, 83,  
     Enfoques, usos de, 77, 83, 84  
 entrada de sound to light, 15  
     entrada del link, 99,124  
     entrando tiempos, 65,  
     entrando un tiempo, 65,  
     entrenando la mesa, 106,  
 Entrenando, 107, 108, 125, 152,  
     especificación, 160,  
     Especificaciones de la tableta gráfica, 134,  
     especificaciones, 134,  
 Especifique el Banco Atributo user settings, 112,  
 Espere y funda todos los pasos (Chase), 74,  
 Espere, 63, 64, 152,  
     Etiqueta del banco, 27, 43,  
     extienda, 102,

## F

Fader  
     Fader ON. User Settings, 109,  
     Fader OFF. User Settings, 109,  
 Faders, 15, 19, 113, 114, 151, 126, 150  
     -fine spread (extensión dura), 102,  
 Flip, 131, 149,  
 Focus, 77,  
 Formas (Shapes) 103  
 Formas & Modos de Memoria, 104,  
     Formas activas, 104,  
 Formas y OFF, 105,  
 Formateando  
     formatenado, 117,  
     Formato de Archivo de Curva de dimmer, 163,  
 Fotocopia, 58, 71, 151,  
     Fotocopiando, 58,  
     Fotocopiando, 71,  
     fuera de tiempo, 64  
     función ODD, 95,  
     función EVEN, 95,  
     funcionamiento, 117,  
     Funciones de luces móviles, 131,  
 Fundido, 63, 64, 148,  
 Fundiendo Channels, 34,  
 Fundiendo Channels, 34, 148,  
     Futuras Funciones, 135, 137

## G

Genérico, 148,  
 Global  
 GO Botón, 25, 32, 62,  
 grabando en la Tableta gráfica, 133,  
 grabando formas en una Memoria, 103,  
 grabando un paso de Chase, 133,  
 grabando una Memoria, 133,  
 grabando, 24, 30, 61,  
 Grabe modos, 109,  
 Grabe chases, 69,  
 Grabe, menú de Unfold, 70,  
 Gran Master, 16, 18, 113, 114, 115,  
     Grupo los botones Selección, 126,  
 Grupos, 149,  
 Grupos, 36, 37, 91,  
     Guardando presets focus, 130,  
     Guarde Pan / Tilt botón, 130,

## H

hacia atrás, 25, 32, 63,  
 haciendo un nuevo color, 133,  
 HANDLE, 23, 26, 27, 28, 40, 41, 43, 45, 46, 47, 90, 149  
 hendidura cable, 14,  
 high, 29,  
 HTP tiempo de fundido, 64,  
 HTP y LTP Channels, Grabado de, 33,  
 HTP, 149,

## I

INCLUDE, 149,  
 Include, 17,  
 INCLUDE, 95,  
     incluyendo Aparatos Seleccionados, 96,  
     incluyendo Atributos Seleccionados, 96,  
 Inserción  
     insertando un paso, 143,  
     Inserte, 69,  
 instantáneo 63  
 Instrumento, 149,  
     intensidades, 28,  
 Internet dirección, ii,  
 Interruptor de On, 13,  
 Interruptor de seleccionador de voltaje, 14,  
 interruptor principal, 17,  
 introduciendo un tiempo, 65,  
 Invirtiendo un channel, 35,

## K

key (tecla), 15, 18, 113, 114,  
 key setting, 15,  
 Keypad (Pequeño Teclado), 17,

## L

lámpara, 15,  
 lápiz óptico de Tableta gráfica, 128,  
 Las Formas de INCLUDE, 106,  
 LCD Display, 17,  
     Led, 113,  
 Límite de DMX, 51,  
     límites, 48,  
     borrando el Orden de los Masters, 144,  
     borrando la velocidad y crossfade, 72,  
     links (eslabones), 65, 66, 99,  
 Links, 65, 66, 149,  
 Links, pasos individuales de Chase, 68,  
     Llamada de preset focus, 130,  
     llamada de un Enfoque, 130,  
     llamando Chases, 140,  
     llamando con control remoto, 140,  
     Llamando Memoria, 140,  
     llamando modo, 57, 137,  
     llamando tiempo, 65, 70,  
     llamando tiempos de chase, 92,  
 llave de Run, 15,  
     Localice Aparato, 131,  
 LOCATE  
 Locate fixture, 50,  
     Los atributos y tablas, 91,  
 LTP y HTP Channels, Grabando, 33,  
 LTP, 149,

## M

Macros, 37, 150,  
 Manual de Actualizaciones, 13,  
 Manual del software, ii,  
     Manual, 12,

