Hydra y Piccolo II

Manual de Usuario

BEN-RI ELECTRONICA S.A
C/ LOZOYA, 8
28925 ALCORCON (MADRID)
TEF. 91-4720666
www.lt-light.com

Hydra II/Piccolo II - Versión 6.10

Septiembre 2022

www.lt-light.com

La reproducción y distribución de la totalidad o parte de este documento necesitará de la aprobación escrita de la empresa Ben-Ri Electrónica SA (www.ben-ri.com / www.lt-light.com) como propietaria del documento.

Este documento está realizado para ayudar a la utilización de un equipo dado, con una versión software concreta. Como documento puede tener errores no intencionados, y datos que no se ajusten a su equipo/versión. No dude en consultar cualquier dato comprometido (www.lt-light.com)

1. MODELOS, PRESENTACIÓN Y CONEXIONES I-I
1.1. HYDRA II & PICCOLO II I-I
1.2. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS I-3
1.2.1. GENERALES I-3
1.2.2. CARACTERÍSTICAS ELÉCTRICAS y AMBIENTALES I-5
1.3. SERVICIO TÉCNICO I-5
1.4. INSTALACIÓN Y PUESTA EN MARCHA I-5
1.4.1. CONFIGURACION DE MONITORES — HYDRA II I-7
1.4.2. CONFIGURACION DEL TECLADO EXTERNO E IDIOMA I-8
1.5. CONEXIONES I-II
1.5.1. Alimentación: I-II
1.5.2. DMX: I-II
1.5.3. Entrada de SMPTE I-12
1.5.4. Disparos externos I-12
1.5.5. Flexos de trabajo I-12
1.5.6. LT-Link I-12
1.5.7. Pulsador RST I-13
1.5.8. Otros I-13

2. SOBRE EL MANUAL 2-I
2.1. PARA ENTENDER EL MANUAL 2-I
2.2. LAS TECLAS DE FUNCIÓN 2-2
2.3. LAS TECLAS SOFT (KEYS) 2-2
2.4. MENÚS 2-3
2.5. VENTANAS DE OPCIONES 2-4
2.6. TABLAS DE EDICIÓN 2-4
2.7. FUNCIONES CON TECLAS ASOCIADAS 2-5
2.8. EL RATÓN EN Hydra II 2-5
2.9. TECLADO VIRTUAL 2-5
2.10. AYUDA 2-6
2.11. TIEMPOS Y SÍMBOLOS 2-6
2.12. COLORES Y PROCEDENCIAS 2-7
2.13. VIDEO TUTORIALES 2-8

3 . CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA 3-I
3.1. LOS ELEMENTOS DE CONTROL 3-I
3.2. LOS MONITORES EXTERNOS 3-2
3.2.1. CONFIGURACION DE MONITORES EXTERNOS 3-3
3.2.2. LAYOUTS 3-4
3.3. DESPLAZAMIENTOS EN LAS VENTANAS BASE 3-5
3.4. AYUDA 3-5
3.5. INFORMACIÓN SOBRE EL SHOW ACTUAL 3-5
3.6. @USER 3-6
3.6.1. SISTEMAS SIN PANTALLA TÁCTIL (WOLE, PICCOLO II) 3-6
3.7. TECLADO VIRTUAL [KEYB] 3-6

4. PATCH DE FIXTURES 4-I
4.1. EDICIÓN DEL PATCH 4-2
4.1.1. Tabla Activa 4-3
4.1.2. Edición rápida de la tabla de Patch (en 3 pasos) 4-3
4.1.3. Edición en la tabla de Patch 4-4
4.1.4. Scrollers 4-6
4.1.5. Borrar el Patch 4-8
4.2. CARGAR UN NUEVO TIPO A LA CACHE 4-8
4.2.1. BUSCADOR DE FIXTURES 4-9
4.3. INFORMACIÓN SOBRE EL TIPO DE FIXTURE 4-10

4.4. FUNCIONES AVANZADAS 4-10
4.5. RDM TOOLS 4-10

5. EL EDITOR - CANALES Y FIXTURES 5-1
5.1 LOS CANALES 5-1
5.1.1 SELECCIÓN DE CANALES 5-2
5.1.2 NIVEL 5-3
5.1.3 SELECCIONES RÁPIDAS 5-4
5.1.4 ELIMINAR CANALES 5-4
5.1.5 LA FUNCIÓN INVERT 5-4
5.1.6 EDICION MANUAL PARA CANALES — VENTANA SUB 5-5
5.2 FIXTURES 5-7
5.2.1 PARÁMETROS 5-9
5.2.2 SELECCIÓN 5-9
5.2.3 SELECCIONES RÁPIDAS 5-11
5.2.4 NIVEL DE DIMMER 5-11
5.2.5 EDICIÓN DE PARÁMETROS X/Y 5-12
5.2.6 EDICIÓN CON LOS ENCODER HORIZONTALES 5-12
5.2.7 EDICIÓN DE CUALQUIER PARÁMETRO 5-13
5.2.8 RESET, ENCENDIDO Y APAGADO DE LÁMPARAS 5-14
5.2.9 EDICIÓN CON PALETAS 5-14
5.2.10 SELECTOR DE COLOR 5-15
5.2.11 HOME, ENTER Y RELEASE CON CATEGORIAS 5-16
5.2.12 ELIMINAR FIXTURES 5-16
5.2.13 LIMPIAR LOS VALORES EN TRACKING 5-17
5.2.14 LA FUNCIÓN INVERT 5-17
5.3 EL TRACKBALL 5-18
5.4 FAN OUT 5-19
5.4.1 ¿Qué controlamos desde la ventana FanOut? 5-19
5.4.2 INDICE DE ITEMS PARA FANOUT - INDEX 5-22
5.5 LAS TECLAS PROGRAMABLES - KEYS 5-23
5.6 LIVE.T, FUNDIDOS EN EDICIÓN 5-23
5.6.1 Configuración de Live.T 5-24
5.6.2 Control de Live.T desde los potenciómetros especiales 5-25
5.7 MODOS HTP Y LTP 5-26
5.8 TRACKING 5-26
5.9 EL DIMMER VIRTUAL (DmVirtual) 5-26
5.10 EDITOR EN CIEGO — BLIND 5-27
5.11 LINEA DE COMANDOS 5-27
5.12 LA LÍNEA DE ESTADO 5-27
5.13 LA VENTANA DE ESCENA -

5-28
5.13.1 EDICION DE VISTAS (EDIT VIEW) 5-29
5.14 FIXTURES CON ORDERS 5-33
5.14.1 ORDERS Y GRUPOS DE SELECCIÓN 5-36

6. CUES Y GRUPOS 6-1
6.1 AUTOGRUPOS (GRUPOS PARA SELECCIÓN) 6-1
6.2 GRABAR GRUPOS 6-2
6.2.1 GRABAR GRUPOS EN SUBMASTERS 6-2
6.3 GRABACIÓN DE CUES 6-3
6.4 VENTANA DE OPCIONES GRUPOS/CUES 6-3
6.5 LISTA DE CUES/GRUPOS 6-4
6.6 EXAMEN DE CUES Y GRUPOS 6-5
6.7 SELECCIONAR CUES/GRUPOS EN EDITOR 6-5
6.7.1 Selección de parte del contenido del cue/grupo 6-6
6.8 ESCENA 6-6
6.8.1 GRABAR LA ESCENA COMPLETA 6-7

6.8.2 CAPTURAR ESCENA O PARTE DE ESCENA 6-7
6.9 BORRAR CUES /GRUPOS 6-8
6.10 MODIFICAR UN CUE/GRUPO 6-8
6.10.1 MODIFICAR UN RANGO DE CUES/GRUPOS 6-9
6.10.2 COPIA DE CUES/GRUPOS 6-11
6.10.3 INTERCAMBIO DE CUES/GRUPOS 6-11
6.11 TIEMPOS 6-12
6.11.1 TIEMPOS Y TIMING PARA CUES/GRUPOS 6-12
6.12 TIMING 6-13
6.12.1 ESTABLECER EL TIMING POR DEFECTO 6-15
6.13 PARTES DE TIEMPO PARA CUES 6-15
6.13.1 CREAR PARTES DE TIEMPO 6-15
6.13.2 RETORNAR AL CUE BASE 6-16
6.13.3 EDICIÓN DE TIEMPOS EN LAS PARTES 6-16
6.13.4 PASAR DE TIMING A PARTES 6-16
6.13.5 OTROS COMANDOS CON PARTES 6-17
6.14 LIVE.T PARA CUES Y GRUPOS 6-17
6.14.1 CONFIGURACION DE LIVE.T 6-17
6.14.2 Aplicando Live.T 6-17
6.14.3 CONTROL 6-18

7. LIBRERÍAS 7-1
7.1 ¿QUÉ GRABAMOS EN LAS LIBRERÍAS? 7-1
7.2 LIBRERÍAS DE POSICIÓN (POSICIONES) 7-2
7.3 LIBRERÍAS DE COL, GOB, BEAM Y XTRA 7-2
7.4 LIBRERÍAS DE DIM - "ESCENAS" 7-3
7.5 LAS OPCIONES DE LAS LIBRERÍAS 7-3
7.6 LISTA DE LIBRERÍAS 7-4
7.7 MODIFICAR UNA LIBRERÍA (CONTENIDOS) 7-4
7.8 EDITAR CON LIBRERÍAS 7-4
7.8.1 TIEMPO PARA PALETAS Y LIBRERÍAS. LIVE.T 7-6
7.8.2 CONFIGURACIÓN DE Live.T 7-6
7.8.3 CONTROL - Hydra II 7-6
7.9 OTRAS OPERACIONES CON LIBRERÍAS 7-7
7.9.1 EXAMEN DE LIBRERÍAS 7-7
7.9.2 BORRADO 7-7
7.10 ORDERS Y LIBRERÍAS 7-7
7.11 Anexo - LIBRERÍAS, PALETAS… 7-8

8. SUBMASTERS 8-1
8.1 SUBMASTERS 8-1
8.1.1 CARGAR UN GRUPO EN UN SUBMASTER 8-1
8.1.2 CARGAR UN CUE EN UN SUBMASTER 8-2
8.1.3 CARGAR UN CANAL EN UN SUBMASTER 8-2
8.1.4 TODOS LOS SUBMASTER CON GRUPO, CUE O CHAN 8-2
8.1.5 SOBRE RANGOS… 8-2
8.1.6 CARGA DE ITEMS EN EL PROCESO DE GRABACION 8-3
8.1.7 MODOS PARA GRUPOS Y CUES 8-3
8.1.8 SUBMASTER DE CONTROL 8-3
8.1.9 VISUALIZACIÓN 8-4
8.1.10 VACIAR SUBMASTERS 8-5
8.1.11 EXAMINAR DE SUBMASTERS y OPCIONES 8-6
8.1.12 LA FUNCIÓN [COPY] 8-6
8.1.13 PANTALLA EDICION DE SUBMASTERS 8-6
8.2 REPRODUCCIÓN 8-7
8.2.1 CONTROL MANUAL 8-7
8.2.2 CONTROL AUTOMÁTICO 8-7
8.2.3 MODO FLASH 8-9

8.3 MODIFICACIONES EN SUBMASTERS 8-10
8.4 MASTERS ESPECIALES (CONFIGURABLES) 8-10
8.5 LAS PÁGINAS 8-11
8.5.1 GRABAR UNA PAGINA 8-11
8.5.2 OPCIONES DE LA PÁGINA 8-11
8.5.3 LA LISTA DE PÁGINAS 8-11
8.5.4 EXAMINAR 8-11
8.5.5 CARGAR UNA PÁGINA EN LOS SUBMASTERS 8-12
8.5.6 CARGAR UNA PÁGINA EN LA SECUENCIA A/B 8-12
8.5.7 CARGAR LA PÁGINA COMPLETA 8-12
8.5.8 CARGAR PÁGINAS DESDE LAS KEYS 8-12
8.5.9 FUNCIONES DE PÁGINA ACTUAL 8-12
8.5.10 OTRAS FUNCIONES PARA PÁGINAS 8-13
8.6 MAS SOBRE LOS SUBMASTERS 8-13

9. LOS EFECTOS 9-1
9.1 GRABAR UN EFECTO 9-1
9.1.1 DEFINICIÓN DE PARÁMETROS (1) 9-2
9.1.2 EDICION DE PASOS, LISTAS DE STEPS E ITEMS (2, 3) 9-5
9.1.3 LAS OPCIONES DEL EFECTO 9-6
9.1.4 Algunos trucos de la edición de efectos 9-6
9.1.5 Otros controles de la pantalla de edición de efectos 9-7
9.2 MODIFICAR UN EFECTO 9-7
9.3 EXAMINAR 9-7
9.4 COPIAR UN EFECTO 9-7
9.5 INTERCAMBIO DE EFECTOS 9-7
9.6 BORRAR UN EFECTO 9-8
9.7 REPRODUCCIÓN DE EFECTOS 9-8
9.7.1 CARGAR 9-8
9.7.2 CARGAR EFECTOS DESDE LAS TECLAS SOFT (KEYS) 9-9
9.7.3 DESCARGAR/VACIAR 9-9
9.7.4 REPRODUCION 9-10
9.7.5 OTRAS FUNCIONES 9-11
9.8 CAPTURA DE TIEMPOS 9-11
9.9 EFECTOS Y FIXTURES 9-12

10. SECUENCIA A/B 10-1
10.1 CARGAR CUES EN A/B 10-1
10.1.1 LISTA ABIERTA Y LISTA CERRADA 10-2
10.2 REPRODUCCIÓN 10-2
10.2.1 REPRODUCCIÓN MANUAL 10-2
10.2.2 REPRODUCCIÓN TEMPORIZADA 10-2
10.2.3 DE LA SECUENCIA A/B 10-3
10.2.4 DESDE LA VENTANA "A/B" 10-3
10.2.5 OPCIONES DE CONFIGURACIÓN 10-4
10.3 ORDEN DE LOS CUES 10-5
10.3.1 SALTO PROGRAMADO 10-5
10.3.2 DESPLAZAMIENTO MANUAL 10-6
10.4 CONTROL DE VELOCIDAD PARA A/B 10-6
10.4.1 FUNCION RATE 10-6
10.4.2 A SUBMASTER COMO CONTROL DE VELOCIDAD 10-6
10.5 CONTROL DE NIVEL 10-6
10.6 COMANDOS 10-7
10.7 MIB - FUNCIÓN MOVE IN BLACK 10-7
10.7.1 ¿Puedo desactivar la función MIB de un cue? 10-8
10.7.2 ¿Puedo volver a activar la función MIB? 10-8
10.7.3 ¿Puedo cambiar el cue desde el que ejecutar el MIB? 10-8
10.7.4 ¿Cómo se realiza el MIB exactamente? 10-8

10.8 FUNCIÓN MDFY MDFY - MODIFICAR CUE EN A 10-9
10.9 LA SALIDA DE A/B 10-9
10.10 APRENDER TIEMPOS — [LN-TM] 10-10
10.10.1 EDITANDO TIEMPOS DESDE EL TECLADO 10-11

II. QLISTs II-1
II.1 GRABAR UNA QLIST II-1
II.1.1 VENTANA DE OPCIONES QLIST/CUE II-2
II.1.2 TABLA DE EDICION DE QLIST/CUEs II-3
II.1.3 SOBRE LA TABLA DE EDICION II-3
II.2 VISUALIZACIÓN Y REPRODUCCION BASICA II-6
II.2.1 REPRODUCCIÓN MANUAL (Fader=XF) II-7
II.2.2 REPRODUCCION AUTOMÁTICA (GO, PAUSE, BACK) II-7
II.3 MODIFICAR EL CUE EN ESCENA II-8
II.3.1 MODIFICAR UN CUE QUE NO ES EL DE ESCENA II-9
II.3.2 MODIFICAR CUALQUIER CUE DE CUALQUIER QLIST II-9
II.3.3 ELIMINAR CONTENIDOS DE UN CUE II-9
II.4 EXAMINAR, INSERTAR, BORRAR … II-9
II.4.1 EXAMINAR LOS CONTENIDOS DE UN CUE II-10
II.4.2 INSERTAR UN CUE EN CUALQUIER POSICION II-10
II.4.3 BORRAR UN CUE II-11
II.4.4 EDITAR EL NUMERO DE UN CUE II-11
II.5 PROGRAMAR TIEMPOS Y TIMING II-12
II.6 PROGRAMAR FUNCIÓN MOVE IN BLACK - MIB II-13
II.7 TRACK, SH.MODE Y ONLYQ — LA HERENCIA II-14
II.8 JUMP+, TIME+, OVERLAP+ Y PLAY+ II-15
II.8.1 JUMP+(SALTO) II-15
II.8.2 TIME+ (AUN NO IMPLEMENTADO) II-17
II.8.3 OVERLAP+ (AUN NO IMPLEMENTADO) II-17
II.8.4 PLAY+ (AUN NO IMPLEMENTADO) II-17
II.9 OTROS COMANDOS DE QLISTS II-17
II.10 CONTROL DE PRIORIDAD II-18
II.11 CONTROLES DE VELOCIDAD Y NIVEL II-18
II.12 RESUMENT DE COMANDOS II-19

12. MACROS 12-1
12.1 EDICIÓN DE MACROS 12-1
12.2 MODIFICACIÓN DE UNA MACRO 12-2
12.3 EXAMINAR UNA MACRO 12-3
12.4 BORRAR UNA MACRO 12-3
12.5 COPIAR E INTERCAMBIO 12-3
12.6 REPRODUCCIÓN 12-4
12.6.1 DESDE EL EDITOR 12-4
12.6.2 DESDE UN COMANDO DE CUE 12-4
12.6.3 DESDE LA LISTA DE EVENTOS 12-5
12.7 MACRO DE ENCENDIDO 12-5
12.8 MACROS Y TECLAS SOFT 12-6

13. KEYS Y FUNCIONES GENÉRICAS 13-1
13.1 LAS TECLAS SOFT, KEYS 13-1
13.1.1 LOS MODOS FIJOS 13-2
13.1.2 EL MODO AUTO 13-4
13.1.3 EL MODO FREE 13-4
13.2 VENTANA KEYS 13-8
13.3 SELECCIÓN DE RANGOS -

13-10
13.4 COPIA E INTERCAMBIO 13-10

13.5 RELEASE - 13-11
13.6 OK y CALL 13-12
13.7 MDFY y EXAM 13-13
13.8 EXAMEN DE CANALES Y FIXTURES 13-15
13.8.1 Examen de un canal - [CH] [1] [EXAM] 13-15
13.8.2 Examen de una fixture - [FXT] [1] [EXAM] 13-16
13.9 NEXT - SELECCIÓN DEL SIGUIENTE ÍTEM 13-17
13.10 PREV - SELECCIÓN DEL ÍTEM ANTERIOR 13-18
13.11 FUNCIONES DE TEST 13-18
13.12 LA FUNCION LIVE-TIME 13-19
13.12.1 Configuración de Live.T 13-19
13.12.2 Control de Live.T (C3) 13-19
13.12.3 Aplicación de Live.T 13-20
13.13 FUNCIÓN RESCUE 13-22

14. LAS FIGURAS - SHAPES 14-1
14.1 EDITANDO CON SHAPES 14-1
14.2 AÑADIR UNA SHAPE 14-3
14.2.1 Sobre las paletas (Palettes) 14-4
14.3 GRABAR SHAPES EN CUES/GRUPOS/QLISTS 14-6
14.4 EDITOR, CONTROL DE PLAYBACKS, LISTA 14-6
14.5 AJUSTES Y EDICIÓN 14-6
14.5.1 Effect/Nm 14-8
14.5.2 Ajustes avanzados: Games 14-11
14.5.3 Selecciones (Ítems) 14-12
14.5.4 Orders y Shapes 14-13
14.5.5 SHAPES DE USUARUIO 14-14
14.5.6 Time Control 14-15
14.6 LAS SHAPES EN LOS PLAYBACKS 14-16
14.6.1 Selección de un Playback. Selección de una Shape 14-17
14.6.2 Los controles de reproducción 14-17
14.7 LA LISTA DE SHAPES (LIST) 14-17
14.7.1 RECUPERAR SHAPES DE OTROS SHOWS 14-18
14.8 AMPLITUD Y VELOCIDAD EN REPRODUCCION 14-18

15. LOS MENÚS 15-1
15.1 EL MENU SHOW 15-2
15.1.1 LOS SHOWS 15-2
15.1.2 IMPRESIÓN DE DATOS 15-7
15.1.3 AUTOSAVE 15-8
15.1.4 CONVERSOR DE SHOWS 15-9
15.2 CONFIGURACIÓN DE USUARIO 15-9
15.2.1 EDITOR & TIMES 15-9
15.2.2 PLAYBACKS 15-10
15.2.3 SYSTEM 15-11
15.2.4 DMX OUTPUT UPDATES 15-12
15.2.5 SECURITY 15-12
15.2.6 REMOTE CONTROL 15-14
15.2.7 POWER-UP MACRO 15-14
15.2.8 A/B SEQUENCE 15-14
15.3 MONITOR 15-14
15.4 COMANDOS ESPECIALES 15-16
15.4.1 MULTIMEDIA PANEL 15-16
15.4.2 STATUS & PLAYBACKS ZERO 15-16
15.4.3 DELETE CONSOLE SHOW 15-17
15.4.4 GAME 15-17
15.4.5 TOOL, SOFTWARE UPDATES… 15-18

15.5 LOS TEST 15-20
15.6 APAGAR/CERRAR EL SIMULADOR (WOLE) 15-24
15.7 APAGAR LA CONOSOLA 15-24

16. PATCH DE CANALES 16-1
16.1 PATCH DE CANALES 16-2
16.1.1 Para asignar un dimmer a un canal 16-2
16.1.2 Para asignar más de un dimmer a un canal 16-2
16.2 PACTH DE DIMMERS 16-3
16.2.1 Para editar el Limit, la curva o el canal de un dimmer 16-3
16.3 COMANDOS Y CONFIGURACIÓN 16-3
16.4 CURVAS 16-5
16.4.1 CURVAS PRE-PROGRAMADAS 16-5
16.4.2 CURVAS DE USUARIO 16-5
16.5 HERRAMIENTAS DE PATCH 16-8

17. DMX INPUT 17-1
17.1 ESTADO 17-1
17.2 SEÑAL 17-1
17.3 MODO - MODOS DE FUNCIONAMIENTO 17-2
17.4 DMX MASTER 17-3
17.5 TABLA DE CONVERSIÓN 17-4

18. DEFINICIÓN DE FIXTURES y CLONING 18-1
18.1 DEFINICIONES DE FIXTURES 18-1
18.1.1 DATOS GENERALES 18-1
18.1.2 TABLA PARÁMETROS 18-2
18.1.3 TABLA DE PASOS (STEPS) 18-3
18.1.3.1 SISTEMAS DE MEZCLA DE COLOR 18-5
18.1.3.2 ORDER 18-6
18.1.3.3 BLOCK 18-7
18.1.3.4 PARÁMETROS CONDICIONALES 18-8
18.1.4 CONTROL (PARAMETROS Y PASOS) 18-9
18.1.5 EXAMEN / EDICIÓN DE UN TYPE 18-10
18.1.6 CREAR UN FIXTURE NUEVO 18-10
18.1.7 SALVAR A DISCO 18-11
18.1.8 LOS FICHEROS DE FIXTURES 18-12
18.1.9 ANEXO — FUNCIONALIDADES de PARAMETROS 18-13
18.2 FUNCIONES DE CLONING 18-15
18.2.1 CLONING & REPLACE 18-16
18.2.2 CLONING & INSERT 18-18
18.2.3 CLONING & MOVE 18-20

19. PUERTO SERIE RS232 - DEVICES 19-1
19.1 CONFIGURACIÓN DEL PUERTO RS232 19-2
19.2 LISTA CACHE 19-2
19.3 EDITAR UN DEVICE 19-2
19.3.1 CREAR UN NUEVO DEVICE 19-4
19.4 SOPORTE DE LA LISTA CACHE 19-4
19.4.1 CARGAR/GRABAR UN DEVICE 19-4
19.4.2 LOS FICHEROS DE DEVICES Y NOTAS 19-5
19.5 LOS COMANDOS EN REPRODUCCIÓN 19-6

20.MIDI y OSC 20-1
20.1 MIDI 20-1
20.1.1 EL MENÚ MIDI 20-1
20.1.2 CONFIGURACIÓN MSC 20-2
20.1.3 CONFIGURACION MIDI 20-6

20.1.4 MIDI por ETHERNET 20-10
20.1.5 ANEXO: NOTAS MIDI/OCTAVAS 20-10
20.2 OSC 20-11
20.2.1 OSC en Hydra II y Piccolo II 20-11
20.2.2 EL MENÚ OSC 20-11

21. SONIDO Y DISPAROS EXTERNOS 21-1
21.1 LAS CONEXIONES 21-1
21.1.1 Externals 21-1
21.1.2 Audio 21-1
21.2 LA CONFIGURACIÓN 21-2
21.2.1 LA PESTAÑA EXTERNAL 21-2
21.2.2 LA PESTAÑA SOUND 21-3

22. TIME CODE y LISTA DE EVENTOS 22-1
22.1 SMPTE, MTC, CLOCK e INTERNAL 22-1
22.2 CONFIGURACIÓN 22-2
22.3 LISTA DE EVENTOS 22-3
22.3.1 PROGRAMACIÓN DE LISTA DE EVENTOS 22-4
22.3.2 EDICIÓN O "CAPTURA" DEL TC 22-4
22.3.3 TC-NOTAS 22-4
22.4 REPRODUCCIÓN LISTA DE EVENTOS 22-5

23. RESET Y ACTUALIZACIÓN 23-1
23.1 Reset Frío y botón RST 23-1
23.2 Actualizaciones de Software 23-2
23.3 Consola Hydra II 23-2
23.3.1 Actualización de librería gráfica y de fixtures 23-4
23.3.2 Actualización del Mando a Distancia (Remote) 23-5
23.4 Consola Piccolo II 23-5
23.4.1 Actualización de librería gráfica y de fixtures 23-6
23.4.2 Actualización del Mando a Distancia (Remote) 23-6

24. SIMULADOR (WOLE) 24-1
24.1 EL PC 24-1
24.1.1 INSTALACION 24-1
24.1.2 MANEJANDO EL WOLE (EDITOR PC) 24-2
24.2 MENU MONITOR — SIMULADOR 24-3
24.3 WOLE (MINIMIZADO) 24-4
24.4 TECLADO Y FUNCIONES 24-5
24.5 TRABAJANDO EN EL WOLE 24-7

25. ETHERNET 25-1
25.1 CONECTAR UNA RED ETHERNET 25-1
25.2 EDITAR LA IP DE HYDRA II 25-3
25.3 EDITAR LA IP DE PICCOLO II 25-4
25.4 EDITAR LA IP DEL SIMULADOR (WOLE) 25-4
25.5 MAS SOBRE EL USO DE SUBNETS 25-5
25.6 MENÚ ETHERNET CONFIGURATION 25-6
25.6.1 PARÁMETROS GENERALES 25-7
25.6.2 ANALISIS DE LA NET 25-7
25.6.3 CONFIGURAR UNA SESIÓN 25-8
25.6.4 ENVIAR DMX POR ETHERNET 25-8
25.6.5 RDM por ETHERNET 25-11
25.6.6 TRABAJAR EN MODO MAESTRO/ESCLAVO 25-12
25.6.7 MODO MAESTRO/ESCLAVO (COMPORTAMIENTO) 25-13
CONVERSORES eBOX y eBOXII 25-15
CONVERSORES eBOX y eBOXII 25-16

25.6.8 eBOX + HydraII/PiccoloII 25-18
25.7 rBOX — MANDO A DISTANCIA 25-20
25.8 CAPTURE y CITP 25-22
25.9 COOLUX MEDIA SERVER 25-24
25.10 PANTALLA TÁCTIL — HYDRA II 25-27

26. MASTER WING Y FADER WING 26-1
26.1 CONEXIÓNES Y CARACTERÍSTICAS 26-1
26.1.1 CARACTERÍSTICAS AMBIENTALES 26-1
26.1.2 ALIMENTACIÓN 26-1
26.1.3 PUERTOS USB 26-2
26.1.4 PUERTOS DMX (2) — DMX OUT 1/2 26-2
26.1.5 LUZ DE TRABAJO- LIGHT 26-2
26.2 PUESTA EN MARCHA DEL LOS WINGS 26-3
26.2.1 INSTALACION 26-3
26.3 WOLE Y WINGS 26-5

ALGUNOS ANEXOS **HYDRA II / PICCOLO II**….

ANEXO – LENGUAJE Y TECLADO
ANEXO – TRANSLATE
ANEXO – ACTUALZIACIÓN DE SOFTWARE

ALGUNOS ANEXOS **HYDRA II** …

ANEXO – BIOS
ANEXO – PASSWORD
ANEXO – SOLUCIONAR EL PROBLEMA “ERROR IPRIP” (LOG FILE)
ANEXO – PANTALLA TÁCTIL
ANEXO – PANTALLA TÁCTIL EXTERNA
ANEXO – VER ICONOS DE LA LIBRERÍA GRÁFICA

Nota:

A lo largo del manual, este icono tiene un enlace a un video en nuestro canal de LT: https://www.youtube.com/playlist?list=PLZ8EiUgWjAn-It91jK_kqWI1jDsS0TC7-
Necesitará estar conectado a Internet (en consola u ordenador) para verlo desde este link

Y este icono tiene un enlace a un video en el HHDD de la consola, solo para consolas HydraII segunda generación, suministradas a partir de julio de 2021.

I. MODELOS, PRESENTACIÓN Y CONEXIONES

I.I. HYDRA II & PICCOLO II

Hydra II es una consola basada en los principios de funcionamiento de la familia Hydra (Space, Sky & Spirit). Una misma funcionalidad con mayor potencia de control, más canales dmx, y sobre todo, un interfaces de usuario mejorado, gráfico y mas intuitivo.

Modelos:

Hydra II S24-3000	24 Submasters, **8** universos por Ethernet (3 de ellos tmbien en XLR5) **4096** direcciones dmx a través de Ethernet, de las cuales 1536 tambien estan accesibles en 3 conectores DMX XLR5 Tamaño y peso: 920 x 442 x 73..126 mm 22Kg
Hydra II S24-6000	24 Submasters, **16** universos por Ethernet (6 de ellos también en XLR5) **8192** direcciones dmx a través de DMX Ethernet, de las cuales 3072 tambien estan accesibles en 6 conectores DMX XLR5 Tamaño y peso: 920 x 442 x 73..126 mm 22Kg
Hydra II S48-3000	48 Submasters, **8** universos por Ethernet (3 de ellos tmbien en XLR5) **4096** direcciones dmx a través de DMX Ethernet, de las cuales 1536 tambien estan accesibles en 3 conectores DMX XLR5 Tamaño y peso: 1155 x 442 x 73..126 mm 25Kg
Hydra II S48-6000	48 Submasters, **16** universos por Ethernet (6 de ellos también en XLR5) **8192** direcciones dmx a través de DMX Ethernet, de las cuales 3072 tambien estan accesibles en 6 conectores DMX XLR5 Tamaño y peso: 1155 x 442 x 73..126 mm 25Kg

Desde Julio del 2021 aparece una segunda generación del modelo **Hydra II**. Su principal diferencia es que se está usando una placa base actual. Este cambio implica unas mínimas diferencias.

Piccolo II es una consola basada en los principios de funcionamiento de la familia Hydra II. Una misma funcionalidad creada para cubrir necesidades y presupuestos mas ajustados.

Modelos:

Piccolo II S24-1000	24 Submasters, **3** universos por Ethernet (1 de ellos tmbien en XLR5) **1536** direcciones dmx a través de Ethernet, de las cuales 512 tambien estan accesibles en 1 conector DMX XLR5 Tamaño y peso: 550 x 370 x 95 mm 8Kg
Piccolo II S24-2000	24 Submasters, **6** universos por Ethernet (2 de ellos tmbien en XLR5) **3072** direcciones dmx a través de Ethernet, de las cuales 1024 tambien estan accesibles en 2 conectores RDM XLR5 Tamaño y peso: 550 x 370 x 95 mm 8Kg
Piccolo II S48-1000	48 Submasters, **3** universos por Ethernet (1 de ellos tmbien en XLR5) **1536** direcciones dmx a través de Ethernet, de las cuales 512 tambien estan accesibles en 1 conector DMX XLR5 Tamaño y peso: 800 x 370 x 95 mm 10Kg
Piccolo II S48-2000	48 Submasters, **6** universos por Ethernet (2 de ellos tmbien en XLR5) **3072** direcciones dmx a través de Ethernet, de las cuales 1024 tambien estan accesibles en 2 conectores RDM XLR5 Tamaño y peso: 800 x 370 x 95 mm 10Kg

1.2. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1.2.1. GENERALES

CAPACIDAD e INTERFACES	PICCOLO II 1000 S24/S48	PICCOLO II 2000 S24/S48	HYDRA II 3000 S24/S48	HYDRA II 6000 S24/S48
Canales de control configurables como canales convencionales y parámetros móviles.	1536	3072	4096	8192
Salidas DMX por XLR5 (por Ethernet)	1 en XLR (3 universos)	2 en XLR (6 universos)	3 en XLR (8 universos)	6 en XLR (16 universos)
RDM	3 por Ethernet	**2 por XLR** 6 por Ethernet	8 por Ethernet	16 por Ethernet
Entradas DMX -IN por XLR5 (en Ethernet)	0 (1)	0(1)	1(1)	2(2)
Crossfaders Dedicados	1	1	1	1
Submasters con teclas de selección y ejecución Para canales, grupos, cues, efectos y secuencias…	Modelos S24 = 24 S48 = 48	Modelos S24 = 24 S48 = 48	Modelos S24 = 24 S48 = 48	Modelos S24 = 24 S48 = 48
Submasters auxiliares, configurables para control todos los masters o control de entrada DMX…	-	-	3	3
Gran Master y tecla Black Out	1 (100% ó 200%)	1 (100% or 200%)	1 (100% ó 200%)	1 (100% ó 200%)
Master Nivel de Secuencia A/B y tecla Black Out	1	1	1	1
Control nivel de dimmer	Encoder Horizontal	Horizontal Encoder	Encoder vertical dedicado	Encoder vertical dedicado
Track Ball (iluminación LED RGB) configrable control posiciones o ratón.	-	-	1	1
Encoders para parámetros, librerías, tiempos..	4	4	4	4
Touch panel	-	-	800 x 480 (7 “) Gráfica - color	800 x 480 (7 “) Gráfica - color
FUNCIONALIDAD	PICCOLO II 1000 S24/S48	PICCOLO II 2000 S24/S48	HYDRA II 3000 S24/S48	HYDRA II 6000 S24/S48
Canales (Convencional). Configurables	1000 máximo	1000 máximo	2000 máximo	2000 máximo
Fixtures. Configurables	1028 máximo	1028 máximo	2732 máximo	2732 máximo
Grupos	2000	2000	2000	2000
Cues	2000.9	2000.9	2000.9	2000.9
QList	2000	2000	2000	2000
Efectos	2000	2000	2000	2000
Páginas	2000	2000	2000	2000

Macros	2000	2000	2000	2000
Shapes para fixtures y canales	Si	Si	Si	Si
Paletas de edición	Si	Si	Si	Si
Librerías de dimmer*, posición, color, gobo, beam y Xtra	200 por categoría *librerías especiales para todos los parámetros y canales	200 por categoría *librerías especiales para todos los parámetros y canales	200 por categoría *librerías especiales para todos los parámetros y canales	200 por categoría *librerías especiales para todos los parámetros y canales
Free Keys (accesos a cualquier ítem)	300	300	300	300
Funcinoes especiales edición móviles	FLIP, FAN, FINE, HOME, ORTO…	FLIP, FAN, FINE, HOME, ORTO…	FLIP, FAN, FINE, HOME, ORTO…	FLIP, FAN, FINE, HOME, ORTO…
Configuración focos móviles por librerías agrupadas por fabricantes	SI Se pueden modificar y programar nuevos focos.	SI Se pueden modificar y programar nuevos focos.	SI Se pueden modificar y programar nuevos focos.	SI Se pueden modificar y programar nuevos focos.
Curvas operativas	5 pregrabadas + 3 de usuario	5 pregrabadas + 3 de usuario	5 pregrabadas + 3 de usuario	5 pregrabadas + 3 de usuario
Timings	6 pregrabados (editables)	6 pregrabados (editables)	6 pregrabados (editables)	6 pregrabados (editables)
Multimedia y Lista de Eventos	Si	Si	Si	Si
OSC	Si	Si	Si	Si
Actualizaciones software USB	Si	Si	Si	Si
Simulador/Wole	Si (Win)	Si (Win)	Si (Win)	Si (Win)
Compatibilidad de shows	Si (Modelos II)	Si (Modelos II)	Si (Modelos II)	Si (Modelos II)
HARDWARE	**PICCOLO II 1000 S24/S48**	**PICCOLO II 2000 S24/S48**	**HYDRA II 3000 S24/S48**	**HYDRA II 6000 S24/S48**
Salidas de video	1 HDMI	2 HDMI	2 DVI-D 2º Generación: 2 HDMI	2 DVI-D 2º Generación: 2 HDMI
Soporte pantallas táctiles externas (USB)	SI	SI	SI	SI
Conexión para flexos (XLR-3)	1/2	1/2	2	2
Ethernet	10/100/1000M	10/100M/100M	2 x 10/100/1000M	2 x 10/100/1000M
USB	3 puertos	4 puertos	6 puertos 2 frontales + 4 traseros	6 puertos 2 frontales + 4 traseros
Puerto Serie	0	0	0	1 RS232
Conexión LT-LINK (remote…)	1 LT-LINK	1 LT-LINK	1 LT-LINK	1 LT-LINK
SMPTE	-	-	1 Jack	1 Jack
MIDI	IN –OUT (Din5)	IN –OUT (Din5)	IN –OUT (Din5)	IN –OUT (Din5)
Audio	Audio USB - Sound Adapter	Audio USB - Sound Adapter	1 Jack 3.5mm 2ª Generación: Audio USB	1 Jack 3.5mm 2ª Generación: Audio USB
Printer	Fichero txt	Fichero txt	Fichero txt	Fichero txt
Externals	-	-	3	3
Teclado y ratón (externos)	USB	USB	USB + 2 PS2 2ª Generación: USB	USB + 2 PS2 2ª Generación: USB

Hydra II Resumen	HYDRA II	HYDRA II, 2ª Generación
Bios	V 2.10.1208 ©2010	V 2.18.1263 © 2021
S.O.	Win7	Win10
USB Ports	4 x USB 2.0	4 x USB 3.0
Ratón/Tecaldo	USB or PS/2*	USB
Monitores/Video	2 DVI + Touch Panel	2 HDMI + Touch panel
Audio	Line-IN + Audio USB	Audio USB

Consola diseñada respetando la normativa CE, en los campos de emisión electromagnética y seguridad eléctrica.

1.2.2. CARACTERÍSTICAS ELÉCTRICAS y AMBIENTALES

	PICCOLO II-1000 S24/S48	PICCOLO II-2000 S24/S48	HYDRA II-3000 S24/S48	HYDRA II-6000 S24/S48
Alimentación	90-260V~ / 50-60 Hz 1.5A	90-260V~ / 50-60 Hz 1.5A	90-260V~ / 50-60 Hz 2.5A	90-260V~ / 50-60 Hz 2.5A
Temperatura	-15ºC a 45ºC	-15ºC a 45ºC	-15ºC a 45ºC	-15ºC a 45ºC
Humedad	80% sin condensación	80% sin condensación	80% sin condensación	80% sin condensación

1.3. SERVICIO TÉCNICO

En MADRID: BEN-RI Electrónica S.A.
Pol. Ind. Ventorro del Cano
C/. Lozoya Nº 8 28925 Alcorcón, Madrid
Tel: 91 472 06 66

Consultar otros puntos de servicio técnico en www.lt-light.com

1.4. INSTALACIÓN Y PUESTA EN MARCHA

Si observa cualquier irregularidad en el paquete, debido al transporte de este, (golpes, humedad...) no intente poner en marcha la consola y siga el proceso para solucionar este tipo de problemas.

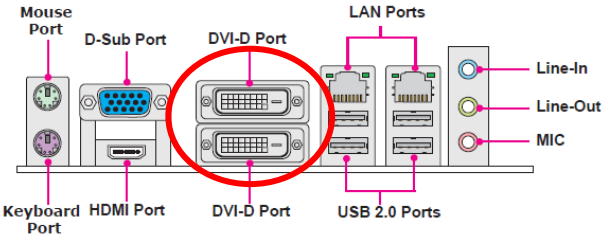
- Colocar la consola sobre una superficie plana y apta para trabajar con la misma.

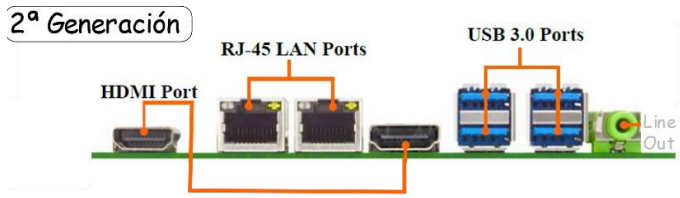
- Conecte los monitores externos (1 ó 2) a las salidas de video de la consola:

SISTEMAS HYDRA II

Utilizar monitores de resolución 1920x1080 (FULL HD)

Hydra II tiene 2 x DVI-D Ports, donde el inferior es el puerto 1.
Hydra II (2ª Generación) tiene 2 x HDMI Ports, donde el puerto 1 es el central.



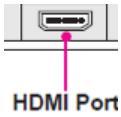


Si los monitores han sido suministrados con su consola estarán configurados, si no es así, necesitan ser configurados (Ver a continuación el proceso de configuración de monitores)

SISTEMAS PICCOLO II

Piccolo II – 1000 tiene 1 HDMI Port para conectar el monitor externo.
Piccolo II – 2000 tiene 2 HDMI Port para conectar el monitor externo.

Utilizar monitor de resolución1920x1080 (FULL HD)

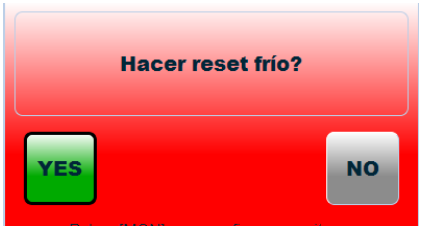


- Conecte el ratón y teclado externo al puerto USB, (solo si usted posee una Hydra II de 1ª generación, también cuenta con los puertos Mouse y Keyboard)

NO CONECTAR EL TECLADO EXTERNO O EL RATON CON LA CONSOLA ENCENDIDA!!!

Si su teclado no responde correctamente, es posible que necesite cambiar su configuración. (Ver a continuación el proceso de configuración del teclado externo)

- Conecte el cable de red a la consola, y posteriormente a la toma de corriente.
- Accione el interruptor de encendido/apagado situado en la trasera de la consola, sobre la propia base de enchufe tipo IEC.
- El sistema realiza un auto-test, e inmediatamente da paso a la pantalla principal, la consola está lista para funcionar.
- La consola pregunta por el modo de arranque:



Para arrancar eliminando datos de otras sesiones pulsar YES,
Para arrancar en modo normal y continuar con el Show programado pulsar NO.

Si no se selecciona ninguna opción, la consola arrancará siempre en modo normal

- Situar el Master General, **GM**⇳, a su 100% y la tecla de

con su LED apagado.
- Lea atentamente este manual de usuario

Para apagar la consola accionar el interruptor de encendido/apagado situado en la trasera de la consola.

> Nota:
> En el proceso de apagado la consola mantiene la alimentación unos segundos hasta su desconexión total. Es un proceso normal que no debe preocuparnos.

> Nota:
> Si alguna vez, apagada la mesa desde el interruptor, y después de unos segundos, el LED azul de **PWR** (indicador de la batería) sigue activo, será necesario pulsar en el botón **RST** para desconectarlo manualmente.
> Si su consola no enciende, comprobar siempre que tenemos los 2 LEDs azules, **MAINS** y **PWR** apagados

> Nota:
> Si su consola ha estado desconectada un largo periodo de tiempo (meses) es posible que la batería pueda deteriorarse debido a su descarga completa.

Si estas directrices no son respetadas la seguridad ofrecida por el equipo puede verse comprometida.

I.4.I. CONFIGURACION DE MONITORES — HYDRA II

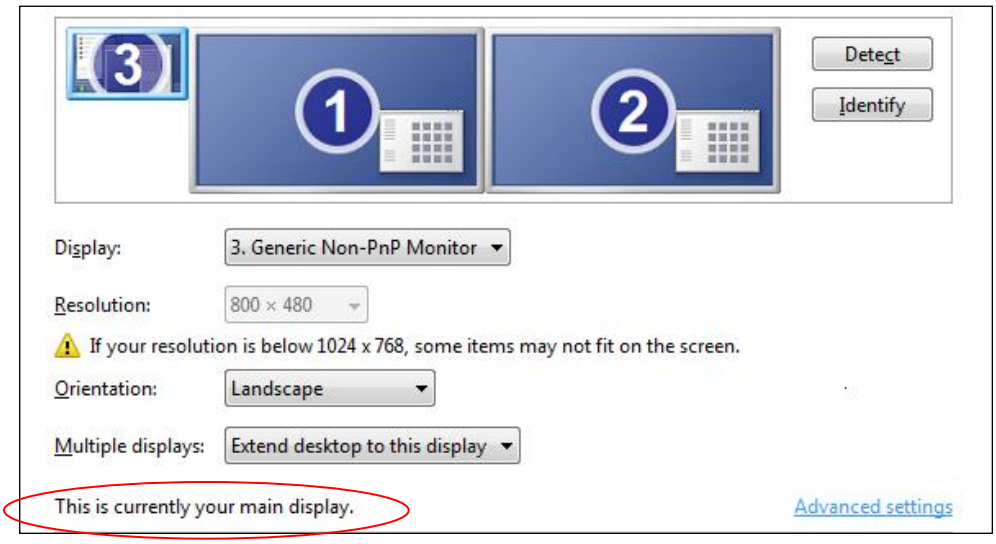
Necesitará configurar monitores si se es la primera vez que conecta uno o dos monitores y la pantalla táctil o algún monitor externo no responde correctamente.