Marcando los límites del escenario, 106,  
     marcando los límites del escenario, 106,  
 Más Channels selección de dimmer, 28,  
     más lecturas, 162,  
     Máscara del enfoque, 130,  
 Máscara del enfoque, 78, 148,  
 Máscara del enfoque, 79,  
 Máscara del enfoque, 87,  
     Master A, 113, 114, 115  
     master fader , 15, 16, 113, 114,  
     Master Fader A , 115,  
     Master Fader B, 115,  
     Master Fader B, 115,  
     Master Fader, 114,  
     Master Fader, 16, 113, 115  
     Memoria Fader OFF a..., 111  
     Memoria Fader ON a..., 111  
 Memoria, grabando, 23, 30, 53,  
 Memoria, 151,  
     Memoria, 88,  
     Memorias, 57,  
     Memorias, 58,  
     Menú de Asigne Acción, 141,  
     Menú de Asigne Timecode, 142,  
 Menú de TIEMPOS, 63, 64, 65, 69, 54,  
     Menú de TIEMPOS, 64,  
     Menú de TIEMPOS, Grabe, 69,  
 Menú de Unfold  
     Menú de Unfold, 70, 71  
 Menú luces móviles, 36,  
     Menú, 17, 109,  
     menú, 68,  
     menú, obligando a la mesa a encenderse, 123,  
 Mesa, 152,  
     mezcle, 129, 147,  
     MIDI Channel, 111,  
     MIDI desactivado / Master / Esclavo, 112,  
 MIDI, 151,  
 ML Menú, 151,  
     modificaciones exigidas para Run, 160,  
 Modo 0, 56,  
 Modo 1, 56,  
 Modo 2, 57,  
 Modo ancho, 15, 22, 45, 113, 115,  
 Modo carrera normal, 113,  
 Modo ciego  
 Modo de allowed / disallowed para chases, 75, 76  
 Modo de Dos Preset, 15, 21, 45, 57, 114,  
 Modo de Ejecute, 18,  
 Modo Fan, 97,  
 Modo normal, 113,  
 modo Preset, 15,  
 Modo take over Run, 114,  
 modo User Settings, 109, 111  
 Modo, 150,  
 modo, 17,18  
 modo allowed / disallowed, 60, 76,  
 modo, 98,  
 Modos y Formas, 104,  
 Modos de reproducción, 53, 61,  
 Modos de Run, 115,  
 modos de tiempos, 55, 56, 57,  
 mostrando Aparatos seleccionados, 127,

## N

Next, 91,  
niveles de pacheo, 47,  
Nudge, 131, 128, 129, 151,  
numero máximo de Dimmers y Aparatos, 49,  
Numérico, 81,  
número de la versión , 121,  
número de pasos, 16,  
Número del e-mail, ii,  
Número del facsímil, EE.UU., ii,  
Número del facsímil, REINO UNIDO, ii,  
número máximo de Aparatos, 49,  
Números de servicio, REINO UNIDO, ii,  
Números de teléfono, ii,  
números de ventas y servicios , EE.UU., ii,  
números de ventas y servicios, REINO UNIDO, ii,,

## O

ODD (impar) 95  
OFF botón, 85,  
OFF y formas, 105,  
OFF, 132, 150,  
ON, 38, 150,  
Organice, 59,

## P

Pacheo 40, 41,  
Pachee el aparato, 41,  
pacheo 1 a 1, 45,  
    pacheo por DMX Channel, 41  
    pacheo por handle, 48  
    pacheo por handle, 92,  
Pacheo rápido, 46,  
    Pacheo, 21, 22, 27, 41, 43, 44,  
    Pacheo individual, 22,  
Pacheo, 40, 41, 48,  
Pacheo, 90,  
Página de Aparatos  
Página de Aparatos, 21, 22, 23, 42,  
Páginas de botones de Aparatos, 16, 23  
Pan y Tilt de 16 bits, 29  
Pan y Tilt swap, 35,  
Panel trasero, 14,  
    Pantalla 1 botón, 134,  
    Pantalla 2 botones, 134,  
    Pantalla de archivo de escritura, 90,  
Pantalla de Parámetros de Archivo de Escritura, 91,  
pantalla de playback, 90  
pantalla de seleccion, 126,  
pantalla de Status de Playback, 92,  
Pantalla de tiempos del chase, 92  
Pantalla de User.Preferences, 92,  
Pantalla del pacheo, 92,  
Pantalla despliegue del chase, 92,  
Pantalla Next, 17,  
Pantalla, 13  
Pantalla, 13, 17, 88, 151,  
Pantalla, 133,  
Pantallas, 17, 113,