> Conectar siempre los monitores (1 ó 2) antes de encender la consola.
> Arrancar la consola

Accedemos a su configuración puslando:

Display Setting (System)

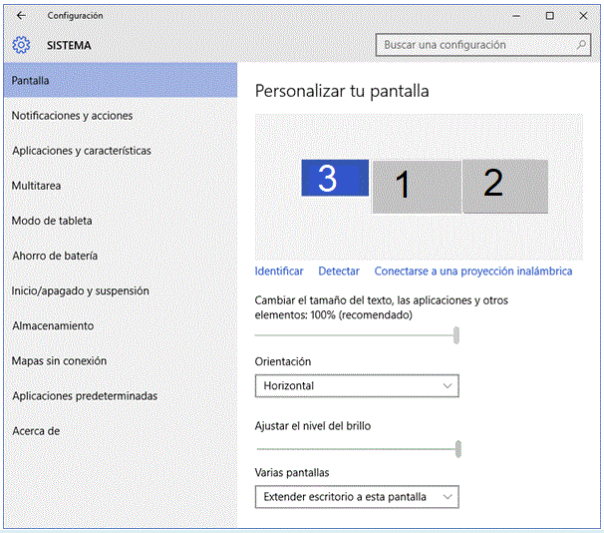
Hydra II - Iª Generación:



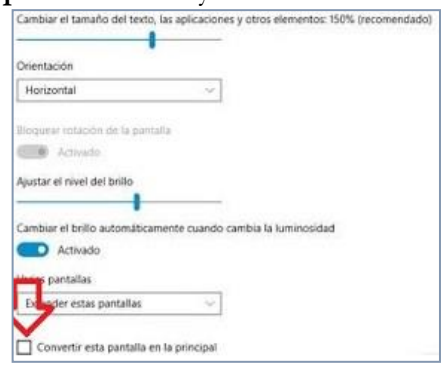
Configurar la pantalla táctil, **Generic Non-PnP Monitor** (800x480), como **Main Display** y colocar este, arrastrando con el ratón, en la primera posición, justo delante del 1, y en la parte superior, como se indica en la figura. **Aplicar** cambios y cerrar la aplicación.

Cuando se realizan cambios se recomienda siempre apagar la consola y volver a encenderla. No es necesario hacer un reset frío.

Hydra II - 2ª Generación:



Dentro de esta aplicación, configurar las pantallas como se muestra en la figura, y establecer la pantalla integrada en la consola como **Main Display** y colocado en primera posición, justo delante del 1, y en la parte superior, como se indica en la figura. **Aplicar** cambios y cerrar la aplicación.



Para que la nueva configuración tenga efecto reinicie el sistema pulsando [Restart Now]

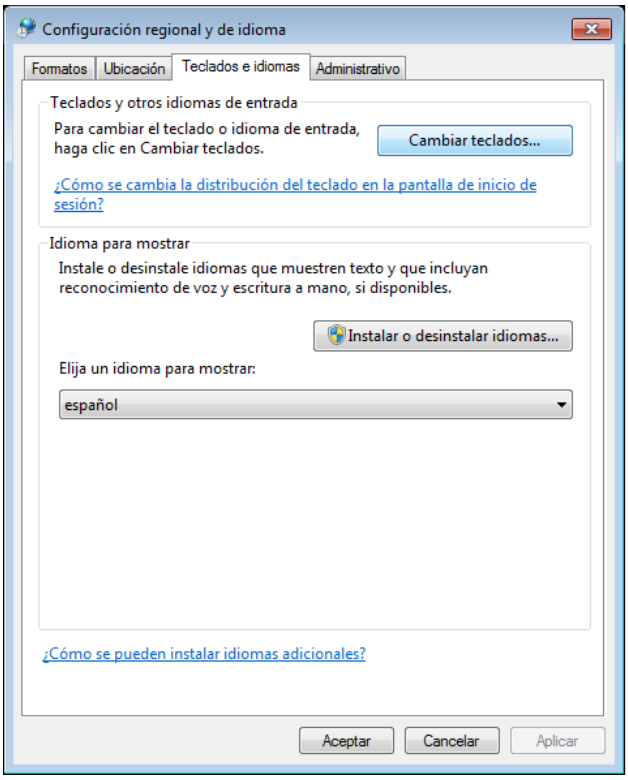
I.4.2. CONFIGURACION DEL TECLADO EXTERNO E IDIOMA

Si necesita conectar un teclado externo, de un lenguaje diferente al inicialmente configurado en su consola (ingles/español), siga estas instrucciones para cambiar la configuración de teclado / idioma del sistema.

El botón

nos permite acceder al programa de configuración del teclado y lenguaje. Accedemos a este programa desde:

en



La consola parará su funcionamiento normal mientras estamos en el traductor de mensajes.
Por lo tanto, no utilice esta herramienta en situaciones comprometidas.

Esta configuración es una configuración del sistema:
Esta función sólo está activa en las consolas
En woles esta configuración se hace directamente sobre el ordenador

Conectar el teclado externo y el ratón, son necesarios para realizar esta configuración

Los procesos de configuración dependen del sistema operativo de la consola:

Hydra II — Win7

Start abre el programa de sistema de Configuración regional y de idioma [Region and Language]. Dentro de este programa, con el ratón externo, configurar:

Teclado e Idiomas [Language & Keyboard]*:* Aquí podemos seleccionar el lenguage del teclado y el lenguage de visualizacion del sistema operativo.

Formato [Format]*:* el idioma del formato es el que utiliza la consola para mensajes y ayuda.

Opcionalmente, podemos ajustar:

Ubicación [Location]*:* Una correcta ubicación mantienen los ajustes locales correctos.

Click en Aplicar [Apply]

Si el sistema lo requiere, forzar el cierre de todos los programas para continuar.

Click en Cerrar Sesion [Log Off]

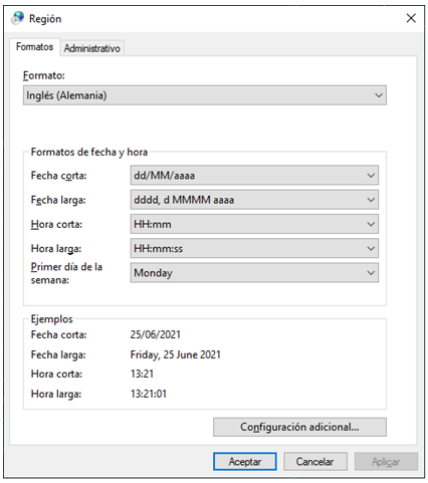
Y click en Benri para volver a iniciar sesion

Se inicia sesión y se pasa directamente a la aplicación de la consola. Arrancar en modo normal, y continuar con el Show.

Toda la información de este programa de configuración en www.support.microsoft.com

Hydra II — 2ª Generación -WinIO

Start abre el programa de sistema de Configuración regional y de idioma [Region]. Dentro de este programa, con el ratón externo, configurar:



Formato [Format]*:* el idioma del formato es el que utiliza la consola para mensajes y ayuda.

Clicar en la pestaña Administrativo y ajustar tambien **Cambiar configuración regional del sistema…**

Clicar en **Copiar configuración…**
Y copiar la configración actual a la pantalla de incio de sesion y cuentas de usuario, checando en esta opción. Aceptar.

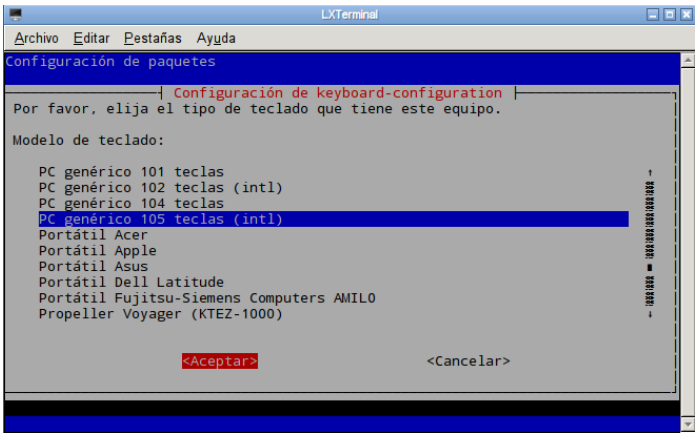
El sistema nos va a pedir ser reiniciado: Restart Now [Reinciar Ahora]

La consola arranca de forma automática. Se puede arrancar en modo normal, y continuar con el Show.

Toda la información de este programa de configuración en www.support.microsoft.com

Piccolo II — Linux

Start abre el programa de sistema de Configuración de keyboard [keyboard-configuration]. Dentro de este programa debe utilizar el teclado externo:



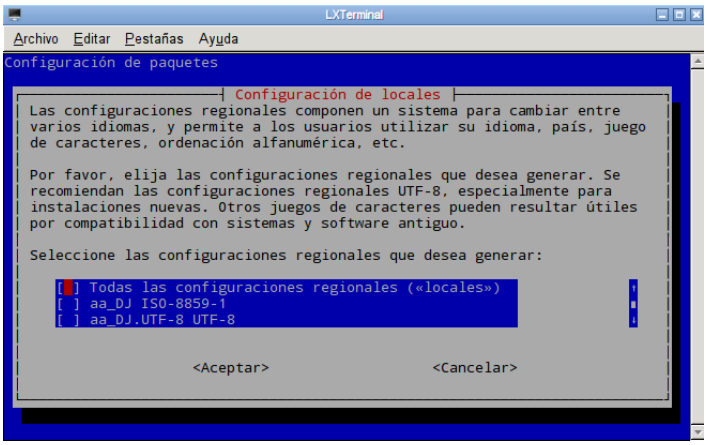
Desplazando el cursor con las teclas de flecha

Y pulsando Tab para conmutar entre listas y las opciones:

<Aceptar> y <Cancelar>

En esta primera ventana seleccionar el tipo de teclado conectado a la consola. Después se nos pedirá configurar la distribución y otras cuestiones sobre el teclado.

Cuando el teclado este configurado, se abre la herramienta de Configuración de locales [Local configuration].



En un principio solo están generados los idiomas español/ingles, si se desea seleccionar otro idioma, hacerlo en esta lista, y se dará paso a la selección del lenguaje a utilizar en el sistema de entre los lenguajes instalados.

Este lenguaje pasará a ser el lenguaje del sistema.

Cuando el lenguaje este configurado, se abre la herramienta de Configuración de tzdata [tzdata configuration]. Aquí debemos seleccionar el área regional, por ejemplo Europa/Madrid para el sistema. Este dato es importante para la puesta en hora de la consola.

Al finalizar el sistema nos requiere un Reinicio de Sistema. Aceptar.

El sistema se reinicia y se arranca directamente la consola. Se puede arrancar en modo normal, y continuar con el Show.

Estas herramientas de configuración tienen una pequeña ayuda en pantalla

I.5. CONEXIONES

I.5.I. Alimentación:

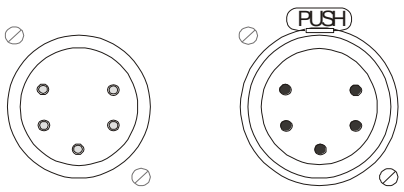
Hydra II	Piccolo II
Base de enchufe IEC para 90-260V~ / 50-60 Hz. Utilizar siempre un cable de red homologado (confirmar la existencia de toma de tierra). La entrada de alimentación está protegida por dos 2 fusibles tipo F, de 4A. Consumo máximo 2.5A.	Base de enchufe IEC para 90-260V~ / 50-60 Hz. Utilizar siempre un cable de red homologado (confirmar la existencia de toma de tierra). La entrada de alimentación está protegida por dos 2 fusibles tipo F, de 2A. Consumo máximo 1.5A.

I.5.2. DMX:

DMX	PICCOLO II-1000	PICCOLO II-2000	HYDRA II-3000	HYDRA II-6000
Salidas DMX por XLR5	1	**2 RDM**	3	6
Entradas DMX por XLR5	-	-	1	2

Las salidas Dmx-512 están aisladas ópticamente. Conector: XLR-5 hembra estándar.
La entrada Dmx-512 está aislada ópticamente. Conector: XLR-5 macho estándar.

Su código:
Pin 1 : Masa.
Pin 2 : Data –
Pin 3 : Data +
Pin 4 y 5 : NC.



Utilizar siempre cables apantallados, de 120 ohmios de impedancia característica, y baja capacitancia. Cable de transmisión de datos RS485. No utilizar cables de sonido para transmitir datos DMX.

ⓘ Sugerencia:
No sobrepasar las 32 cargas DMX en una sola línea.
No utilizar cables DMX de longitud superior a 500m.
Cerrar siempre la línea con una carga terminal: Resistencia de 120 Ω entre los pines 2 y 3 del último conector DMX THRU.
Si necesita sobrepasar alguna de estas restricciones se recomienda utilizar Splitters de señal DMX.

Valores de trama DMX emitida por las consolas

PARÁMETRO	Valores HYDRA II	Valores PICCOLO II	NORMA DMX-1990
Break Length	95 µs	95 µs	Mínimo 88 µs
MAB Length	25 µs	25 µs	Mínimo 8µs
Bytes/packet	512 canales	512 canales	1-512 canales
Break to break	25.000 µs	25.000 µs	170µs – 3.000.000µs
Updates/s	40	40	1-44

1.5.3. Entrada de SMPTE

SMPTE	PICCOLO II	HYDRA II
	-	1

Jack estéreo, admite señal SMPTE de hasta 1Vpp.
La entrada SMPTE cubre los formatos básicos de 24, 25, 30 y 30 drop frames, sin necesidades de ajustes por parte del usuario. Su código:

1 – Masa ó SMPTE - {Cuerpo del jack aéreo}
2 – NC
3 – SMPTE + {Vivo o punta del jack aéreo}

1.5.4. Disparos externos

Disparos externos	PICCOLO II	HYDRA II
	-	3

XLR-4 (hembra) para los 3 disparos externos. Código:
1 – Ext-1
2 – Ext-2
3 – Ext-3
4 – Masa (Común)

Para producir una señal de disparo externa, será necesario y suficiente, comunicar la señal Disparo con Masa, mediante un pulsador.

1.5.5. Flexos de trabajo

Flexos trabajo (XLR-3)	PICCOLO II S24	PICCOLO II S48	HYDRA II
	1	2	2

Conectores XLR-3 plástico para la conexión de flexos de trabajo de 12V-15V/5W. Regulados por el sistema.
Código:
Pin 1: 0 Vref
Pin 2: 12 Vdc
Pin 3: 0 Vref

1.5.6. LT-Link

Conexión LT-LINK (remote…)	PICCOLO II	HYDRA II
	1 LT-LINK	1 LT-LINK

Conector. SUBD-9, **estándar** RS485

I.5.7. Pulsador RST

Si por alguna circunstancia su consola no lograra apagarse, debe pulsarse este pulsador para forzar una desconexión de la batería.

Este pulsador se encuentra situado en la parte frontal, junto a los LEDs de PWR y MAINS

I.5.8. Otros

Además disponemos de los siguientes puertos estándar:

PUERTOS ESTANDAR	PICCOLO II 1000	PICCOLO II 2000	HYDRA II	HYDRA II 2ª Generación
RS232	-	-	1 Mod. 6000	Mod. 6000
Audio	Opcional - External USB Sound Adapter	Opcional - External USB Sound Adapter	1 Jack 3.5mm	Opcional - External USB Sound Adapter
Salidas Video	HDMI	2 X HDMI	2 X DVI	2 X HDMI
MIDI	IN –OUT (Din5)	IN –OUT (Din5)	IN –OUT (Din5)	IN –OUT (Din5)
Ethernet	10/100/1000M	10/100/1000M	10/100/1000M	10/100/1000M
USB	3 puertos	4 puertos	6 puertos 2 frontal + 4 trasera	6 puertos 2 frontal + 4 trasera

Los llaveros de memoria USB admiten diversos sistemas de formato, entre otros:
***Hydra II**: FAT32, NTFS*
***Piccolo II**: FAT31, NTFS, exFAT*

En general sobre puertos USB:
Cualquier dispositivo USB puede producir picos de sobre corriente o sobretensión, debidos a descargas electrostáticas, al conectarse a un puerto USB. Cuide que estos dispositivos no se carguen de electrostática y si procede, conectarlos al puerto USB antes de conectar su alimentación externa.

IMPORTANTE SOBRE ETHERNET EN SISTEMAS HYDRA II

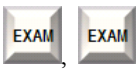
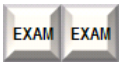
La consola tiene 2 puertos Ethernet (LAN) de conexión local, aunque la consola solo puede trabajar con un de ellos. Aconsejamos conectar siempre al mismo puerto:

Se puede acceder a la configuración de estos puertos de Ethernet desde el MENU – ETHERNET CONFIGURATION (Ver Capítulo 25).

2. SOBRE EL MANUAL

2.I. PARA ENTENDER EL MANUAL

Los conceptos y funciones generales, se representan por su nombre como: A/B, Keys,…

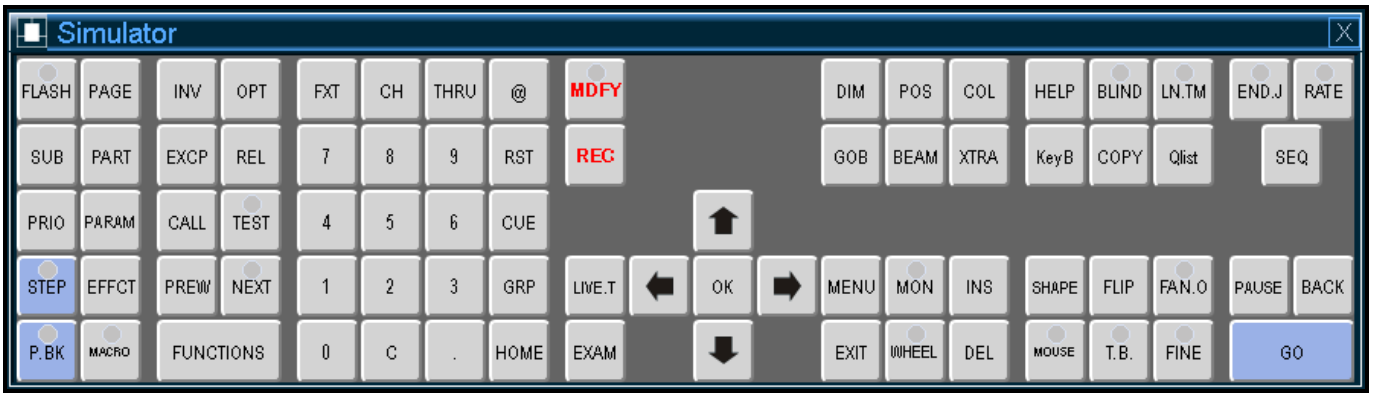
	Las teclas físicas se prepresentan con su icono correspondiente
	La pulsación-soltado de una tecla se representa igual que la tecla
	Representa la pulsación mantenida de una tecla
	Representa el soltado de una tecla que se mantenía pulsada
	Una tecla, pulsada 2 veces
	El doble clic de una tecla se representa con su icono e veces, sin espacios.
	Teclas soft, Keys, teclas que aparecen en la pantalla táctil y/o monitor externo. Se representan con su imagen.
	Representa las teclas (Keys) de la pantalla táctil, y quiere dar a entender que podemos pulsar cualquiera de las teclas disponibles
	Representa una tecla numérica, un dato numérico se puede representar con un conjunto de teclas numéricas
	Representa todo el teclado numérico, y también representa a un número genérico.
1⇳, GM⇳	Los potenciómetros lineales, se identifican por su nombre y la doble flecha
	El encoder vertical, para control de nivel de dimmer
	El TrackBall
	Las 4 ruedas de control de parámetros, encoders
	Click del mouse

*Una tecla de función se acciona clicando con el dedo.
*Una tecla en la pantalla táctil se acciona clicando con el dedo.
*Una tecla en el monitor externo se acciona clicando con el ratón.

2.2. LAS TECLAS DE FUNCIÓN

Cada función tiene una tecla asociada. En la mayor parte de los modelos de consola cada función tiene su correspondiente tecla física. Pero trabajando con el simulador (**wole**), un **Wing**, o un sistema **Piccolo II**, no todas las funciones tienen su correspondiente tecla física. En estos casos, accedemos a las teclas simuladas en el monitor externo, abriendo su ventana con Sim (esquina superior derecha del monitor).

Esta ventana es muy útil cuando falla alguna tecla física, cuando trabajamos con el simulador, o en sistemas **Piccolo II** para acceder a una función que no tiene tecla física.



2.3. LAS TECLAS SOFT (KEYS)

Las teclas soft, o Keys, nos permiten acceder a macros, grupos, posiciones, colores, etc…

Pulsar Key para abrir la ventana Keys. Key está en la esquina superior derecha del monitor.

Dentro de la ventana, para acceder a la configuración de las teclas pulsar Auto COL

Estos bancos de teclas se manejan con el ratón externo.

En la pantalla táctil de **Hydra II**: Las teclas Banks aparecen en páginas de 30 teclas, y están presentes por defecto en esta pantalla.

COL	Acceso a la configuración de las teclas (colores, macros, grupos…). Muestra la configuración actual (Col)
1/3	Control de páginas

En la pantalla táctil aparecen menús, etc… Si no vemos las Keys, cerrar cualquier otra ventana, con X, o EXIT

2.4. MENÚS

Abrimos la lista de menús pulsando la tecla MENU, o MENU.

Seleccionamos el menú deseado pulsando su número asociado por teclado, o pulsando directamente sobre el propio menú. Observar que el número asociado se muestra en cada opción.

Ejemplo:

Seleccionamos la opción Patch, pulsando 0 o PATCH 0

Esta selección puede dar paso a más opciones, o llevarnos directamente al menú seleccionado. En resumen, podemos acceder a un menú, desde las teclas físicas, desde las teclas soft, o mezclando ambos métodos.

Ejemplo: Entrar en el patch de Fixtures

a) Desde las teclas soft	MENU PATCH 0 FIXTURES 4 **Siendo este el formato utilizado en este manual*
b) Desde las teclas físicas	MENU 0 4

Para abrir la lista de menús desde el teclado externo pulsar **Inicio**

Inicio = MENU

En sistemas **Hydra II**, que disponen de pantalla táctil, la lista de menús se abre en la pantalla táctil.

En las ventanas de menús:

ó EXIT	Cierra la ventana.
ó C	Vuelve la menú anterior.

Muchos menús aparecen en el monitor externo y, si procede, en la pantalla táctil, donde nos ofrecen funciones de apoyo como:

Channel Patch — Funciones especiales para seleccionar tablas, muy útiles en casos donde no dispongamos de ratón. Estos botones nos permiten activar la tabla que nos indica y utilizar Los cursores de la consola en la misma.

ON/OFF Selected Cell — Función que permite conmutar desde la pantalla táctil, sin necesidad de ratón externo, opciones tipo "check": KEYBOARD ☑.

¡Importante!

MENU LIST Soft 4.50 Front 1.09 Outs7 1.05

En el título de la lista de menús, encontramos la versión de software instalada en la consola, así como las versiones de los elementos hardware usados en cada modelo de consola (en el ejemplo, Front & Outs7).

2.5. VENTANAS DE OPCIONES

Durante el proceso de edición pueden aparecer ventanas de opciones (siempre con fondo rojo) que nos ayudan a completar la edición o comando.

Para seleccionar una de estas opciones:

- Pulsar sobre la opción deseada.
- Pulsar [0-9] [OK]; donde [0-9] es el número de índice de la opción.

Las opciones pueden aparecer en
Amarillo – Opción por defecto, seleccionada, o especial
Blanco – Opción disponibles
Gris – Opción no disponible.

Para los sistemas **Hydra II**, las ventanas de opciones se abren en la pantalla táctil. Si no tenemos pantalla táctil, estas aparecerán en el monitor externo.

Estas ventanas se cierran solas al seleccionar la opción o al completar el comando.

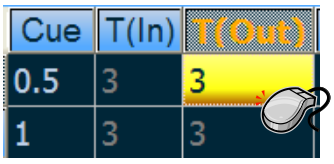
Si deseamos cerrarla manualmente, pulsar [C] o [↵], [EXIT] ó [✕]

En simuladores, y sistemas sin pantalla táctil, [▭] permite minimizarlas estas ventanas. Y es muy útil, por ejemplo, cuando vamos a cargar en un Submaster con el ratón, y esta ventana de opciones está "tapando" parte de los Submasters…

Una vez minimizada, [▭] permanece visible en la esquina inferior derecha del monitor, y podemos restaurar la ventana pulsando en el.

2.6. TABLAS DE EDICIÓN

Muchas de las pantallas de edición son tablas, tablas en las que tenemos acceso a los datos y su edición. Las celdas de edición están formadas por celdas, algunas editables y otras no:

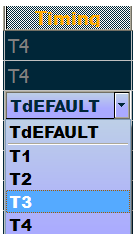


La celda seleccionada, siempre que se pueda editar, se representa con fondo amarillo. Para seleccionar una celda, podemos utilizar:

Las teclas de flecha [↑][↓][←][→]

El ratón

En la celda seleccionada, teclear el valor deseado. La celda que estamos editando se muestra con el fondo blanco. Si la celda es numérica, simplemente teclear el número y aceptar con [OK]



Si la celda contiene una "lista de opciones", pulsar [OK] para abrirla y una vez activa, podemos utilizar las flechas [↑][↓] para seleccionar de la lista una de las opciones. Una vez editada, aceptar con [OK], o abandonar la edición pulsando [EXIT]

También podemos usar el ratón: un doble click abre la lista, y un click sobre la opción deseada la selecciona.

Las celdas de Texto se editan desde el teclado alfanumérico externo o virtual al que accedemos con KEYB.

Las celdas de Check se pueden editar con el click del ratón o con la tecla OK

En las celdas con botón de ejecución, Jump+ Insert+, el botón se acciona con el ratón o con OK

Algunas celdas, no son editable, simplemente muestran información, por ejemplo, las celdas TC, Channels, Fixtures y Shapes.

En todas las tablas, podemos utilizar el ratón para ajustar el tamaño de las celdas, también para manejar el scroll de tabla.

Y en muchas tablas tenemos / Resize Table, función que auto-ajusta el tamaño de la tabla.

Podemos utilizar la primera columna de algunas tablas para desplazarnos, principalmente en tablas de grupos y cues. En el *ejemplo* tenemos una tabla de **Cues**, y desde cualquier celda **Cue**, podemos escribir el número del **Cue** al que queremos desplazarnos: y

ó EXIT, para cerrar la ventana, volviendo a la pantalla base.

fuerza el cierra de la ventana cuando no está activa.

2.7. FUNCIONES CON TECLAS ASOCIADAS

Algunas teclas/funciones software tienen una tecla física asociada, con el fin de mejorar la velocidad en edición. Tecla que se representa con un icono de la tecla.

La función **Delete Step** está asociada con DEL

> Las teclas asociadas a funciones pierden su funcionalidad genérica mientas la pantalla correspondiente esté abierta (no aparecen en línea de comandos).

2.8. EL RATÓN EN Hydra II

Es posible simular el ratón con el TrackBall.

Al activar MOUSE, el TrackBall se ilumina en verde para indicarnos que está en modo Mouse. Desplazamos el puntero del ratón moviendo el TrackBall, y para hacer "Clic" pulsamos MOUSE

Para desactivar el modo Mouse del TrackBall y volver a modo normal, pulsar T.B.

2.9. TECLADO VIRTUAL

Si no tenemos teclado externo, podemos pulsar KEYB para abrir el teclado virtual.

Volver a pulsar KEYB para cerrarlo.

2.10. AYUDA

nos permite acceder al manual de usuario. Una vez abierto comprobar que tenemos activa la opción **View/Bookmarks** (**F12**), que nos permitirá ver un pequeño índice y facilitar así la navegación por los diferentes contenidos.

Volver a pulsar

para cerrarlo.

En **Piccolo II**, accedemos a la función HELP desde el monitor externo:

2.11. TIEMPOS Y SÍMBOLOS

Tiempo	En la consola…	Símbolo asociado…
Tiempo de fundido de entrada	T(In)	
Tiempo de fundido de salida	T(Out)	
Tiempo de espera de entrada	T(Wait In)	
Tiempo de espera de salida	T(Wait Out)	
Tiempo automático	T(Auto)	

2.12. COLORES Y PROCEDENCIAS

Fuente de control	Color de procedencia
Tracking (sin control) Solo para atributos	Gris
Editor (Seleccionado o activo)	Rojo
Editor (Presente pero inactivo)	Rojo Oscuro
Submasters (Amarillo)	Amarillo
Crossfader o Secuencia A/B	Cyan para el contenido en B Cyan Oscuro para el contenido en A
Canales y dimmers inhibidos	Gris Oscuro
Librerías en editor de Posición, Color, Gobo, Beam y Xtra	Azul Oscuro
Librerías en editor de Dimmer	Magenta

2.13. VIDEO TUTORIALES

A lo largo de este manual vamos a encontrar estos símbolos:

Son accesos directos a videos.

Pulsar para abrir el video en local, solo si se esta consultando el manual de usuario (HELP) desde las consolas **Hydra II (2º Generación)**.

Pulsar para abrir el video online, siempre que estemos consultando el manual de usuario desde un ordenador o cualquier consola **Hydra II** conectamados a internet. El botón es un acceso directo al video correspondiente alojado en el canal de youtube de LT: TUTORIAL HYDRA II / PICCOLO II

https://www.youtube.com/c/Lt-light

3 . CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA

3.I. LOS ELEMENTOS DE CONTROL

Dependiendo de los valores máximos de cada modelo (ver tabla) podemos ajustar el número de canales, atributos para fixtures y número de Submasters, ajustándonos a las necesidades de cada show.

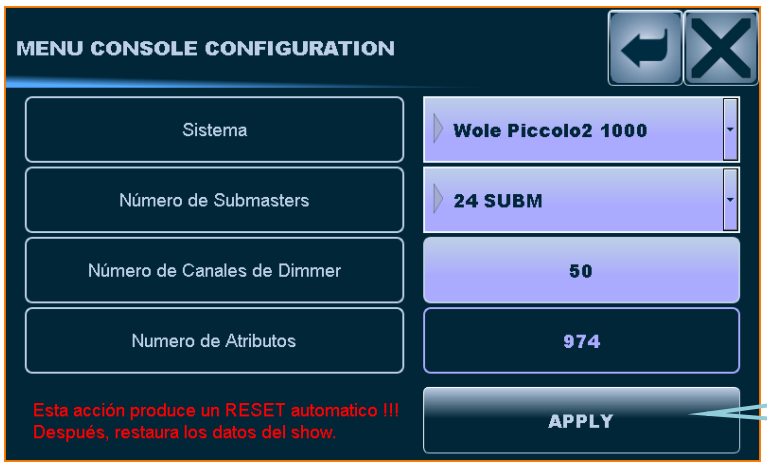
MODELOS	PICCOLO II-1000	PICCOLO II-2000	HYDRA II-3000	HYDRA II-6000
Canales	**1000**	**1000**	**2000**	**2000**
Fixtures	**1028**	**1028**	**2732**	**2732**
Canales + Atributos	**1536**	**3072**	**4096**	**8192**

Independientemente al número de potenciómetros físicos, el sistema se puede configurar con 24 o 48 submasters. En uso normal, el número de submasters configurado debe corresponder con el de submasters físicos (exceptuando configuraciones de maestro-esclavo).

En ningún caso la suma de canales y atributos de fixtures puede ser mayor que el número de salidas de cada modelo.

Ejemplo **Hydra II-3000**:
Si configuramos 340 canales, quedarán 3756 atributos para fixtures (4096-340 = 3756).

Acceder a la configuración del sistema, pulsando:



Ajustar el Número de Canales de Dimmer (el Número de Atributos se auto ajusta). Si es necesario, configurar también el Número de Submasters.

Cuando todo esté configurado, pulsar este botón para aceptar los datos.

Cualquier cambio en las opciones de CONSOLE CONFIGURATION necesita un Reset del sistema, después los datos del show se restaurarán automáticamente

Se recomienda configurar el sistema antes de comenzar a grabar

En simuladores System (Sistema) podemos elegir el modelo de consola a simular

3.2. LOS MONITORES EXTERNOS

En los monitores externos (1 ó 2) visualizamos:

- ***Línea de estado,*** sobre fondo azul, donde vemos el estado general del sistema.
- ***Línea de comandos***
- ***Botones de configuración de ventanas base, las cuales son:***

  Scn ***Escena, incluyendo Canales y Fixtures***

  Sub ***Submasters***

  A/B ***Secuencia A/B***

  QL ***QList/Sub***

  TC ***Time Code - Lista de Eventos***

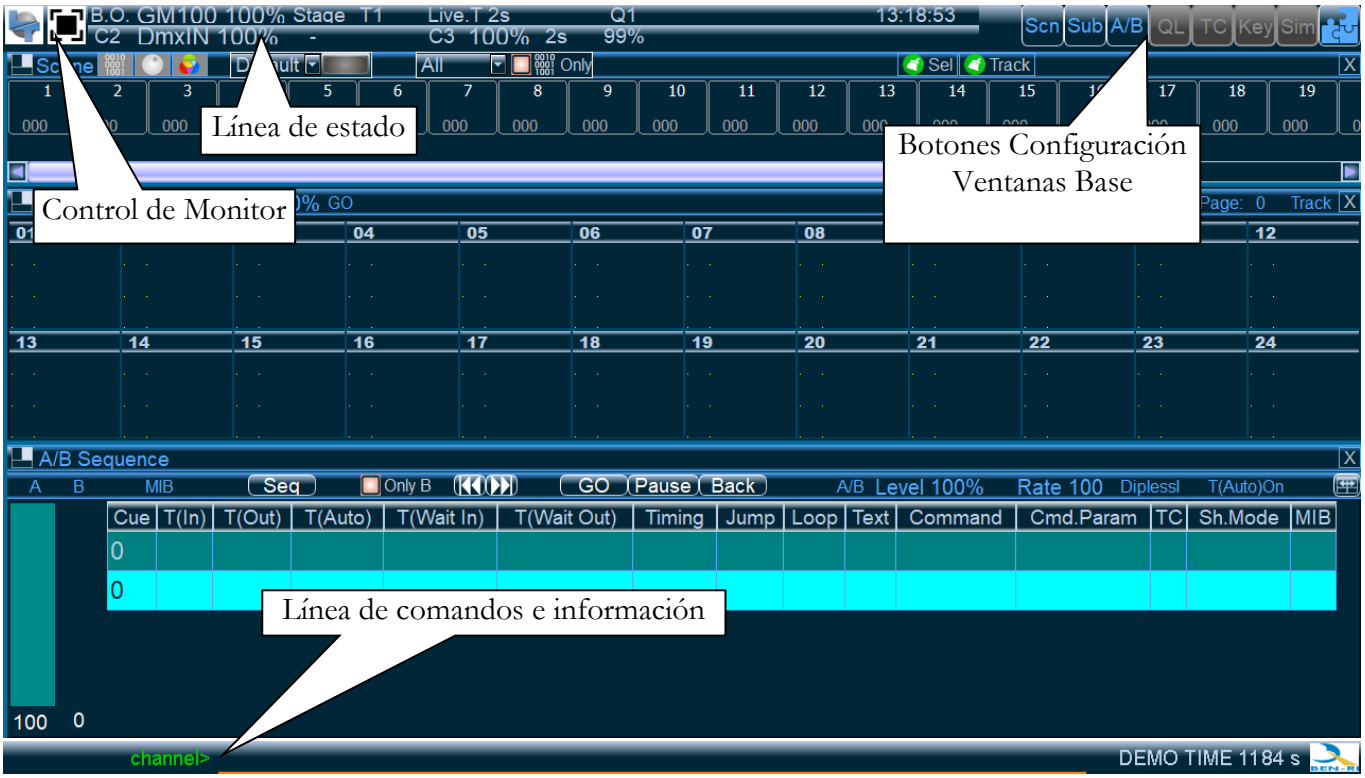
  Key ***Panel de Keys***

  Sim ***Simulador consola (Teclas de función)***

  Botón de control de Layouts (ver abajo)

Pueden aparecer otras ventanas temporales:

- ***Ventanas de examen, edición y modificación.***
- ***Ventanas de configuración de algunos menús (Patch, etc)***
- ***Ventana de Selección de Opciones, Otras…***



El botón ▣ es un control de pantalla, y nos permite minimizar la app en el caso de los simuladores para ordenador, como el utilizado para confeccion de este manunal (este botón no está en consolas)

3.2.1. CONFIGURACION DE MONITORES EXTERNOS

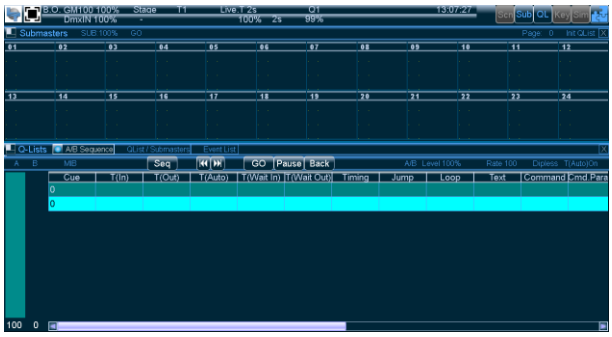
Podremos seleccionar las Ventanas Base que deseamos visualizar, desde sus Botones de Configuración:

- ***Ventana de Escena (Canales y Fixtures)***
- ***Ventana de Submasters***
- ***Ventana Secuencia A/B***
- ***Ventana de Q-Lists***
- ***Ventana de Time Code (Lista de eventos)***
- ***Ventana de Keys***
- ***Ventana del Simulador***

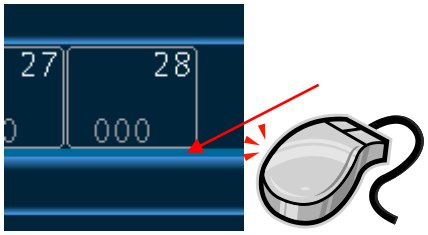
Para los sistemas **Hydra II**, con pantalla táctil, tenemos un acceso a estos botones en

, de forma que podemos pulsarlos también con el dedo.

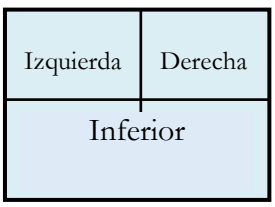
La consola está configurada para visualizar cualquier ventana en cualquier monitor. Se aconseja configurar los monitores externos sin repetir ventanas. Una vez configurados, el sistema mantendrá su configuración.
Ejemplo de configuración:
Monitor de Escena: Escena y Keys
Monitor de Playbacks: Submasters y Secuencia A/B



Estas ventanas se pueden ampliar/disminuir, manualmente, utilizando el ratón externo para este fin, pulsando y arrastrando sobre pequeña línea azul de límite de ventanas:



Las ventanas pueden moverse y cambiarse de zona de visualización. Existen 3 zonas de visualización, y son:



Seleccionamos la zona de visualización deseada clicando en que se encuentra junto al título de cada ventana. Al pulsar se despliegan las opciones, que son:
Izquierda, Derecha, Inferior y
Flotante – Esta opción solo está disponible para ciertas ventanas como las de herramientas, y solo se puede poner/quitar desde este boton de control de zonas.

Se puede usar este botón o mover la ventana manualmente, arrastrándola a la posición deseada desde su barra de título, por ejemplo, desde

Podemos soltar una ventana justo en la misma posición que otra ventana, el sistema organiza ambas ventanas en el mismo espacio, y creará unas **pestañas** (en el ejemplo, Params y Scene)

*Es posible modificar el orden de las pestañas, simplemente, arrastrando con el ratón

Podemos anidar ventanas en de una misma zona, arrastrando con el mouse una ventana sobre el extremo de la ventana a la que queremos anidar:

A veces se necesita precisión con el ratón para ajustar, arrastrar y soltar, pero es cuestión de práctica conseguir la combinación deseada.
Si no logra ver alguna ventana, desactivarla y volverla a activar desde sus botones de configuración le ayudará a localizarla y reajustarla automáticamente.

3.2.2. LAYOUTS

Cada vez que pulsamos se abre la pantalla de acceso a los 6 layouts (disposición de ventanas en el monitor), desde la cual, con un simple click, podemos:

Recuperar el layout, en el caso del ejemplo, un click en esta zona recupera el layout 3

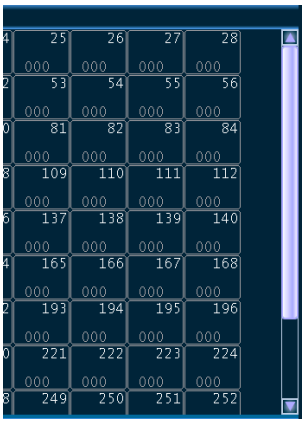
Grabar la configuración actual de monitores en el Layout asociado (en el ejemplo, el layout 4)

Borrar el Layout asociado (en el caso del ejemplo, el layout 1)

Sobre los Layouts:

- Cuando pulsamos el botón [REC] para grabar el layout, lo que grabamos es la disposición y estado de las ventanas en el mismo monitor donde estamos grabando. Grabamos que ventanas base están abiertas, su posición y tamaño. Y de algunas ventanas como la ventana Scn, se guarda la vista seleccionada, de la ventana Key se guarda el modo y de la ventana QL se guarda la pestaña activa. En resumen, todos los datos necesarios para recuperar la disposición del monitor tal y como esta en el momento de la grabación.
- Si tenemos 2 monitores externos, el Layout se graba de un solo monitor, del monitor desde el cual estamos grabando, pero posteriormente se puede aplicar a cualquiera. Si hemos grabado un layout en el monitor 1 y lo queremos en el 2, solo debemos seleccionarlo desde el monitor 2.
- Los 6 layouts disponibles se graban y recuperan con los shows.
- Cada vez que grabamos un layout el sistema hace una captura de pantalla y usa ese pequeño icono para identificar el layout. Un layout vacío no tienen icono.

3.3. DESPLAZAMIENTOS EN LAS VENTANAS BASE



Cuando en alguna de las ventanas no se puede visualizar toda la información correspondiente, aparecerá un de scroll que nos permitirá paginar la misma. Este scroll se maneja con el ratón.

Dar el tamaño adeacuada a cada ventana nos ayudará a paginar menos.

3.4. AYUDA

Abrir/cerrar la ayuda, pulsando

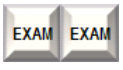
La ayuda nos permite acceder al manual de usuario completo de la consola.

Para acceder a esta función en **Piccolo II**, pulsar

en la ventana

.

3.5. INFORMACIÓN SOBRE EL SHOW ACTUAL

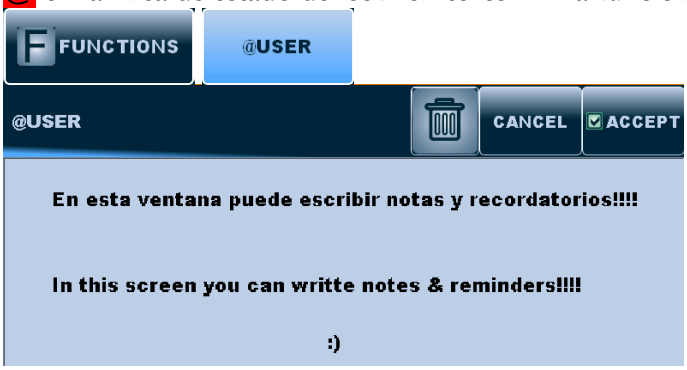
Podemos acceder a la pantalla de información general sobre el show actual pulsando 

En esta pantalla especial, encontramos el número de ítems grabados (librerías, cues, grupos, efectos, páginas, macros…), el número de canales y fixtures utilizados en el show y otros.

Después de cargar un show, siempre se visualiza esta pantalla. Pulsar cualquier tecla para cerrar esta pantalla.

3.6. @USER

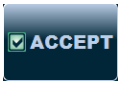
Nos permite acceder a una página de texto, donde podemos escribir mensajes. Se utilizar para dejar notas entre turnos de trabajo, o recordatorios de tareas pendientes…. Cuando hay texto editado, aparece el testigo @ en la línea de estado de los monitores. A la función se acceder desde:



Desde el teclado externo tenemos todas las facilidades de edición de texto, incluyendo las selecciones con el mouse y los comandos de cortar (Ctrl+X), pegar (Ctrl+V), copiar (Ctrl+C)…etc. Y una vez editado el texto, podemos:

borrar el texto completo

cancelar la edición y cerrar la pantalla sin guardar los cambios

 aceptar la edición y cerrar pantalla guardando todos los cambios

3.6.1. SISTEMAS SIN PANTALLA TÁCTIL (WOLE, PICCOLO II)

En los sistemas sin pantalla táctil, la lista de menús y otros accesos especiales se muestran/simulan en el monitor externo. La pantalla base de la pantalla táctil no está accesible:

está localizada en la pantalla táctil, así que en sistemas sin pantalla táctil accedemos a ella abriendo la ventana , y pulsando

Si en una **Hydra II** queremos inhibir la pantalla táctil, y que el sistema nos presente los menús en el monitor externo (del mismo modo que se hace en el **Wole** o **Piccolo II**) podemos deshabilitar esta pantalla táctil con este proceso:

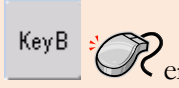
- Pulsar y mantener pulsada
- Pulsar
- Soltar

Para volver a activar la pantalla táctil, apagar y encender nuevamente la consola

3.7. TECLADO VIRTUAL [KEYB]

Pulsar esta tecla para abrir el teclado virtual. El teclado virtual aparece en la pantalla táctil y nos puede ayudar cuando no tenemos un teclado físico externo conectado a la consola. El teclado virtual funciona de la misma forma que el teclado físico.

Para cerrar el teclado virtual, hacer clic en su botón de cerrar local, o volver a pulsar

Para acceder a esta función en **Piccolo II**, pulsar  en la ventana .

4. PATCH DE FIXTURES

El Patch de Fixtures nos permite establecer el número y tipo de focos móviles a controlar. Antes de manejar fixtures, es necesario configurar su Patch.

	PICCOLO II-1000	PICCOLO II-2000	HYDRA II-3000	HYDRA II-6000
Canales + Atributos (máx)	1536	3072	4096	8192
Fixtures (máx)	1028	1028	2732	2732

Podemos manejar un máximo de atributos para fixtures que depende del modelo y configuración de la consola. Recordar que la consola se configura en el menú:

Para acceder al Patch de Fixtures:

Dentro del menú tenemos las siguientes opciones/pantallas:

Cache Support: La Cache contiene la lista de los tipos de fixture a utilizar en el Patch. Seleccionar esta opción para cargar los tipos que requiera nuestro show (del disco duro o memoria USB), y también para guardar en disco cualquiera de las modificaciones editadas en los tipos.

Patch: Contiene la configuración de fixtures para el show, incluyendo tipo, dirección DMX, etc... El Patch de Fixtures, después de un Reset estará vacío.

Edit: Acceso a la definición del tipo de fixture seleccionado en la Cache, y nos permite modificar cualquier dato, he incluso crear nuevos fixtures.

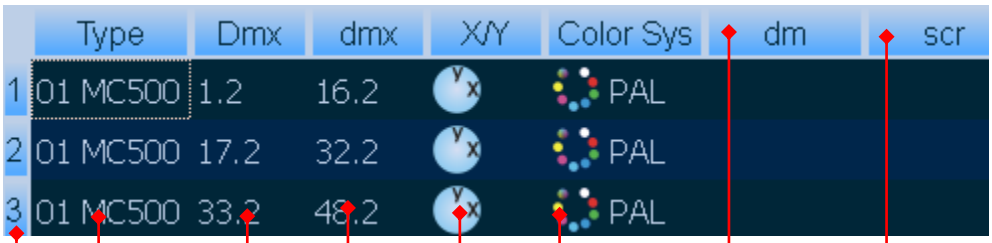
Cloning: Acceso a las funciones especiales de edición del Patch que nos permiten cambiar los tipos de fixtures respetando el show, insertar fixtures en cualquier posición y mover fixtures.

4.1. EDICIÓN DEL PATCH

Activar Patch para acceder a la Tabla de Patch y sus herramientas.

Desde esta pantalla podemos seleccionar y configurar todos los dispositivos móviles a utilizar en el show.

Recordar que podemos acceder también pulsando:



Cada línea de Patch responde a un foco móvil y su configuración. Cada foco móvil (fixture) que queremos controlar se debe definir aquí.

Scrollers. Nos indica si el fixture tiene algún parámetro de Scroller (color en base a gelatinas)

Dimmer Externo. Si el fixture tiene dimmer externo, esta es su dirección DMX.

Sistema de Color. Nos indica el sistema de color del fixture, y en el caso de existir más de un sistema, se podrá seleccionar cuál de ellos queremos usar como principal.

Movimiento Trackball. Nos permite cambiar el sentido y dirección de los parámetros X-Y (Pan-Tilt), para obtener un movimiento homogéneo desde el Trackball

Dirección DMX. Ultima dirección DMX utilizada por este fixture. No editable.

Dirección DMX. Primera dirección DMX utilizada por este fixture.

Tipo (modelo). Nos indica el modelo de fixture que estamos utilizando. Es uno de los 24 contenidos en la lista Cache

Número de fixture. Se utiliza para identificar al fixture y para su selección.

4.1.1. Tabla Activa

En la tabla activa, nos desplazamos con las teclas de flecha. Para activar una tabla, en cualquier momento:

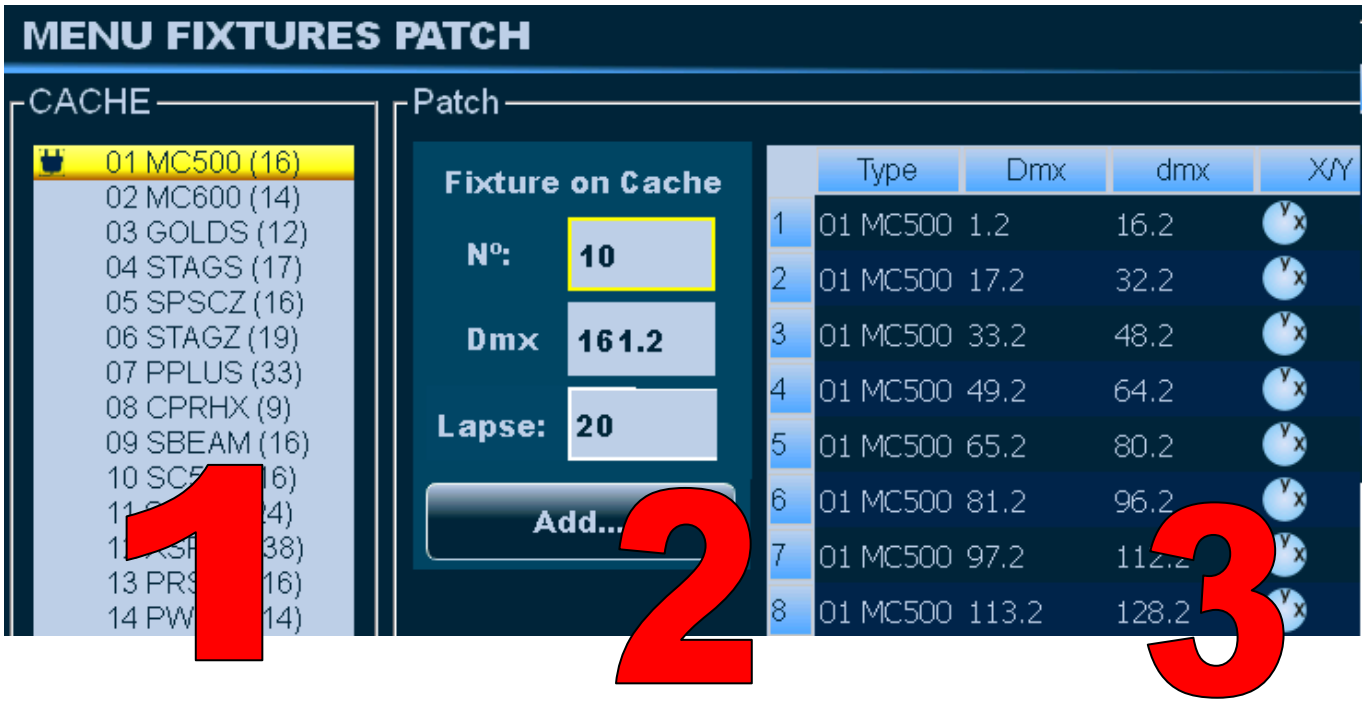
a) Hacer click con el ratón en cualquier zona de una tabla para tener esta tabla activa.

b) Para sistemas con pantalla táctil, podemos activar cada una de las tablas con su botón correspondiente de la pantalla táctil.

Activamos tabla Patch pulsando en

Activamos tabla Cache pulsando en

4.1.2. Edición rápida de la tabla de Patch (en 3 pasos)



1.-

En la tabla Cache, seleccionar el tipo que deseamos insertar, en el ejemplo el 01 MC500(16). La lista Cache contiene hasta 24 tipos. Cada tipo en Cache muestra:

Numero de índice - Nombre - Canales dmx usados

Los Types usados en el Patch quedarán marcados en la Cache con el icono

2.-

Editar la cantidad de unidades que queremos insertar de este tipo:

, y la primera dirección DMX a utilizar por estos fixtures:

. Pulsar

Se puede patchear sin direcciones Dmx, y asignarlas después, cuando se conozcan los detalles del montaje.

Lapse: Nos permite patchear respetando un espacio entre direcciones Dmx y no de forma consecutiva.

Esta característica es muy útil cuando en un show se prevea que los fixtures van a ir cambiando a modelos similares por motivos de disponibilidad o alquiler (y con ello, quizá de número de canales). En otras palabras, en los shows que preveamos que vamos a usar la función Cloning nos permitirá no tener que cambiar direcciones Dmx en planos y documentación, sea cual sea el número de canales de los fixtures.

Por defecto Lapse es 0,

, en estos casos el Patch se realiza con direcciones consecutivas. Lapse no puede ser menor que el número de canales del fixture, en este ejemplo, no podrá ser menor a 14.

3.-
Los 10 MC500 se añaden al final de la tabla de Patch y se direccionan consecutivos, a partir de la dirección DMX 1.2 (dirección **1** de la salida DMX **2**)

Repetir la operación tantas veces como sea necesario para todos los tipos a incluir en el Patch.

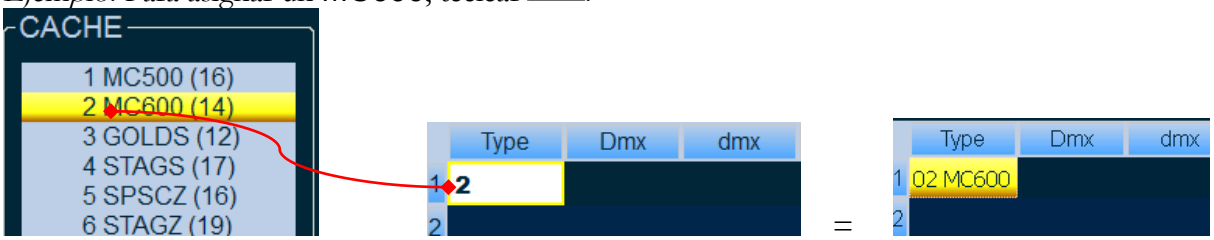
4.1.3. Edición en la tabla de Patch

La tabla del Patch se puede editar dato por dato. Para ello, activar la tabla del Patch y seleccionar (en amarillo) la celda a editar:

- Type: Editamos el tipo del fixture tecleando el número de índice del tipo deseado según la lista Cache.

  Ejemplo. Para asignar un MC600, teclear

.



  Para patchear el mismo tipo que el asignado al fixture anterior, pulsar

.

  Para borrar el fixture completo, situados en su celda Type, pulsar

o

  Podemos utilizar las teclas

para agilizar el proceso de edición de fixtures.

  Observar que la tecla

está asociada a la función

- Dmx: Para establecer la dirección, o canal DMX del fixture, teclearla siguiendo el formato: ddd.l

  ddd Valor de 1 a 512 (dirección)
  .l Valor de 1 a 3 (línea o salida DMX) para los modelos 1000
  Valor de 1 a 6 para los modelos 2000
  Valor de 1 a 8 para los modelos 3000
  Valor de 1 a 16 para los modelos 6000

  Ejemplo - Dirección 252 de la salida DMX-2:

Para asignar la siguiente dirección (respecto al fixture anterior) pulsar

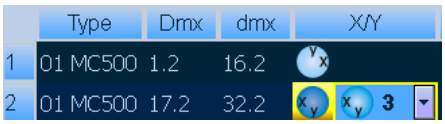
.

Para borrar una dirección DMX, situados en su celda Dmx, pulsar.

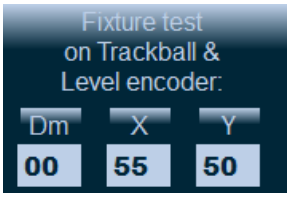
o

- dmx: No editable. El sistema calcula y muestra la última dirección utilizada por el fixture.

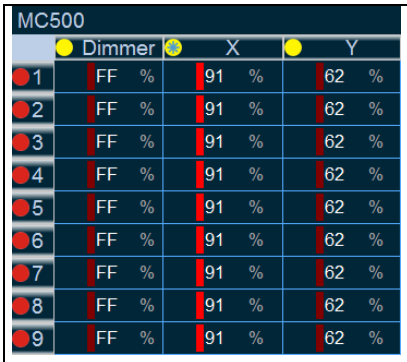
- X/Y: Aquí configuramos la respuesta de los parámetros pan (X) y tilt (Y) del fixture. Introducir el número de la opción deseada, o seleccionarla en la lista desplegable de opciones.



	Type	Dmx	dmx	X/Y
1	01 MC500	1.2	16.2	
2	01 MC500	17.2	32.2	3

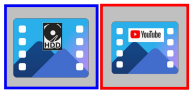


Podemos testear el comportamiento del fixture en edición utilizando el **Level⇳/Trackball** en **Hydra II** o los encoders 1, 2, y 3 en **Piccolo II**.

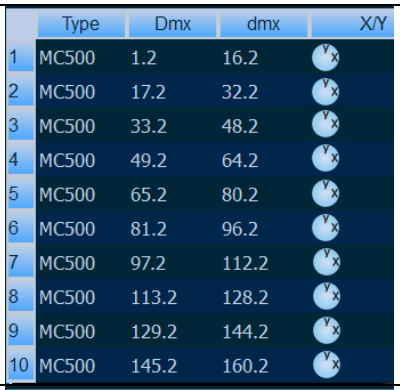
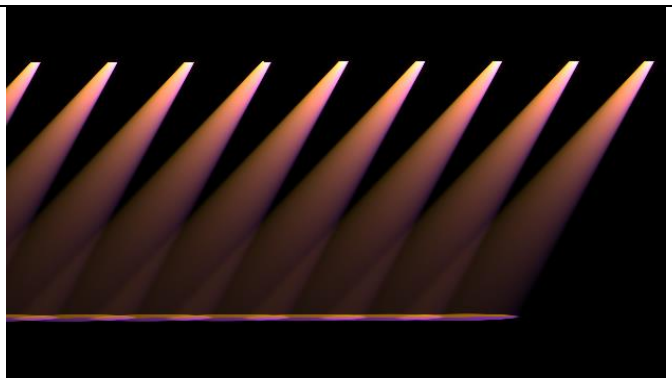
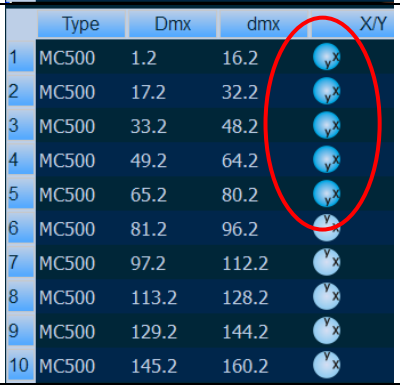
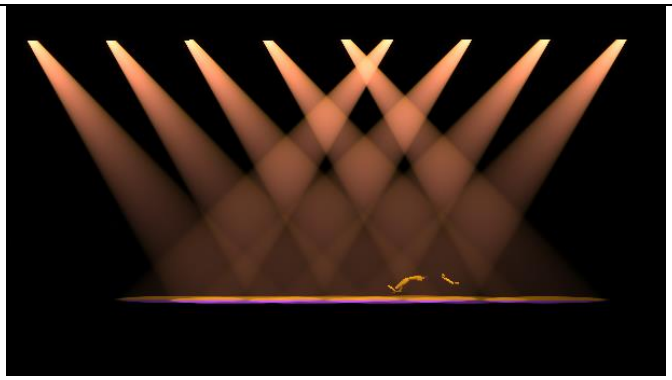


MC500	Dimmer	X	Y
1	FF %	91 %	62 %
2	FF %	91 %	62 %
3	FF %	91 %	62 %
4	FF %	91 %	62 %
5	FF %	91 %	62 %
6	FF %	91 %	62 %
7	FF %	91 %	62 %
8	FF %	91 %	62 %
9	FF %	91 %	62 %

Ejemplo:



En el siguiente ejemplo podemos ver como una misma edición de un grupo de mac500, produce diferentes salidas a escena, dependiendo del patch de posición asignado a los mismos.

Patch	Escena
	
	

	Type	Dmx	dmx	X/Y
1	MC500	1.2	16.2	
2	MC500	17.2	32.2	
3	MC500	33.2	48.2	
4	MC500	49.2	64.2	
5	MC500	65.2	80.2	
6	MC500	81.2	96.2	
7	MC500	97.2	112.2	
8	MC500	113.2	128.2	
9	MC500	129.2	144.2	
10	MC500	145.2	160.2	

- **ColorSys**: Muestra el sistema de color del fixture, que usaremos para paletas, librerías, shapes, etc.

Si solo hay un sistema no podrá editar y será meramente informativa.
Pueden existir focos sin sistema de color, en este caso ColorSys aparecerá vacío.
Si un fixture posee más de un sistema de color, por ejemplo, RGBW+HSV, el usuario puede elegir el sistema que desee utilizar desde esta misma celda, donde si procede, aparecerá una lista con los sistemas detectados.

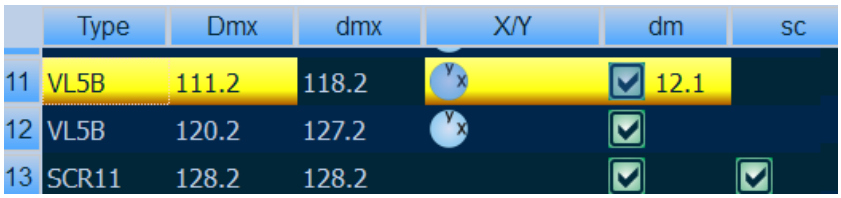
En la ventana Fxt/Colors cada cuadrado que representa al fixture, incluye también este símbolo, con ello conseguimos tener una información del color de cada fixture mucho más completa. Estos símbolos son:

	RGB y RGB+	*HSDim no es un sistema de color completo, para aprovechar toda la potencia de la consola recomendamos definir el parámetro Dim como Value y pasar a tener un HSV con Dimmer Virtual
	CMY y BMA	
	HSL, HSV y HSDim*	
	Rueda de filtros de color	

- dm: Si el fixture tiene dimmer externo, , aquí debemos teclear la dirección DMX del dimmer, con el formato ddd.l.

  Para asignar la siguiente dirección (respecto al fixture anterior) pulsar .

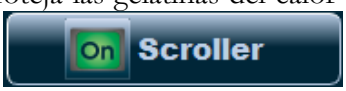
  Para borrar la dirección DMX, situados en su celda dm, pulsar. o
  Ejemplo: El fixture 11 es un VL5B patcheado a la dirección 111 de la salida DMX-2 (111.2) y su dimmer externo está direccionado al dimmer 12 de la salida DMX-1 (12.1):



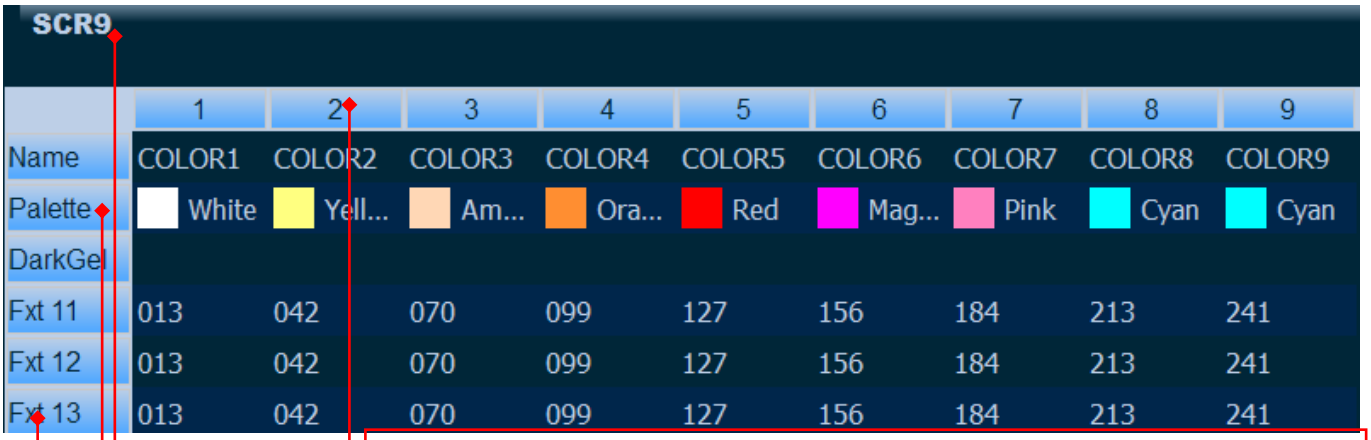
*Observar también que el scroller tiene dimmer externo (el foco físico sobre el que está montado)

- sc: Si el fixture tiene scroller (cambio de color basado en gelatinas) aquí aparece el símbolo .
  Esta celda no es editable. Para editar los parámetros del scroller, seleccionar . Ver el siguiente apartado.

4.1.4. Scrollers

Con el fin de controlar los Scrollers de una forma más eficiente, parámetros 50: Scroller, estos se pueden definir igual que una rueda de color, con sus paletas y pasos, pero tienen la particularidad de permitir un ajuste manual de pasos en cada fixture. Podemos editar un ajuste manual de los pasos (máximo 64 pasos), Scroller por Scroller. Para completar la definición de estos elementos tan particulares se ha añadido la posibilidad de marcar "gelatina oscura" (DarkGel) a los colores más oscuros con el fin de que la propia consola proteja las gelatinas del calor de la lámpara. Accedemos las tablas de Scrollers, activando 

Una vez en las tablas de Scrollers, seleccionar la tabla (tabla por Tipo) con



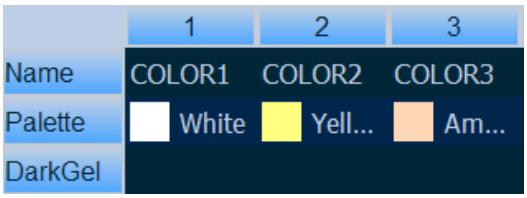
Gelatinas. Cada número es una gelatina. El número de gelatinas total se define en el parámetro 50: Scroller (Steps)

Tipo (modelo). Nos indica el tipo de fixture con Scroller. (Hay una tabla por Tipo)

Name, Palette & DarkGEl son datos sobre el Tipo de Scroller, y son los mismos para todos los fixtures patcheados con este Tipo.

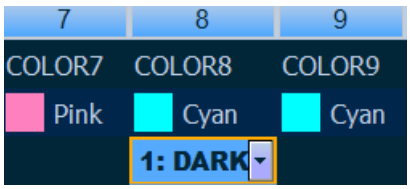
Filas de Fxt. Una fila por cada Fixture de este Tipo, donde podemos ajustar los niveles de cada gelatina, fixture por fixture.

Sobre un Tipo:

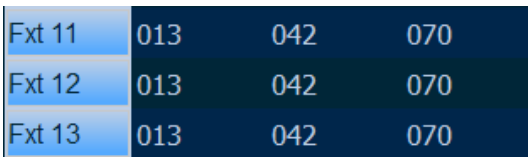


Name: Nos permite editar el nombre del color de cada gelatina.
Palette: Nos permite asignar al color una paleta de color, con el objetivo de que los Scrollers respondan de forma similar a otros fixtures con rueda de color ante comandos FIX 1 COL "rojo"
DarkGel: Nos permite indicar que una gelatina y la siguiente son gelatinas del mismo color "oscuro":

Esta característica se utiliza para proteger del calor y las quemaduras a las gelatinas oscuras… para utilizarla debemos cortar 2 gelatinas de este mismo color oscuro y ensamblarlas juntas. Después las marcamos como "DarkGel", con el objetivo de que la consola desplace lentamente estas gelatinas cuando están en escena, evitando así el punto caliente y su deterioro.



Sobre Fixtures:



Podemos ajustar los niveles de cada gelatina de cada Scroller. Para ajustar el nivel de cada gelatina debemos situarnos sobre el mismo, y teclear el nuevo valor, o mover el Encoder 4 para buscar en escena el valor deseado. Una vez encontrado este valor, para copiarlo en la tabla, pulsar **Capture Lv**

El valor de salida editado se muestra en la esquina inferior de la tabla (**Gel Test on Encoder 4**)

Default Fix Este comando vuelve a los valores por defecto de todas las gelatinas del Fixture.

Copy Fix Este comando copia todos los valores de las gelatinas del Fixture a los mismos valores que los del Fixture anterior.

4.1.5. Borrar el Patch

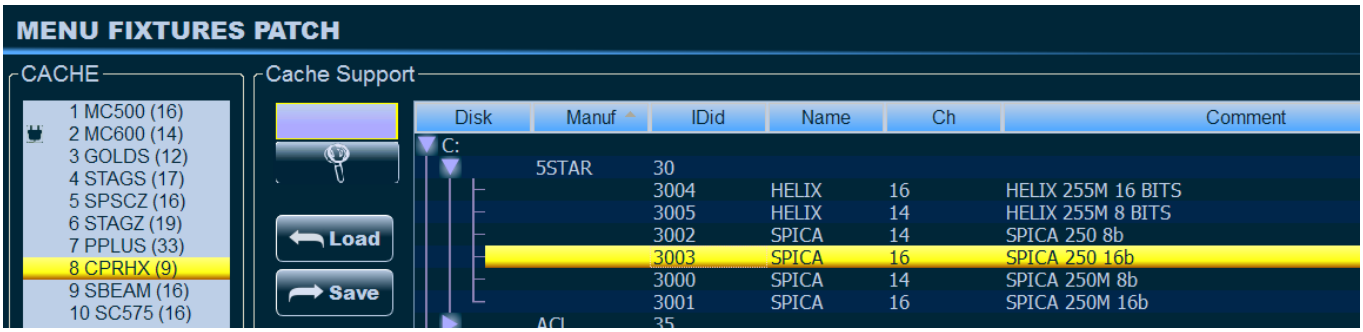
Esta tecla nos permite borrar el **Patch** completamente.

4.2. CARGAR UN NUEVO TIPO A LA CACHE

Si el tipo de fixture que necesitamos no se encuentra en la Cache, podemos cargarlo desde la librería. Cuando cargamos un tipo, lo hacemos siempre reemplazando otro que no se esté utilizando.

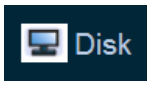
- Seleccionar

La primera vez que entramos, la actualización completa del directorio puede tardar varios minutos.



- Acceder a la lista Cache clicando sobre ella, o pulsando

- Seleccionar el tipo a ser reemplazado.

- Acceder a la tabla Disk, clicando sobre ella, o pulsando 

- Buscar en el directorio el tipo a cargar

Seleccionar el disco
Seleccionar el fabricante
Seleccionar el modelo

- Y pulsar

Si la librería no contiene la personalidad que buscamos, se puede editar. Consultar el capítulo 18 para más información sobre la creación y edición de librerías.

Nota:
Si el tipo seleccionado en Cache, está utilizado en el Patch, , no se puede reemplazar.

Recuerde:

Los ficheros de Tipo se guardan en una carpeta con el número de identificación de su fabricante (ID= un nombre de 2 dígitos del 00 al 99) y esta carpeta dentro de otra llamada Fixtures situada en el directorio raíz.

Los ID 98 y 99 son los ID de usuario (USER), los que se permite usar en la creación de fixtures nuevos y/o sin fabricante específico.

En el caso de manipular ficheros de Tipo en discos USB no olvidar crear estas carpetas, Fixtures\ID, y meter dentro los ficheros de Tipo, de otro modo no se podrá acceder a ellos.

Para actualizar completamente todos los Fixtures y la lista de fabricantes de la consola, leer el anexo correspondiente al final de este manual. La última compilación de Fixtures, está siempre accesible en la web: www.lt-light.com

En esta pantalla también encontramos funciones como:

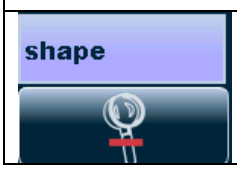
Update Dir actualizará el directorio, utilizarla si cambiamos de disco USB para forzar su lectura.

Delete File nos permite eliminar el fichero seleccionado (del disco duro o discos USB).

Nos permite salvar en disco las modificaciones y/o ediciones en los ficheros de Tipo (Ver capítulo 18-Definición de fixtures) y grabar en cualquier disco elegido el Tipo de Cache seleccionado. *El Tipo se grabará respetando la organización de los datos (Fixtures\ID)

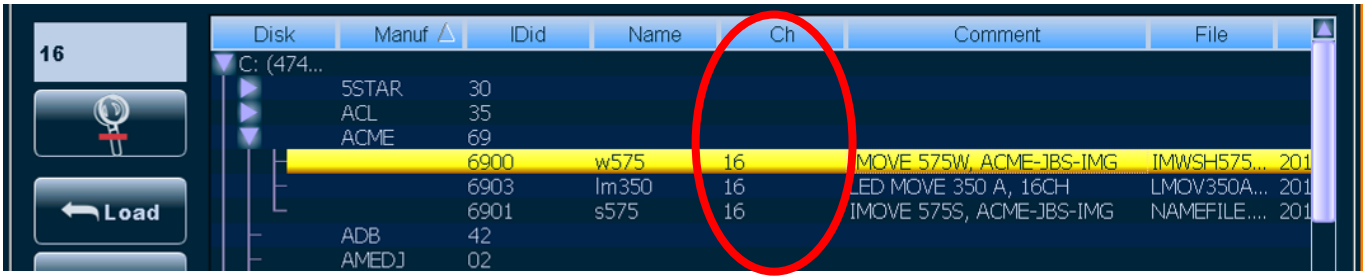
4.2.1. BUSCADOR DE FIXTURES

En Cache Support, se ha incluido un buscador para facilitarnos la búsqueda de archivos:

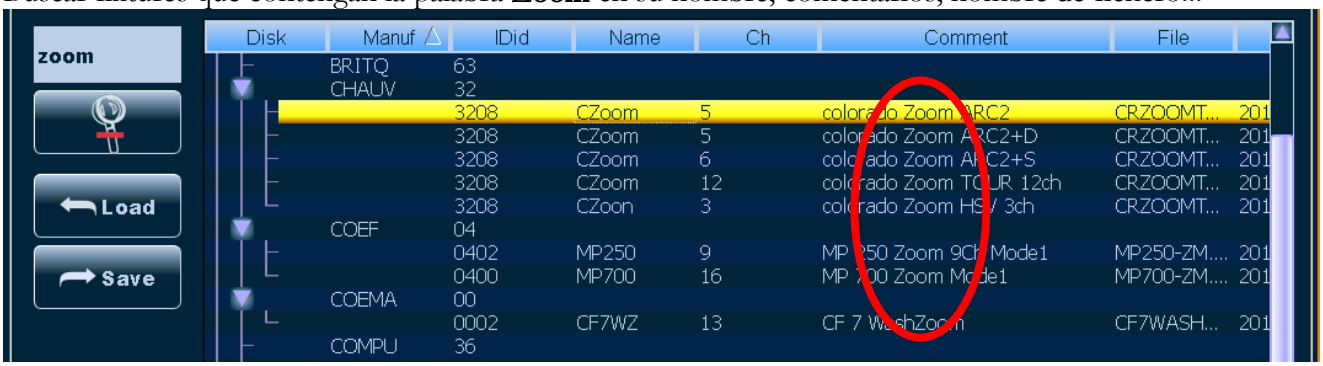
	Escribir en este campo una palabra, letra, número… y pulsar la El buscador filtrará cualquier fichero que contenga las letras/números indicados en cualquiera de sus campos. Como excepción, fechas (Date) y KBytes deben coincidir de forma completa No buscará datos en el campo Time (hora).
	Cuando aplicamos el filtro de búsqueda el icono de la "lupa" de la tecla aparece con un signo "-" en rojo, que nos indica que estamos viendo una lista de ficheros o fixtures filtrada. Clicar nuevamente en la tecla para quitar el filtro.

Ejemplos de búsquedas en Cache Support

Buscar fixtures con 16 Ch:



Buscar fixtures que contengan la palabra Zoom en su nombre, comentarios, nombre de fichero..:



4.3. INFORMACIÓN SOBRE EL TIPO DE FIXTURE

La ventana Fixture Definition es interactiva, sincronizada siempre con la personalidad del fixture seleccionado, bien en Patch o Cache, y en ella podemos ver la definición de sus parámetros.

Para más información consultar el capítulo 18-Definición de fixtures y Funciones de Cloning

4.4. FUNCIONES AVANZADAS

Cloning: Acceso a las funciones especiales de edición del Patch que nos permiten cambiar los tipos de fixtures respetando el show, insertar fixtures en cualquier posición y mover fixtures. Son funciones avanzadas de ediciones en el Patch una vez que hemos empezado a grabar el espectáculo.

Para más información consultar el capítulo 18-Definición de fixtures y Funciones de Cloning

4.5. RDM TOOLS

A ellas accedemos desde el menú RDM TOOLS. Soporte por RDM para escaneo de fixtures conectados a la consola, RDM solo funciona por ArtNet. Es decir, solo se detectarán los focos que soporten RDM y que estén conectados por ArtNet directamente en Ethernet, o con cualquier conversor Ethernet / RDM.

Para más información consultar el capítulo 25 -Ethernet

5. EL EDITOR - CANALES Y FIXTURES

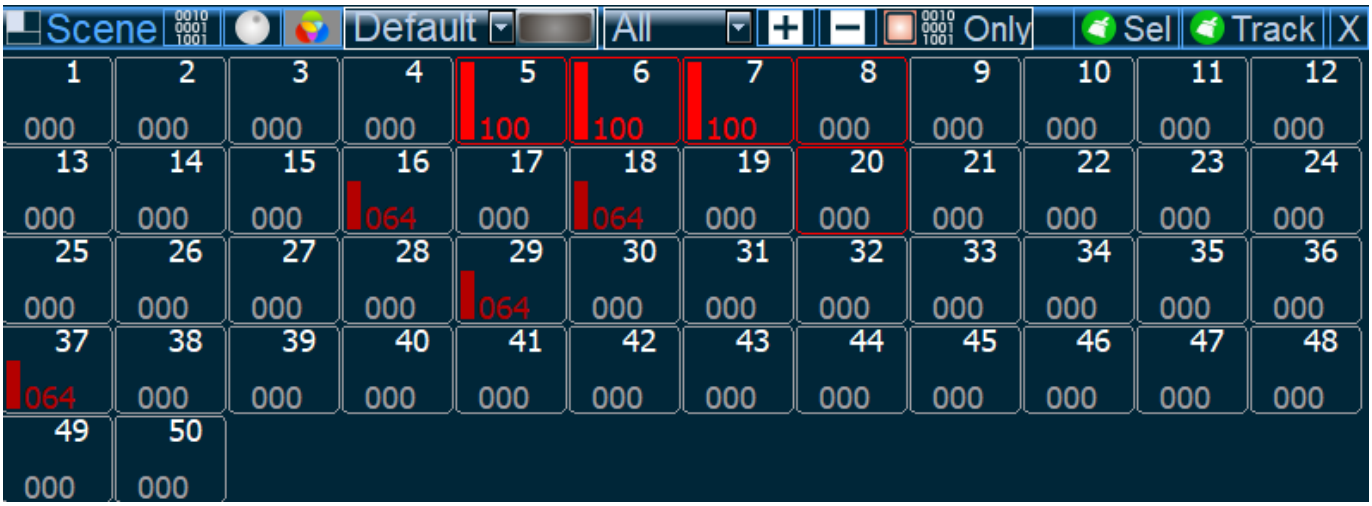
5.1 LOS CANALES

Los canales se usan para controlar focos convencionales (solo dimmer), y funcionan en modo HTP (ver página 5-26).

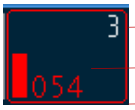
El número de canales se configura en el menú CONSOLE CONFIGURATION (ver capítulo 3).

Para visualizar los canales en el monitor, no olvidar activar la ventana de escena con

,

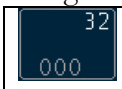
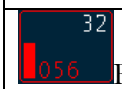
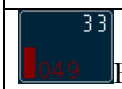


En esta ventana cada cuadrado representa un canal:

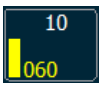


- Número de canal: Se visualiza en la esquina superior-derecha.
- Nivel actual, se visualiza un valor numérico y su barra gráfica.
- Marco que nos indica su estado.

Código de colores e información de "Nivel Actual":

 Gris	Canal no usado al 0%. Canal no controlado por ningún playback, ni por el editor. Marco gris – Nos indica que este canal no está seleccionado.
 Rojo claro	Nivel de canal **seleccionado** en editor. Podemos seguir editando su {nivel} por cualquiera de los métodos vistos. Marco Rojo – Nos indica que el canal está seleccionado y listo para editarse
 Rojo Oscuro	Nivel de canal **presente** en el editor, pero no activo. Para editar su nivel, hay que volver a seleccionarlo. Marco gris – Nos indica que este canal no está seleccionado para edición.

***En grupos y cues se graban todos los canales en editor, los activos y los presentes!



Otros colores indican que el canal está en escena controlado desde algún Submaster o sequence A/B.

5.1.1 SELECCIÓN DE CANALES

Desde el editor seleccionamos uno o varios canales, para ajustar su nivel e ir creando una escena. Cuando la escena este completa se podrá grabar en grupos, cues or QLists:

{canales} {nivel}, {canales} {nivel}…

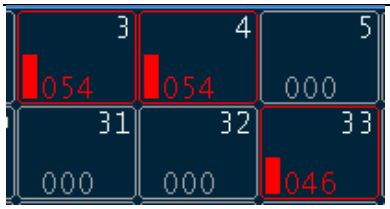
{canales}	*Ejemplos: Selección de canales*
CH	Canal 5: CH 5 Canales 1, 45 y 58: CH 1 · CH 4 5 · CH 5 8 Canales 1, 54 y 58: CH 1 · OK 5 4 · OK 5 8 ***Truco*** **-** Utilizar OK como tecla "mas"
CH THRU	Canales del 5 al 15: CH 5 THRU 1 5 Canales del 5 al 15 y del 54 al 58: CH 5 THRU 1 5 · CH 5 4 THRU 5 8 ***Truco*** **-** Desde el nº editado hasta el **último canal**: CH THRU
EXCP	Canales 1 a 15 ***excepto*** el 5: CH 1 THRU 1 5 EXCP 5 Canales 1 a 15 ***excepto*** el 5 y 8: CH 1 THRU 1 5 · EXCP 5 · EXCP 8
EXCP THRU	Canales 1 a 15 ***excepto*** los canales del 5 al 8: CH 1 THRU 1 5 · EXCP 5 THRU 8

**Estos comandos se pueden mezclar para realizar selecciones más complejas.

**La selección en curso no se visualiza hasta que pulsemos OK o editemos nivel, {nivel}.

** EXCP En sistemas **Piccolo II**, esta tecla está en Sim EXCP

5.1.1.1 SELECCIÓN DE CANALES CON RATÓN — VENTANA ESCENA



- Clicar con el ratón sobre el canal a seleccionar
- Repetir la operación para seleccionar más canales.
- Para eliminar algún canal seleccionado, volver a clicar sobre el.
- Seleccionar varios canales a la vez clicando y arrastrando el mouse sobre ellos (se seleccionarán todos los incluidos en el rectángulo)

Para limpiar la selección de canales, pero no sus valores editados, pulsar Sel

Para eliminar (selección y valores) todos los canales, pulsar RST

5.1.2 NIVEL

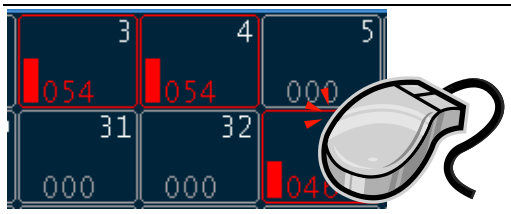
Una vez seleccionados los canales, ya podemos editar su nivel:

{canales} {nivel}, {canales} {nivel}…

{canales} {nivel}	*Ejemplos: Editando nivel*
Nivel continuo **Hydra II**: {canales} **Piccolo II**: {canales}	Dar nivel al canal 1 desde la rueda de nivel: CH 1 Dar nivel al canal 1 desde el encoder 1: CH 1
Nivel de **00%** a **99%** {canales} @ (2 dígitos, de 00 a 99)	Canal 1 al 50%: CH 1 @ 5 0 Canal 1 al 5%: CH 1 @ 0 5 ***Truco*** **-** Utilizar . para repetir el último nivel asignado por teclado. Canal 1 a 25%, canal 45 a 25%: CH 1 @ 2 5 CH 4 5 @ .
Nivel por teclado a **100% (FF)** {canales} @ @	Canal 1 a 100% (FF): CH 1 @ @
Nivel en escala de **000** a **255** {canales} @ OPT (3 dígitos, de 000 a 255)	Canal 1 a nivel 128 (±50%): 1 @ OPT 1 2 8 (La visualización del nivel en monitor sigue siendo de 0-100%)
Aumentar o disminuir el nivel en un **%** **Activar** WHEEL {canales} ↑, ↓, …	Subir un 10 % el nivel actual del canal 1: **Activar** WHEEL CH 1 ↑ ↑ Por defecto, cada pulsación modifica el nivel u n 5% ***
Nivel a **100% (FF)**, fundiendo en 2sg./Live.T: {canales} CALL	Canal 1 a 100%, en 2 segundos de entrada o en tiempo Live.T: CH 1 CALL *Consultar función Live.T en página 5-23*

**Estos los métodos se pueden mezclar hasta conseguir el nivel deseado sobre los canales seleccionados.
***El incremento en **%** se ajusta en:

5.1.2.1 EDITANDO NIVEL CON RATON — VENTANA ESCENA



Posicionar el ratón sobre la ventana de escena, y mover la rueda del ratón para editar el nivel de los canales que estén seleccionados en este momento.

5.1.3 SELECCIONES RÁPIDAS

CH .	Repetir la **última** selección de canales
CH THRU	Seleccionar todos los **canales en editor** (en rojo y rojo oscuro)
CH THRU THRU	Seleccionar todos los **canales del editor y escena**
CH THRU THRU	Seleccionar los canales en escena comprendidos en un rango

5.1.4 ELIMINAR CANALES

Podemos eliminar del editor los canales seleccionados, **{canales}**:

Eliminar los canales con un fundido de 2 sg:

{canales} REL

Eliminar los canales de forma inmediata:

{canales} REL REL

Ejemplo - Sacar del editor los canales 5 y 8:

CH 5 CH 8 REL

Ejemplo - Sacar del editor los canales 5 y 8:

CH 5 CH 8 REL REL

Para eliminar **el contenido completo** del editor, con un fundido* o de forma inmediata, respectivamente:

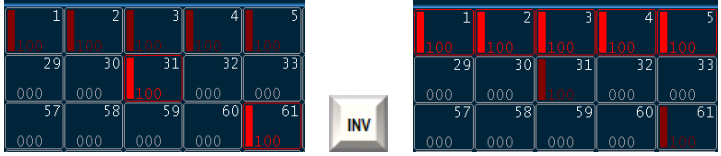
RST o RST RST

*El tiempo de fundido para estas funciones se configura aquí:

5.1.5 LA FUNCIÓN INVERT

Los canales **seleccionados** son canales listos para ser editados (aparecen en rojo). Los canales de ediciones previas son canales **presentes** (en rojo oscuro).

INV conmuta entre canales **seleccionados** (rojo) y **presentes** (rojo oscuro)



*Editando canales 31 y 61 *Editando canales del 1 al 5

** INV En sistemas **Piccolo II**, esta tecla está en Sim INV

5.1.6 EDICION MANUAL PARA CANALES — VENTANA SUB

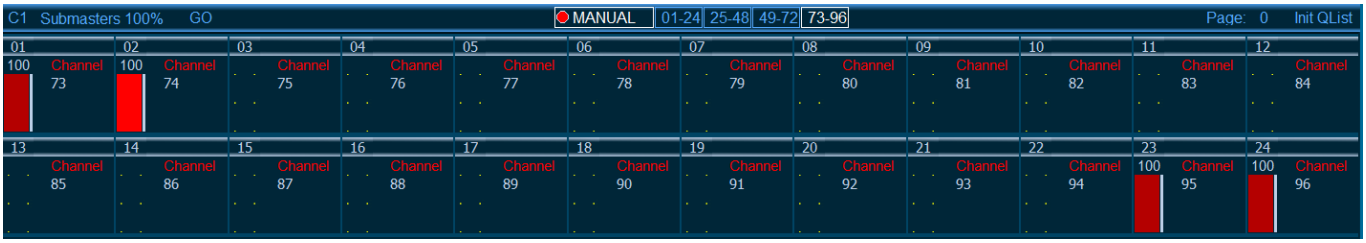
El modo manual solo está activo en **consolas**, no podemos acceder desde los simuladores (**woles**).

Esta función, hasta un máximo de 96 canales, nos permite editar los canales utilizando los potenciómetros de Submasters.

Activar la ventana de Submasters, con Sub, y activar el modo manual pulsando MANUAL

Una vez activado, en la misma cabecera, aparecen los botones de cambio de página para permitirnos acceder a todos los canales configurados, hasta un máximo de 96:
01-24 25-48 49-72 73-96. Conmutamos entre estos bancos clicando sobre ellos.

En los sistemas **Piccolo II**, existen teclas de función dedicadas:
MAN = MANUAL
MAN+ = 01-24 25-48 49-72 73-96
(cambio de banco).



Desde este momento los potenciómetros de los Submasters controlan los canales correspondientes. Mover los potenciómetros hasta alcanzar la escena deseada. A tener en cuenta:

Las teclas asociadas a los potenciómetros no tienen función.
Si su consola está configurada con 0 canales, no tendrá acceso a esta función
Las funciones del editor siguen activas y se pueden utilizar (ejemplo RST, REL, REC, etc)
Dentro del modo manual no podemos acceder a los Submasters, es necesario desactivar el modo manual, clicando nuevamente MANUAL para usar los Submasters.

Como utilizar el modo manual:

Activar la función y editar los canales moviendo los potenciómetros correspondientes y, si es necesario, paginar para acceder a los canales superiores. Al paginar, los potenciómetros permanecen enclavados, para impedir saltos de luz en escena. Una vez que la escena es la deseada, podemos:

- Pulsar REC, GROUP REC o cualquier otro comando de grabación
- Clicar de nuevo en MANUAL, desactivando el modo, y pulsar en la tecla de selección de cualquier Submaster para grabar/cargar la escena como un nuevo grupo.
- Repetir esta operación tantas veces como sea necesario.

Las teclas de paginación dependen del número de Submasters y de los canales configurados.

Configuración Canales	1 o más canales	25 o más canales	49 ó más canales	73 ó más canales
Hydra II S24	**01-24**	**25-48**	**49-72**	**73-96**
Hydra II S48	**01-48**		**49-96**	

5.2 FIXTURES

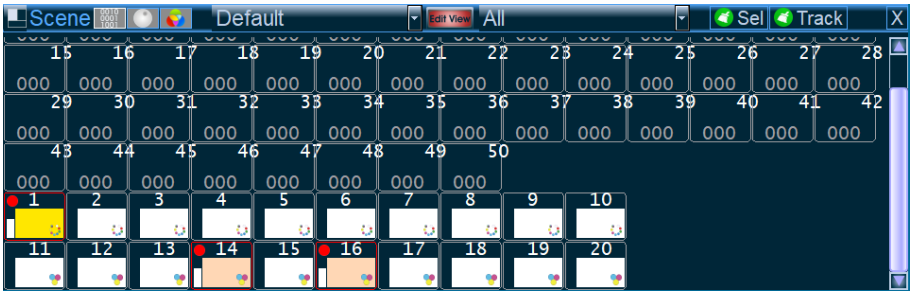
Los fixtures se usan para controlar focos móviles, de LED, cambios de color, máquinas de humo, media servers, etc… La consola, por defecto, no tiene fixtures asignados. El primer paso es definir los fixtures a usar desde el patch de fixtures:

(Ver capítulo 4 – Patch de Fixtures)

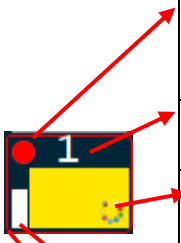
Dependiendo del sistema y su configuración, podemos controlar un máximo de 6144 (o 3072/1024)) atributos para fixtures. El número de atributos también depende del número de canales configurados en:

(Ver Capítulo 3 – Configuración)

Para visualizar los fixtures en el monitor, no olvidar activar la ventana de escena con

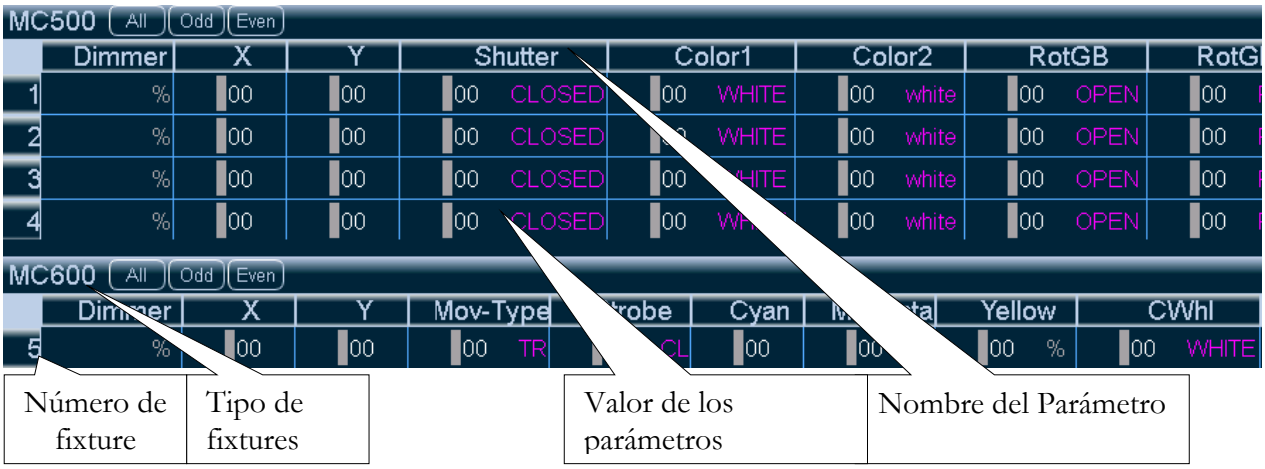


Por defecto los fixtures se ven después de los canales, y cada nuevo tipo comienza en línea nueva en la pantalla. Cada fixture se representa con un cuadrado, donde vemos:

	Testigo que nos muestra el estado del fixture en el editor. En rojo, seleccionado y en rojo oscuro, presente. Si no aparece el testigo, el fixture no está en el editor.
	Número del fixture. En el ejemplo el fixture 1
	Este cuadrado nos muestra el color de escena, si procede. Sobre el color aparece un icono que nos indica el tipo de color del fixture (RGB, CMY, HSV, rueda de color)
	Es la representación gráfica del valor del dimmer.
	Marco: Cuando el fixture está seleccionado este marco aparece en color rojo vivo.