Pantallas, 89, 91, 92  
paradas / salidas Chase, 74,  
paradas, empezar Chase, 74,  
parámetros de user setting, 109,  
Parámetros del chase, 109,  
Parámetros Pantalla en Archivo de Escritura, 91,  
parámetros por defecto, 78,  
Parámetros, detenga en el paso final, 74,  
Parámetros, espera el primero y funde, 74,  
Parámetros, funciones del Fader, 74,  
Parámetros, normal / aleatorios, 74,  
Parámetros, poniendo, 73,  
    Parámetros, rueda Velocidad allowed/ disallowed ,  
        76  
    Parámetros, rueda velocidad allowed/ disallowed, 76,  
Parámetros, salvar la dirección , 74,  
Parámetros, salvar la velocidad, 74,  
pariente, 101,  
paso anterior, 70,  
Paso de chase, 72,  
Paso del chase, 73,  
paso siguiente, menú de Unfold, 70,  
paso, insertar un , 73,  
Paso, 147, 64, 91, 68,  
paso, anulando 69,  
paso, grabar un, 69,  
paso, insertando, 69,  
pasos anteriores, menú de Unfold, 70,  
pasos Simple  
pasos, 147,  
pasos, 63, 64, 68, 91, 151,  
pasos, complejo, 64, 68, 91,  
pasos, grabando en la Tableta gráfica, 135,  
pasos, renumerando, 70,  
pasos, simple, 63, 64, 91, 68  
pasos, viendo de antemano, 75, 88,  
Personalidad  
    Personalidad de Discos, 119  
    Playback botones, 16,  
Playback, 113, 114, 115,  
Playback, 151,  
poniendo la velocidad de la música, 71  
poniendo la velocidad y crossfade, 62,  
por Channel (grabe), 53, 61,  
por Instrumento (grabe), 53, 61,  
por Channel, 53, 60, 61, 81, 76,  
por instrumento, 53, 61,  
posición de la llave, 15,  
Positional Focus, 77,  
Power 13  
Preset 14  
Preset Focus 79  
Preset Focus botón de ADD, 81,  
Preset, 113, 114,  
Preset, 114,  
Presets focus, 130,  
Presets focus organizando, 82,  
Presets focus preprogramados, 85,  
Presets focus, 86,  
Presets focus, anula, 82,  
Preview, 58  
Preview, 90, 91  
Preview, pasos de Chase, 75, 88,  
Primero Salte (Chase) espera y funde tiempo, 74,

Primero Salte (Chase), tiempo de espera, 74,  
 Problemas y soluciones, 19, 39, 51, 62, 76, 86, 110, 118,  
 125, 138, 149  
 Program, 151,  
     Programador en la Tableta, 131,  
 Programador, 18, 19, 33, 53, 54, 61, 62, 67, 82, 83, 86,  
 98, 113, 114, 151,  
     Programador, 87,  
     programando ciego, 100,  
     Programando Grupos, 132,  
     proporción de la transmisión, 51, 148,  
     Proporción de Transmisión user settings, 110,  
     proporción del rango de refresco, 76,  
 Puerto serie, 13,  
 Puerto serie, 15,  
     Punto del gatillo, 25, 55, 56, 62, 109, 152,

## R

Random, 66, 74,  
 rango de User Settings, 111,  
 Rango válido, 111,  
 rápido, 45,  
 Rasgos útiles en el escritorio, 88  
 Rasgos, 49,  
 Rastreando con, 136  
 rastreando luces móviles , 106,  
 Rastreando, 152,  
 Rastreando, 37, 108, 109, 110,  
 rastrear con la mesa, 108,  
 Recargue Chase, 75,  
 Reducción Fader, 76, 151,  
 Reducción Fader, 97,  
 reduciendo el número de Channels DMX, 49,  
 Reemplazando la fuente de alimentación, 19,  
 Release Aparato, 131,  
 renumerando, 73,  
 Renumere, 70  
 Repatching, 45,  
 reprogramando, 122,  
 reset, 120,  
 Restablecimiento Pantalla, 88,  
 Restablecimiento, 135,  
 Restablezca la orden del Cronómetro, 144,  
 Rodillo, 15,  
 Rueda de velocidad allowed / disallowed para los  
     Chases, 75,  
 Ruedas, 16, 28,  
 Run, 152,