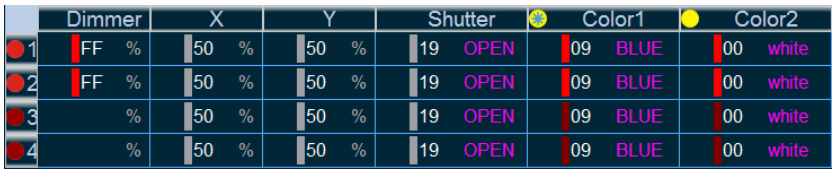
*No hay información de procedencia, priorizando el color de escena frente a otras informaciones.

Pulsar en el botón para abrir la ventana **Params,** donde cada tipo de fixture muestra todos sus datos en una tabla:



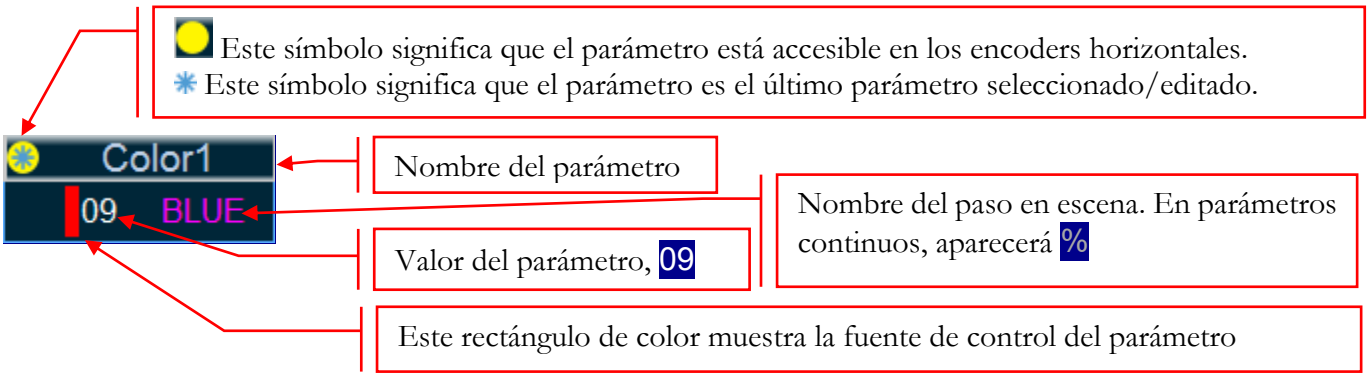
Un fixture tiene varios parámetros, y es posible seleccionar uno o varios de sus parámetros o el fixture:

Un **fixture**, en el editor, puede estar: **Presente**, marcado con círculo marrón junto a su número. **Seleccionado**, con un círculo rojo junto a su número.	Un **parámetro**, en el editor, puede estar: 09 **Presente**, con una barra marrón junto al valor. FF **Seleccionado** con una barra roja junto al valor.



Un parámetro **seleccionado** está listo para su edición.
Un parámetro **Presente** está en el editor pero no se puede editar sin volver a seleccionarlo.

Cada celda de la tabla nos muestra un parámetro, en general:



Utilizar el ratón externo para ajustar el tamaño de las celdas de la tabla, y en caso de necesidad, para paginar las tablas y para paginar la zona de visualización de tablas de fixtures.

5.2.1 PARÁMETROS

Los parámetros se organizan por funcionalidad. Cada funcionalidad tiene una tecla asociada.

Parámetros de dimmer: Controlan la intensidad del haz. Dimmer y DmVirtual son los únicos parámetros HTP (pg.5-26).
Parámetros de posición: Controlan el movimiento del espejo o asa móvil. Entre estos parámetros los más importantes son X (pan) e Y (tilt), que son los parámetros de movimiento.
Parámetros de color: Controlan el color del haz.
Parámetros de gobo: Controlan los gobos
Parámetros de beam: Controlan la forma del haz
Parámetros extra: Controlan funciones como efectos, macros, control, velocidades…

Todos los parámetros de fixtures están accesibles, en bancos, en los encoders horizontales

Hydra II: El parámetro de dimmer está accesible en el encoder vertical (igual que los canales)

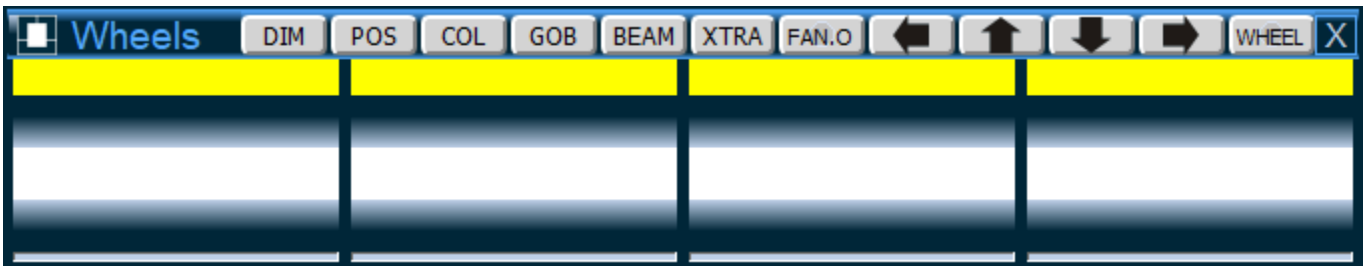
Y los parámetros de posición, X (pan) e Y (tilt), están accesibles en el TrackBall.

Piccolo II

está en

está en

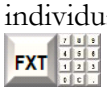
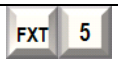
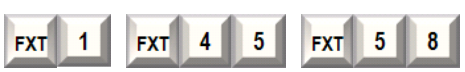
Sobre la pantalla de escena, además, podemos abrir la ventana de encoders pulsando , ventana que además de información también tiene las teclas de función mas usadas con los encoders:



5.2.2 SELECCIÓN

Desde el editor seleccionamos uno o varios fixtures, para editar valores a sus parámetros. Cuando la escena este completa se podrá grabar en grupos, cues or QLists:

{fixtures}{parámetros} {edición}, {fixtures}{parámetros} {edición}…

{fixtures}	*Ejemplos – Selección de fixtures*
Fixtures individuales 	Fixture 5:  Fixtures 1, 45 y 58:  Fixtures 1, 54 y 58: ***Truco*** **-** Utilizar como tecla "mas"

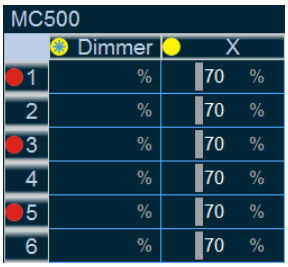
Un rango de fixtures FXT [0-9] THRU [0-9]	Fixtures del 5 al 15: FXT 5 THRU 1 5 Fixtures del 5 al 15 y del 54 al 58: FXT 5 THRU 1 5 FXT 5 4 THRU 5 8 ***Truco*** **-** Desde el nº editado hasta el **último fixture**: FXT [0-9] THRU
Excluir un fixture EXCP [0-9]	Fixtures 1 a 15 ***excepto*** el 5: FXT 1 THRU 1 5 EXCP 5 Fixtures 1 a 15 ***excepto*** el 5 y 8: FXT 1 THRU 1 5 EXCP 5 EXCP 8
Excluir un rango EXCP [0-9] THRU [0-9]	Fixtures 1 a 15 ***excepto*** fixtures del 5 al 8: FXT 1 THRU 1 5 EXCP 5 THRU 8

**Estos comandos se pueden mezclar para realizar selecciones más complejas.

**La selección en curso no se visualiza hasta que pulsemos OK o editemos nivel, {nivel}.

** EXCP En sistemas **Piccolo II** esta tecla está en Sim EXCP

5.2.2.1 SELECCIÓN DE FIXTURES CON RATON — VENTANA ESCENA



En el monitor, en la ventana Scene o en la ventana Params:

- Clicar con el ratón sobre el fixture a seleccionar
- Repetir la operación hasta seleccionar todos los fixtures a seleccionar (si queremos eliminar alguno, volver a clicar sobre el.

Para eliminar todos los fixtures del editor, pulsar RST

Para deseleccionar los fixtures pero mantener el contenido, pulsar Sel

En la ventana Scene, clicar y arrastrar con el mouse dibujando un rectángulo para seleccionar todos los fixtures en el rectángulo

En la ventana Params, en el cabecero de cada tabla, podemos:

Pulsar All para seleccionar ***todas*** las fixtures de la tabla.
Pulsar Odd para seleccionar las fixtures ***pares*** de la tabla.
Pulsar Even para seleccionar las fixtures ***impares*** de la tabla.

5.2.3 SELECCIONES RÁPIDAS

FXT .	Repetir la última selección de fixtures
FXT THRU	Seleccionar todos los fixtures en **editor**
FXT THRU THRU	Seleccionar todos los fixtures del **editor y escena**
FXT THRU THRU	Seleccionar los fixtures en escena comprendidos en un rango

5.2.4 NIVEL DE DIMMER

Fixtures con parámetro Dimmer – Editamos el nivel de dimmer directamente seleccionando las **{fixtures}**, con los mismos comandos que para canales:

{fixtures} {nivel}	***Ejemplos - Nivel de dimmer para los fixtures***
Nivel continuo moviendo el encoder vertical {fixtures}	Dar nivel continuo al fixture 1: FXT 1 En **Piccolo II** utilizar el primer encoder horizontal
Nivel de **00%** a **99%** {fixtures} @ (2 dígitos, de 00 a 99)	Fixture 1 al 50%: FXT 1 @ 5 0 Fixture 1 al 5%: FXT 1 @ 0 5 ***Truco*** - Utilizar . para repetir el último nivel asignado por teclado. Fixture 1 a 25%, fixture 45 a 25%: FXT 1 @ 2 5 FXT 4 5 @ .
Nivel por teclado a **100% (FF)** {fixtures} @ @	Fixture 1 a 100% (FF): FXT 1 @ @
Nivel de **000** a **255** {fixtures} @ OPT (3 dígitos, de 000 a 255)	Fixture 1 a nivel 128 (±50%): FXT 1 @ OPT 1 2 8
Nivel a **100% (FF)**, fundiendo en 2sg. {fixtures} CALL	Fixture 1 a 100%, en 2 segundos de entrada: FXT 1 CALL *Consultar función Live.T en página 5-23*

**Estos métodos se pueden mezclar hasta conseguir el nivel deseado sobre los fixtures seleccionados (rojo).
**Para observar el haz de luz, normalmente es suficiente editar el nivel de dimmer. Si editando nivel de dimmer no aparece el haz, comprobar que el shutter/strobo está abierto, la lámpara encendida...
** El parámetro Virtual Dm se edita igual que el parámetro dimmer (Ver 5-26).

5.2.5 EDICIÓN DE PARÁMETROS X/Y

Fixtures con parámetros de posición X e Y- Editamos su posición directamente seleccionando las {fixtures}:

Hydra II - {fixtures}	Editar la posición (X/Y) del fixture 1 (TrackBall): FXT 1
Piccolo II - {fixtures}	Editar la posición (X/Y) del fixture 1 (encoders 2 y 3): FXT 1

Consultar todas las posibilidades del TrackBall consultar la página- 5-17
Los parámetros X/Y tienen asociado un valor Home de 50%; que coincide con su posición cenital.

5.2.6 EDICIÓN CON LOS ENCODER HORIZONTALES

Moviendo el encoder horizontal, , editamos su parámetro asociado. Al seleccionar {fixtures}, los primeros parámetros se localizan en los encoder de forma automática. Para acceder al resto de parámetros:

o Paginan los parámetros sobre los encoder, de 4 en 4.

Hydra II: Los parámetros Dimmer, X e Y, también están accesible en el encoder vertical y el TrackBall, además de en los encoders verticales

Localizan sobre los encoder los parámetros pertenecientes a su categoría. Por ejemplo, pulsar COL para localizar los parámetros de color en los encoder listos para su edición.

Sobre la ventana asociada al encoder horizontal:

- ***Nombre del parámetro y categoría (COL) y si procede, el simbolo de que esta seleccioado (✳)***
- *Paso previo*
- ***Paso actual (en escena)***
- *Siguiente paso*
- *Siguiente paso…*
- *Valor gráfico del parámetro*

Haciendo clic, o moviendo, un encoder este queda seleccionado ✳

Localizando el ratón sobre la ventana del encoder, y moviendo la rueda del ratón, editamos el nivel del parámetro . Lo mismo que si moviéramos el propio encoder.

Los encoders y las teclas asociadas se visualizan en la pantalla táctil y en el monitor externo, en concreto en la ventana de Scene, activando la ventana Wheels pulsando el botón

Los encoder permiten una edición continua del valor del parámetro. Si el parámetro tiene algún paso definido con Stop (s), no se podrá alcanzar el siguiente paso girando el encoder. El Stop se utiliza en parámetros que controlan varias funciones, por ejemplo, la selección de gobo y su rotación, e impide que editando el gobo se pase a la zona de rotación por error. Cuando, moviendo el encoder alcanzamos un Stop (s), el símbolo del parámetro, ✳, cambia por # y se emite un "beep" de aviso. Para pasar al siguiente paso:

DIM POS COL GOB BEAM XTRA Activar WHEEL (LED encendido).

Pulsar para ***incrementar/decrementar*** el paso del parámetro seleccionado (Ver abajo).

5.2.6.1 CONTROL OPCIONAL DE ENCODERS HORIZONTALES - WHEEL

En el modo WHEEL, es posible utilizar las flechas para editar parámetros/canales en pasos o pequeños incrementos. Activar WHEEL (LED encendido). Ahora las flechas tienen diferente funcionalidad:

↑↓ ***Incrementa/decrementa*** un %, o un paso.

←→ Con selección de fixtures, selecciona el parámetro ***anterior/siguiente***.

Comandos	*Ejemplos*
Aumentar el nivel de dimmers y canales un 5% **{canales, fixtures}** ↑	Aumentar un 10% el nivel del canal 1, y del fixture 1: FXT 1 CH 1 ↑↑
Disminuir el nivel de dimmers y canales un 5% **{canales, fixtures}** ↓	Disminuir un 5% el nivel del canal 1, y del fixture 1: FXT 1 CH 1 ↓
Siguiente paso del parámetro activo: **{fixtures/parámetro}** ↑	Ir al siguiente color de la rueda de color1 del fixture 1: FXT 1 COL ↑
Paso anterior del parámetro activo: **{fixtures/parámetro}** ↓	Ir al color anterior de la rueda de color1 del fixture 1: FXT 1 COL ↓
En resumen – En este modo ←→ nos permiten seleccionar el parámetro deseado Sobre el parámetro seleccionado, ✱, es sobre el que actúan ↑↓	

** El valor del incremento de +%, -% se configura en el menú Editor & Times

** ↑↓ Son teclas con auto repetición. Mantener pulsadas para aumentar (decrementar) varias veces.

5.2.7 EDICIÓN DE CUALQUIER PARÁMETRO

Accedemos al parámetro que queremos editar pulsando:

{fixtures} PARAM

Sobre la ***ventana de edición del parámetro***, podemos editar su valor directamente clicando sobre el valor deseado, o podemos teclear su valor desde el teclado numérico.

Valor (%)*

OPT cambia la escala de la ***ventana de edición*** desde valores 0-100(%) a 0-255

C vuelve a la escala 0-100%

5.2.8 RESET, ENCENDIDO Y APAGADO DE LÁMPARAS

Para acceder a los comandos de control de los {fixtures} seleccionados, pulsar:

{fixtures} PARAM {Elegir comando a ejecutar}

Comando encendido lámparas (ON): {fixtures} PARAM 91: Lamp ON

Comando apagado lámparas (OFF): {fixtures} PARAM 92: Lamp OFF

Comando Reset (RST): {fixtures} PARAM 93: Fixture RST

*** Para que un foco físicamente responda a estos comandos de control, los comandos deben estar correctamente definidos en su librería, en su parámetro de control. *Ejemplo*:

Params

	Num	Name	Ch	+Fn	Inv	Lib	Fade
1		Control	1				
2	21	Shutter	1				
3	20	Dimmer	2				Fade
4	47	Color1	3			Col	Fade

Steps

	Name	Level	Time	Palette
1	Reset	208	6	Rst
2	On	228	6	On
3	Off	248	6	Off
4				

5.2.9 EDICIÓN CON PALETAS

Podemos visualizar, seleccionar y editar parámetros de {fixtures} en base a su categoría con la ayuda de las paletas y las teclas programables en modo Auto.

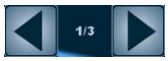
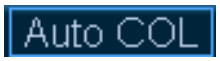
{fixtures} COL {Seleccionar la paleta deseada}

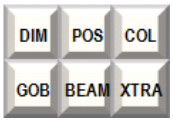
{fixtures} COL POS

- La aplicación de paletas está influenciada por el tiempo Live.T (consultar en 5-23)
- Observar que los parámetros también están accesibles en los encoder y podemos utilizarlos para la edición.
- Las paletas se pueden aplicar a cualquier selección de fixtures, incluso de diferentes tipos.
- Después de aplicar cualquier paleta podemos seguir editando o modificando parámetros.

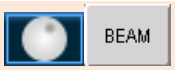
Las teclas programables aparecen en la pantalla táctil y/o en los monitores externos, en la ventana Keys,

Configurar modo AUTO:

En la pantalla táctil – **Hydra II**	En el monitor externo (ventana Keys)
 Sobre estas teclas:  Pagina las teclas de 30 teclas en 30 Selección de paletas, PAL, o librerías, LIB. Acceso a la configuración	 Sobre estas teclas: Paginamos con la barra de desplazamiento. Aparecen tanto paletas como librerías, y en el caso de colores, podemos visualizar o no los catálogos de fabricantes.  Acceso a la configuración.

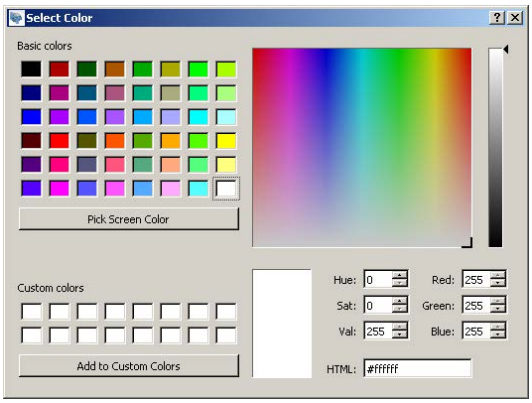


Tenemos una tecla dedicada a cada categoría
Los siguientes comandos los podemos realizar con cualquier categoría

** En sistemas **Piccolo II**, esta tecla está en ó 

** En sistemas **Piccolo II**, esta tecla está en ó

5.2.10 SELECTOR DE COLOR



Se dispone de un Selector de Color que permite la selección de colores básicos, personalizados, con valores en RGB, HSV o HTML, y también con valores obtenidos en el espacio continuo de color.

Este botón nos permite abrir/cerrar el Selector de Color (está situado en el cabecero de la ventana de Scene). Cerramos el Selector de Color pulsando nuevamente este botón, o directamente en el botón de cerrar del propio selector.

El Selector de Color se puede arrastrar a cualquier posición en cualquier monitor.

Recuerde:
El color seleccionado se aplica solo y exclusivamente a los fixtures seleccionados.
Los fixtures de rueda de color, adoptarán el color más próximo al seleccionado de los posibles.

5.2.11 HOME, ENTER Y RELEASE CON CATEGORIAS

Home es el valor neutro de cada parámetro y está definido en la librería del fixture (como ejemplos de valores neutros: color blanco, posición cenital, sin gobo…). OK nos permite seleccionar parámetros y REL nos permite deseleccionar parámetros y fixtures.

{fixtures} HOME	Pone a Home todos los parámetros de {fixtures}
{fixtures} POS HOME	Pone a Home, solo los parámetros de una categoría, en el ejemplo posición
{fixtures} PARAM {parámetro} HOME	Pone a Home, solo un parámetro concreto del grupo {fixtures}
{fixtures} COL OK	Selecciona todos los parámetros de una categoría, en el ejemplo, los de color, para los fixtures seleccionados.
{fixtures} PARAM OK	Selecciona todos los parámetros de los fixtures seleccionados.
{fixtures} COL REL	Libera del control del editor a todos los parámetros de una categoría, evitando así grabarlos en cues y grupos.
{fixtures} REL	Libera del control del editor todos los parámetros de los {fixtures}.
{fixtures} PARAM {parámetro} REL	Para Liberar solo un parámetro

** La función HOME está influenciada por el tiempo Live.T (consultar en 5-23)
** Los parámetros abandonan el editor en el tiempo de Editor Time, ajustable en

**En todos estos comandos podemos pulsar:
REL REL de forma que los parámetros abandonan el editor sin tiempo de fundido, de forma inmediata.
HOME HOME de forma que los parámetros adoptan sus valores Home sin tiempo de fundido, de forma inmediata.

5.2.12 ELIMINAR FIXTURES

Podemos eliminar del editor los fixtures seleccionados, **{fixtures}**:

Con un fundido: **{fixtures}** REL

De forma brusca: **{fixtures}** REL REL

Ejemplo - Sacar del editor los fixtures 5 y 8:
FXT 5 FXT 8 REL

Ejemplo - Sacar del editor los fixtures 5 y 8:
FXT 5 FXT 8 REL REL

Podemos eliminar ***el contenido completo*** del editor, con un fundido o de forma brusca. Respectivamente: RST, RST RST

Los **parámetros** se abandonan en modo tracking, manteniendo su valor.
Los **Dimmers** funden a 0% en el **Editor Time**

5.2.13 LIMPIAR LOS VALORES EN TRACKING

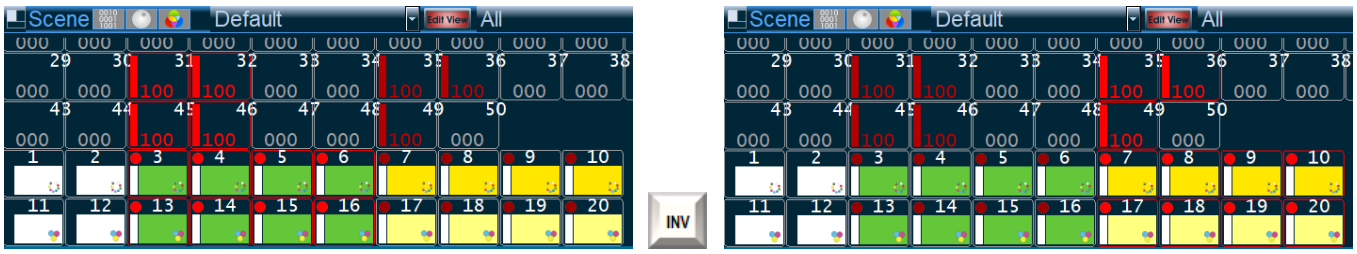
El botón Track limpia la información de tracking (en gris) de los **todos** fixtures con un simple "click"

Otra forma de limpiar está información de escena es poner los fixtures a HOME, con comandos como:
FXT 1 THRU HOME HOME RST

5.2.14 LA FUNCIÓN INVERT

La selección activa siempre aparece en rojo, son los canales seleccionados, los canales que podemos editar. En cada nueva selección, la selección anterior a presente (en rojo-oscuro). Los canales presentes están en el editor, pero no activos para la edición.

Clicar en INV para conmutar entre canales y fixtures seleccionados (rojo) y presentes (marrón), permitiéndonos acceder a selecciones anteriores de un solo click. *ejemplos*:



** INV En sistemas **Piccolo II**, esta tecla está en Sim INV

5.3 EL TRACKBALL

Las funciones asociadas al TrackBall son:

Solo las consolas **Hydra II** tiene TrackBall físico en el panel frontal.

FINE Nos permite conmutar entre 3 resoluciones de edición para TrackBall y encoders horizontales. Pulsar FINE tantas veces como sea necesario para fijar la resolución:

Resolución	LED-**FINE**	Comentarios
Normal	Apagado	
Alta	Encendido	Para editar un valor necesitamos mayores desplazamientos del TrackBall, o encoder, obteniendo una mayor precisión.
Baja	Parpadeando	Para editar un valor necesitamos menores desplazamientos del TrackBall, o encoder, obteniendo una menor precisión, pero más agilidad.

T.B. Nos permite conmutar entre 3 opciones del movimiento del TrackBall. Pulsar T.B. para conmutar:

Opción	LED-**TB**	Comentarios
Normal	Apagado	El TrackBall controla los parámetros X (pan) e Y (tilt) al mismo tiempo.
Inactivo	Encendido	El TrackBall está inactivo.
Ortogonal	Parpadeando	El TrackBall solo controla X (pan), o sólo Y (tilt). La dirección predominante del movimiento del TrackBall marca que parámetro controlamos. Nos permite ajustar en una única dirección.

* * Si el TrackBall está en modo MOUSE , pulsar T.B. para volver a modo NORMAL

FLIP Nos ayuda buscar la posición actual con los valores complementarios de X/Y. Es una función pensada para cabezas móviles y no para espejo. Se utiliza:

Para intentar alcanzar una posición si en nuestro intento se ha saturado un eje sin alcanzarla. Para corregir el desplazamiento de un foco, que entre los 2 mismos puntos, muestra un recorrido diferente al resto. Se puede utilizar como efecto "en vivo" ya que proporciona un movimiento limpio y rápido.

Para ejecutar el comando pulsar: FXT 1 FLIP notar que los parámetros X/Y del fixture 1 cambian de valor.

** FLIP En sistemas **Piccolo II**, esta tecla está en Sim FLIP

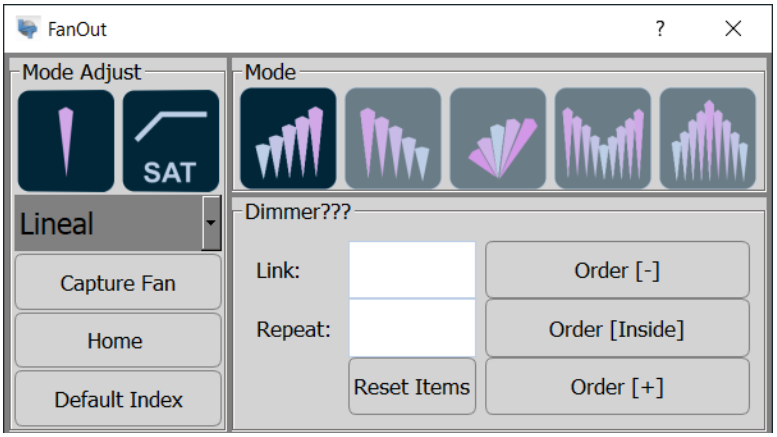
MOUSE Fuerza el modo MOUSE para el TrackBall, funcionando como un ratón. En este modo, MOUSE es el clic de ratón, y el TrackBall se ilumina, pero en color verde.

Salir del modo MOUSE , pulsar T.B. para volver a modo NORMAL

5.4 FAN OUT

Permite ediciones relativas de parámetros en una selección de {varias fixtures}. El proceso:

Seleccionar Fixtures:	Se tendrá en cuenta el orden de selección, **Index**. Se puede preseleccionar el parámetro a editar
Activar función :	Se abre la ventana de **FanOut** y cada nueva pulsación de seleccionará uno de los 5 modos de edición.



Editar desde el encoder:	Observar que antes de mover el encoder, el parámetro preseleccionado aparece con "**???**"; aún estamos a tiempo de cambiarlo moviendo el encoder correspondiente.
Desactivar función, **[EXIT]**:	Pulsando **[EXIT]** o cerrando la ventana. De otro modo, la función se desactivará automáticamente al mover otro encoder o realizar otra selección de fixtures, etc

Ejemplo, para editar el parámetro **X** de 5 fixtures será:

[FXT] [1] [THRU] [5] [POS] [FAN.O] {Mover encoder 1, X} **[EXIT]**

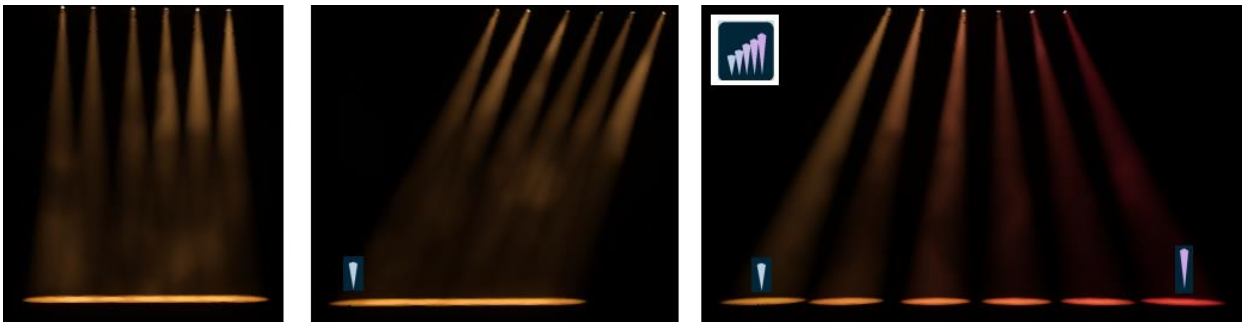
Recordar que para las consolas **Piccolo II**, debemos buscar la tecla **[FAN.O]** en la ventana **SIM,** , o en la ventana **Wheels,** .

Si tenemos conectado un teclado alfanumérico externo, la tecla correspondiente es la "v"

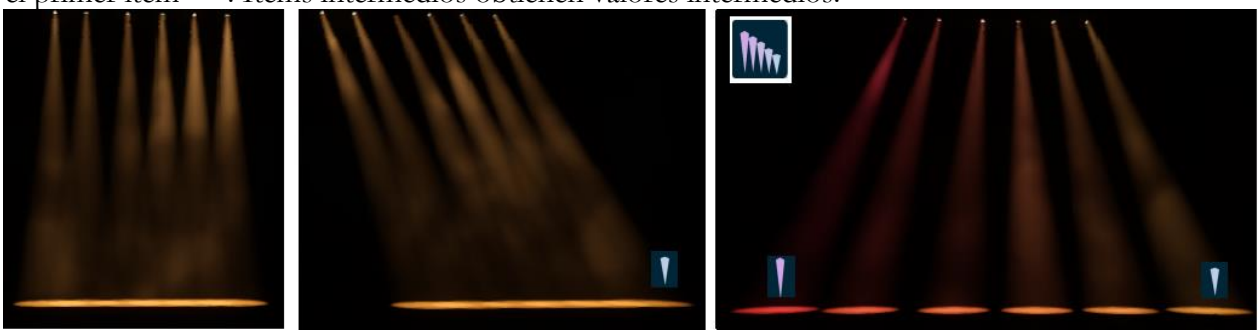
5.4.1 ¿Qué controlamos desde la ventana FanOut?

Los **modos** de edición y ejemplos para posición y color:

Modo lineal. Antes de activar **FanOut**, ajustar el valor del primer ítem , activar la función, y ajustar el ultimo ítem . Ítems intermedios obtienen valores intermedios.



Modo lineal. Antes de activar **FanOut**, ajustar el valor del último ítem, activar la función, y ajustar el primer ítem. Ítems intermedios obtienen valores intermedios.



Modo lineal simétrico. Antes de activar **FanOut**, ajustar el valor del ítem central, activar la función, y ajustar el primer y último ítem, que tendrán valores opuestos. Ítems intermedios obtienen valores intermedios.

Modo simétrico en "v". Antes de activar **FanOut**, ajustar el valor del ítem central, activar la función, y ajustar el primer y último ítem, que tendrán valores idénticos. Ítems intermedios obtienen valores intermedios.

Modo simétrico en "v". Antes de activar **FanOut**, ajustar el valor del primer y último ítem, activar la función, y ajustar ítem central. Ítems intermedios obtienen valores intermedios.

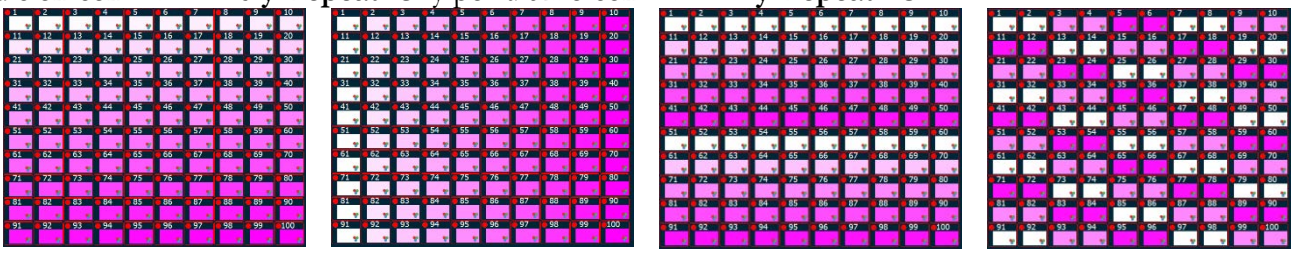
El control de **Ítems**:

Link: Si queremos que los elementos seleccionados formen grupos de 2, de 3…con los mismos valores, debemos editar aquí un 2, un 3…

Repeat: Si queremos que el **FanOut** se distribuya entre un número concreto de elementos, por ejemplo, sobre cada 3 ítems, debemos escribir aquí 3.

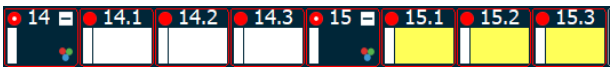
Ejemplos: Link2, Link3 y Repeat 3

En los siguientes ejemplos se puede observar esto con facilidad, sobre una matriz de 10x10 LEDS. Primero, una edicion lineal con **Link=Repeat=0**, despues, esa misma edición con **Repeat= 10**, después la misma edicion con **Link= 10 y Repeat=5** y por ultimo con **Link=2 y Repeat =3**

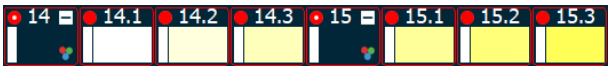


Order [-]	Cuando tenemos fixtures con orders, pulsando este botón evitamos que la edición se realice dentro de los orders, es decir, todos los orders de un fixture van a adoptar el mismo valor. Por favor, notar que estos valores pueden cambiar de un parámetro a otro, ya que, por ejemplo, podemos tener orders en los parámetros de color, per no en los de movimiento.
Order [Inside]	La edición con **FanOut** utiliza cada orden de cada fixture como si fuera un ítem independiente, pero se realizará dentro del fixture, sobre sus orders, pero todos los fixtures serán iguales.
Order [+]	La edición con **FanOut** va a utilizar cada orden de cada fixture como si fuera un ítem independiente.
Reset Items	Este botón resetea los valores de **Link** y **Repeat**, a 0, donde 0 significa que la edición se repartirá entre todos los ítems seleccionados y sin agrupación.

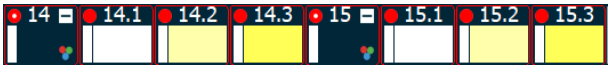
Estos 3 últimos botones consiguen estos efectos manipulando los valores de Link y Repeat. Ejemplo para 2 fixtures de Order 3 de color:



Order [-], Link=3, Repeat=0

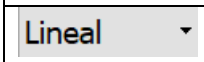
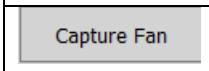
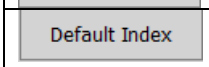


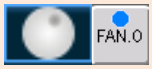
Order [+], Link=0, Repeat=0



Order [Inside], Link=0, Repeat=3

Otros **ajustes sobre el modo** de edición:

	Conmutador de valor de ajuste. En el primer estado, por defecto, ajustamos el valor final, , de la función **FanOut**, y en el segundo estado, ajustamos el valor de entrada, , a la función.
	Conmutador de modo de saturación. En el primer modo, al saturar un valor, este se mantiene a su valor máximo, y el segundo modo rebota a valores inferiores de forma proporcional al ajuste.
	Nos permite elegir la curva para calcular los valores intermedios, y se puede elegir entre las curvas **Lineal**, **Square** e **Invert**
	Captura los valores de la función **FanOut** actuales, para seguir la edición partiendo de estos valores. Después de pulsar este botón el cambio de modo no producirá saltos, y es que hemos inicializado valores y tomado los actuales como origen de un nuevo ajuste.
	Al pulsar este botón se realizará un HOME sobre el parámetro que estamos editando.
	Al pulsar este botón forzamos el Index a su por defecto, es decir, se utilizará el orden numérico natural, 1, 2, 3…

** para sistemas **Piccolo II**, encontramos esta tecla en o 

5.4.2 INDICE DE ITEMS PARA FANOUT - INDEX

Antes de aplicar un Fan.Out, el sistema tiene en cuenta el orden de selección de los ítems, ítems que se indexan en una lista, no de menor a mayor, si no en el orden de selección. Ejemplo:

Selección	El ordenamiento de los Ítems (Ítem index)
FXT 1 THRU 10	Fxts-> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
FXT 10 THRU 1	Fxts-> 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1
FXT 2 THRU 8 FXT 1, FXT 10, FXT 9	Fxts-> 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1, 10, 9

5.5 LAS TECLAS PROGRAMABLES - KEYS

Son un apoyo importante a la edición, y se configuran pulsando:

Auto Ch en la pantalla táctil ó

Auto COL en ventana Key del monitor externo.

Dentro de la pantalla, seleccionar el modo deseado para trabajar:

AUTO : Las Keys cambian de modo de forma interactiva con la línea de comandos. Así si pulsamos, por ejemplo FXT, tenemos acceso a los fixtures del sistema.

FREE: Modo libre, donde el usuario puede configurar los accesos deseados (Ver capítulo 12).

Resto de opciones, de **MACRO** a **XTRA**, son configuraciones fijas, las Keys nos permiten acceder al ítem seleccionado (macros, canales, etc..)

Algunos ejemplos de uso en cuanto a canales y fixtures, siempre con Keys en modo **AUTO**:

Seleccionar los canales 1, 12 y 27 y ponerlos a nivel 100%

CH 1 12 27 DIM FF

Seleccionar los fixtures 1 y 13, poner su dimmer a 100% y su color a Pink+

FXT 1 MC500 13 SC575 DIM FF COL Pink+

Llamar a escena, a 100%, a los canales 1, 12 y 27

CH 1 1 (doble clic) 12 12 (doble clic) 27 27 (doble clic)

Llamar a escena, a 100% de dimmer, al fixture 1 y ponerle un color:

FXT 1 MC500 1 MC500 (doble clic) COL Pink+

Toda la información sobre las teclas software se encuentra en el capítulo 12 – Keys y Funciones Genéricas.

5.6 LIVE.T, FUNDIDOS EN EDICIÓN

La función LIVE.T (live-time) nos permite aplicar un tiempo en "vivo" a selecciones de cues y grupos.

Este es el tiempo, Live.T, para ejecuciones en vivo de editor, se visualiza en la línea de estado y se aplica a paletas, librerías, grupos, cues y funciones como TEST, CALL, HOME...

Live.T 4.5s
C3 100% 4.5s

En sistemas **Hydra II** este tiempo se puede controlar desde el potenciómetro C3

5.6.1 Configuración de Live.T

Live.T 2s

Por defecto y después de reset frío, Live.T es de 2s. Lo editamos pulsando:

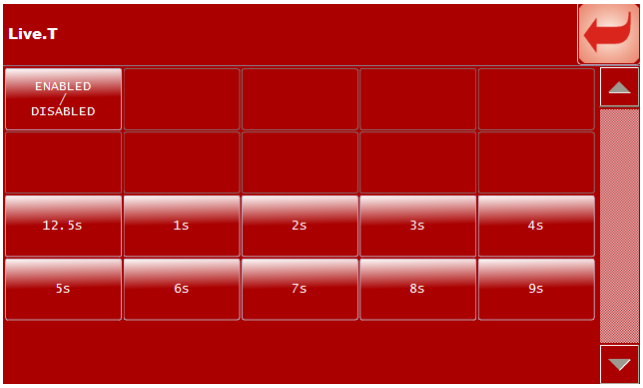
LIVE.T [0-9] OK (el valor tecleado se ve en la línea de estado de forma inmediata)

Live.T 2s

Si no deseamos realizar los fundidos de la función Live.T, desactivar la pulsando:

LIVE.T ENABLED / DISABLED

Cada vez que pulsamos LIVE.T, aparece una ventana roja, con opciones para:



Activar/Desactivar la función. Pulsando LIVE.T ENABLED / DISABLED conmutamos el estado de la función, que cuando está desactivada (DISABLED) se muestra sobre fondo rojo.

Live.T 2s

Aplicar valores de Live.T usados recientemente, seleccionando el valor deseado en la ventana: En resumen, pulsando LIVE.T 12.5s

Si la función Live.T está activa, se aplicará este tiempo de fundido para los siguientes casos y funciones:

5.6.1.1 CANALES, FIXTURES CON LAS FUNCIONES CALL/TEST

En estos comandos, los niveles de dimmer y valores de parámetros se aplican con un fundido de tantos segundos como nos indique la función Live.T

CH [0-9] CALL

FXT [0-9] CALL

CH [0-9] TEST …

FXT [0-9] TEST …

5.6.1.2 CANALES Y FIXTURES CON LA FUNCIÓN HOME

En estos comandos, los valores de Home se aplican con un fundido según el tiempo Live.T

CH [0-9] HOME

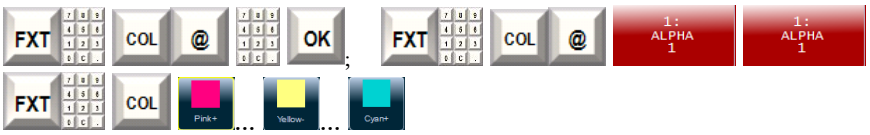
FXT [0-9] HOME, FXT [0-9] COL HOME, FXT [0-9] PARAM [0-9] HOME, etc

Terminar estos comandos con HOME HOME para que los cambios se hagan sin fundido, bruscamente.

5.6.1.3 APLICANDO EN EL EDITOR PALETAS

En estos comandos, los valores de las paletas (en los ejemplos de Color) se aplican con un fundido de tantos segundos como nos indique la función Live.T

Esta funcionalidad nos permite aplicar posiciones, colores, etc, en vivo, usando fundidos cuyo tiempo podemos cambiar/modificar de forma sencilla:



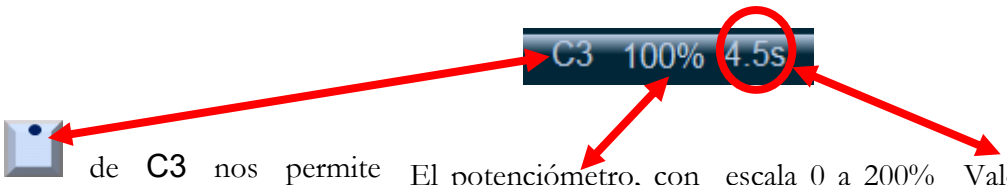
Recomendamos, siempre que sea posible, utilizar los accesos directos de la pantalla para aplicar paletas/librerías*… es la forma más ágil y directa, que combinada con la función Live.T y su control, nos va a ayudar a hacer cambios de escena en directo desde el editor. Ejemplo:

*Las librerías se comportan igual que las paletas, consultar el capítulo 7 – Librerías.

5.6.2 Control de Live.T desde los potenciómetros especiales

Por defecto y después de reset frío, uno de los potenciómetros especiales se fija como control del Live.T

(**Piccolo II** no tienen potenciómetros especiales)



de C3 nos permite activar/desactivar el tiempo Live.T de forma rápida.

El potenciómetro, con escala 0 a 200% nos ayuda a modificar el valor del tiempo a aplicar.

Valor de tiempo resultado, el que realmente se aplica a fundidos en el editor.

El potenciómetro:

En su parte central se encuentra a su 100%

En su parte inferior, al 0%

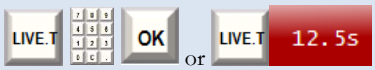
Y en su parte superior al 200%

*Los ejemplos están basados en un Live.T de 4.5s,

Nota:

Pulsando su accedemos a la pantalla de configuración (Menu/User Setup/Playbacks) de estos potenciómetros. Desde esta pantalla podemos cambiar este control de C3 a C2 o C1, eliminarlo…
Más información en capítulo 14

El valor de Live.T se puede cambiar tantas veces como sea necesario:



¡¡¡¡También se puede modificar desde el potenciómetro **C3**!!!!

Si no deseamos realizar los fundidos de la función Live.T, desactivar la pulsando: (**C3**)

5.7 MODOS HTP Y LTP

Los modos HTP/LTP nos indican cómo se comportan canales y parámetros cuando están controlados desde varios Submasters al mismo tiempo:

El modo HTP (Highest Takes Precedence): Cuando un canal HTP está en varios Submasters, estará controlado por el Submaster que aporte mayor nivel.

HTP se usa para canales y dimmers.

El modo LTP (Last Take Precedence): Cuando un parámetro LTP está en varios Submaster, el último Submaster que se active va a ser el que controle el parámetro.

LTP se usa para todos los parámetros de fixtures excepto el dimmer.

5.8 TRACKING

Tracking/No-Tracking define como se comportan los parámetros/canales cunado se abandona su control. Cuando se eliminan del editor o se desactiva el playback que los controla.

Tracking: Cada vez que liberamos un parámetro/canal de un playback o del editor, este mantendrá su valor en escena.

Tracking se usa para los parámetros LTP en editor y la secuencia A/B.

No-Tracking: Cada vez que liberamos un parámetro/canal de un playback o del editor, este fundirá su valor HOME.

No-tracking se usa para los canales HTP en editor y la secuencia A/B

En cuanto a los Playbacks, podemos ajustar este modo:
Submasters con grupos y cues, podemos definir si los parámetros LTP son Tracking o no.
En las QList, podemos definir cue a cue su modo de Track para LTPs y HTPs.
En los Efectos, podemos definir su modo de Track para los LTPs.

5.9 EL DIMMER VIRTUAL (DmVirtual)

A los fixtures que no tengan dimmer real, pero tengan uno de los siguientes sistemas de color, se les asignará un dimmer virtual, que se comportará igual que un dimmer real:

RGB y RGB+

CMY y BMA

HSI, HSV y HS+Dim* (*es un sistema incompleto, y recomendamos redefinir Dimmer a Value)

WHITE (uno o varios whites aislados, que no acompañen a ningún otro sistema de color)

Este dimmer virtual se creará de forma automática siempre que el fixture:

Tenga un sistema de color de la lista anterior
No tenga dimmer real

Si tenemos focos con más de un sistema de color, por ejemplo 2 conjuntos RGB (RGB RGB) se aconsejan separar cada conjunto en un order diferente, de otro modo, que ambos RGB puedan usar toda la potencia de edición de la consola.

5.10 EDITOR EN CIEGO — BLIND

El Editor puede trabajar en ***vivo*** (Stage) o en ***ciego*** (Blind). BLIND cambia entre ambos modos, y este cambio no afecta a los contenidos de cada editor. Los comandos de selección/edición funcionan igual en ambos editores.

Stage trabaja en escena y tiene prioridad sobre las salidas de Secuencia A/B y Submasters.
Blind trabaja sin dar salida a escena, y nunca afecta a la misma.

Cuando el editor Blind está activo, el LED de BLIND está encendido. En la línea de estado aparece Blind, y en las pantallas de escena solo se muestran los contenidos este editor. No vemos la información de escena.

5.11 LINEA DE COMANDOS

Cada ítem se selecciona por su tipo y un número, por ejemplo CH 2 5, GRP 2 ...

Con objeto de ahorrar pulsaciones, en la ***línea de comandos*** se muestra el tipo de la última selección, que puede ser channel>, fixture>, group> ó cue>. Si aparece fixture>, y deseamos seleccionar un fixture, por ejemplo el 58, podemos pulsar 5 8, en lugar de FXT 5 8

fixture> 58, en lugar de fixture> FIXTURE 58

La ***línea de comandos*** recoge las pulsaciones realizadas, y se inicia cada vez que empezamos un nuevo comando.

Para borrar la última entrada, pulsar C. Se utiliza para borrar números erróneos, y no afecta a los contenidos del editor. Para borrar completamente la línea de comandos, pulsar C C

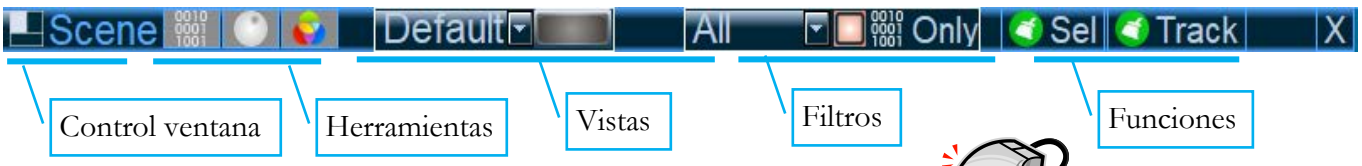
5.12 LA LÍNEA DE ESTADO

En la ***línea de estado*** se muestran testigos sobre los contenidos actuales del editor:

c	Aparece siempre que tenemos canales en el editor
f	Aparece siempre que tenemos parámetros de fixtures en el editor
s	Aparece siempre que tenemos shapes en el editor
-	Indica el modo de la función ShapeBase (Ver capítulo: Las Figuras - Shapes)

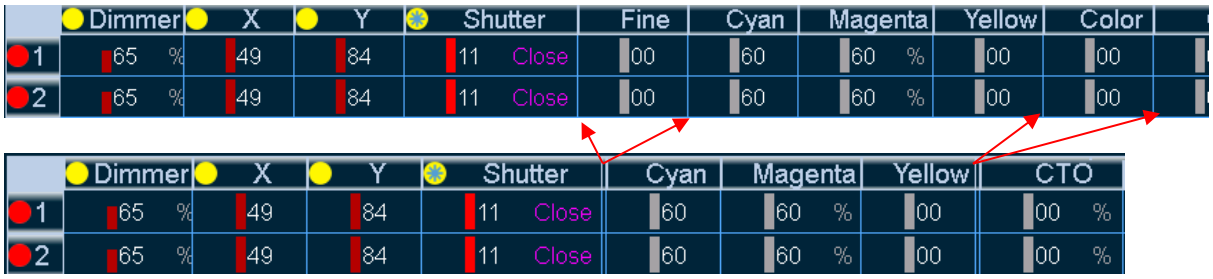
***Estas indicaciones, cfs, también aparecen en el examen de grupos y cues.

5.13 LA VENTANA DE ESCENA - Scn



Control de la ventana – Incluye el control de zona de visualización y el título de la ventana

Herramientas – Incluye 3 botones que nos permiten activar/desactivar las ventanas Params, Wheels y el Picker de selección de color.

Params	Muestra/oculta las tablas de parámetros de fixtures con informacion precisa sobre cada uno de ellos. En cada tabla (ventana Params) podemos escalar /ocultar parámetros. Para ello solo es necesario ajustar el ancho de cada columna arrastrando con el ratón. 
Wheels	Nos permite visualizar/ocultar toda la información perteneciente a los encoders de control de parámetros de fixtures. Junto a la información de estos 4 encoders, también encontramos, como ayuda inmediata, el grupo de teclas directamente relacionado con el manejo de estos encoders. Este grupo de herramientas es muy útil para editar fixtures, y puede ocultarse/visualizarse en cualquier momento. Recordar, que podemos editar los encoders con el scroll del ratón externo, simplemente localizando el puntero sobre el encoder a "mover".
Picker	Muestra/Oculta la ventana del selector de color o Picker. Consultar SELECTOR DE COLOR pág. 5-15

Funciones – Botones de acceso a funciones, que pueden variar según los fixtures patcheados, como son por ejemplo las funciones de Clear de selecciones y tracking

Sel Pulsar este botón para deseleccionar canales y fixtures seleccionados, es decir, para limpiar la selección actual del editor.

Track Pulsar este botón para eliminar los valores de fixtures en modo tracking, es decir, para limpiar el tracking actual.

Filtros – Nos permiten buscar/ver canales y fixtures con diferentes criterios:

All (todo)	Se muestran todos los canales y fixtures patcheados de la vista seleccionada
Used (usado)	Se muestran SOLO los canales y fixtures grabados en grupos, cues, efectos… es decir los canales y fixtures que hemos utilizado en el show
Scene (escena)	Se muestran SOLO los canales y fixtures que actualmente están en saliendo a escena, desde el editor, los Submasters y el crossfade A/B

	*El filtro de escena puede ralentizar el proceso de visualización, debido a que necesita actualizar, además de los datos, las tablas de los ítems implicados
Editor	Se muestran SOLO los canales y fixtures contenidos en el editor (presentes y activos)
Recorded	Está opción solo está disponible en las pantallas de examen, nos permite mostrar SOLO los canales y fixtures contenidos en el cue/grupo que estamos examinando.

Los filtros se aplican en las ventanas de Scene y Params, pero si deseamos que solo se apliquen en la ventana de Params, chequear esta opción

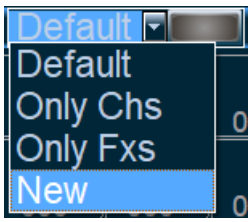
Si estamos usando fixtures con orders (ver 5.14), en esta caja de filtros también aparecen los botones de mostrar/ocultar los orders de los fixtures, . Y la opción anterior,

, también afecta a estas funciones.

Vistas – Disponemos de varias vistas por defecto, y de otras que el usuario puede añadir y editar.

Disponemos de algunas vistas por defecto que no son editables:

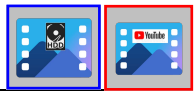
- Default - donde visualizamos todos los canales y fixtures del show
- Only Chs - donde visualizamos todos los canales del show, pero no los fixtures
- Only Fxs - donde visualizamos todos los fixtures del show, pero no canales.



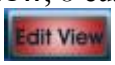
Y de un comando para crear nuevas vistas de usuario:

- New

5.13.EDICION DE VISTAS (EDIT VIEW)



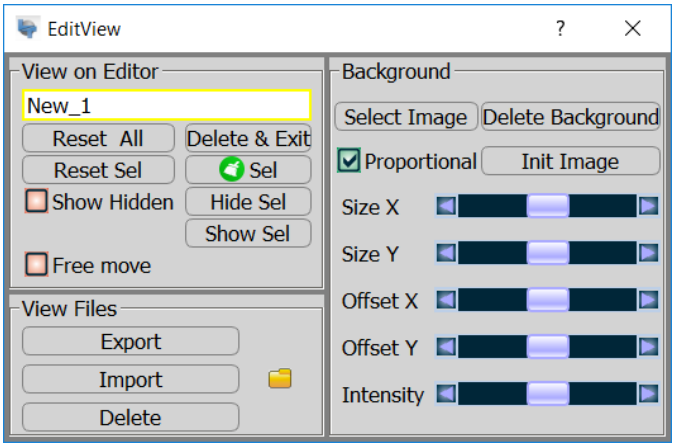
En la lista de **Vistas** disponibles, seleccionar New, o cualquiera de las vistas de usuario ya creadas, se activa el botón EditView,

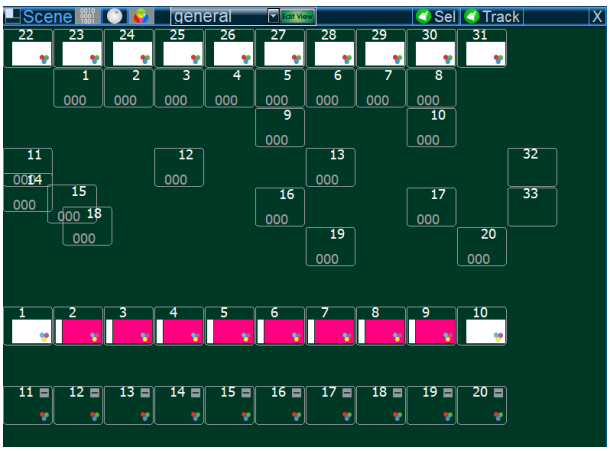
, pulsar 

para editar una nueva vista, o la vista de usuario seleccionada.

Editando la vista, no se puede acceder a la edición normal de canales, solo es posible moverlos.

Al entrar en modo Edición, se abre un cuadro de herramientas, y el fondo de la ventana aparece en color verde. Ahora podemos editar posiciones de canales y fixtures.

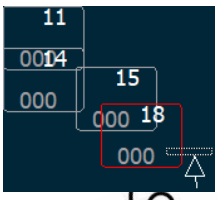




Opciones de View on Editor:

Al entrar en una vista nueva el sistema la da un nombre generico, que podemos cambiar en el campo de texto de la caja de herramientas de EditView: general

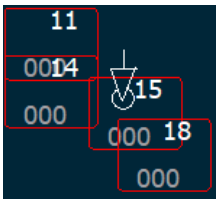
Para cambiar de posición canales y fixtures los **seleccionamos** con el ratón externo, clicando sobre ellos, con el **botón izquierdo**. Un segundo click deselecciona.
Tambien podemos dibujar un rectangulo con el ratón (botón izquierdo) para seleccionar /deseleccionar los canales y fixtures incluidos en el mismo. Los canales y fixtures seleccionados aparecen con su marco en rojo. Para deseleccionar todos los canales, pulsar Sel



Movemos los canales/fixtures seleccionados arrastrándolos con el ratón, pero con el **botón derecho** pulsado, hasta situarlos en otra poscion dentro de la ventana.

Deseleccionar los canales/fixtures movidos antes de realizar una nueva selección.
Los canales y fixtures se mueven respetando la cuadrícula basica de colocacion, para evitar que se amontonen o estén superpuestos, pero si deseamos un movimiento libre, o incluso poner varios canales en un mismo lugar, o superpuestos, activar la opción ☑ Free move

Después, en el editor, cuando queramos seleccionar items superpuestos, con un click se seleccionan todos los coincidentes y, para seleccionar uno en concreto, hay que hacer un pequeño desplazamiento con el ratón sobre alguna parte del item que sobresalga:



Con un pequeño desplazamiento, arrastre con el ratón, seleccionamos solo el item implicado, en el ejemplo el canal 18.

Con un click de ratón, se seleccionará el item implicado y todos los coincidentes. En el ejemplo, un click sobre el canal 15, selecciona los canales 11, 14, 15 y 18.

La ventana puede crecer (si necesitamos mas espacio) hacia abajo y hacia la derecha, y lo hará cuando un desplazamiento lo necesite.

Reset All devuelve a canales y fixtures a su posición original, la que corresponde con la vista Default.

Reset Sel devuelve a los canales y fixtures seleccionados a su posición original, la que corresponde a la vista Default, y si esta está ocupada, a la parte inferior de la vista.

Hide Sel Oculta de forma permanente los canales y fixtures seleccionados, quedando estos fuera de la vista. Esta opción es muy usada para ocultar elementos no usados en el show, o incluso, para ocultar canales/fixtures que no se corresponden con la vista (por ejemplo, en una vista detalle de unos paneles de LEDs donde solo queremos ver los LEDs)

Show Sel Muestra de forma permanente los canales/fixtures seleccionados, de tal forma que estos pasan a ser siempre visibles en la vista. Para seleccionar un canal/fixture oculto con motivo de cambiarlo a "visible" debemos ayudarnos de la opción "mostrar ocultos", al activar esta opción ☑ Show Hidden todos los elementos ocultos se visualizan en modo edición.
Delete & Exit nos permite borrar la vista creada, también la elimina de la lista de vistas activas.

5.13.1.1 View Files (Ficheros de Vistas)

Encontramos un grupo de herramientas para manejar ficheros de vistas, que nos permiten exportar e importar vistas, y borrar ficheros de vistas de los discos. Por defecto estos ficheros (*.vie) se graban, cargan desde la carpeta VIEWS, pero podemos hacerlo en cualquier ubicación.

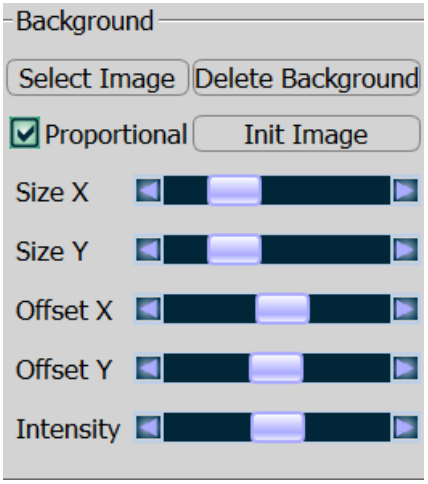
Export Graba un fichero de vista de usuario. (*.vie)

Import Carga una vista de usuario guardada (*.vie)

Delete Nos permite borrar ficheros *.vie

Las vistas de cada show se graban y recuperan con el fichero del show.
Solo exportamos vistas para reutilizarlas en otros shows.
Las vistas grabadas con versiones anteriores también se pueden usar.

5.13.1.2 Background (Fondo)



Select Image permite cargar una imagen (*jpg, *png) como fondo de la vista, se recomienda usar fotos de bajo brillo y colores oscuros, ya que canales y fixtures se representan principalmente en blanco. Antes de asociar el fichero a la vista, se recomienda ajustar su tamaño en cualquier editor, teniendo en cuenta que una pantalla completa son 1920*1080

Delete Background permite eliminar cualquier fondo asociado a la vista.

Init Image permite reiniciar todos los valores de los ajustes de imagen, recuperando la imagen original. Estos ajustes son:

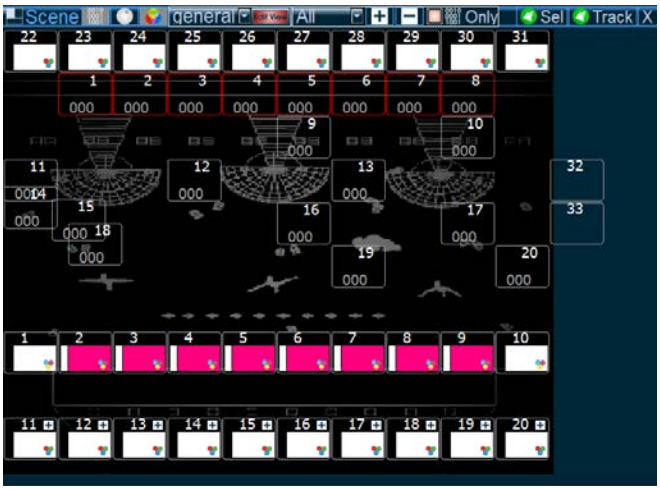
Tamaño (Size) – Nos permite ajustar el tamaño de la imagen de forma proporcional, o deformando la imagen. Depende del estado de Proportional.

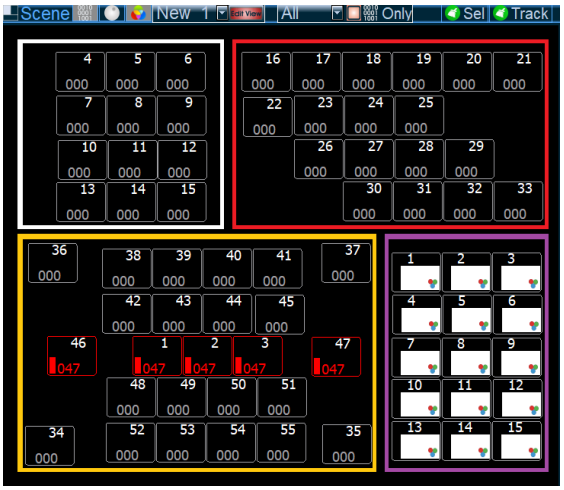
Desplazamiento (Offset) – Nos permite desplazar la imagen tanto en el eje horizontal (X) como en el vertical (Y), para que nos resulte mas fácil alcanzar la posicion deseada.
Intensidad (Intensity) – Nos permite oscurecer o aclarar la imagen. Recordad que si la imagen es muy clara veremos los canales/fixtures con mayor dificultad.

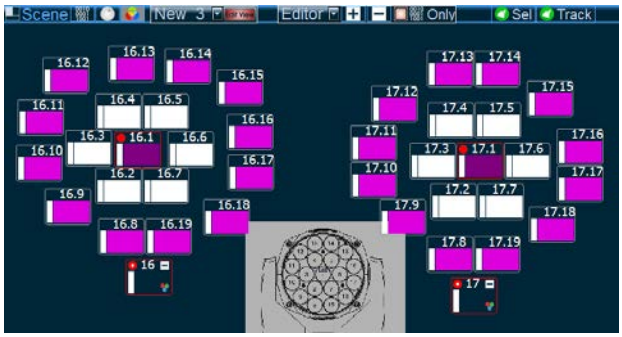
Las imágenes de fondo se abren con una calidad minima y no con la calidad original y se reajustan a un tamaño máximo de ¼ de pantalla HDMI (1920*1080)

No intentar modificar, cargar o manipular imágenes mientras estamos reproduciendo un el show… este proceso puede ralentizar el funcionamiento normal de la consola

No olvidar desactivar el modo Edit View, y recordar que se podrá activar tantas veces como se desee. Ahora podemos volver a usar los canales en modo normal.
Podemos usar vistas para asociar canales/fixtures de forma conceptual (colores, funcionalidades, etc)…. Y para situar canales imitando sus localizaciones físicas, o disposición. Podemos ver algunos ejemplos:





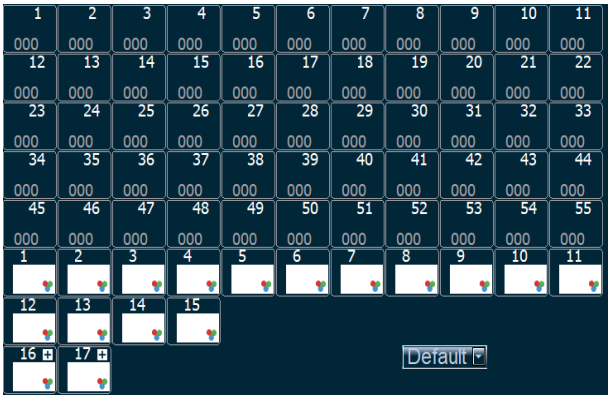


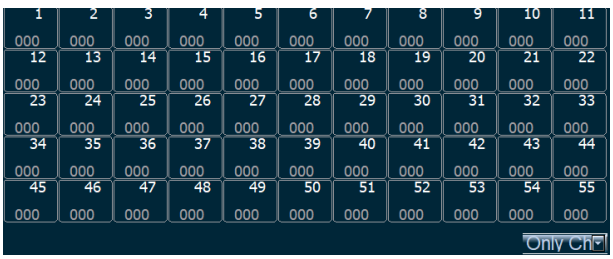
En un mismo show es posible tener tantas vistas de usuario como se desee, y las 3 vistas por defecto:

Default: Nos muestra la lista de canales, y depués, en una línea nueva, la lista del primer tipo de fixtures patcheados, después, en linea nuevo, la lista del segundo tipo de fixtures patcheado, y así hasta mostrar todos los tipos.

Only Chs (solo canales): Nos muestra la lista de canales

Only Fxt (solo fixtures): Nos muestra la lista del primer tipo de fixtures patcheados, después, en linea nueva, la lista del segundo tipo, y así hasta mostrar todos los tipos.





5.14 FIXTURES CON ORDERS

ORDER es una característica que ayuda a controlar de forma sencilla y efectiva nuevos focos robotizados en los que se encontramos parámetros del mismo tipo pero independientes, focos que tienen varios subsistemas comunes, es decir, varios controles para colores de mezcla, varios controles de movimiento, o incluso varios dimmers en un solo aparato.

Así cada subsistema vendrá identificado por un **ORDER**, que se configura en la propia definición del fixture, en el Patch:

Por ejemplo, para un sistema de 4 controles independientes de color RGBW, tendríamos una definición como esta, donde cada **ORDER** identifica un subsistema.

Name	Ch	+Fn	Inv	Lib	Fade	Home	Steps	Order
Control	6					0	3	
X	1	2		Pos	Fade	127	1	
Y	3	4		Pos	Fade	127	1	
Z	5			Pos	Fade	127	1	
Contr.3s	6					0	18	
Red1	7			Col	Fade	0	1	1
Green1	8			Col	Fade	0	1	1
Blue1	9			Col	Fade	0	1	1
White1	10			Col	Fade	0	1	1
Red2	11			Col	Fade	0	1	2
Green2	12			Col	Fade	0	1	2
Blue2	13			Col	Fade	0	1	2
White2	14			Col	Fade	0	1	2
Red3	15			Col	Fade	0	1	3
Green3	16			Col	Fade	0	1	3
Blue3	17			Col	Fade	0	1	3
White3	18			Col	Fade	0	1	3
Red4	19			Col	Fade	0	1	4
Green4	20			Col	Fade	0	1	4
Blue4	21			Col	Fade	0	1	4
White4	22			Col	Fade	0	1	4

Subsistema RGBW, Order **1**

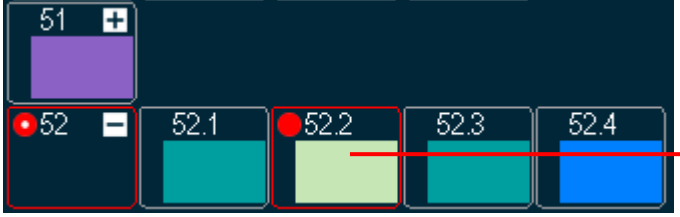
Subsistema RGBW, Order **2**

Subsistema RGBW, Order **3**

Subsistema RGBW, Order **4**

El número de ORDERS posibles es 65, dando cobertura a fixtures de matrices de LEDs de 8x8 que necesitarían 64 ORDERS para poder manejar todos sus LED de forma independiente

Visualización y selección de **ORDERS** en la ventana Scene



Subsistema RGBW. Order **2**

En la ventana Params,

	Y	Z	Shutter	Red1	Green1	Blue1	White1
51 ⊞	50 %	50 %	FF open	FF [+]	94 [+]	87 [+]	00 [+]
52 ⊟	50 %	50 %	FF open				
.1	Subsistema RGBW. Order **2**			87 %	00 %	87 %	00 %
.2	←			00 %	82 %	82 %	00 %
.3				71 %	60 %	84 %	00 %
.4				89 %	31 %	34 %	00 %

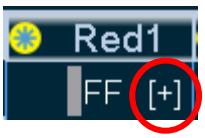
En los ejemplos anteriores, el fixture 52 está abierto y el 51 cerrado. Es posible:
Abrir el fixture para visualizar todos los **ORDERS** pulsando en ⊞
Cerrar el fixture para NO visualizar todos los **ORDERS** pulsando en su ⊟

En el cabecero de la ventana Scene, tenemos estos 2 botones:

⊞ Clicar para abrir todos los fixtures con **ORDERS**.

⊟ Clicar para cerrar todos los fixtures con **ORDERS**.

Activar Only si solo queremos que se vean afectadas las tablas de parámetros.

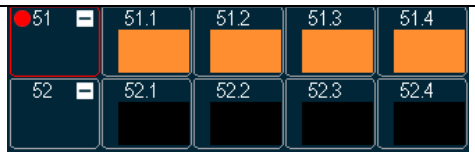
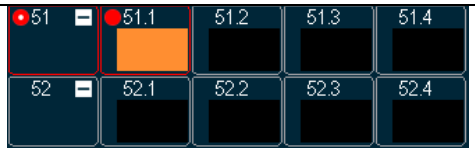
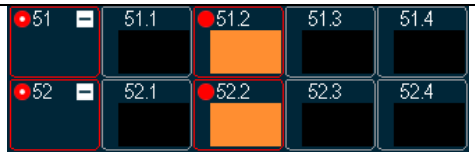


En las tablas, si el fixture está cerrado, en los parámetros con **ORDER** aparece el símbolo **[+]** para indicarnos que estamos viendo el valor del primer **ORDER**, y que tenemos información oculta.

Seleccionamos/deseleccionamos el fixture completo clicando sobre el fixture (sobre el **51**, **52**…)

Seleccionamos/deseleccionamos uno o varios **ORDERS** concretos clicando sobre el order deseado (sobre **.1**, **.2**…, o sobre **51.1**, **51.2**)

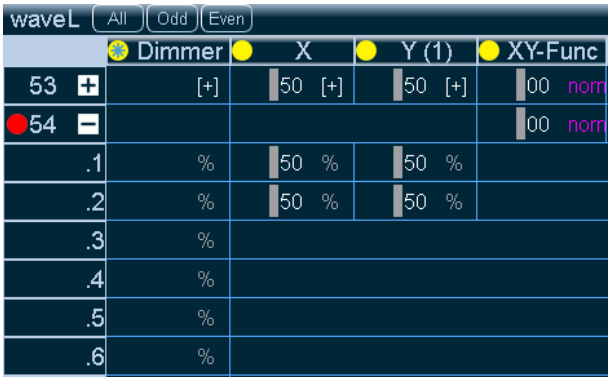
Selección/edición desde teclado se hace utilizando la tecla • a modo de **ORDER**:

FXT 5 1 COL P/Col 8 Orange Cuando NO se selecciona ningún order concreto la edición se aplica a todos los orders, en el caso del ejemplo, los 4 subsistemas de color adoptaran el color naranja.	
FXT 5 1 • 1 COL P/Col 8 Orange Cuando se selecciona un order (en el ejemplo el 1) la edición solo se aplica al order seleccionado, en el caso del ejemplo, solo el subsistema 1 adopta el color naranja.	
FXT 5 1 THRU 5 2 • 3 COL P/Col 8 Orange Nos permite seleccionar el mismo order de un rango de fixtures, así en el ejemplo se selecciona el order 3 de los fixtures 51 y 52.	

Los parámetros de **ORDER** pueden ser de cualquier tipo y en diferentes combinaciones. Así, en el siguiente ejemplo son los dimmers y los movimientos en Tilt los que podemos editar en diferentes **ORDERS**:

	Name	Ch	+Fn	Inv	Lib	Fade	Home	Steps	Order
	Control	1					0	0	
1	X	1	2		Pos	Fade	127	1	1
2	Y (1)	3	4		Pos	Fade	127	1	1
3	Y (2)	5	6		Pos	Fade	127	1	2
4	XY-Spd	7					0	1	
5	XY-Func	8					0	4	
6	Shutter	9					0	13	
7	Sh-speed	10					255	3	
8	Dimmer	11				Fade	0	1	1
9	Dimmer	12				Fade	0	1	2
10	Dimmer	13				Fade	0	1	3
11	Dimmer	14				Fade	0	1	4
12	Dimmer	15				Fade	0	1	5
13	Dimmer	16				Fade	0	1	6

Estos **ORDERS** en la ventana de escena:



Y en cuanto a los comandos, como en el caso anterior:

FXT 5 3 @ @

Cuando NO se selecciona ningún order la edición se aplica por igual a todos los orders, en el caso del ejemplo, los 6 dimmers a 100%.

FXT 5 3 • 1 @ @

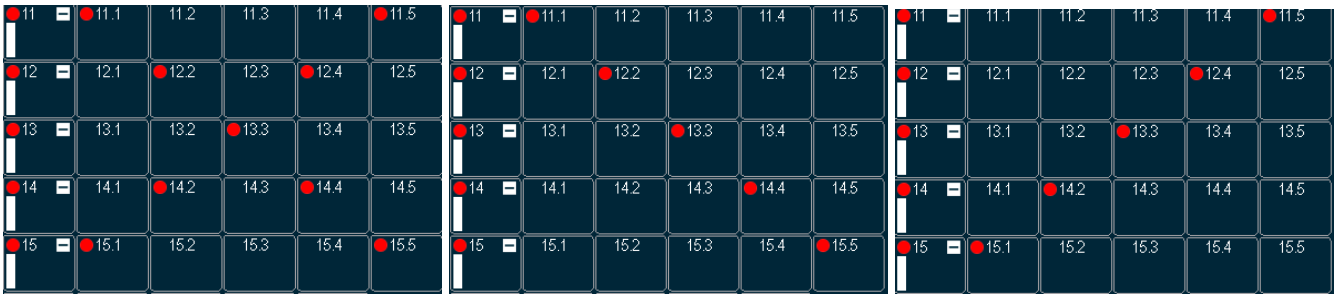
Cuando se selecciona un order concreto (en el ejemplo el 1) la edición se aplica al order seleccionado, en el caso del ejemplo, solo el dimmer 1 a 100%.

Sea cual la selección, del fixture completo, o de uno o varios **ORDERS**, siempre se puede acceder a los parámetros generales que no están incluidos en ningún **ORDER**

El uso de **ORDER** nos permite acceder de forma sencilla a cada uno de estos subsistemas.
Los parámetros de **ORDER** admiten librerías, Shapes, etc… Y estas se pueden aplicar a todo el conjunto, a los **ORDERS** seleccionados

5.14.1 ORDERS Y GRUPOS DE SELECCIÓN

Los grupos de selección, esos que grabamos sin valores en los parámetros de fixtures, admiten selección de **ORDERS**, permitiendo grabar las combinaciones deseadas dentro de cada fixture. Ejemplo grafico del contenido de varios grupos, con los fixtures 11-15, los cuales tienen 5 subsistemas u **ORDERS**:



6. CUES Y GRUPOS

Hydra II y Piccolo II graban en qlists, cues y grupos ***el contenido del editor***. Canales y parámetros de fixtures que aparecen en rojo claro y rojo oscuro.
Los ***Grupos*** se numeran del 1 a 2000.
Los ***Cues*** se numeran de 1 a 2000, admitiendo números decimales, ejemplo: 55.5, 1.9, etc.
Las ***QList*** se numeran de 1 a 2000, y dentro sus cues, del 1 al 2000, admitiendo puntos decimales.

El número total de cues y grupos que podemos grabar depende de su contenido y la memoria de datos libre:

Grabamos grupos como:	*Grabamos Cues como:*
• Selección rápida • Escena para un Submaster • Paso para un Efecto	• Escena para un Submaster • Paso para un Efecto • Escena para la secuencia A/B

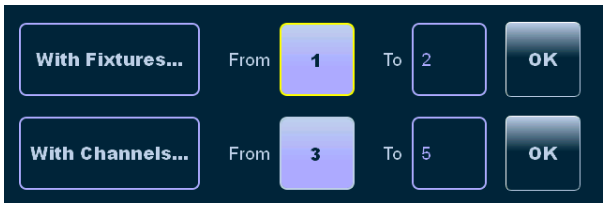
La secuencia A/B, QLists y Efectos tienen capítulos dedicados.

6.1 AUTOGRUPOS (GRUPOS PARA SELECCIÓN)

Son los grupos que crea la consola para selecciones rápidas en base a los datos de patch:

Para Fixtures se crean:
- Un grupo con todos los fixtures (All Fixt)
- Mas un grupo por cada tipo que contiene todos los fixtures de ese tipo (Ejemplo - Mac500, Mac600)

Para Canales se crean:
- Uno grupo con todos los canales (All Channels)
- Un grupo con los canales impares (Odd Channels)
- Un grupo con los canales pares (Even Channels)



**Podemos editar el número del primer grupo a crear.

Pulsar el correspondiente para crear los grupos de Fixtures y/o canales.

A estos grupos podemos acceder desde la ventana Keys, lo cual hace muy sencillo usarlos como selecciones rápidas.

6.2 GRABAR GRUPOS

Cuando grabamos un grupo para usarlo como selección rápida no necesitamos editar valores a canales y fixtures, es suficiente con seleccionarlos

{canales, fixtures} GRP REC

Ejemplo - Crear el grupo 10, para la selección de los fixtures 1 y 8:

FXT 1 FXT 8 GRP 1 0 REC

Cuando grabamos un grupo como una escena en un Submaster, podemos editar esta escena completamente, es decir una selección y la edición de valores para parámetros y canales.

{canales, fixtures} {edición canales/parámetros} GRP REC

Ejemplo - Crear el grupo 10, con los fixtures 1 y 8 a verde:

FXT 1 FXT 8 @ @ COL rojo GRP 1 0 REC

GRP REC

Pulsando GRP REC grabamos el siguiente grupo

Después de grabar un grupo, los contenidos del editor se mantienen: Pulsar RST para vaciarlo.

6.2.1 GRABAR GRUPOS EN SUBMASTERS

Podemos crear un grupo directamente sobre un Submaster ***vacío***:

{canales y fixtures} {edición canales/parámetros}

Si intentamos esto sobre un Submaster ocupado, debemos confirmar pulsando de nuevo, o YES.

El Submaster queda listo para usarse, y dar salida a escena del grupo cargado (Ver capítulo 8 - Submasters).

(LED apagado)	Tecla de selección del Submaster ***vacío***
(LED encendido)	Tecla de selección del Submaster ***ocupado.*** Vaciamos el Submaster pulsando DEL

Los grupos grabados directamente sobre un Submaster se numeran desde el 500, número que se puede cambiar en:

MENU | USER SETUP 3 | EDITOR & TIMES 0 | Load Group Nm: 500

6.3 GRABACIÓN DE CUES

Para grabar un cue como una escena en un Submaster, tenemos que editar la escena completamente, es decir necesitamos una selección y la edición de valores para parámetros y canales: {escena en editor}

{escena en editor} CUE REC

Ejemplo - Crear el cue 10, con los fixtures 1 y 8 a 100%, en verde:

FXT 1 FXT 8 @ @ COL rojo CUE 1 0 REC

Después de grabar un cue, los contenidos del editor se mantienen: Pulsar RST para vaciarlo.

CUE REC

Pulsando REC grabamos el siguiente cue

El "siguiente cue" se muestra en la línea de estado: Q11

6.4 VENTANA DE OPCIONES GRUPOS/CUES

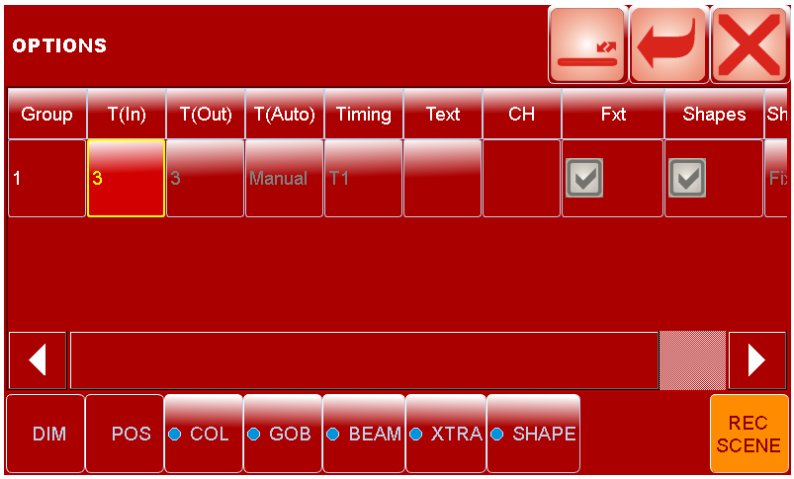
Justo después de grabar un grupo / cue, sea cual sea el método elegido, aparecerá su ventana temporal de **OPTIONS**.

Posteriormente podemos abrir esta ventana pulsando GRP OPT o CUE OPT

Recordar

Si no "tocamos" esta ventana, se cerrará al pulsar cualquier tecla

Con la ventana **OPTIONS**, es posible:



Pulsar ó para cerrar la ventana.

Pulsar para minimizar la ventana.

- Pulsar y cargar el grupo/cue en el Submaster
- Editar, si se desea, los tiempos y el texto asociados.
- ***Grabar escena***. Pulsar REC SCENE para grabar en el grupo/cue el contenido de la escena (salida de Submasters, de la Secuencia A/B y del editor). *Esta acción no se puede deshacer.*
- ***Seleccionar los parámetros*** (por categorías) a grabar en el grupo/cue. Además, con un simple vistazo a estos conmutadores podemos saber que parámetros están incluidos (o excluidos) del grupo/cue que estamos grabando.

Atajo para grabar y cargar un cue en un Submaster:

CUE REC

Es tan sencillo como observar el estado de las teclas de categoría y pulsar las deseadas para incluir o excluir TODOS los parámetros de esa categoría. El grupo/cue se modifica directamente. Una vez realizado el ajuste cerrar la ventana o seguir editando y la ventana se cerrada sola.

Pulsando una tecla de categoría, incluimos/excluimos todos los parámetros de la categoría en el grupo/cue.

COL	Nos indica que ***hemos grabado*** algún parámetro de color. Pulsar para excluir todos los parámetros de color. Comando similar a COL REL
COL	Nos indica que no hemos grabado ningún parámetro de color. Pulsar para incluir todos los parámetros de color. Comando similar a COL OK
COL	Nos indica que *no existen* parámetros de color para los fixtures grabados. La tecla esta desactivada.

En la imagen vemos un ejemplo del estado de estas teclas al grabar en grupo/cue el contenido del editor.

Nos indican que hemos grabado información de dimmer, posición y shape, dejando fuera la de color, el beam y extra.

Esta selección no tiene gobos.

Si quisiéramos incluir color, beam, y/o extra solo tendríamos que pulsar la tecla correspondiente.
Si quisiéramos excluir el dimmer, la posición y/o la Shape, solo tendríamos que pulsar la tecla correspondiente.

6.5 LISTA DE CUES/GRUPOS

Accedemos a los atributos (tiempo, texto, etc) de todos los cues/grupos grabados, desde su lista, pulsando:

Para cues: (2 opciones):

CUE CUE y/o CUE MDFY

Para grupos: (2 opciones):

GRP GRP y/o GRP MDFY

Cue-List: 6, from 1 to 6 — MIBs — MDFY EXAM — SETUP — Resize Table

Cue	T(In)	T(Out)	T(Auto)	T(Wait In)	T(Wait Out)	Timing	Jump	Loop	Text	Command	Cmd.Param	TC	CH	Fxt	Shapes	Sh.Mode
1	3	3	Manual			T2			Cue Text				☑			Fixed
2	3	3	Manual			T1										Fixed
3	3	3	Manual			T1										Fixed
4	3	3	Manual			T1										Fixed
5	3	3	Manual			T1							☑			Fixed

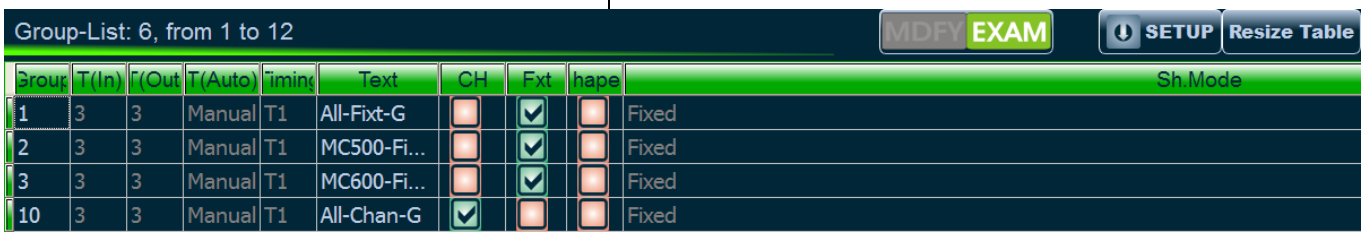
Dentro de la lista, podemos pulsar CUE CUE de nuevo, para desplazarnos hasta el cue en B (Sec. A/B.)

*** Para usar las teclas de flecha para desplazar el cursor en la tabla MON / WHEEL deben estar desactivadas (LED apagado).*

6.6 EXAMEN DE CUES Y GRUPOS

Examinar la lista de todos los cues/grupos grabados:

CUE EXAM Para examinar la lista de los cues	GRP EXAM Para examinar la lista de grupos



Group	T(In)	T(Out	T(Auto)	Timing	Text	CH	Fxt	hape	Sh.Mode
1	3	3	Manual	T1	All-Fixt-G	☐	☑	☐	Fixed
2	3	3	Manual	T1	MC500-Fi...	☐	☑	☐	Fixed
3	3	3	Manual	T1	MC600-Fi...	☐	☑	☐	Fixed
10	3	3	Manual	T1	All-Chan-G	☑	☐	☐	Fixed

En las listas de examen NO se puede editar, para editar pulsar MDFY EXAM

Para acceder directamente al Setup y poder cambiar valores por defecto, pulsar SETUP

Las listas se paginan con ⬆ ⬇, o con el ratón

En las listas se visualiza principalmente tiempos, texto… y también información sobre los contenidos de cues/grupos. En el ejemplo anterior podemos observar cómo los 3 primeros grupos tienen fixtures y no tienen ni canales (Channels), ni Shapes.

Examinar un cue/grupo (contenidos):

CUE EXAM Para examinar el cue **Nº**	GRP EXAM Para examinar el grupo **Nº**

Dentro de la pantalla de examen:

Scn Shp	Botones para mostrar/ocultar información de escena y shapes, respectivamente.
Default Recorded + − Only	Aquí podemos elegir la vista deseada, y si el filtro, **Recorded**, se aplica solo a las tablas de parámetros.
◀ Cue 1/2 ▶	Controles para pasar a examinar Cue anterior y Cue siguiente.
Call to Modify	Llevar el contenido del cue/grupo al editor en modo edición. Este comando cierra la pantalla de examen de forma automática.

Para salir de cualquier pantalla de examen pulsar EXIT ó ✕

6.7 SELECCIONAR CUES/GRUPOS EN EDITOR

En el editor, podemos utilizar cualquier cue/grupo existente. Ejemplos con Cue 10:

CUE 1 0 OK	Preselecciona, en el editor, canales y fixtures del Cue 10. No tiene en cuenta los valores grabados.
CUE 1 0 ▮	Selecciona canales y fixtures contenidos del Cue 10, y les damos nivel con el encoder (nivel proporcional a los valores grabados).
CUE 1 0 CALL	El cue 10 funde en escena hasta alcanzar los niveles grabados. El fundido se controla desde la función Live.T (ver en página 6-17).
CUE 1 0 CALL CALL	El cue 10 entra de golpe en el editor, con los niveles grabados.

CUE 1 0 REL	Preselecciona contenidos del Cue 10, y si estaban en el editor, son eliminados en un fundido de 2 sg.
CUE 1 0 REL REL	Preselecciona contenidos del del Cue 10, y si estaban en el editor, son eliminados de golpe.

**Podemos seleccionar más de un cue/grupo. *Ejemplo* - seleccionar los canales/fixtures contenidos en el cue 10 y en el grupo 1, y darles nivel con el encoder. CUE 1 0 OK GRP 1

**Podemos seleccionar un rango de cues/grupos. *Ejemplo*, seleccionar los canales/fixtures contenidos en los grupos del 1 al 5 y editar nivel con la rueda. GRP 1 THRU 5

También podemos ayudarnos de las teclas de banco para seleccionar y llamar a grupos y cues.
Con las teclas de banco en modo Auto:

CUE 1 texto item	Selecciona, en el editor, canales y fixtures del Cue seleccionado, sin niveles/valores.
CUE 1 texto item 1 texto item	El cue funde en escena hasta alcanzar los niveles grabados. El fundido se controla desde la función Live.T (ver en página 6-17).

En caso de existir cues decimales, y solo para las teclas de banco que aparecen en la pantalla táctil, accedemos a ellos pulsando su tecla . Pulsar para volver.

6.7.1 Selección de parte del contenido del cue/grupo.

Podemos recuperar en el editor un canal o fixture, tal y como está grabado en un cue/grupo. Ejemplos:

CUE 1 CH 8 CALL	Traer el canal 8, tal y como está en el cue 1
GRP 1 FXT 8 CALL CALL	Traer los parámetros del fixture 8, tal y como están en el grupo 1, de forma brusca
CUE 1 FXT 8 COL CALL	Traer los parámetros de color del fixture 8, tal y como está en el cue 1
CUE 1 FXT 8 PARAM {#:Iris} CALL	Traer el parámetro Iris del fixture 8, tal y como está en el cue 1
CUE 1 FXT THRU CALL	Traer todos los fixtures del cue 1, tal y como están grabados

6.8 ESCENA

La escena, {escena}, está compuesta por los contenidos del editor y por las salidas de Submasters y Secuencia A/B. En cues y grupos exclusivamente se graba el contenido del editor. Para grabar cues y grupos que incluyan salidas de Submasters, etc, tenemos los siguientes comandos:

6.8.1 GRABAR LA ESCENA COMPLETA

{escena}

{escena}

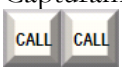
Sea cual sea el método de grabación del cue o grupo, pulsar

en la ventana **OPTIONS**, para la escena completa y solo la escena.