## S

salida de channel en la Pantalla de alta resolución, 92,  
 salida de channel en la Pantalla del porcentaje, 92,  
 salida de la tabla actual, 89,  
 Salida, 14, 41,  
 salida, 21, 45,  
 Salida, cableado, 14,  
 Salida, modificaciones, 14,  
 salida, problemas, 20,  
 salir, 98,  
 saltando un paso cualquiera, 71,  
 salvando

    salvando show al disco, 118,  
 salve Dirección, 74,  
 salve Velocidad, 74,  
     Secuencias de Channels, 42,  
 Seleccionado, 151,  
 Seleccionador de voltaje, 13,  
 Seleccionando  
     Seleccionando de Aparatos con la tableta gráfica, 130  
     seleccionando el reloj interior, 140,  
     Seleccionando un Aparato, 93,  
     seleccionando una fuente de Timecode, 139, 144,  
     Seleccionando una series de Aparatos, 94,  
     seleccionando una línea DMX, 41,  
     seleccionando, 91, 114,  
     Seleccionando un aparato, 95  
     Selecione toda la función, 94,  
     sensibilidad en user settings, 111,  
     Shape Generator (generador de formas), 101,  
     siguiente paso, 70,  
     sistema, 117,  
     sistema, configurado 139, 151,  
     Sistema, versiones anteriores 152,  
     snapshot 94  
     Software 13  
     software, 13, 17, 121, 152,  
     Software, cargando el nuevo, 121,  
     Software, problemas posibles al cargar, 123  
     Software, salvando al disco, 122,  
     Software, verificando lo salvado en disco, 122,  
     sound to light, 15, 99  
     splitter, 14,  
     Succión de Aire, 14,  
     Sucesión, 151,  
     SWOP, 152,

## T

tableta gráfica / control remoto, 128  
 Tableta gráfica, 128,  
 Tableta gráfica área escenario, 132,  
 Tableta gráfica, 15, 125, 149,  
 tamaño del disco en user settings, 113,  
 Tamaño del disco, 113, 119  
 Tecla de Flecha, 17,  
 Tecla de channel, 17,  
 Tecla de Focus, 17,  
 Tecla Shift de Banco del atributo, 79,  
 Teclado pequeño numérico, 17,  
 teclas de funciones, 17,  
 tecleando un valor, 95,  
 tecleando valores, 39,  
 tecleando valores, 39,  
 terminación, 51,  
 terminando, 70,  
 Through, 94,  
 Tiempo de Espera, 64, 65  
 Tiempo de fundido, 54, 64,  
 Tiempo de respuesta del Playback, 114,  
 tiempo de salida, 54, 64,  
 tiempo, 54, 64,  
 tiempo, 64  
 tiempos a la memoria, 54,  
 Tiempos de chase, programando, 65,  
 Tiempos de chase, 63,

Tiempos del chase, 63, 148,  
 Tiempos del Paso individuales, 64, 149,  
     tiempos en modo memoria, 57,  
     tiempos chase, 63, 64,  
     tiempos automáticos, 64,  
     tiempos, editando, 65,  
 Tiempos, entrando, 54,  
     tiempos, global, 63, 65  
     tiempos, individuales de los pasos, 64,  
 TIEMPOS, menu de unfold, 69,  
     tiempos, usando el menú de edición de TIEMPOS,  
     65,  
 tiempos, usando las Ruedas editar, 65,  
 Timecode 162  
 Timecode convertidor, 162,  
 tipos de formas, 103  
 toma de corriente, 13,  
     Trabajando con los botones de selección de Atributo,  
     127,  
     Track Off botón, 133,  
     Track on botón, 133,

## U

Unfold  
     Unfold Pantalla, 93,  
 UNFOLD, 68, 152,  
     uniendo pasos individuales, 69,  
 Usando el Fader con los Atributos, 128,  
     usando Grupos, 94  
     usando INCLUDE, 99, 104,  
     usando Record Stage, 60,  
     Usando un Grupo, 132,  
     Usando la tableta gráfica, 130,  
 usando presets focus, 79,  
     user setting channels, 113,  
     User settings, 111, 112, 113, 114,  
 User settings Autoconnect, 110,  
     User Settings, record modes 109,  
     User settings, remoto conectado110,

USER SETTINGS, 110,  
 User Settings, diferencias anteriores 152,  
 User Settings, preprogramados 86,  
 Usuario, 90,

## V

VDU 13  
 VEA, Chase Conectado, 75,  
 velocidad en BPM, 72,  
 velocidad en Segundos o BPM, 110,  
 velocidad en segundos, 72,  
 velocidad por tiempo marcado, 72,  
 velocidad, BPM, 62,  
 velocidad, segundos, 62,  
 Velocidades, 76,  
 Verificando el estado de, 138,  
 verificando, 140,  
 Versiones revisadas, 14,  
 versiones, 121,  
 Viendo la pantalla 13  
 Viendo Connect, 88, 75,  
 viendo de antemano, 58, 90  
 viendo el Pacheo de un Aparato, 40, 93  
 Viendo el pacheo por DMX Channel, 40,92  
 Viendo el pacheo por handle, 40,  
 Viendo el pacheo, 40, 44, 93  
 Viendo, 85, 88, 89

## W

Website, ii, 13,  
 WIPEALL, 15, 17, 19, 21, 26, 40, 152,

## X

XX Mando de rueda en user Settings , 113