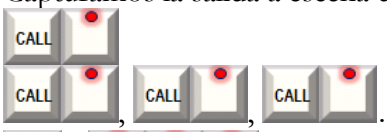
6.8.2 CAPTURAR ESCENA O PARTE DE ESCENA

6.8.2.1 Capturar canales/fixtures de escena

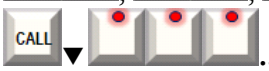
Capturamos la escena completa, pulsando:



Capturamos la salida a escena de uno o varios submasters, pulsando:



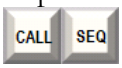
…



(pulsar las teclas de Submaster deseadas)

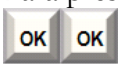
▼ significa que debemos mantener pulsada la tecla, ▲ que debemos soltarla.

Capturamos la salida a escena del crossfader, pulsando:

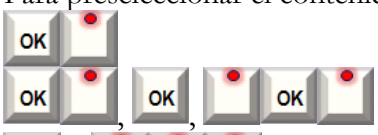


6.8.2.2 Selección de canales y fixtures de escena (sin nivel)

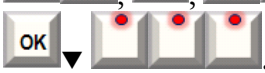
Para preseleccionar la escena completa, canales y fixtures, pulsar:



Para preseleccionar el contenido de uno o varios Submasters:



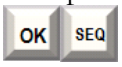
…



(pulsar las teclas de Submaster deseadas)

▼ significa que debemos mantener pulsada la tecla, ▲ que debemos soltarla.

Para preseleccionar la salida a escena del crossfader, pulsar:



6.9 BORRAR CUES /GRUPOS

CUE DEL Borrar un cue

CUE THRU DEL Borrar un rango de cues

GRP DEL Borrar un grupo

GRP THRU DEL Borrar un rango de grupos

SPECIAL COMMANDS 7 DELETE CONSOLE SHOW CUES Para borrar **todos** los cues

SPECIAL COMMANDS 7 DELETE CONSOLE SHOW GROUPS Para borrar **todos** los grupos

6.10 MODIFICAR UN CUE/GRUPO

Lo primero es limpiar el editor con RST, y después seleccionar el cue/grupo a modificar (2 opciones):

CUE MDFY Para modificar el cue/grupo Nº

MDFY Para modificar el cue/grupo cargado en el Submaster

Las modificaciones se pueden hacer en vivo, Stage, o en ciego, Blind. Seleccionar el modo deseado con BLIND

El cue/grupo entra al editor en modo de modificación. En la línea de estado aparece el testigo: Modify Group2

Hacer modificaciones {modificaciones} añadiendo, editando o eliminando canales y fixtures, y:

- Grabar el resultado, con REC. El editor se vacía en un fundido.
- O salir sin grabar con RST. El editor se vacía en un fundido.

En resumen, el comando completo, partiendo del editor vacío:

CUE MDFY {modificaciones} REC // MDFY {modificaciones} REC

Hay otros métodos de modificación ajustados a cada playback, que podemos ver con detalle en sus apartados, aquí solo mencionarlos, y observan que estos comandos parten todos del editor con la modificación ya hecha (el editor no está vacío).

{modificación} MDFY	Submasters: Con el Submaster activo, modificamos su salida a escena desde el editor, {modificación}, y la grabamos sobre el cue/grupo del Submaster.
{modificación} MDFY MDFY	Secuencia A/B: Sobre el cue en A (escena), modificamos su escena desde el editor, {modificación}, y la grabamos sobre el cue/grupo del Submaster.
{modificación} MDFY 1:Modify Cue	QList en SubM: Sobre el cue en escena de la QList, modificamos su escena desde el editor, {modificación}, y la grabamos en el Cue en escena de la QList en este Submaster.

6.10.1 MODIFICAR UN RANGO DE CUES/GRUPOS

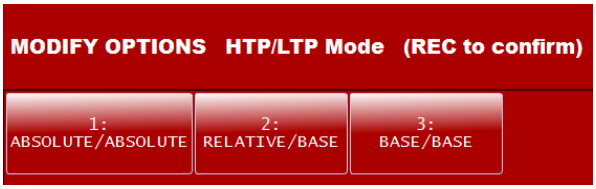
Lo primero es limpiar el editor con RST, y después seleccionar el rango de cues/grupos a modificar (ejemplo para un rango de cues):

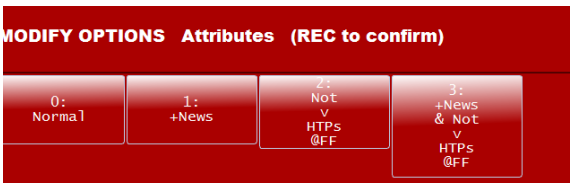
CUE THRU MDFY

Las modificaciones se pueden hacer en vivo, Stage, o en ciego, Blind. Seleccionar el modo deseado con BLIND

El primer cue del rango es traído al editor en modo modificación. En la línea de estado aparecerá el testigo: Modify CUEs

Hacer las modificaciones deseadas {modificaciones}, sobre este primer cue, y pulsar REC. Se abren ventanas de opciones para el Mode y los Attributes:





6.10.1.1 OPCIONES DE MODO HTP/LTP (Todos los ejemplos con Atributo Normal)

1: ABSOLUTE/ABSOLUTE

El valor de la modificación sobre el primer cue, es el valor a aplicar.

CUE 1 THRU 3 MDFY {Canal 1 @ 60, Fixture 1 col red} REC 1: ABSOLUTE/ABSOLUTE 0: Normal REC

Cue	Contenido anterior	Después de la modificación
1	Canal 1@50 2@30, Fixture 1 blue	Canal 1@60 2@30, Fixture 1 red
2	Canal 1@60 2@30, Fixture 1 yellow	Canal 1@60 2@30, Fixture 1 red
3	Canal 1@30 Fixture 1 blue	Canal 1@60, Fixture 1 red

2: RELATIVE/BASE

HTP(RELATIVE): El incremento/decremento relativo de dimmers y canales sobre el primer cue, es el valor que se aplica.
LTP(BASE): Para el resto de los parámetros (todos, excepto dimmer y canales), el valor final de la modificación en el primer cue, es el valor que se aplica. Además, para aplicar esta modificación es necesario que el valor inicial coincida (por ejemplo, conseguimos cambiar un color Blue a Red). *Ejemplo*:

CUE 1 THRU 3 MDFY {Canal 1 @ 60, Fixture 1 col red} REC 2: RELATIVE/BASE 0: Normal REC

1	Canal 1@50 2@30, Fixture 1 blue	canal 1@60 2@30, Fixture 1 red
2	Canal 1@60 2@30, Fixture 1 yellow	**canal 1@70** 2@30, Fixture 1 yellow
3	Canal 1@30 Fixture 1 blue	canal 1@40, Fixture 1 red

*El dimmer del canal 1 ha aumentado un 10% en la modificación

3: BASE/BASE

El valor final de la modificación en el primer cue, es el valor que se aplica para todos los parámetros y canales, siempre que el valor inicial coincida (Por ejemplo, conseguimos cambiar un color Blue a Red, y el nivel de 55% a 58%). *Ejemplo*:

CUE 1 THRU 3 MDFY {Canal 1 @ 60, Fixture 1 col red} REC 3: BASE/BASE 0: Normal REC

1	Canal 1@50 2@30, Fixture 1 blue	canal 1@60 2@30, Fixture 1 red
2	Canal 1@60 2@30, Fixture 1 yellow	canal 1@60 2@30, Fixture 1 yellow
3	Canal 1@30 Fixture 1 blue	canal 1@30, **Fixture 1 red**

6.10.1.2 OPCIONES DE ATRIBUTOS (Todos los ejemplos en modo Absolute/Absolute)

0: Normal Las modificaciones se aplican si el canal o parámetro a modificar existe en el cue.

CUE 1 THRU 3 MDFY {canal 1 @ 60, canal 2 @ 50} REC 1: ABSOLUTE/ABSOLUTE 0: Normal REC

Cue	Contenido anterior	Después de la modificación
1	canal 1@ 50, canal 2 @ 30	canal 1@ 60, canal 2 @ 50
2	canal 1@ 60, canal 2 @ 30	canal 1@ 60, canal 2 @ 50
3	canal 1@ FF	canal 1@ 60

1: +News Las modificaciones se aplican siempre, si el canal/parámetro no existe en algún cue, se **añade** en absoluto. *Ejemplo*:

CUE 1 THRU 3 MDFY {canal 1 @ 60, canal 2 @ 50} REC 1: ABSOLUTE/ABSOLUTE 1: +News REC

1	canal 1@ 50, canal 2 @ 30	canal 1@ 60, canal 2 @ 50
2	canal 1@ 60, canal 2 @ 30	canal 1@ 60, canal 2 @ 50
3	canal 1@ FF	canal 1@ 60, canal 2 @ 50

2: Not V HTPs @FF Las modificaciones se aplican a canales y parámetros que existen, **excepto** si el canal o dimmer está a 100% (FF). *Ejemplo*:

CUE 1 THRU 3 MDFY {canal 1 @ 60, canal 2 @ 50} REC 1: ABSOLUTE/ABSOLUTE 2: Not V HTPs @FF REC

1	canal 1@ 50, canal 2 @ 30	canal 1@ 60, canal 2 @ 50
2	canal 1@ 60, canal 2 @ 30	canal 1@ 60, canal 2 @ 50
3	canal 1@ FF	canal 1@ FF

3: +News & Not HTPs @FF Las modificaciones se aplican siempre, **excepto** para canal o dimmer a 100% (FF), y si el canal/parámetro no existe en algún cue, se **añade** en absoluto. *Ejemplo*:

CUE 1 THRU 3 MDFY {canal 1 @ 60, canal 2 @ 50} REC 1: ABSOLUTE/ABSOLUTE 3: +News & Not HTPs @FF REC

1	canal 1@ 50, canal 2 @ 30	canal 1@ 60, canal 2 @ 50
2	canal 1@ 60, canal 2 @ 30	canal 1@ 60, canal 2 @ 50
3	canal 1@ FF	canal 1@ FF, canal 2 @ 50

Las pantallas de examen de canal / fixture nos ayudan a ver las modificaciones hechas

CH EXAM / FXT EXAM

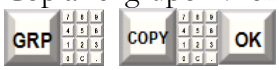
6.10.2 COPIA DE CUES/GRUPOS

Se copian todos sus contenidos y atributos (texto, tiempos…)

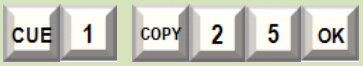
Copiar el cue Nº en el cue Nº

Copiar un rango de cues, en otro rango:

Copiar el grupo Nº en el grupo Nº



Copiar un rango de grupos en otro rango:

Ejemplos - Copiar el cue 1 en el 25. 

Si el cue 25 ya existía, se modificará. Si el cue 25 no existía, se creará.

Copiar los cues 1 a 10, en los cues 21 a 30:

La copia de rangos respeta la numeración de origen. Si existe el cue 1.5. Después de la copia existirá el cue 21.5.

**

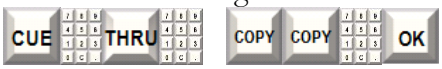
Para sistemas **Piccolo II**, esta tecla está en

6.10.3 INTERCAMBIO DE CUES/GRUPOS

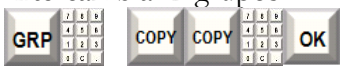
Se intercambian todos sus contenidos y atributos (texto, tiempos…)

Intercambiar 2 cues

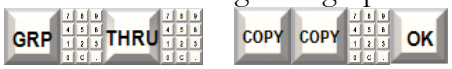
Intercambiar 2 rangos de cues:



Intercambiar 2 grupos



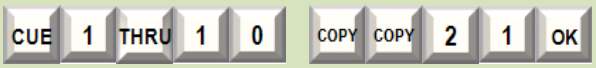
Intercambiar 2 rangos de grupos:



*** El intercambio de rangos respeta la numeración de origen.

Ejemplos - Intercambiar el cue 1 con el cue 25:

Si el cue 25 no existía, el 1 desaparece.

Intercambiar los cues del 1 al 10 con los cues del 21 al 30: 

**

Para sistemas **Piccolo II**, esta tecla está en

6.II TIEMPOS

T(In)	Tiempo de entrada. Tiempo que tarda el **cue/grupo** en pasar de 0% a 100%.
T(Out)	Tiempo de salida. Tiempo que tarda el **cue/grupo** en pasar de 100% a 0%. **Cuando reproducimos listas de cues (secuencia), los tiempos de salida siempre se aplican al cue anterior (en escena).
T(Auto)	Tiempo delay, espera ó automático. Tiempo que permanece el **cue/grupo** en escena antes de comenzar su fundido de salida de forma automática. **Reproduciendo listas de cues, después de T(Auto) comienza el siguiente crossfade. **Reproduciendo cues/grupos en submasters, después de T(Auto) comienza el fundido de salida. **Si T(Auto) está en Manual, no hay tiempo y será el usuario quien debe arrancar el siguiente fundido o crossfade

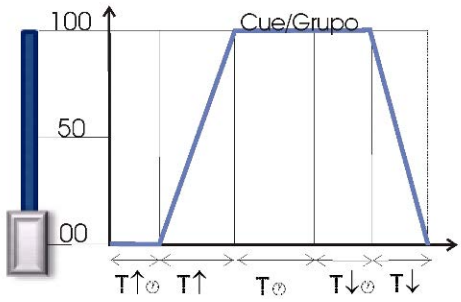
En los cues, y solo en cues, también existen los siguientes tiempos de espera:

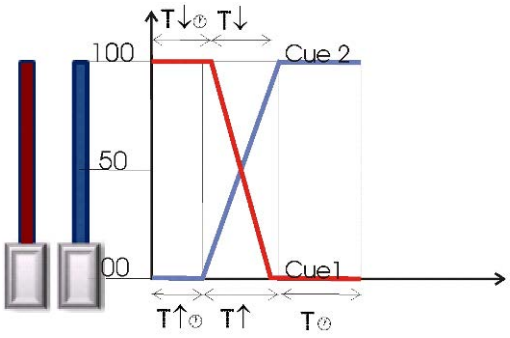
T(Wait In)	Tiempo de espera de entrada. Tiempo que espera el cue antes de su fundido de entrada.
T(Wait Out)	Tiempo de espera de salida. Tiempo que espera el cue antes de comenzar su fundido de salida. **Cuando reproducimos listas de cues (secuencia), los tiempos de espera de salida siempre se aplican al cue anterior (en escena).

Los tiempos van de **0.1** (cut) a **999.9**

Los tiempos por defecto son T(In)= T(Out)=3seg, y T(Auto) = Manual

Representación gráfica del uso de los tiempos en un cue/grupo y en lista de cues (secuencia):





6.II.I TIEMPOS Y TIMING PARA CUES/GRUPOS

Los tiempos se editan desde la lista edición de cues, CUE CUE; o de grupos, GRP GRP.

Cue-List: 11, from 0.5 to 10 — MDFY EXAM — SETUP — Resize Table

Cue	T(In)	T(Out)	T(Auto	T(Wait In)	T(Wait Out)	Timing	Jump	Loop	Text	Commanc	Cmd.Param	TC	Channels	Fixtures	Shapes
0.5	3.5	3.5	Manual			T4								☑	
1	3	3	Manual			T4							☑	☑	
2	3	3	2			T4			cue text				☑		
3	3	3	0.1			T4			texto del cue				☑		
4	3	2	Manual	1		P1							☑	☑	

6.12 TIMING

El **timing** define el modo en que un cue/grupo aparece en escena, y cómo le afectan los tiempos de fundido a cada parámetro (dimmers, posiciones, colores, Shapes…). Este comportamiento se tiene en cuenta tanto si la reproducción es manual como si es con los tiempos programados. Cada cue/grupo tiene su **timing** asociado.

Cada **timing** puede incluir ninguna, una, varias o todas las categorías. En cada categoría se puede definir el momento en el que comienza y termina su fundido de entrada. Las categorías son:

HTP	Todos los canales y dimmer de fixture, es decir todos los HTPs
Dimm	Solo los dimmers de fixture
CHAN	Solo los canales de dimmer
LTP	Todos los parámetros LTPs, es decir, todo menos canales y dimmers.
XY	Solo los parámetros de posición X e Y.
POS	Todos los parámetros POS, que además de X e Y incluye XY-Func, etc
DIM	Todos los parámetros DIM, que además del dimmer, incluye strobo, shutter…etc
COL	Todos los parámetros de COL
GOB	Todos los parámetros de GOB
BEAM	Todos los parámetros de BEAM
XTRA	Todos los parámetros de XTRA
SzShp	Amplitud (Size) de las shapes
RtShp	Velocidad (Rate) de las shapes
Shape	Amplitud y velocidad de las shapes

Hay 6 timings, accesibles en

En los siguientes timing: HPTs (canales y dimmers) entran fundiendo de principio a fin.
Equivalente a la notación HTP 00-FF.

Shapes entran fundiendo en tamaño (Size) y velocidad (Rate) de principio a fin.
Equivalente a la notación Shape 00-FF.

Los canales y parámetros del cue/grupo funden de principio (00) a fin (FF). Es el comportamiento por defecto.
T1 es el timing por defecto, y no contiene indicaciones para ninguna categoría.

Los canales y dimmers del cue/grupo funden de principio (00) a fin (FF). Los parámetros LTP, saltan a su valor final desde el principio (Begin=End=00), evitando que los cambios de colores, gobos, posiciones, etc, se vean.

*** La orden de cambio de LTP es inmediata. Pero físicamente, los cambios (imaginar una rueda de gobos pasando del G1 al G4) requieren unos tiempos mínimos.
*** En muchas ocasiones podemos "levantar" el potenciómetro un 5% y esperar a que estos cambios finalicen antes de seguir moviéndolo hasta su posición FF.

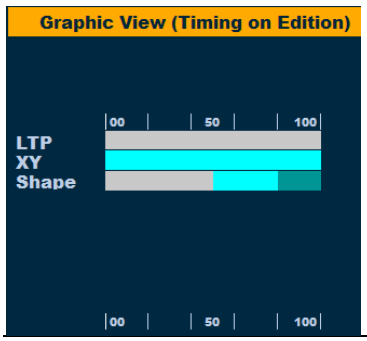
Timing 3 Restore Type Begin End LTP 100 100	Los canales y dimmers del cue/grupo funden de principio (00) a fin (FF). Los parámetros LTP, saltan a su valor al final del fundido (Begin=End=FF). T3 es muy utilizado en cues de "apagado" (cues sin información de dimmer) consiguiendo que los cambios se realicen en oscuro.
Timing 4 Restore Type Begin End LTP 0 0 XY 0 100	Los canales, dimmers y parámetros XY del cue/grupo funden de principio (00) a fin (FF). El cambio de posición es visible y controlado por el Submaster o T↑ El resto de los parámetros LTP, saltan a su valor final desde el principio (Begin=End=00), evitando que los cambios de colores, gobos, etc, se vean.
Timing 5 Restore Type Begin End LTP 100 100 XY 0 100	Los canales, dimmers y parámetros XY del cue/grupo funden de principio (00) a fin (FF). El cambio de posición es visible y controlado por el Submaster o T↑ Los parámetros LTP, saltan a su valor al final del fundido (Begin=End=FF). T5 es muy utilizado en cues de "apagado" igual que T3.
Timing 6 Restore Type Begin End LTP 0 0 XY 0 100 COL 0 100 GOB 0 0 BEAM 0 100 XTRA 0 0 Shape 0 100	Los canales, dimmers, parámetros XY y parámetros de BEAM del cue/grupo funden de principio (00) a fin (FF). El cambio de posición y haz es visible y controlado por el Submaster o T↑ El resto de los parámetros LTP, saltan a su valor final desde el principio (Begin=End=00), evitando que los cambios de colores, gobos, etc, se vean Este timing se utiliza para crear partes de los 6 tipos básicos (Ver PARTES DE TIEMPO PARA CUE, pag 6-15)

*** Hay que tener en cuenta que los parámetros de fixture No Fade (Ver capítulo 17) nunca van a fundir.

Para editar un timing, acceder a la celda deseada e introducir los nuevos valores. Las celdas:

Type	La categoría que vamos a definir (htps, ltps, colores...)
Begin	**Begin**: Marca el comienzo del fundido. Se edita en porcentaje (0-100%) y es equivalente a un T⏲↑
End	**End**: Marca el final del fundido. Se edita en porcentaje (0-100%) y debe ser mayor o igual al valor de **Begin**. Cuando **Begin** = **End** no hay fundido.

Cada timing tiene asociado un botón de Restore que nos permite volver a sus valores originales.



En el menú encontramos una representación gráfica del timing en edición, donde por cada Type, podemos ver:

En gris, el porcentaje de espera antes de comenzar el fundido (Begin).
En cyan, el porcentaje del fundido hasta alcanzar los valores finales (End - Begin)
En cyan oscuro, el porcentaje que transcurre con los valores finales en escena (100-End).

6.12.1 ESTABLECER EL TIMING POR DEFECTO

El timing por defecto se asocia a cada nuevo cue/grupo y puede ser configurado desde cualquiera de estos menús:

6.13 PARTES DE TIEMPO PARA CUES

Un cue puede tener hasta 9 partes de tiempo. Cada parte de tiempo acepta valores de T(In) y T(Wait in), que definen su entrada en escena.

Las partes permiten que los contenidos de un cue "entren" en escena con diferentes velocidades. Similares a los timing, pero específicos de cualquier contenido (un canal concreto, un parámetro de enfoque, etc). Si deseamos que un canal especial tenga un comportamiento especial, no podemos utilizar timings, debemos utilizar partes.

Cada canal y parámetro grabado en un cue, puede estar en una parte (P1 a P9) o en el cue base (P0). Una parte debe contener al menos un canal o parámetro para existir. El cue base existe siempre, contenga o no canales/parámetros.

Los grupos no soportan partes de tiempo.

Para sistemas **Piccolo II**, esta tecla está en

6.13.1 CREAR PARTES DE TIEMPO

Las partes de tiempo se crean en el editor, seleccionando los canales/parámetros a incluir, e indicando la parte:

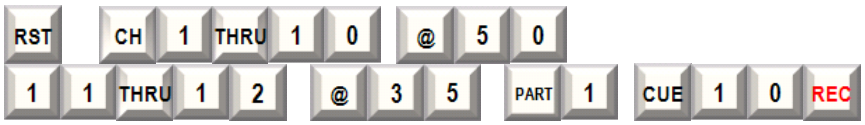
{Selección}

(Repetir esta operación tantas veces como partes a crear)

Si hay partes en el editor, en la línea de estado, el timing por defecto, T1, se sustituye por Parts

En el monitor, cada canal/parámetro muestra el número de su parte.

Ejemplo1-Editar el cue 10 con los canales 1 al 10 al 50%, y los canales 11 y 12 al 35% en la parte 1



Ejemplo 2-Modificar el cue 10 del ejemplo anterior; llevando el canal 12 a la parte 2, y añadiendo el 15 al 80% en la parte 3.

RST CUE 1 0 MDFY
CH 1 2 PART 2 CH 1 5 @ 8 0 PART 3 REC

Ejemplo de uso: En una escena anochece lentamente, y al final del anochecer se enciende una farola. Introduciendo el canal de esta farola en una parte de tiempo, podemos asignar un tiempo de espera de entrada solo a la farola y un tiempo de entrada de 0.1 sg, que produzca un encendido repentino de la misma.

6.13.2 RETORNAR AL CUE BASE

Retornar canales/parámetros de una parte al cue base, o llevar los canales/parámetros a la parte 0:

{Selección} PART 0

Ejemplo- En el cue 10 del ejemplo anterior, llevar el canal 12 al cue base:

RST CUE 1 0 MDFY CH 1 2 PART 0 REC

6.13.3 EDICIÓN DE TIEMPOS EN LAS PARTES

Cada parte puede tener sus tiempos de entrada T(In) y T(Wait In), que se editan desde la lista de cues, CUE CUE:

Cue-List: 11, from 0.5 to 10 MDFY EXAM SETUP Resize Table

Cue	T(In)	T(Out)	T(Auto)	T(Wait In)	T(Wait Out)	Timing	Jump	Loop	Text	Commanc	Cmd.Param	TC	Channels	Fixtures	Shapes
0.5	3.5	3.5	Manual			T4								☑	
1	3	2	Manual			P2							☑	☑	
+P1	0.1			0.1										☑	
+P2	3			0.3									☑		

** Cada parte, si existe, muestra sus tiempos de entrada, T(In) y T(Wait In), en una línea nueva. Ejemplo +P1 y +P2

6.13.4 PASAR DE TIMING A PARTES

Para personalizar el timing de un cue podemos convertir el timing en partes de tiempo, una vez en partes ya podemos editar contenido y tiempos de entrada. Un cue tiene timing o tiene partes.

Convertimos el timing actual en partes, bien el editor o bien desde la lista de cues.

Desde el editor, seleccionar el cue a modificar y pulsar:

CUE 1 MDFY PART PART 7: TO PART REC

Desde la lista de cues, sobre la celda Timing del cue a modificar y seleccionar la opción TO PART

Cue	T(In)	T(Out)	T(Auto)	T(Wait In)	T(Wait Out)	Timing
0.5	3.5	3.5	Manual			T4
1	3	2	Manual			TdEFAULT
2	3	3	2			T1
3	3	3	0.1			T2
4	3	3	Manual			T3
5	2	3	Manual			T4
6	3	3	Manual			T5
						T6
						TO PART

6.13.5 OTROS COMANDOS CON PARTES

CUE PART OK Selección de canales/parámetros contenidos en la parte.

CUE PART CALL Llamada al editor de los canales/parámetros de la parte.

CUE PART REL Elimina del editor, si procede, los canales/parámetros de la parte.

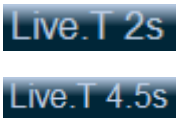
CUE PART Carga en un Submaster los canales/parámetros de la parte. Se crea un grupo nuevo.

6.14 LIVE.T PARA CUES Y GRUPOS

La función LIVE.T (live-time) nos permite aplicar un tiempo en "vivo" a selecciones de cues y grupos.

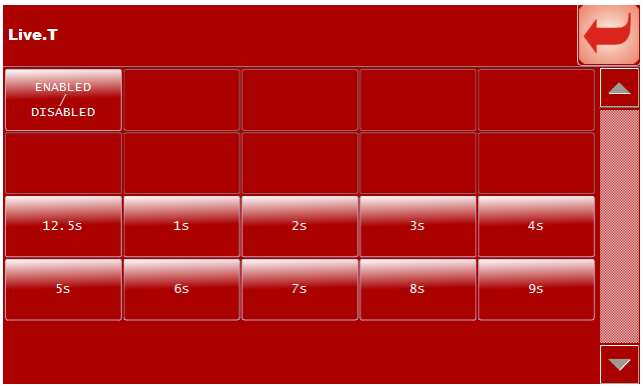
Live.T es el tiempo para ejecuciones en vivo de editor, se visualiza en la línea de estado, se controla desde el potenciómetro C3. Se aplica a paletas, librerías, grupos, cues y funciones como TEST, CALL, HOME...

6.14.1 CONFIGURACION DE LIVE.T

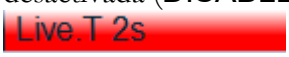


Por defecto y después de reset frío, Live.T es de 2s. Lo editamos pulsando:
LIVE.T OK (el valor tecleado se ve en la línea de estado de forma inmediata)

Cada vez que pulsamos LIVE.T, aparece una ventana roja, con opciones para:



Activar/Desactivar la función. Pulsando LIVE.T ENABLED/DISABLED conmutamos el estado de la función, que cuando está desactivada (DISABLED) se muestra sobre fondo rojo.



Aplicar valores de Live.T usados recientemente, seleccionando el valor deseado en la ventana: En resumen, pulsando LIVE.T 12.5s

6.14.2 Aplicando Live.T

Siempre que la función Live.T esté activa, su tiempo se aplicará en los fundidos de editor. Algunos comandos son:

GRP CALL
GRP TEST ...

ítems que llamamos desde las teclas de banco (como posiciones, colores, grupos…)

6.14.3 CONTROL

Por defecto y después de reset frío, uno de los potenciómetros especiales (C1..C3) está configurado como control de Live.T

de C3 nos permite activar/desactivar el tiempo Live.T de forma rápida.

El potenciómetro, con escala 0 a 200% nos ayuda a modificar el valor del tiempo a aplicar.

Valor de tiempo resultado, el que realmente se aplica a fundidos en el editor.

El potenciómetro:

En su parte central se encuentra a su 100%

En su parte inferior, al 0%

Y en su parte superior al 200%

*Los ejemplos están basados en un Live.T de 4.5s,

Nota: Pulsando su accedemos a la pantalla de configuración (Menu/User Setup/Playbacks) de estos potenciómetros. Desde esta pantalla podemos cambiar este control de C3 a C2 o C1, eliminarlo…
Más información en capítulo 14

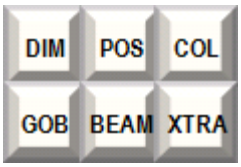
Los sistemas **Piccolo II** no tienen potenciómetros especiales.

7. LIBRERÍAS

Las librerías son una potente herramienta de edición. En las librerías guardamos datos para crear cues/grupos. El uso de librerías facilita las modificaciones, en especial las de posición.

Hydra II y Piccolo II tienen 6 categorías de librerías: Dimmer, Posición, Colore, Gobo, Beam, y Xtra. Cada categoría tiene un máximo de **200** librerías. El comportamiento de las librerías depende de su categoría.

Las teclas de categoría están accesibles en:



- Frontal consola, teclas físicas
- Monitor externo / ventana Scn, activando la visualización de
- Monitor externo / ventana Sim

Las librerías están accesibles en:

- Monitor externo, en la ventana Key, en modo Auto
- Pantalla táctil

Consolas **Piccolo II**:
No existen las teclas físicas Beam y Xtra. Acceder a estas funciones desde el monitor.
Este modelo de consolas no dispone de pantalla táctil. Acceder a las teclas de banco desde el monitor.

7.1 ¿QUÉ GRABAMOS EN LAS LIBRERÍAS?

En las librerías se guardan parámetros de fixtures. En la definición del fixture se indican que parámetros incluir en cada categoría.

Podemos consultar/editar este dato, en la columna **LIB**, de la tabla Edit del Patch de Fixtures.

Las librerías DIM son una excepción, admiten todos los parámetros y canales.

Ejemplo - el parámetro 3, CWhl, se graba en Color, el 2 y el 4 en Beam, el 6 y 7 en Posición, etc…

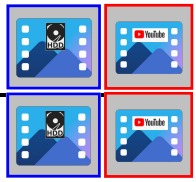
Es posible elegir si en una librería se graban todos los parámetros de su categoría (ALL), o solo los editados en el momento de la grabación (SELECTED):

Ejemplos de uso - Librería de Gobo:

- Si queremos grabar librerías para seleccionar gobos y otras para seleccionar velocidades de giro, y combinarlas, seleccionar la opción SELECTED.

- Si queremos grabar librerías de gobos que con un solo toque nos permite seleccionar el gobo y la velocidad de giro, seleccionar la opción ALL.

7.2 LIBRERÍAS DE POSICIÓN (POSICIONES)



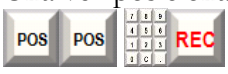
Las librerías de posición se usan para grabar las **posiciones** utilizadas con más frecuencia.

Las **posiciones** se crean en el editor, con los valores de los parámetros posición (X/Y) de cualquier fixture. Cada **posición** puede contener uno, varios o todos los fixtures. Una **posición** solo se puede aplicar sobre los fixtures que contiene.

Para **grabar una posición**, seleccionar los fixtures deseados y ajustar posiciones:

{fixture} {fixture} {fixture} ...

Una vez posicionados todos los fixtures, pulsar:



Para grabar la **posición nº**

Para grabar la **siguiente posición**

En **Piccolo II**, ajustar posiciones con los encoders 2 & 3

La comunicación CITP con Capture es una gran ayuda para la creación de librerías de posición con un simple click de ratón, ver capítulo 24-Ethernet

7.3 LIBRERÍAS DE COL, GOB, BEAM Y XTRA

Estas librerías tienen valores de parámetros de color, gobo, beam y x-tra y nos permite agilizar el proceso creación y modificación de cues/grupos.

Estas librerías se graban en el editor, con los valores del **fixture seleccionado** (si tenemos más de un fixture del mismo tipo, el sistema grabará los valores del primero seleccionado). Cada librería puede contener valores para 1 tipo de fixture, varios, o todos los tipos del patch. La librería se podrá aplicar a cualquier fixture de los tipos incluidos. Estas 4 categorías (color, gobo, beam y x-tra) se graban, modifican y aplican de la misma forma.

Ejemplo - Los fixtures del 1 al 8 son del tipo MC504, grabamos los colores a usar editándolos en el fixture deseado, y posteriormente podemos aplicar estos colores a los fixtures del 1 al 8.

Para **grabar** una librería, por ejemplo de color, seleccionar al menos un fixture de cada tipo deseado y editar su color, {fixture}

, {fixture}

...

COL COL [0-9] REC Para grabar en un color concreto, el Nº

COL COL REC Para grabar el siguiente color

FXT 5 COL COL [0-9] REC Para grabar el color del fixture 5

7.4 LIBRERÍAS DE DIM - "ESCENAS"

Las librerías de DIM o "escenas" admiten cualquier canal o parámetro de fixture. En ellas podemos grabar como referencia una escena completa, y pueden contener uno, varios o todos los canales/parámetros. Podemos grabar así referencias complejas en una sola librería, por ejemplo, grabar los diferentes colores que forman una escena (anochecer, amanecer, etc), los niveles de balanceo de un ciclorama, posiciones con el ajuste de blades, etc…

Ejemplo de uso de librerías DIM o "escenas":
Editamos una escena con 3 fixtures, incluyendo posición, beam, color y gobo…
Grabamos la escena 1 como Dim 1. Después grabamos cues utilizando Dim 1 y añadiendo otras fixtures:

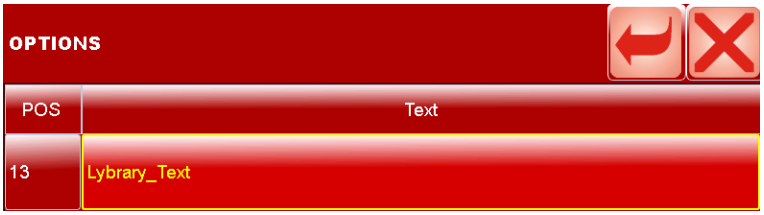
Escena 1 – Dim 1	Cue 1 basado en Dim 1	Cue 2 basado en Dim 1
Escena 1 modificada – Dim 1	Cue 1 basado en Dim 1	Cue 2 basado en Dim 1

Para **grabar** una librería de dimmer, escena, {Editar la escena deseada}, y

DIM DIM [0-9] REC Para grabar una escena concreta, Nº

DIM DIM REC Para grabar la siguiente escena

7.5 LAS OPCIONES DE LAS LIBRERÍAS



Justo después de grabar una librería aparece su pantalla de **OPTIONS**. En ella podemos editar el texto asociado a la librería. Si no "tocamos" esta ventana, cualquier pulsación la cerrará.

Podemos volver a esta pantalla pulsando POS POS [0-9] OPT ó POS POS 1: ALPHA 1 OPT

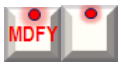
7.6 LISTA DE LIBRERÍAS

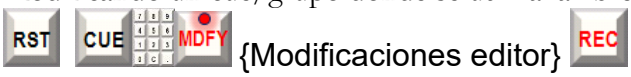
Cada librería puede llevar un texto asociado que nos facilite identificarla, texto que también podemos asociar desde la lista de todas las librerías (por categoría), veamos un ejemplo con posiciones:

7.7 MODIFICAR UNA LIBRERÍA (CONTENIDOS)

Cuando modificamos una librería de dim, posición, color, gobo, beam o xtra, esta modificación se actualiza en todos los cues/grupos que usan la librería. Hay varias formas de modificar librerías:

- Seleccionando la librería en modo modificación.

- Modificando la salida a escena de un playback (Submaster, A/B…)
  {Modificaciones editor} 

- Modificando un cue/grupo donde se utiliza la librería en cuestión.
  

Si alguna modificación afecta a valores de librería, el usuario es preguntado, libería a librería, por su modificación.

Sobre las confirmaciones de modificación:

Si queremos guardar la modificación en la librería pulsar

; si queremos guardar la modificación en el cue o grupo, y eliminar la referencia a la librería, pulsar

7.8 EDITAR CON LIBRERÍAS

La edición con librerías es muy similar a la edición con paletas (Ver capítulo 5 - El Editor). El primer paso es grabar las librerías a usar. Podemos editar parámetros de {fixtures} con librerías y las Keys en modo Auto, con comandos como estos:

Con selección numérica	{fixtures}
Con teclas de banco	{fixtures}

En el editor, la librería entra fundiendo con el tiempo de Live.T

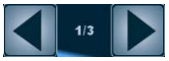
Las librerías se pueden aplicar a cualquier selección de fixtures, incluso de diferentes tipos.

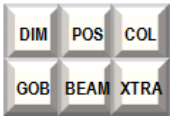
Seleccionando primero los {fixtures}, luego el tipo, (p.e. COL), y después la librería (chequear modo de las teclas de banco).

Las teclas de banco aparecen en la pantalla táctil y/o en los monitores externos, en la ventana

.

Configurar modo AUTO:

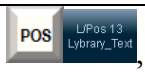
En la pantalla táctil	En el monitor externo (ventana Keys)
Situar el botón en acceso a librerías, LIB. Sobre estas teclas:  Pagina las teclas de 30 teclas en 30 Acceso a la configuración	 Sobre estas teclas: Paginamos con la barra de desplazamiento. Aparecen tanto paletas como librerías. Las librerías se encuentran al final de la lista. Acceso a la configuración.

 Tenemos una tecla dedicada a cada categoría
Los siguientes comandos los podemos realizar con cualquier categoría

En sistemas **Piccolo II**, esta tecla está en

En sistemas **Piccolo II**, esta tecla está en

Combinando selecciones y librerías, podemos ir creando la escena de la siguiente manera:

{fixtures}  , …	Sobre una misma selección podemos aplicar una o varias librerías seguidas…
{fixtures} , {fixtures} …	Podemos cambiar de selección tantas veces como deseemos hasta crear la escena deseada
{channels}	Recordar que, como excepción, las librerías DIM se pueden aplicar a canales.
{fixtures}	Se puede teclear el nº de la librería en vez de Se puede hace doble click para finalizar comando

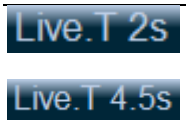
*** La aplicación de librerías se puede combinar con cualquier otro comando de edición, con valores de paletas, con niveles por teclado, la edición mediante las ruedas, etc.

7.8.1 TIEMPO PARA PALETAS Y LIBRERÍAS. LIVE.T

La función LIVE.T (live-time) nos permite aplicar librerías y paletas con un tiempo de fundido. Característica resulta muy útil en ediciones en vivo.
El valor de Live.T se visualiza en la línea de estado, y por defecto se controla desde el potenciómetro C3.

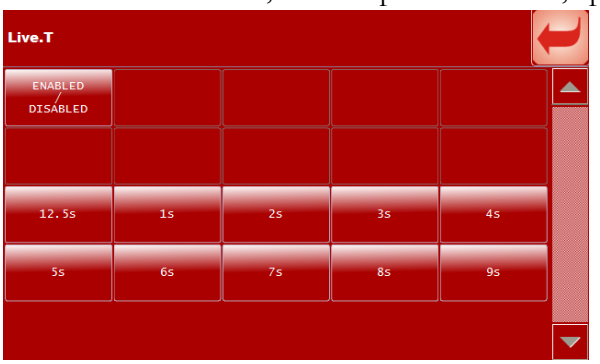
Piccolo II no tiene los faders especiales C1..C3

7.8.2 CONFIGURACIÓN DE Live.T

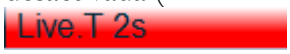


Por defecto y después de reset frío, Live.T es de 2s. Lo editamos pulsando:
LIVE.T [keypad] OK (el valor tecleado se ve en la línea de estado de forma inmediata)

De forma alternativa, cuando pulsamos LIVE.T, aparece una ventana roja, con opciones para:



Activar/Desactivar la función. Pulsando LIVE.T ENABLED / DISABLED conmutamos el estado de la función, que cuando está desactivada (DISABLED) se muestra sobre fondo rojo.



Aplicar valores de Live.T usados recientemente, pulsando

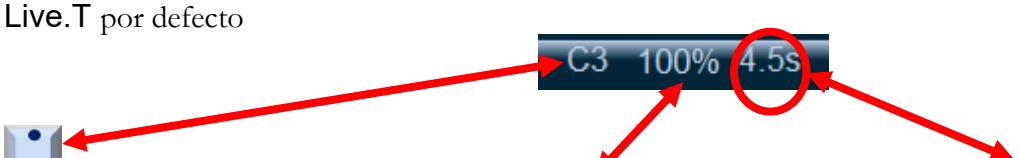
Siempre que la función Live.T esté activa se aplicará al seleccionar una librería

{fixtures} POS LPos 13 Lybrary_Text	La posición seleccionada se aplica en escena en un fundido de "Live.T" segundos.
{fixtures} POS POS 1: ALPHA 1 OK	La librería (o paleta) de posición seleccionada se aplica en escena en un fundido de "Live.T" segundos.

***Solo los parámetros FADE se verán afectados por este tiempo de fundido.

7.8.3 CONTROL - Hydra II

Excepto en sistemas **Piccolo II**, uno de los potenciómetros especiales está configurado como control de Live.T por defecto



de C3 nos permite activar/desactivar el tiempo Live.T de forma rápida.

El potenciómetro, con escala 0 a 200% nos ayuda a modificar el valor del tiempo a aplicar.

Resultado: Valor de tiempo que realmente se aplica.

El potenciómetro:
En su parte central se encuentra a su 100%
En su parte inferior, al 0%
Y en su parte superior al 200%
*Los ejemplos están basados en un Live.T de 4.5s,

Se puede cambiar la configuración de C3 en Menu/User Setup/Playbacks

Más información en capítulo 14

7.9 OTRAS OPERACIONES CON LIBRERÍAS

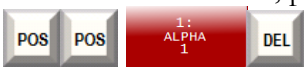
7.9.1 EXAMEN DE LIBRERÍAS

Para examinar la lista de todas las librerías, por ejemplo, de posición, pulsar:

Para examinar el contenido una librería concreta, por ejemplo, de posición, pulsar:

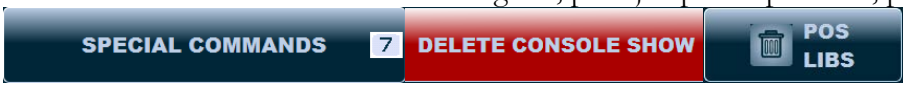
7.9.2 BORRADO

Borramos una librería, por ejemplo, de posición, pulsando:



Borramos un rango de librerías, por ejemplo, de posición, pulsando:

Borramos todas las librerías de una categoría, por ejemplo de posición, pulsando:



7.10 ORDERS Y LIBRERÍAS

Cuando grabamos librerías de parámetros que pertenecen a un **ORDER** se mantiene la filosofía de grabación de las librerías.

Librerías de **Dimmer**

Cualquier parámetro se puede grabar como origen y destino, así en las librerías de **Dimmer** se incluyen todos los parámetros de todos los **ORDERS**, que después se pueden recuperar tal y como se grabaron

Librerías de **Posición**

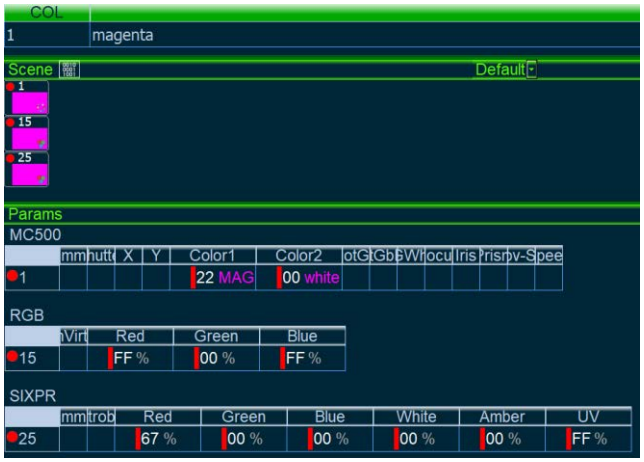
Cada parámetro X/Y se graba como origen y destino, así en las librerías de **Posición** se incluyen todos los parámetros X/Y de todos los **ORDERS**, que después se pueden recuperar tal y como se grabaron.

Librerías **Color, Gobo, etc**.

Solo los parámetros del **Color, Gobo, etc** del **ORDER** activo se graban en la librería indicada. Posteriormente este **Color, Gobo, etc**… se podrá aplicar a los parámetros correspondientes sea cual sea su **ORDER**. Por ejemplo, si grabamos el color rojo de un subsistema RGBW, posteriormente lo podemos aplicar a cualquiera de los subsistemas RGBW del fixture.

> Si usted desea grabar una librería de diferentes colores para cada **ORDER**, debe utilizar librerías de **Dimmer**

7.II Anexo - LIBRERÍAS, PALETAS...

Categoría	Librería
POS	Librería ***por fixture***. Solo admite parámetros definidos con Lib = Pos
DIM	Librería ***por ítem*** (canales y parámetros de fixture), y pueden incluir la escena completa. Admite todos los parámetros y canales patcheados en el sistema.
COL GOB BEAM XTRA	Librería ***por tipo de fixture***. Graba como parámetros de color, los definidos como Lib = Col de gobo si Lib = Gob de beam si Lib = Beam de xtra si Lib = Xtra Es posible editar cualquier etiqueta de Lib, a cualquier tipo de parámetro. Ejemplo: Podemos editar un parámetro de Focus con su Lib= Gob, si deseamos grabar en enfoque con la información del gobo.  Este tipo de librerías se examina sobre el primer fixture de cada tipo incluido en la librería

Categoría	Paleta
POS	Solo se aplica a las fixtures con parámetros 0:X e 1:Y
DIM	Se aplican en canales y fixtures con parámetros 20:DIMMER, 21:SHUTTER y 22:STROBO
COL	Solo se aplican a fixtures con parámetros 40:Cyan-41:Magenta-42:Yellow, 43:Red-44:Green,-45:Blue y 47: Color. El resto de los parámetros de color, si existen, se fuerzan a Home
GOB	Solo se aplica a las fixtures con parámetros 60:Gobo
BEAM	Solo se aplica a las fixtures con parámetros del 85:BladeA al 88:BladeD
XTRA	Solo se aplica a las fixtures con parámetros 100:Effect y 101:Prisma

BEAM En sistemas **Piccolo II**, esta tecla está en Sim BEAM

XTRA En sistemas **Piccolo II**, esta tecla está en Sim XTRA

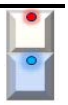
Si necesitamos limpiar todos los parámetros antes de aplicar la paleta, utilizar HOME

Ejemplo - FXT 1 BEAM HOME L/Pos 13 Lybrary_Text

8. SUBMASTERS

8.I SUBMASTERS

Hydra II y Piccolo II pueden tener 24 ó 48 Submasters, según modelo **S24/S48**.

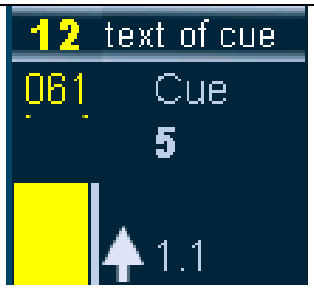


Un Submaster puede contener y reproducir:

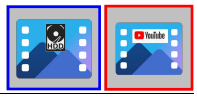
- Un **Grupo**
- Un **Cue**
- Un **Canal**
- Un **Control de Nivel o Velocidad**
- Un **Control de Nivel o Velocidad de Shapes**
- Un **Efecto** (Ver Capítulo 9)
- Una **QList** (Ver Capítulo 11)

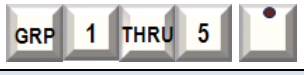
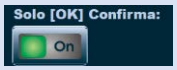
Cada Submaster tiene una tecla de selección, una de reproducción y un potenciómetro para control manual.

En el monitor externo podemos ver la información perteneciente a todos los Submaster en la ventana Sub. En general, cada Submaster nos muestra:

Número del Submaster →		**← Texto del ítem cargado**
Nivel de salida % →		**← Tipo de ítem cargado**
Barra gráfica del estado de salida →		**← Número del ítem (cue, grupo, channel…)**
		← Tiempos de fundido

8.I.I CARGAR UN GRUPO EN UN SUBMASTER



	Cargar un grupo en un Submaster *Ejemplo-* Cargar el grupo 5 en un Submaster:
{editor}	Grabar y cargar un grupo nuevo (siguiente) en un Submaster *Ejemplo*- Crear un grupo con los canales del 1 al 5:
	Cargar un rango de grupos, cada grupo en un Submasters, comenzando por el Submaster seleccionado *Ejemplo-* Grupos de 1 al 5, en Submasters consecutivos: 
Si el Submaster está ocupado, confirmar con o . Podemos proteger estas confirmaciones, para que no se realicen con la propia tecla del Submaster habilitando la opción de USER SETUP/EDITOR & TIMES, **Solo [OK] Confirma**: 	

8.1.2 CARGAR UN CUE EN UN SUBMASTER

CUE	Cargar un **cue** en un Submaster *Ejemplo-* Cargar el cue 5 en un Submaster: CUE 5
CUE THRU	Cargar un **rango de grupos**, cada grupo en un Submasters, comenzando por el Submaster seleccionado *Ejemplo-* Cargar cues del 1 al 5, en Submasters consecutivos: GRP 1 THRU 5
Si el Submaster está ocupado, confirmar con o YES.	

8.1.3 CARGAR UN CANAL EN UN SUBMASTER

CH SUB 9: CHANNEL	Cargar **un canal** en un Submaster
CH THRU SUB 9: CHANNEL CH CH CH SUB 9: CHANNEL	Cargar **un rango/grupo de canales** en Submasters consecutivos
Si el Submaster está ocupado, confirmar con o YES.	

8.1.4 TODOS LOS SUBMASTER CON GRUPO, CUE O CHAN

Al cargar un Submaster, el LED de su tecla de selección se enciende en rojo, indicándonos que está usado.

Submaster	Tecla de Selección (LED)
vacío	
cargado	

Vaciamos un Submaster pulsando DEL

8.1.5 SOBRE RANGOS…

GRP THRU	Un rango se define con el primer y último número (desde nº hasta nº)
GRP THRU	Si omitimos el último nº de grupo, estamos indicando al sistema que hasta el último grabado
GRP THRU	Si omitimos el primer nº de grupo, estamos indicando al sistema que desde el primero grabado
GRP THRU	Si omitimos ambos, estamos indicando al sistema que todos los grabados (del primero al último)

8.1.6 CARGA DE ITEMS EN EL PROCESO DE GRABACION

Cada vez que grabamos un cue o grupo se abre su ventana de **Options**, permitiéndonos editar sus parámetros, y al mismo tiempo, no permite cargarlo en un Submaster.

Grabar cue/grupo	Editar parámetros-opcional	Finalizar el comando
GRP REC CUE REC EFFECT REC {editar}	 **{OPCIONAL: Edición de las opciones disponibles: texto, tiempos…}**	cargar el ítem en un **Submaster** ó Volver al editor. Cualquier otra pulsación también cierra la ventana.

Ejemplo, grabar el grupo 1 y cargarlo en el Submaster 23: GRP 1 REC

8.1.7 MODOS PARA GRUPOS Y CUES

Un grupo/cue se puede cargar en su Submaster en uno de estos modos:

Normal	El Submaster controla el nivel de salida del cue o grupo, añadiendo su contenido a la escena.
Inhibit	El Submaster impide la salida a escena, procedente de otros playbacks, de los canales y dimmers (htps) que contiene. No aportan salida a escena.
Absolute	El Submaster controla el nivel de salida del cue o grupo, al mismo tiempo que fuerza, de forma progresiva, al resto de los Submasters a 0%.

Para cargar en un modo diferente al modo por defecto (normal), pulsar SUB antes de seleccionar el Submaster, y elegir el modo. Ejemplo:

GRP SUB 1: GROUP Absolute

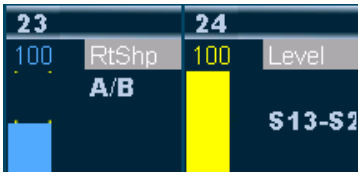
En la ventana de opciones, el l modo se puede seleccionar clicando sobre el, escribiendo su número de índice o pulsando SUB tantas veces como sea necesario hasta resaltarlo.

8.1.8 SUBMASTER DE CONTROL

Podemos cargar un Submaster como control de velocidad (RATE) o de nivel (LEVEL) de la secuencia A/B o un rango de Submasters.

Cargar un RATE en un Submaster: SUB RATE

Cargar un LEVEL en un Submaster: SUB LEVEL

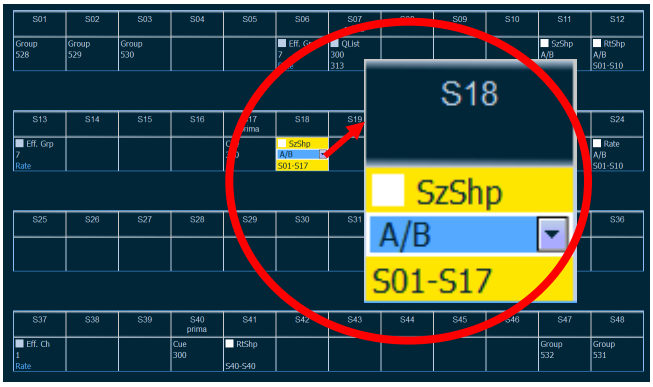


Podemos cargar un Submaster como control de velocidad (**Rate Shape**) o de tamaño (**Size Shape**) para **Shapes** que se reproducen en la secuencia **A/B** o un rango de Submasters.

Cargar **un Rate Shape**:	Un **RtShp** tiene una escala del **0% a 200%**. Lo que nos permite detener la Shape (0%), reproducirla según lo grabado (100%), y llegar a duplicar su velocidad (200%). No podemos cambiar el sentido de giro.
Cargar **un Size Shape**:	Un **SzShp** tiene una escala del **0% a 200%**. Lo que nos permite tener una Shape sin amplitud (0%), reproducirla según lo grabado (100%), o llegar a duplicar su tamaño (200%)

Un control de nivel, **Level** y **SzShape**, muestra su barra gráfica de estado en color "**amarillo**"
Un control de velocidad, **Rate** y **RtShp**, muestra su barra gráfica de estado en "**azul**"

Por defecto este tipo de controles se cargan configurados para controlar el Submaster anterior. Si se desea cambiar el rango de Submasters sobre los que este control actúa, o si se desea incluir control sobre la secuencia **A/B**, modificar los parámetros desde la pantalla



**Pantalla general y detalle ampliado del Sub18.*

En esta pantalla, que contiene los 24/48 Submasters podemos acceder a cualquiera de ellos y configurarlo completamente. En el caso de estos controles de Amplitud y velocidad, podemos:
Incluir o excluir el control sobre el crossfade **A/B**.
Modificar el rango de Submasters sobre el que influye, editando el primero y último del rango.
En el ejemplo, el Sub18 se ha configurado para controlar los tamaños de las Shapes procedentes de los Submasters del 1 al 17, y también procedentes del crossfade **A/B**.

Para editar escribir los números del primer y último **Submaster**. A tener en cuenta:

- Para editar un rango de **Submasters** desde el **S01-S12**, escribir **0112**
- Para editar solo un **Submasters** (rango **S01-S01**), escribir **01**
- Para eliminar el rango (ningún **Submaster**), escribir **00**

Si este Submaster afecta a la secuencia **A/B** se selecciona en la segunda celda, desde una lista desplegable.

8.1.9 VISUALIZACIÓN

En la ***línea de estado de los Submasters*** encontramos, de izquierda a derecha:

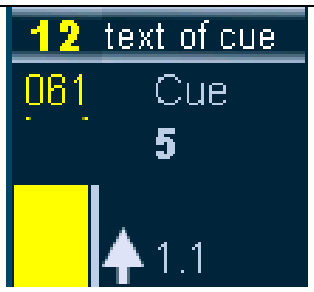
- El estado de la salida de todos los Submasters, y si procede, el nombre del master especial configurado como su control general: **C1 Submasters 100%**
  Si su nivel de salida está por debajo de 100% se muestra en rojo: **Submasters 99%**. Si la tecla de Black Out de **C1** (LED encendido) esta activa, el testigo **C1** aparece sobre fondo rojo.

Piccolo II no tiene masters especiales C1..C3

- El modo de las teclas , que configuramos con

y que puede ser GO, FLASH o SOLO.
- El número de página cargada y su texto, si procede. Page: 0
Modified! aparece si el contenido de algún Submaster se ha modificado respecto a la página original.

En general, cada Submaster nos muestra:

Número del Submaster →		**← Texto del ítem cargado**
Nivel de salida % →		**← Tipo de ítem cargado**
Barra gráfica del estado de salida →		**← Número del ítem (cue, grupo, channel…)**
		← Tiempos de fundido

Sobre el número del Submaster:

Se muestra en blanco cuando el Submaster está inactivo

. (LED apagado)

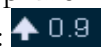
Se muestra en amarillo cuando el Submaster está activo

. (LED encendido)

Sobre el nivel del Submaster y la barra gráfica:

El nivel de salida del Submaster (000 a 100) aparece en color amarillo, justo debajo del número de Submaster.
La barra gráfica amarilla se corresponde con el nivel de salida del Submaster. La barra gráfica gris (más fina) representa el nivel marcado por el fader. Cuando ambas barras no coinciden, se dice que el Submaster está enclavado (normalmente debido a disparos automáticos, etc).

Sobre los tiempos:
El tiempo representado es que se está temporizando en el Submaster activo, o si el Submaster está inactivo, es el tiempo que se va a temporizar en primer lugar, cuando el Submaster se active. Los tiempos pueden ser:

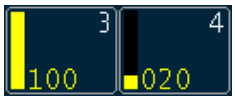
Tiempos de fundido, T(In) y T(Out): 

y

Tiempo automático, T(Auto):

Tiempos de espera, T(Wait In) y T(Wait Out):

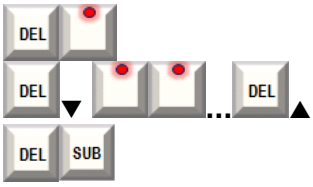
y



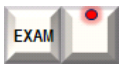
Los canales y atributos en escena que proceden de un Submaster, se visualizan siempre en amarillo. Como excepción, los canales y atributos inhibidos desde un inhibidor, que nos muestran en negro el fondo de la barra gráfica (ejemplo canal 4).

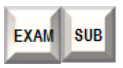
8.1.10 VACIAR SUBMASTERS

Vaciar el contenido de uno, varios o todos los Submasters:



8.1.11 EXAMINAR DE SUBMASTERS y OPCIONES

Examinar un Submaster (contenido): 

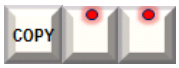
Examinar todos los Submasters: 

examinar y salir con

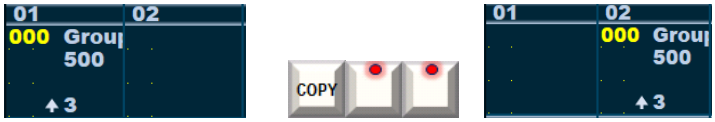
Abrir la ventana OPTIONS del contenido de un Submaster:

8.1.12 LA FUNCIÓN [COPY]

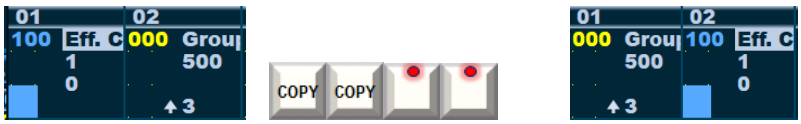
Esta función nos permite copiar/intercambiar contenidos de Submasters:

1.- Copiar (**mover**) el contenido del Submaster 1 en el 2, pulsando: 

Y el grupo, cue, efecto, control, etc. cargado en S1 se copia en S2, y se vacía S1, ya que la finalidad de esta función es recolocar (o **mover**) los contenidos de los Submasters de forma ágil y rápida.



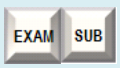
2.- **Intercambiar** el contenido de los Submasters 1 y 2, pulsando:



8.1.13 PANTALLA EDICION DE SUBMASTERS

Modificar todos los Submasters (ítems cargados):

modificar y salir con



y

nos llevan a la misma pantalla.
En el primer caso los datos no se pueden editar, y en el segundo sí.
Dentro de la pantalla podemos conmutar entre ambos modos pulsando

Para modificar un Submaster seleccionarlo con el ratón o pulsando y . El Submaster seleccionado se visualiza en amarillo. Seleccionamos la celda a editar con el ratón o y

Se recomienda editar de arriba abajo ya que el primer campo es el contenido o función del Submaster, y esto hace que se reconfiguren el resto de los campos. Por ejemplo, en el caso de grupos y cues, la siguiente celda es el número del ítem, y la siguiente el modo (Absolute, Inhibit)

8.2 REPRODUCCIÓN

Un Submaster con canal, cue o grupo cargado, se puede controlar de los siguientes modos:

- Manual
- Automático
- Modo Flash

8.2.1 CONTROL MANUAL

El control manual de un Submaster se realiza moviendo su potenciómetro hasta alcanzar el nivel de salida deseado. Su posición es proporcional al nivel de salida (**0-100%**).

Si movemos el potenciómetro para dar salida a su contenido, el Submaster está activo.

	LED apagado	El Submaster inactivo.
	LED encendido	Submaster activo, dando salida a escena.

8.2.2 CONTROL AUTOMÁTICO

En modo automático, los Submasters reproducen cues/grupos de acuerdo con los tiempos programados.

Los canales utilizan tiempo de fundido llamado Tiempo de Canal que editamos en MENU /USER SETUP

Los Submasters deben estar en modo GO.

Para reproducir un Submaster de forma automática, pulsar :

Comienza su fundido automático de 00 a FF, en el tiempo de entrada (*ejemplo*: ↑3).

Modo GO: Comprobar que la función Flash este inactiva, LED de apagado (ver 8-8)

Cuando el Submaster alcanza su FF, para desactivarlo, pulsar :

Comienza su fundido de FF a 00 en el tiempo de salida (*ejemplo*: ↓3). Submaster en modo **BACK**.

Para detener un fundido automático, pulsar :

El fundido se detiene, manteniendo la salida parada al nivel actual.

Submaster en modo **PAUSE**. En este modo, el LED está encendido fijo.

Durante los procesos de fundido, cuando el Submaster está temporizando, el LED parpadea.

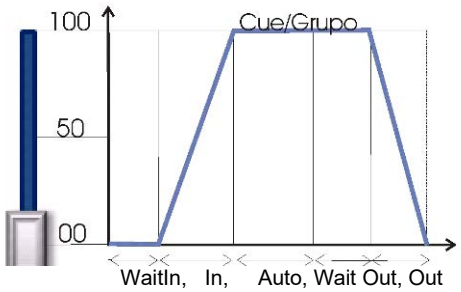
Para reactivar en automático, un Submaster en **PAUSE** o manual, pulsar :

Comienza su fundido automático desde el nivel actual a FF.

Para reproducir en manual, de un Submaster en **PAUSE, GO, BACK**… mover su potenciómetro hasta alcanzar el nivel de salida actual, en este momento oiremos un "BEEP" y ya se tiene control con el potenciómetro. Desplazar al potenciómetro al nivel deseado.

	APAGADO	Inactivo
	PARPADEANDO	En modo GO
	ENCENDIDO	En modo PAUSE
	PARPADEANDO	En modo BACK

**Un cue con tiempo T(Wait In), esperará este tiempo antes de empezar su fundido de entrada.
Un cue/grupo con **tiempo automático, T(Auto), después del fundido de entrada, esperará este tiempo y de forma automática empezará su fundido de salida (BACK).
**Un cue con espera de salida, T(Wait Out), esperará este tiempo antes de empezar su fundido de salida.



8.2.2.1 PARAMETROS LTP

Un parámetro LTP es controlado por el Submaster que se activó en último lugar.
Los parámetros FADE (Capítulo 17 – Definición de Fixtures) funden según los tiempos y timing.
Los parámetros NO FADE, siempre saltan a valor final.

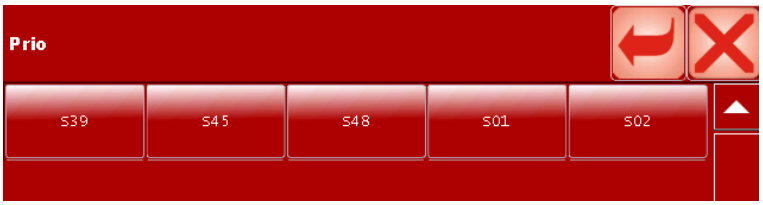
En proceso de salida de escena, fade-out, los parámetros LTP pueden:

- Mantener su valor en escena en modo tracking (☐ Return Track SubM)
- Retornar al valor anterior (☑Return Track SubM)

8.2.2.2 CONTROL DE PRIORIDAD

Esta función nos permite controlar el orden de prioridad de los parámetros **LTP** en los **Submasters**. El Submaster activado en el último lugar, es el que tiene la mayor prioridad en la salida, es decir, el que impone sus valores LTP en la escena. Este orden de prioridad se puede cambiar pulsando:

y seleccionando el Submaster que queremos tenga la mayor prioridad.



Popdemos seleccionar el Submaster deseado directamente sobre la lista (donde los Submasters activos estan ordenados por prioridad, de mayor a menos), o pulsando la tecla de selección del Submster deseado.

Ó

(del Submaster 1)

Ejemplo: En el Sub1 tenemos cargado el fixture 1 a "rojo", en el Sub2 el fixture 1 a "azul". Si ejecuto Sub 1 en escena tengo el fixture 1 a "rojo". Ahora ejecutamos Sub2 y el fixture pasa a "azul". Para retornar este fixture a color "rojo", simplmente pulsar

Notas:

Si seleccionamos un Submaster, , vacío no se moverá la lista de prioridad
Si seleccionamos un Submaster cargado e inactivo, si se movera en la lista de prioridad, aunque no se verán los efectos sobre la escena hasta que no esté activo.
También tomamos control con cualquier Submaster si se desactiva y se vuelve a activar, pero este proceso puede implicar cambios en escena del nivel de canales/dimmers.

8.2.3 MODO FLASH

Conmuta entre función GO, FLASH y SOLO para todas las teclas de ejecución, . Pulsar

tantas veces como sea necesario para seleccionar la función:

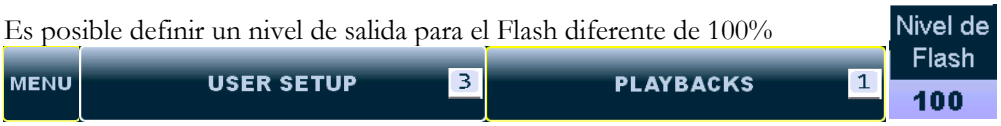
Función	Tecla	LED	Testigo de Estado Submasters
GO		Apagado	GO
FLASH		Encendido	FLASH
SOLO		Parpadeando	SOLO

8.2.3.1 FLASH

Pulsar y mantener pulsada para activar su Submaster al 100%. El Submaster está a 100% mientras la tecla esté pulsada.

Soltar para desactivar el Submaster, 0%.

Es posible definir un nivel de salida para el Flash diferente de 100%



8.2.3.2 SOLO

Pulsar y mantener pulsada , para activar su Submaster al 100%, y de forma simultánea, forzar a 0% la salida del resto de los Submasters.

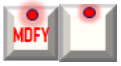
Soltar para desactivar el Submaster y para que retorne la salida a escena del resto de Submasters.

La función SOLO puede forzar también a 0% la salida de la Secuencia A/B si activamos esta opción:

Es posible definir un nivel de salida para el Flash diferente de 100%:

8.3 MODIFICACIONES EN SUBMASTERS

La modificación de los contenidos de un Submaster cargado con grupo/cue tiene un comando directo especial, que queremos añadir a los vistos de modificación de grupos y cues (Capítulo 6 - Grupos y Cues):

{Modificación directa en el editor} 

Podemos utilizar este método sea cual sea el nivel de salida del Submaster (incluso a 0%). Si el Submaster se encuentra al 100% o al 0% la **{modificación en el editor}** se entiende como absoluta. Si el Submaster se encuentra entre el 0 y 100 la modificación será relativa. *Ejemplo* - El Submaster 1 contiene los canales del 1 y 5 al 80%...

Submaster	Salida	{modificación}	Salida modificada	Contenido Submaster
(0%)	--	Ch6@30, Ch7@60	--	Ch1@80, Ch5@80 Ch6@30 Ch7@60
(50%)	Ch1@40 , Ch5@40	Ch6@30, **Ch7@60***	Ch1@40, Ch5@40 Ch6@30, **Ch7@50**	Ch1@80, Ch5@80 Ch6@60 **Ch7@FF**
(100%)	Ch1@80 , Ch5@80	Ch6@30, Ch7@60	Ch1@80, Ch5@FF Ch6@30, Ch7@60	Ch1@80, Ch5@80 Ch6@30 Ch7@60

60* Todos los niveles de dimmer/canal que superen el nivel del Submaster (saturados) se graban a FF y "funden" a su valor de salida máximo.

Si realizamos estas ediciones en **Blind**,

, la modificación no será efectiva en escena hasta que el Submaster pase por 0, es decir, hasta la próxima vez que se active.

Más información en el capítulo 6 – Grupos y Cues

8.4 MASTERS ESPECIALES (CONFIGURABLES)

SYSTEM	PICCOLO II	HYDRA II
Masters especiales	-	**(3) C1**, **C2** y **C3**

Los masters especiales **C1**, **C2** y **C3** son masters configurables. Tienen una configuración por defecto. Para los sistemas **Hydra II**:

C1 – Control de nivel de la salida de todos los Submasters, SM
C2 – Control de la entrada DMX-IN
C3 – Control de la función Live.T

Se configuran en:

(Más en capítulo 14)

8.5 LAS PÁGINAS

Hasta **2000** páginas donde guardar los contenidos de todos los (submasters y de la secuencia A/B).

Los contenidos guardados en una página se recuperan como un bloque, de forma rápida. Las páginas son una forma eficaz para organizar la información a reproducir.

8.5.1 GRABAR UNA PAGINA

Cargar los Submasters y secuencia A/B con los contenidos a grabar en la página.

Grabar la siguiente página, pulsando: PAGE REC

Grabar la página nº, pulsando: PAGE [0-9] REC

8.5.2 OPCIONES DE LA PÁGINA

Cada vez que grabamos una página se abre su ventana de **Options**, y podemos editar su texto. Podemos editar o no, si no activamos esta ventana (clicando sobre cualquiera de sus opciones) se cerrará con la siguiente tecla pulsada.

Nueva página	Editar texto-opcional	Finalizar el comando
PAGE REC	{OPCIONAL: Edición de texto}	Volver al editor SUB cargar página en Submasters OK cargar página en Submasters y Secuencia SEQ cargar page en Secuencia **A/B**

8.5.3 LA LISTA DE PÁGINAS

El texto asociado a una página, Text, se puede editar en cualquier momento, desde la lista de páginas:

PAGE PAGE // PAGE MDFY

8.5.4 EXAMINAR

Examinamos una página (Nº), o la lista de páginas grabadas, pulsando, respectivamente:

PAGE [0-9] EXAM

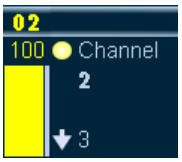
PAGE EXAM

8.5.5 CARGAR UNA PÁGINA EN LOS SUBMASTERS

Existen 2 modos de recuperar los contenidos de una página ***solo en los Submasters***:

Modo	Comando	Comentario
no-forzado (normal)		Solo se actualizan los contenidos de los Submasters con contenidos en la página.
forzado		Se actualizan todos los Submasters, los que no tienen contenidos en la página, quedan vacíos y pierden el contenido anterior.

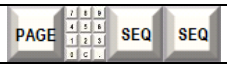
**El número y texto de la página cargada aparecen en la línea de estado de Submasters. Si se modifica algún contenido, aparecerá: Modified! junto a la información de página.



En ambos modos, si algún Submaster está activo en escena, al cargar la página, este mantendrá su contenido hasta que pase por su nivel 000 (impidiendo saltos de luz). Estos Submasters se marcan con el símbolo, junto al nivel de este.

8.5.6 CARGAR UNA PÁGINA EN LA SECUENCIA A/B

Existen 2 modos de recuperar los contenidos de una página ***solo en la Secuencia A/B***:

Modo	Comando	Comentario
no-forzado (normal)		Solo sustituimos el cue en B, sin afectar la salida de la secuencia.
forzado		Se sustituye el contenido de A y B, afectando la salida de la secuencia.

8.5.7 CARGAR LA PÁGINA COMPLETA

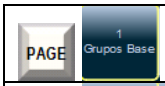
Para cargar el contenido de una página completa, ***en Submasters y Secuencia A/B***, pulsar:

En modo no-forzado

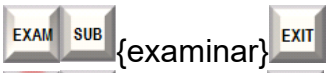
En modo forzado

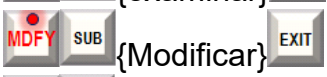
8.5.8 CARGAR PÁGINAS DESDE LAS KEYS

Siempre que las Keys se encuentren en modo Auto, cada vez que pulsamos tenemos acceso a las páginas desde estas teclas. Para cargar las páginas, pulsar:

	Carga la página seleccionada en los ***Submasters*** (modo no-forzado)	
	Carga la página seleccionada en los ***Submasters y la Secuencia A/B*** (modo no-forzado)	

8.5.9 FUNCIONES DE PÁGINA ACTUAL

Examen:  {examinar}

Modificación:  {Modificar}

Vaciado:

8.5.10 OTRAS FUNCIONES PARA PÁGINAS

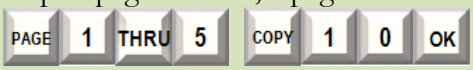
8.5.10.1 MODIFICACION

Podemos editar cualquier contenido de una página, pulsando:

8.5.10.2 COPIA E INTERCAMBIO

Podemos <u>copiar</u> una página o rango de páginas pulsando:

<u>Ejemplo</u> -
Copiar páginas 1 a 5, a páginas 10-15:



Es posible <u>intercambiar</u> los contenidos entre 2 páginas o rangos de páginas, pulsando:

<u>Ejemplo</u> - Intercambiar páginas 1 y 10

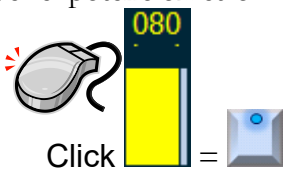
8.5.10.3 BORRADO

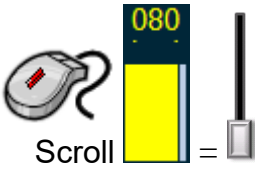
Podemos borrar una página, un rango de páginas o todas las páginas grabadas, respectivamente:

8.6 MAS SOBRE LOS SUBMASTERS

Un click con el ratón en la zona del número de Submaster/texto es lo mismo que pulsar la tecla de selección del Submaster:

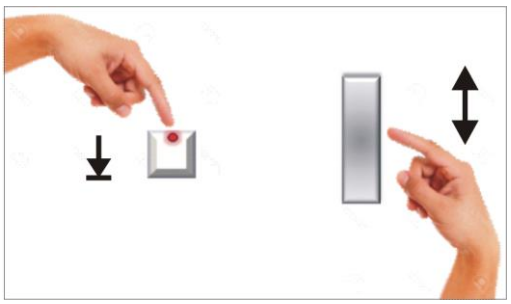
Un **click** en sobre la zona de nivel del Submaster (número o barra gráfica) es lo mismo que pulsar la tecla de ejecución del Submaster y mover el **scroll** del ratón sobre la zona de nivel del Submaster es lo mismo que mover el potenciómetro.





Y para "simular el movimiento del fader" de un Submasters, muy útil si estamos operando desde un **Wing**:

Asegurarse de que el editor está vacío. Pulsar y mantener pulsada la tecla de selección (una o varias) de un Submaster, y mientras esté pulsada, mover el encoder vertical de nivel, es como si movieramos el potenciómetro del Submaster.



Piccolo II: Usar el primer encoder horizontal

9. LOS EFECTOS

Modelos S48

Máximo **48** efectos en reproducción.

Modelos S24

Máximo **24** efectos en reproducción.

Hydra II y Piccolo II pueden grabar 2000 Efectos (Chases), y reproducir de forma simultánea un máximo de 48/24 (según modelo).

Los efectos se construyen con canales, grupos o cues; y se reproducen en los Submasters.

Un efecto es una sucesión dinámica de pasos (canales, grupos, cues), que se reproducen en el orden y modo establecidos. Cada uno de estos pasos, STEPS, se mantendrá un tiempo en escena, antes de ser sustituido por el siguiente.

Los efectos son muy utilizados para crear escenas dinámicas de forma rápida y sencilla (tormentas, juegos de luces en decorados, etc.)

9.1 GRABAR UN EFECTO

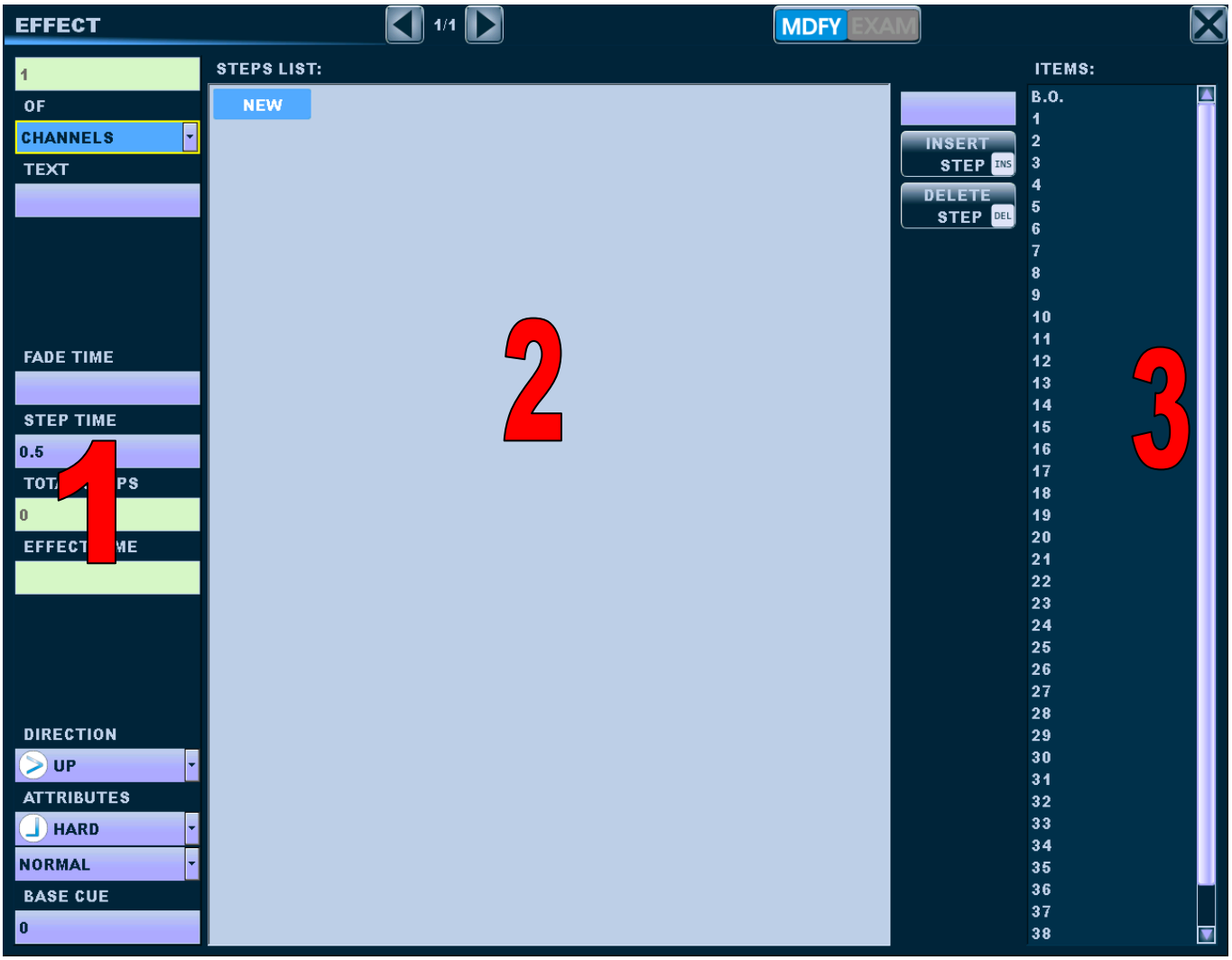
La grabación de efectos se realiza desde su pantalla de edición. Pulsar:

Para grabar el efecto **nº** (1 a 2000).

Para grabar el siguiente efecto libre.

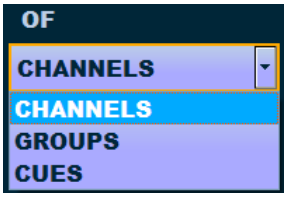
Estos comandos nos dan paso a la pantalla de edición de Efectos, pantalla que se encuentra dividida en 3 partes bien diferenciadas:

1. La definición parámetros del efecto (tiempos, texto, modos…)
2. La lista de pasos o steps (contenidos del efecto)
3. La lista de todos los posibles ítems que podemos insertar como paso o step (según tipo de efecto).



9.I.I DEFINICIÓN DE PARÁMETROS (I)

Es el número del efecto que se está editando. Este número identifica al efecto.

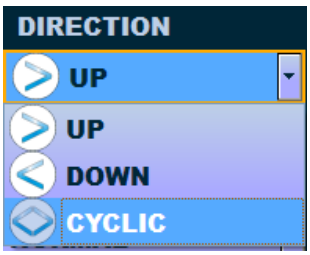


Define el tipo de efecto. Nos indica el contenido de sus pasos. Es decir, si sus pasos contienen canales, grupos o cues. Todos los pasos del efecto son del mismo tipo. Una vez que seleccionamos el tipo, la lista de ítems posibles se actualizará con los ítems del tipo seleccionado. Una vez que se introduzca un paso en la lista de pasos ya no se podrá cambiar. ***Es el primer parámetro a configurar para editar el efecto.***

Es el título del efecto, un texto asociado al efecto.

Es el tiempo de fundido del efecto, el tiempo de fundido de activación, y desactivación, del efecto en modo automático, que el efecto entre y salga de escena de forma suave.

Es el tiempo de paso (step), el tiempo que cada paso permanece en escena antes de ser reemplazado por el siguiente paso.



Es la dirección del efecto, nos indica el orden de sucesión de los pasos del efecto.

UP - orden ascendente (1, 2, 3...8, 9)

DOWN - orden descendente (9, 8, 7... 2, 1)

CYCLIC - orden cíclico (1, 2, 3... 8, 9, 9, 8, 7..., 2, 1)

Es el atributo del paso, el modo en que los pasos entran/salen de escena:

HARD Cada paso entra y sale de escena de forma brusca.

SOFT UP Cada paso entra en escena con fundido y sale de forma brusca.

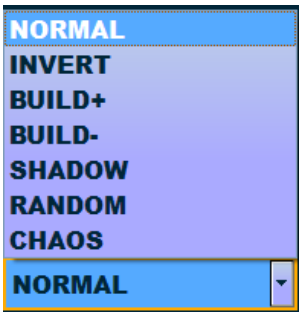
SOFT DOWN Cada paso entra en escena de forma brusca y sale con fundido.

SOFT UP/DOWN Cada paso entra y sale de escena con fundido.

CROSS Los pasos se suceden en crossfade split.

DIPLESS Los pasos se suceden en crossfade dipless.

En un crossfade Split el nivel de los canales presentes en paso actual y siguiente, puede disminuir por debajo del mínimo grabado, en un crossfade dipless este nivel nunca disminuye por debajo del mínimo.



Es el atributo del efecto, también conocido como patrón:

NORMAL, el efecto comienza con todos los pasos desactivados, y posteriormente, cada paso se activa en escena, y desactiva el paso anterior.

INVERT, el efecto comienza con todos los pasos activados, y posteriormente, cada paso se va desactivando de escena y activa el paso anterior.

BUILD+, el efecto comienza con todos los pasos desactivados, y posteriormente, cada paso se activa en escena, sin desactivar el paso anterior.

BUILD-, el efecto comienza con todos los pasos activos, y posteriormente, cada paso se va desactivando de escena sin activar el paso anterior.

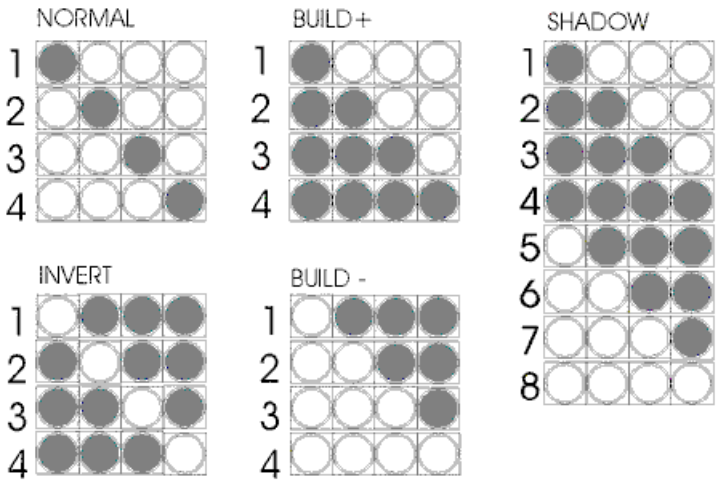
SHADOW, el efecto comienza con todos los pasos desactivados, y posteriormente, cada paso se va activando en escena sin desactivar el paso anterior, cuando todos los pasos están en escena, cada nuevo paso se desactiva de escena sin activar el paso anterior, así hasta que nuevamente todos los pasos están desactivados.

RANDOM, los pasos se suceden en escena en orden y tiempo aleatorios. Ideal para efectos fuego, etc.

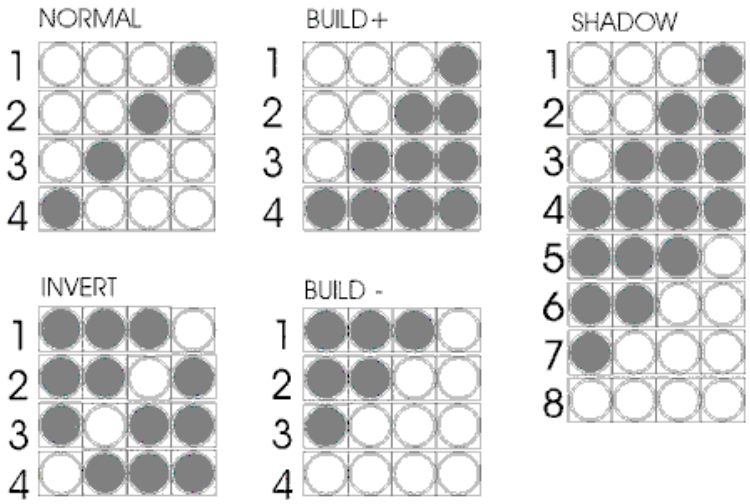
CHAOS, los pasos se suceden en escena en orden, número, nivel y tiempo aleatorios. En escena podemos tener activo más de un paso en cada momento.

Ejemplos para un efecto con 4 pasos. Los pasos activos se representan como "●", y los no activos como "○"

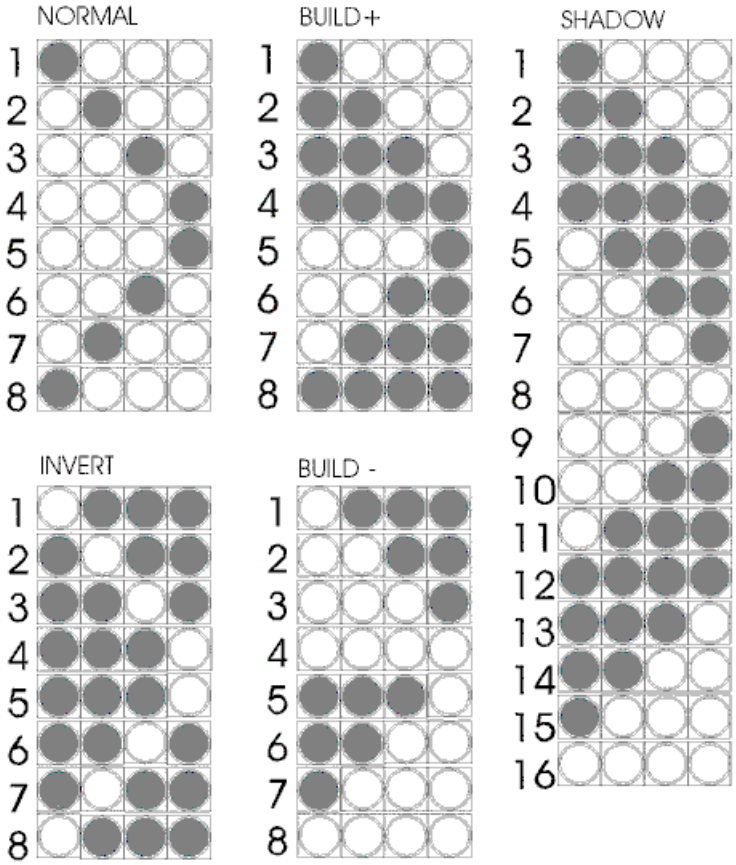
Dirección UP



Dirección DOWN



Dirección CYCLIC

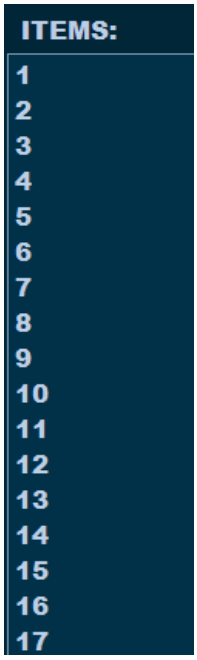


Tracking/No Tracking define el uso de los LTP.
TRACKING – Modo normal de funcionamiento, los pasos del efecto al desactivarse irán dejando sus contenidos LTP en tracking (gris) justo en el momento de desactivarse, si alguno de estos LTP estaba siendo controlado por otro playback, este playback recuperará el control sobre el. El efecto, al desactivarse, dejará en tracking (gris) los valores de sus LTPs que no estén controlados por otros playbacks.
NO TRACKING – Los pasos del efecto al desactivarse mantendrán sus parámetros LTP controlados desde el efecto (en amarillo), no permitiendo que ningún playback anterior recupere su control sobre ellos. El efecto, al desactivarse, se llevará a HOME todos valores de sus LTPs que no estén controlados por otros playbacks.

Es el cue base, el cual se activa/desactiva en escena con el efecto y se mantiene en escena mientras el efecto está activo. Es una base de luz estática.

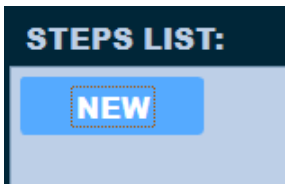
Estos datos son meramente informativos, el primero es el número de pasos del efecto, el número de pasos editados en la lista STEPS LIST. Y el segundo es un cálculo del tiempo de duración del efecto completo (1 vuelta), el tiempo de paso multiplicado por los pasos.

9.1.2 EDICION DE PASOS, LISTAS DE STEPS E ITEMS (2, 3)



Una vez que hemos configurado los contenidos del efecto (CHANNELS; GROUPS o CUES), podemos empezar a editar la lista de pasos, la STEPS LIST.

La lista de ítems disponibles del tipo elegido aparece en ITEMS

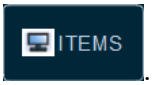


Los pasos se insertan a partir de la posición del cursor, que cuando está en la última posición de la tabla, aparece cómo

.

El cursor se mueve utilizando el ratón, o seleccionando la tabla STEPS LIST y pulsando las teclas de flecha.

Las tablas STEPS LIST y ITEMS se seleccionan clicando sobre ellas con el ratón externo o pulsando, en los sistemas con pantalla táctil, los botones

y 

.

Podemos utilizar cualquiera de estos métodos para insertar pasos en el efecto:

Insertar el siguiente ítem:

- Pulsar

Seleccionando los ítems a insertar desde la tabla de ITEMS:

- Colocar el cursor de STEPS LIST en la posición deseada.
- Seleccionar con el ratón uno o más ítems de ITEMS, y hacerlo en el orden deseado.
- Pulsar

Todos los ítems seleccionados, se pueden deseleccionar pulsando

Seleccionando el ítem a insertar desde el teclado numérico:

- Colocar el cursor de STEPS LIST en la posición deseada.
- Escribir número de canal, grupo o cue a insertar, en

, (situado entre ambas listas)
- Pulsar

Eliminar un paso del efecto, debemos colocar el cursor de STEPS LIST sobre el paso a borrar.

- Pulsar DELETE STEP DEL

Se puede pulsar INS o INSERT STEP INS

Y pulsar DEL o DELETE STEP DEL

Cuando el efecto esté programado, cerrar este editor pulsando

EXIT o ✕

9.1.3 LAS OPCIONES DEL EFECTO

Cuando hemos terminado de programar el efecto, cerramos la pantalla anterior pulsando ✕. Aparece la pantalla de **OPTIONS** del efecto, donde podemos editar los parámetros del efecto. Si no "tocamos" esta ventana, cualquier pulsación la cerrará, continuando en modo normal.

Con **OPTIONS** abierta, es posible:

Pulsar ↵ y volver al editor.

Pulsar ▢ y carar el efecto en un Submaster

Posteriormente podemos volver a esta pantalla pulsando EFFECT OPT

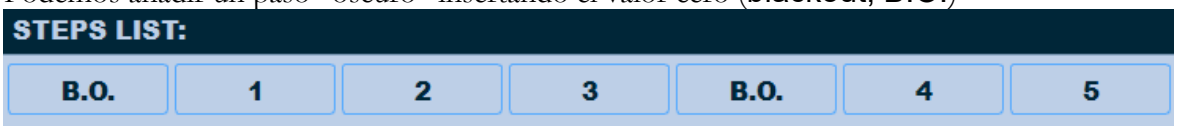
9.1.4 Algunos trucos de la edición de efectos

En la lista ITEMS, seleccionamos con el ratón todos los ítems deseados, teniendo en cuenta que para seleccionar un rango debemos tener pulsada ⇧ (teclado externo), y para seleccionar varios ítems alternos, debemos tener pulsada Control (teclado externo).

Pulsar INSERT STEP INS para insertar los pasos seleccionados en el efecto:

Podemos añadir ítems consecutivos de forma sencilla seleccionando el primer ítem por cualquier método, y pulsando INSERT STEP INS repetidamente, tantas veces como pasos consecutivos queramos añadir.

Podemos añadir un paso "oscuro" insertando el valor cero (blackout, B.O.)



9.1.5 Otros controles de la pantalla de edición de efectos

Nos permite paginar al efecto anterior o el posterior

Conmutar entre los modos Examen/Modificación para la pantalla.

En modo examen no se pueden modificar datos

9.2 MODIFICAR UN EFECTO

Para modificar un efecto, entrar en su pantalla de edición con cualquiera de estas opciones:

EFFECT MDFY {Modificar Efecto} EXIT

EFFECT REC {Modificar Efecto} EXIT

Los datos se pueden modificar incluso si el efecto está activo.

Si el efecto está cargado en un Submaster, también podemos pulsar:

MDFY {Modificar Efecto} EXIT

Podemos acceder a la lista de efectos, para modificar cualquier parámetro, nunca contenidos, pulsando:

EFFECT MDFY {Modificar Parámetros} EXIT

9.3 EXAMINAR

Podemos examinar la lista de efectos o los contenidos de un efecto concreto, respectivamente:

EFFECT EXAM

EFFECT EXAM Utilizar las flechas para paginar. Salir con EXIT

9.4 COPIAR UN EFECTO

Podemos copiar un efecto o rango de efectos, respectivamente:

EFFECT COPY OK

EFFECT THRU COPY OK

Ejemplo –
Copiar los contenidos del Efecto 1 en el 5

EFFECT 1 COPY 5 OK

Si el efecto 5 existe sus contenidos son sobrescritos. Los efectos 1 y 5 son iguales.

9.5 INTERCAMBIO DE EFECTOS

Podemos intercambiar 2 efectos o rangos de efectos, respectivamente:

EFFECT COPY COPY OK

EFFECT THRU COPY COPY OK

Ejemplo –
Intercambiar contenidos de efectos 1 y 5:

EFFECT 1 COPY COPY 5 OK

Si el efecto 5 no existe, después del intercambio el 1 se eliminará.

En **Piccolo II** acceder a COPY desde el monitor, con Sim COPY

9.6 BORRAR UN EFECTO

Un efecto específico: EFFECT DEL

Un rango: EFFECT THRU DEL

Todos los efectos: SPECIAL COMMANDS 7 DELETE CONSOLE SHOW EFFECTS

9.7 REPRODUCCIÓN DE EFECTOS

Los efectos se reproducen en los Submasters, utilizando 1 Submaster por efecto.

Un Submaster cargado con un efecto tiene:

- Su tecla de Selección
- Su tecla de Reproducción
- Su potenciómetro de control (Velocidad/Nivel)

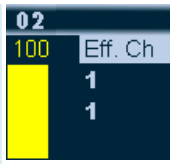
9.7.1 CARGAR

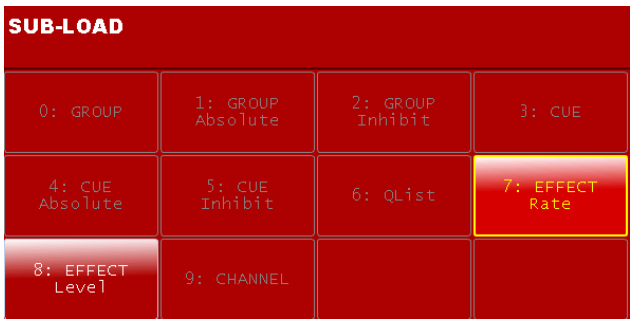
Para cargar un efecto en un Submaster, con control de velocidad, pulsar: EFFECT

EFFECT Rate
Modo por defecto. El potenciómetro controla la velocidad del efecto.

Cargar un efecto en un Submaster con control de nivel: EFFECT SUB 8: EFFECT Level

EFFECT Level
El potenciómetro del Submaster controla el nivel del efecto





Al pulsar SUB, se muestran los modos de carga.

Se puede seleccionar el modo clicando sobre el pulsando SUB tantas veces como sea necesario (muy ágil), o tecleando el nº de índice. El modo seleccionado se presenta en amarillo.

El comando termina con la selección del Submaster

Para cargar un rango de efectos en Submasters consecutivos, pulsar:

EFFECT THRU

En modo EFFECT Rate

EFFECT THRU SUB 8: EFFECT Level

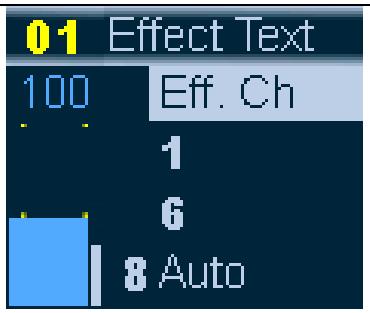
En modo EFFECT Level

Al cargar el efecto, el LED, de la tecla de selección del Submaster, parpadea

Si cargamos en un Submaster ocupado, confirmar la acción pulsando nuevamente o YES

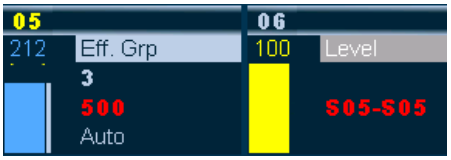
Un efecto se carga inactivo, con su control de velocidad (Rate) o nivel (Level) a 100%. Listo para ejecutarse sin necesidad de mover su potenciómetro.

Observar que los potenciómetros de velocidad se representan en azul y tienen su 100% justo en el centro del recorrido, permitiendo acelerar y decelerar. Visualización de un Submaster con efecto:

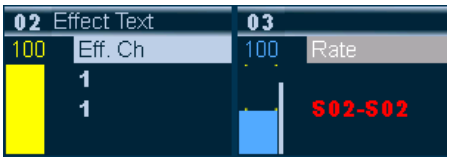
Número del Submaster →		← Texto del efecto cargado.
Nivel de salida o velocidad →		← Tipo del efecto (Ch, Grp, Cue)
Barras gráficas de estado → En amarillo para niveles En azul para velocidades. Barra gris: posición del potenciómetro físico.		← Número del efecto cargado
		← Paso en escena (si activo)
		← Nº de vueltas y modo de ejecución (Auto, Manual)

Número del Submaster: aparece en amarillo si el efecto está activo y en blanco si inactivo.
Los tipos de efecto pueden ser: Eff. Ch (canales), Eff. Grp (grupos) y Eff. Cue (cues).
El paso en escena se representa en rojo si este corresponde a un Grupo o Cue.

Para añadir un control de nivel a un efecto de velocidad pulsar:
SUB LEVEL [ ] Donde [ ] el siguiente Submaster al del efecto.
El Sub **06** es control de nivel (Level) del efecto cargado en Sub **05**.



Para añadir un control de velocidad a un efecto de nivel pulsar:
SUB RATE [ ] Donde [ ] el siguiente Submaster al del efecto.
El Sub **03** es control de velocidad (Rate) del efecto del Sub **02**.



Para modificar el rango de influencia de estos controles generales de velocidad y/o nivel, acceder a MDFY SUB
(Más información en el capítulo 8 – Submasters, 8.1.7 – Submasters de control)

9.7.2 CARGAR EFECTOS DESDE LAS TECLAS SOFT (KEYS)

Siempre que las Keys estén en modo Auto, cada vez que pulsamos EFFECT podemos acceder a los efectos desde las teclas. Para cargar un efecto, pulsar:

EFFECT 1 Grupos Base [ ]
EFFECT 1 Grupos Base LEVEL [ ]

9.7.3 DESCARGAR/VACIAR

Los Submaster se vacían siempre del mismo modo, sea cual sea su contenido:

DEL [ ] Uno
DEL ▼ [ ][ ][ ] Varios
DEL SUB Todos

9.7.4 REPRODUCION

Los efectos se reproducen en Submasters. Un efecto se carga inactivo, con control de nivel o velocidad a 100%. Un Submaster con un efecto cargado tiene su LED de parpadeando.

Para activar/desactivar un efecto en **modo automático** (GO), pulsar:

Su LED comienza a parpadear y el efecto se estará ejecutando (GO) hasta que lo desactivemos.

Su LED se apaga, el efecto deja de ejecutarse (STOP).

Modo GO LED PARPADEANDO	Cada paso sale a escena, permanece el tiempo programado Step Time y es reemplazado por el siguiente paso... Los pasos del efecto se suceden indefinidamente, después del último paso, vuelve a activarse el primer paso.

Activar el **modo STEP** (paso a paso), pulsando para activar esta función de forma <u>permanente</u>:

Modo STEP (permanente) LED FIJO	Cada pulsación de activa el siguiente paso, paso que permanece en escena hasta nueva orden. Podemos puslar tantas veces como sea necesario. Hay que acordarse de desactivar el **modo STEP**

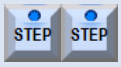
Activar el **modo STEP** (paso a paso), pulsando para activar esta función de forma <u>temporal</u>:

Modo STEP (temporal) LED PARPADEMADO	Al pulsar activa el siguiente paso, paso que permanece en escena hasta nueva orden. El **modo STEP** se ha desactivado de forma automática.

Con el modo STEP seleccionado:

El efecto saca a escena su primer paso y espera nuevo comando.

Activamos el siguiente paso programado en el efecto. Espera nuevo comando.

Resumiendo  (Activar el modo STEP)

(Una pulsación por cada paso que deseamos activar)

(Desactivar el modo STEP. Volviendo a modo GO)

El potenciómetro de un efecto cargado como EFFECT Rate, acelera o frena la velocidad de reproducción. Al cargar el efecto el potenciómetro está **enclavado** a 100%, posición central. Para tomar control por primera vez, moverlo hasta esta posición.

Efectos cargados en modo **RATE**, si se encuentran en stop (**SPT**), sonará un "beep" a modo de aviso, cada vez que pulsemos la tecla **GO**, para activar o desactivar el efecto, indicándonos que mientras el efecto continúe en STOP no se ejecutar la temporización necesaria para su activación/desactivación

El potenciómetro de un efecto cargado en como EFFECT Level, controla el nivel de salida de canales y dimmers del efecto. Al cargar el efecto el potenciómetro está **enclavado** a 100%, extremo superior. Para tomar control por primera vez, moverlo hasta esta posición. Solo es necesario mover el potenciómetro si necesitamos ajustar el nivel.

El **cue base** (si existe) se activa/desactiva cuando se activa/desactiva el efecto. Cuando cambiamos de modo automático a modo paso a paso, o viceversa, el cue base no sufre ningún cambio. El **tiempo de fundido**, T↕, se ejecuta cuando activamos/desactivamos el efecto. Nunca se ejecuta al cambiar de modo (**GO/STEP**).

La función Flash no afecta a los efectos.

9.7.5 OTRAS FUNCIONES

Para activar/desactivar un efecto en modo automático (GO) un número de veces, pulsar:

El efecto se ejecuta en modo GO las veces indicadas (**1** a **99**), después de lo cual, se desactivará de forma automática. En el monitor, el número de vueltas pendientes de ejecutarse aparece junto al modo ...

Para activar el modo STEP, desde un paso concreto (nº), pulsar:

(modo STEP) y Activa el paso seleccionado (nº)
En este caso, podemos continuar tanto en modo STEP como en modo GO.

9.8 CAPTURA DE TIEMPOS

Capturamos tiempos de ejecución manual con la función (Learn Time)

El "ritmo" de un efecto, o captura de StepTime:
Es posible capturar el tiempo de paso (ritmo), StepTime, de una reproducción manual. Esta función es muy utilizada para sincronizar con canciones, etc, y sencilla de utilizar. Con el efecto cargado en un Submaster:

- Pulsar (su LED se enciende).
- Pulsar y volver a pulsar marcando el ritmo deseado. El tiempo entre pulsaciones es el StepTime. El efecto se está ejecutando en modo GO con este nuevo tiempo.
- La función se desactiva sola (Led apagado)
- Esta operación se puede repetir tantas veces como sea necesario.

En la parte derecha de la línea de estado aparece Ln.Tm ttt.t cuando la función Learn Time está activa (ttt.t es el contador del tiempo que estamos "capturando")

En **Piccolo II** acceder a desde el monitor, con

9.9 EFECTOS Y FIXTURES

Sobre los parámetros de fixture (excepto Dimmer):

1. El nivel del potenciómetro del efecto no afecta al valor de los parámetros.
2. El efecto toma control sobre los LTPs de otros Submaster o Secuencia cuando se activa (GO), no con cada nuevo paso.
3. Si cualquier otro Submaster ha tomado control sobre los LTPs de un efecto activo, y queremos recuperar la prioridad de control con este efecto, pulsar

(o seleccionarlo en ventana de prioridad)
4.

En **Piccolo II** acceder a

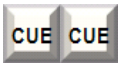
desde el monitor, con

10. SECUENCIA A/B

Hydra II y Piccolo II reproducen ***sus cues, en una única lista,*** en la Secuencia A/B. En otras palabras, en A/B se reproducen los cues genéricos de la consola, los que grabamos con:

ó simplemente

Y cuya lista encontramos en:

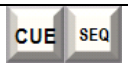


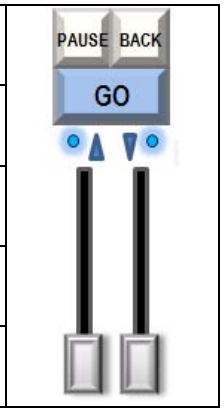
La **Secuencia A/B** se usa principalmente en **teatro**

Los cues se reproducen uno a uno, ordenadamente, mediante crossfades. Un crossfade es un doble fundido entre 2 cues, el que abandona escena o A (cue en escena) y el que entra en escena o B (siguiente cue).

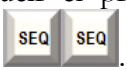
10.1 CARGAR CUES EN A/B

El primer paso para ejecutar una lista de cues es cargarla en un playback. El primer cue de la lista se carga como "siguiente cue" (B) a 0% de forma que la carga no afecta a escena.

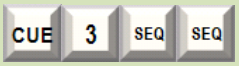
Cargar **todos** los cues de la consola, como lista **abierta**	
Cargar **todos** los cues, comenzando desde el cue indicado (nº), como lista abierta	
Cargar **todos** los cues grabados en la consola, como una sola lista **cerrada**	
Cargar una **lista** formada por un **rango** de cues concreto, lista **cerrada**.	
Vaciar la lista cargada en la Secuencia A/B	



** En los rangos, si se omite el primer nº de cue, se tomará el del primer cue grabado, y si se omite el último nº, se tomará el del último cue grabado.*

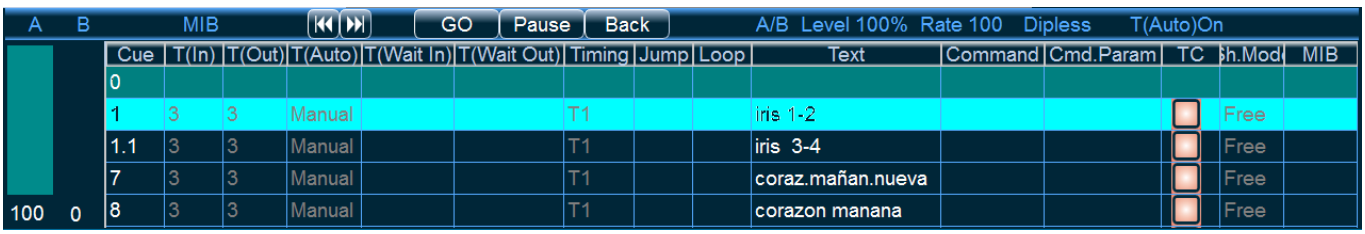
Para cargar la y reproducir el primer crossfade, finalizar cualquiera de los comandos anteriores con 
.

Ejemplo – Cargar todos los cues grabados desde el 3 y ejecutar el primer GO



Mismo comando que:

Para visualizar el estado de la Secuencia A/B en el monitor externo, abrir la ventana



10.1.1 LISTA ABIERTA Y LISTA CERRADA

OPEN THRU Lista abierta: Cada nuevo cue se incluirá en la lista.	OPEN THRU Lista cerrada: Solo los cues nuevos comprendidos dentro del rango cargado se incluirán en la lista.

10.2 REPRODUCCIÓN

Una lista de cues se puede reproducir de forma manual o temporizada (con los tiempos programados). Y se puede reproducir en la Secuencia o en cualquier Submaster.

10.2.1 REPRODUCCIÓN MANUAL

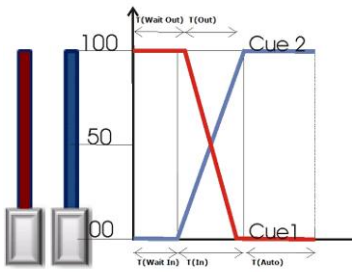
En reproducción manual, el movimiento de los potenciómetros controla el doble fundido de los cues en A(escena) y B(siguiente). Ambos potenciómetros tienen su escala invertida, es decir, en un mismo extremo, el potenciómetro **A** está 100% y el potenciómetro **B** a 0%.

El crossfade comienza con ambos potenciómetros en el mismo extremo (**A** a 100% y **B** a 0%), y finaliza cuando ambos potenciómetros llegan al extremo opuesto (**A** a 0% y **B** a 100%). En este momento se produce el avance de la lista, que no influye en la salida: El cue en **B** a 100% pasa a **A** a 100%, el cue en **A** a 0% se pierde, y el siguiente cue pasa a **B** a 0%. Todo está listo para empezar un nuevo crossfade. Al disponer de 2 potenciómetros, para A y B de forma independiente, podemos hacer crossfades con fundidos de entrada y salida diferentes.

Los LEDs A/B indican la dirección del movimiento de los potenciómetros para finalizar el crossfade.

Es posible mover las barras gráficas de nivel con el scroll del ratón, posicionando el ratón sobre la barra a controlar.

10.2.2 REPRODUCCIÓN TEMPORIZADA



Con cada **GO** comienza un nuevo crossfade, incluso si el anterior no ha finalizado.

Los tiempos de fundido T(In) y T(Out) controlan el doble fundido. Los tiempos de espera T(Wait In) y T(Wait Out) controlan el comienzo de cada fundido.

El tiempo automático T(Auto), si existe, nos permite encadenar crossfades de forma automática. T(Auto) por defecto, no existe, y aparece como Manual. En estos casos es necesario **GO** para ejecutar el siguiente crossfade.

Los tiempos del cue en B (siguiente) son los que controlan el crossfade. Los tiempos de salida se aplican al contenido de A, y los tiempos de entrada al contenido de B, a sí mismo.

Los cues de la lista se reproducen en orden numérico, para romper este orden usamos el comando Jump.

Los crossfades a cues anteriores (BACK), no tienen en cuenta el T(Auto).

Las barras gráficas nos muestran el estado del crossfade y tienen el siguiente código de color:

A/B Sequence				
T(In)	T(Out)	T(Auto)	T(Wait In)	T(Wait Out)
Cyan claro	Cyan	Azul Oscuro	Gris oscuro	Gris

10.2.3 DE LA SECUENCIA A/B

- Para arrancar un nuevo crossfade de forma automática, pulsar GO

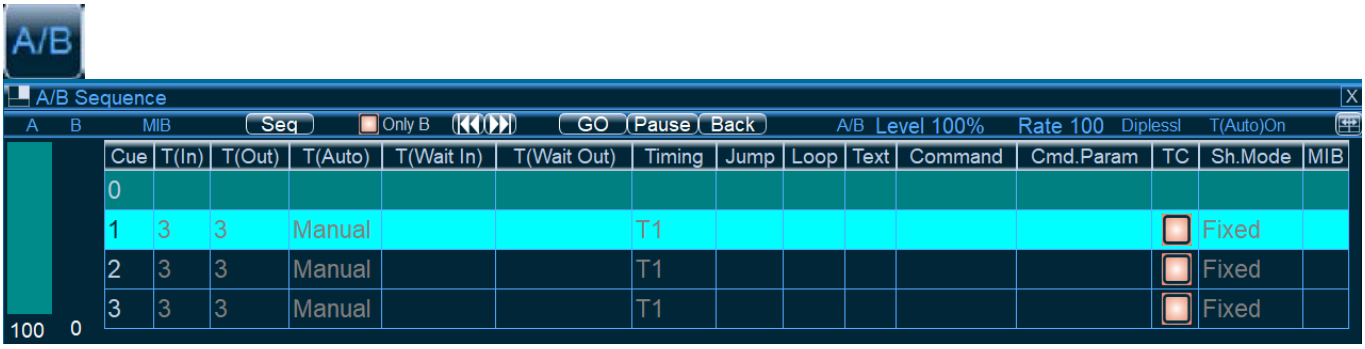
El LED que marcan la dirección en que debemos mover los potenciómetros para finalizar el crossfade, parpadea durante el doble fundido.

Si el cue entrante tenía T(Auto), al finalizar el crossfade, se contará este tiempo y el siguiente crossfade se encadena de forma automática. Sin necesidad de GO.

- Para detener un crossfade, pulsar PAUSE. Una vez parado, podemos:
  1. Reanudarlo pulsando GO
  2. Invertirlo pulsando BACK
  3. Termnar el fundido manualmente con los potenciómetros.
- Para invertir el sentido del crossfade, o arrancar un crossfade al cue anterior, pulsar BACK
- ***Avance*** - Ejecutar crossfade al siguiente cue en 0.1s PAUSE GO
- ***Retroceso*** - Ejecutar crossfade a cue anterior en 0.1s PAUSE BACK

**Los 2 ultimos comandos nos permiten desplazamientos rápidos en la secuencia, muy utilizados en ensayos.

10.2.4 DESDE LA VENTANA "A/B"

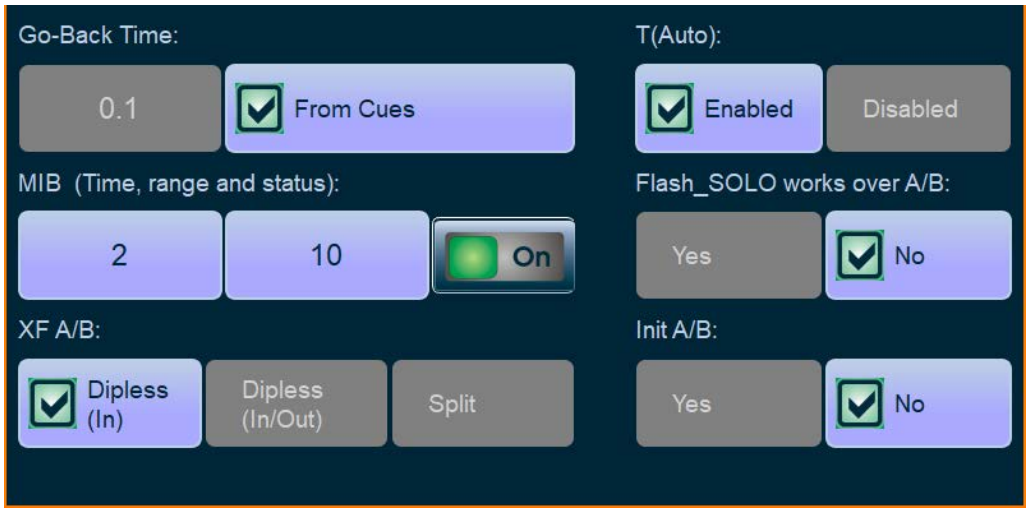


Seq es como la tecla SEQ y GO Pause Back son como las teclas GO PAUSE BACK.

Only B son los comandos ***Retroceso*** y ***Avance*** (para ir al cue anterior y siguiente). Si marcamos la opción **Only B**, el desplazamiento de cues solo se produce en B, y no afectará a la escena.

10.2.5 OPCIONES DE CONFIGURACIÓN

Para acceder a las opciones de A/B, tenemos 2 opciones:
MENU USER SETUP A/B SEQUENCE, o
OPT SEQ



Go-Back Time:	Podemos elegir qué tiempo va a usar el comando Go-Back, puede usar el tiempo de fundido de cada cue (From Cues) a un tiempo específico (0.1 i.e.)
MIB (Time, range and status)	MIB = Move in Black Desde aquí Podemos activar o no la función, y establecer su tiempo de fundido y el rango de cues habilitado para su programación.
XF A/B:	Podemos elegir el tipo de crossfade que vamos a usar: Dipless(In) Dipless (In/Out) Split En ambos crossfades Dipless, los canales y dimmers de fixtures compartidos en A y B no alcanzarán nunca un nivel inferior grabado en B (cue entrante). Para el tipo Split esto puede suceder. Dipless(In): El canal/dimmer pasará de su valor origen a su valor destino en el tiempo de fundido de entrada del cue en B. Dipless(In/Out): El canal/dimmer pasará de su valor origen a su valor destino en el tiempo de fundido de entrada del cue en B si aumenta de nivel (por ejemplo, si pasa del 20% al 80%) o en el tiempo de fundido de salida del cue en B si disminuye su nivel (por ejemplo, si pasa del 80% al 20%). En la línea de estado de A/B aparece el testigo Dipless con el tipo seleccionado.
T(Auto)	Podemos activar (Enabled) o no el conteo del tiempo automático. En la línea de estado de A/B aparece su testigo: T(Auto)On
Flash_SOLO works over A/B:	Podemos elegir su el Flash-Solo de los Submaster va a afectar a la salida de A/B.
Init A/B:	Cuando se ejecute el ultimo cue cargado en A/B, podemos: Seleccionar YES para que el primer cue se cargue nuevamente, inicializando A/B. Seleccionar NO para permanecer en el último cue En la línea de estado de A/B aparece Init A/B si YES está seleccionado.

10.3 ORDEN DE LOS CUES

Una lista de cues se reproduce en orden numérico ascendente. Este orden se puede romper con un salto programado o con un desplazamiento manual.

10.3.1 SALTO PROGRAMADO

Cue	T(In)	T(Out)	T(Auto)	Timing	Jump	Loop
6	3	3	Man...	T1		
7	3	3	Man...	T1	9	
8	3	3	Man...	T1		
9	3	3	Man...	T1		
10	3	3	Man...	T1	1	3

En el **Jump** (salto) de un cue indicamos el nº del siguiente cue a reproducirse. Si **Jump** está vacío, se reproducirá el siguiente en orden numérico.
Cada **Jump** tiene asociado un **Loop**(vueltas) que es el nº de veces (**0-99**) que se ejecutará el **Jump**. Si **Loop** está vacío el **Jump** se ejecutará siempre.

A B MIB GO

Cue	T(In)	T(Out)	T(Auto)	Timing	Jump	Loop
6	3	3	Manual	T1		
7	3	3	Manual	T1	9	
9	3	3	Manual	T1		
10	3	3	Manual	T1	1	3
1	3	3	Manual	T1		
2	3	3	Manual	T1		
3	3	3	Manual	T1		
4	3	3	Manual	T1		
5	3	3	Manual	T1		
6	3	3	Manual	T1		
7	3	3	Manual	T1	9	
9	3	3	Manual	T1		
10	3	3	Manual	T1	1	2

Para borrar un **Jump** ó **Loop** insertar un **0**.

Ejemplo - tenemos 10 cues consecutivos, 1 a 10, el cue 7 tiene programado un **Jump** al 9; y el cue 10 tiene un **Jump** al 1, que se repetirá 3 veces (**Loop**). Así al cargar los cues 1 a 10 en la Secuencia, la lista de reproducción quedará como se muestra en la figura, donde podemos observar como el valor **Loop** (en rosa) va descontando, hasta alcanzar 0, momento en el cual el **Jump** dejará de realizarse.

10.3.1.1 CONTROL DE JUMP PROGRAMADOS

END.JP nos permite controlar la ejecución de los saltos programados con un valor **Loop**. Cuando en la Secuencia se está ejecutando un Jump, el LED END.JP se enciende y podemos:

Pulsar END.JP — El **Jump** no se ejecuta más veces, pero completa la vuelta actual (**Loop** se pone a 0)

Pulsar END.JP END.JP — Fuerza un salto al siguiente cue después del **Jump**, saliendo así del **Jump**

Cuando tenemos más de un **Jump** en ejecución (un **Jump** dentro de otro **Jump**), END.JP comienza controlando desde el último que se activó hasta el primero.

El LED de END.JP

Encendido (ON)	La Secuencia está reproduciendo un **Jump** finito. Función activa.
Parpadeando (BLINK)	La Secuencia está reproduciendo más de un **Jump** finito. Función activa.
Apagado (OFF)	La Secuencia no tiene activo ningún **Jump** finito. Función no-activa.

10.3.2 DESPLAZAMIENTO MANUAL

Seleccionar el siguiente cue a salir a escena:

CUE SEQ El cue **Nº** se carga en B.

Recordar que también tenemos los comandos de desplazamiento rápido:

Avanzar - Ejecutar crossfade al siguiente cue en 0.1 sg PAUSE GO

Retroceder - Ejecutar crossfade a cue anterior en 0.1 sg PAUSE BACK

En el monitor, ventana A/B, tenemos las funciones ***Retroceder*** y ***Avanzar*** directamente

Si marcamos la opción **Only B**, el desplazamiento de cues solo se produce en B, y no afectará a la escena.

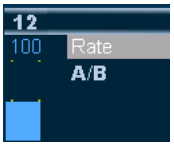
10.4 CONTROL DE VELOCIDAD PARA A/B

10.4.1 FUNCION RATE

El tiempo de los crossfades se pueden acelerar o decelerar pulsando RATE. Cuando RATE se activa (Led encendido), mover el encoder 4 para controlar **Rate A/B**
El valor del acelerador aparece en porcentaje (%), en la línea de estado de la Secuencia, y con un icono del encoder 4 cuando RATE está activa: 4 Rate

10.4.2 A SUBMASTER COMO CONTROL DE VELOCIDAD

Si queremos añadir control de velocidad (Rate) en un Submaster, pulsar SUB RATE ; después será necesario cambiar su configuración por defecto en MDFY SUB



10.5 CONTROL DE NIVEL

El Máster **A/B** está dedicado al control de nivel de la salida de la Secuencia A/B

Si queremos añadir control de nivel (Level) en un Submaster, pulsar SUB LEVEL ; después será necesario cambiar su configuración por defecto en MDFY SUB

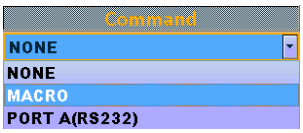
Los comandos SUB RATE y SUB LEVEL programan el Submaster para controlar **solo** al Submaster anterior. Cualquier modificación de esta configuración por defecto se hace desde MDFY SUB

10.6 COMANDOS

Los comandos nos permiten realizar disparos simultáneos, asignaciones en playbacks, controlar dispositivos externos, etc. En definitiva, automatizar el show.

Los comandos permiten reproducir comandos **RS232** y **Macros**, durante la reproducción de listas de cues (en un Submaster o Secuencia). Los comandos se ejecutan justo cuando comienza el crossfade a su cue.

Cada cue puede tener 1 comando que programamos desde la tabla CUE CUE. Sobre la celda Command:



Seleccionar NONE para eliminar el comando asociado.
Seleccionar MACRO para programar el comando con una MACRO.
Seleccionar PORT A (RS232) para programar un comando del puerto A-232.

PORT A (RS232), ver capítulo 18 – LOS PUERTOS RS232 Y RS485.
MACRO, ver capítulo 11 - LAS MACROS.

Solos los modelos **Hydra II - 6000** tienen puerto RS232

10.7 MIB - FUNCIÓN MOVE IN BLACK

Función especial para reproducción de la Secuencia A/B. Nos permite "mover" los parámetros de fixtures (colores, posiciones…) cuando su dimmer está apagado, evitando así que se vean en escena estos cambios de posición, color, gobo… Facilita mucho la programación de la secuencia teatral…

Función pensada para reproducir la secuencia (lista de cues) en ***orden creciente***
Función que ***intenta predecir el futuro de la escena***
Si el orden de la secuencia se rompe, (jumps, etc) pueden aparecer escenas no deseadas

Recuerde, esta función se configura en OPT SEQ:

MIB (Time, range and status)	Se puede activar o desactivar, fijar el tiempo de fundido para sus movimientos y el rango de cues a estudiar para su programación. When **MIB** is enabled, MIB flag appears in the status line of **A/B Sequence**.

Con los cues ya grabados, los datos de la función **MIB** se calculan en pantalla CUE CUE, puslando MIBs.

Una vez calculados, el botón aparece en azul, MIBs. Si se modifican cues, etc., vuelve a aparece en rojo.

MIBs

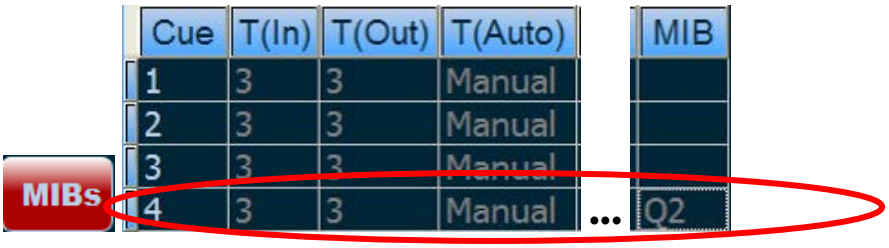
Si modificamos, borramos, o alteramos la lista de cues después del cálculo del ***MIB****, se recomienda volver a calcular los datos de la función.*

El sistema analiza la lista de cues y detecta que cues (*1) tienen la posibilidad de realizar un **MIB** de sus parámetros, y les asocia un cue anterior (*2), **Q**, desde donde se puede comenzar a realizar el cambio.

(*1) – Son cues que contienen parámetro(s) de fixtures cuyo nivel de dimmer es distinto de cero, y cero en la cue o cues anteriores.
(*2) – Son los cues anteriores al cue del **MIB**, cues donde no están grabados los fixtures del **MIB**

La función **MIB** busca solo en el rango de cues establecido no en la lista completa.

Los datos de **MIB** aparecen en la celda MIB de cada cue, donde se muestra nº de cue desde el cual se va a ejecutar:



En el ejemplo, los parámetros de los fixtures del cue 4 que cumplan la condición **MIB** se cambiarán después de completar el crossfade del cue 2.

10.7.1 ¿Puedo desactivar la función MIB de un cue?

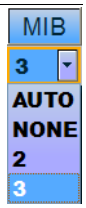
Si, seleccionando en su MIB la opción NONE

10.7.2 ¿Puedo volver a activar la función MIB?

Si, seleccionando en su MIB la opción AUTO

10.7.3 ¿Puedo cambiar el cue desde el que ejecutar el MIB?

Si, seleccionando en su MIB uno de los cues que aparecen en la lista (cues posibles). En estos casos (selección de usuario).
Seleccionando diferentes cues, podemos obtener diferentes resultados **MIB**, ya que dependiendo de la cue elegida para el cambio, diferente número de fixtures pueden cumplir las condiciones.



10.7.4 ¿Cómo se realiza el MIB exactamente?

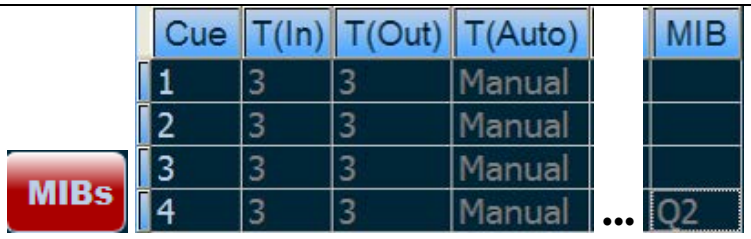
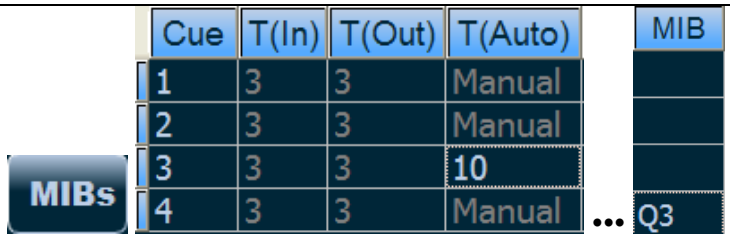
El tiempo de fundido para los cambios **MIB** es el **T(Auto)** del cue desde donde se realizan.... Si el cue no tiene programado un **T(Auto)**, el tiempo de fundido para el **MIB** será el tiempo configurado para la función **MIB**.

Todos los parámetros excepto el dimmer participan en esta función. Si el resultado no es lo que buscamos siempre podemos hacer un cue (o varios) para controlar ese cambio en oscuro.

En la **secuencia A/B**, cada vez que se está ejecutando algún movimiento de parámetros **MIB** el testigo MIB (en la línea de estado de secuencia A/B) aparece en rojo, MIB y permanece así mientras dura el **MIB**.

Cuando un **MIB** esta en ejecución y no tiene tiempo para finalizar su movimiento (porque ejecutemos un GO antes de que finalice, por ejemplo), los parámetros saltarán a sus valores finales de forma brusca.

Ejemplo:
Tenemos 4 cues: 1, 2, 3 y 4.
En el cue 1 tenemos los fixtures 1 -10 activos en **rojo**.
En los cues 2-3 no tenemos los fixtures 1-10. (*2)
En el cue 4 tenemos los fixtures 1-10 activos, en **azul** (*1)

	El color **azul** de los fixtures 1-10 se activará en escena una vez terminado el **T(Out)** de la Cue 2 (una vez que la cue 1, en el ejemplo fixtures 1-10 en **rojo**, ya no está en escena). El cambio se hace en el tiempo establecido para la función **MIB**.
	El color **azul** de los fixtures 1-10 se activará en escena con la Cue 3. El cambio se hace una vez que ha finalizado el tiempo de salida (asegurando el oscuro) y en el **T(Auto)** de la Q3, en este caso 10 segundos.

10.8 FUNCIÓN MDFY MDFY - MODIFICAR CUE EN A

Modificar el cue en escena (A) **añadiendo** el contenido del editor:

- Asegurarse que A está a 100% (FF).
- Desde el editor Stage realizar las ediciones necesarias.
- Grabar el resultado en el cue en A pulsando MDFY MDFY
  El contenido del editor se **añade** al cue en A. El editor se vacía.

  {editor Stage} MDFY MDFY

Modificar el siguiente cue (en B) **añadiendo** el contenido del editor:

- Asegurarse que B está a 0% (00).
- Desde el editor Blind realizar las ediciones necesarias.
- Grabar el resultado en el cue en B pulsando MDFY MDFY

  El contenido del editor se **añade** en el cue en B. El editor se vacía. Al pulsar GO el cue en B aparece con las modificaciones.

  {editor Blind} MDFY MDFY

10.9 LA SALIDA DE A/B

Es posible capturar en el editor la salida actual de A/B:

Seleccionamos los contenidos (sin nivel) de la salida de A/B con OK SEQ

Capturamos la salida de A/B (contenidos y nivel) en el editor, con CALL SEQ

10.10 APRENDER TIEMPOS — [LN-TM]

En los sistemas **Piccolo II** acceder a LN.TM desde el monitor, con Sim LN.TM

Es posible 'aprender' tiempos ejecutados manualmente para los cues reproduciéndose en de A/B.

Para este proceso, cargar los cues deseados en A/B y activar LN.TM (LED encendido), y:

Podemos "aprender" solo los tiempos automáticos de cues, para ello, reproducir la secuencia pulsando GO justo en los momentos deseados, esto lo hacemos tantas veces como tiempos automáticos necesitamos aprender

Podemos "aprender" todos los tiempos implicados en el crossfade, reproduciendo este en modo manual, con los potenciómetros A⇳ y B⇳. La captura de los tiempos de entrada/salida comienza cuando cualquiera de los potenciómetros se mueve de su extremo y termina cuando ambos han llegado al otro extremo. Después se comienza a contar el T(Auto), que termina al comenzar un nuevo crossfade. Repetir el proceso tantas veces como tiempos deseemos aprender.

> *** Si no deseamos aprender el tiempo automático, desactivar la función LN.TM y volver a activarla entre los diferentes movimientos de los potenciómetros A⇳ y B⇳.

Ambos métodos se pueden alternar, es decir podemos reproducir un crossfade manual, otro automático, etc.

En la línea de estado aparece Ln.Tm ###, cuando LN.TM está activa. ### es el contador de tiempo de la función.

Para finalizar el proceso pulsar LN.TM, (LED apagado).

10.10.1 EDITANDO TIEMPOS DESDE EL TECLADO

La función LN.TM nos permite modificar tiempos de fundido sin alterar el momento de ejecución del nuevo crossfade en el caso de tener T(Auto). Es decir, recalcula T(Auto) para que el crossfade se produzca en el mismo instante.

- Abrimos la pantalla CUE CUE
- Activamos la función LN.TM (LED encendido)
- Y modificamos el tiempo de fundido.

Para la edición normal de tiempos, desactivar LN.TM (LED apagado).

Ejemplos - Tenemos los cues 1 y 2 programadas con los siguientes tiempos:

Cue	T(In)	T(Out)	T(Auto)	T(Wait In)	T(Wait Out)
1	2.5	2.5	3	1	1
2	3	3	3	0.5	0.5

Total suma de tiempos
6.5 segundos (2,5+3+1)
6.5 segundos (3+3+0,5)

Si ahora editamos, en modo normal, el T↑ del cue 1, tenemos:

LN.TM

Cue	T(In)	T(Out)	T(Auto)	T(Wait In)	T(Wait Out)
1	1.5	1.5	3	1	1
2	3	3	3	0.5	0.5

Total suma de tiempos
5,5 segundos (1,5+3+1)
6,5 segundos (3+3+0,5)

Tiempo total para el proceso de entrada =

T(In) + T(Auto) + T(Wait In)

Pero si editamos este mismo tiempo la función Learn Time activa:

LN.TM

Cue	T(In)	T(Out)	T(Auto)	T(Wait In)	T(Wait Out)
1	1.5	1.5	4	1	1
2	3	3	3	0.5	0.5

Total suma de tiempos
6,5 segundos (1,5+4+1)
6,5 segundos (3+3+0,5)

Calculado por el sistema para mantener el tiempo total

II. QLISTs

Las QLIST se editan y reproducen sobre los Submasters. Como nos indica su nombre es una lista de cues (escenas) destinadas a reproducirse en orden.

Se crean escena a escena, sobre un Submaster, lo que nos permite editar varias QLIST al mismo tiempo.

Están pensadas para cues en modo track, programando en cada escena solo los cambios necesarios. Aunque se puede cambiar el modo de cada cue, o de una QLIST completa.

Los cues internos de cada QLIST solo existen dentro de la misma. Es decir, no podemos reproducirlos de forma independiente.

Es posible grabar 2000 QLIST con un máximo de 2000 cues cada una, y reproducir de forma simultánea 24/48 dependiendo del número de Submasters de la consola.

II.I GRABAR UNA QLIST

Las QLIST se crean grabando su Cue 1, con el contenido del editor. Después se debe cargar en un Submaster para reproducirla e ir añadiendo Cues.

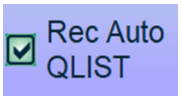
En el editor, preparamos el contenido de la Cue 1 de la nueva QLIST. **Grabamos la QList**	{editor/cue1} El comando completo es:
Justo después de grabar, aparece su **ventana de opciones** y podemos editar aquí, opcionalmente, modos, tiempos…	Observar que accedemos a las opciones de la QLIST y del Cue 1
Para seguir añadiendo Cues a esta QLIST debemos **cargarla en un Submaster**	 El comando completo es:
En resumen, **grabamos la siguiente QLIST** con: {editor/cue1}	

A partir de ahora, vamos a editar la QList desde el Submaster donde está cargada:

Añadir una Cue al final de la lista de la QLIST cargada en su Submaster. Preparar la escena en el editor:	{editor/cue2}
Justo después de grabar, aparece su **ventana de opciones** y podemos editar aquí, opcionalmente, modos, tiempos…	Observar que accedemos a las opciones de la QLIST y del Cue grabado.
Repetir este proceso tantas veces como Cues necesitemos.	

Cuando grabamos una QLIST o añadimos una Cue a una QLIST, resetear el contenido del editor pulsando RST, y reproducir el nuevo Cue desde el Submaster, moviendo su potenciómetro de un extremo a otro o pulsando su tecla GO (tecla azul). Asi dejamos el editor libre y en la escena, la Cue grabada.

Existe una opción relacionada con este proceso en MENU SETUP PLAYBACKS, llamada **Rec Auto QLIST**, que si acrtiva, automatiza este proceso:



Así, cada vez que añadimos una Cue a una QLIST, se acticva esta Cue en el Submaster y se resetea el contenido del editor automáticamente.

A tener en cuenta:

En la ventana **Mdfy QList**, que aparece cuando pulsamos MDFY, podemos seleccionar una de sus funciones con cualquiera de estos métodos:

(Ejemplo)	Clicando sobre ella, Pulsando su número de índice, 0 Pulsanod la tecla asociada, REC

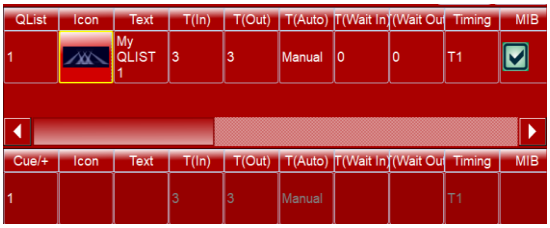
II.I.I VENTANA DE OPCIONES QLIST/CUE

Cuando grabamos la QLIST y cada vez que añadimos un cue, se muestra la ventana de opciones. En su parte inferior, encontramos los **filtros de grabación**:

Pulsar REC SCENE si queremos grabar la escena en el nuevo cue (editor más salidas a escena de Submasters y A/B). *Esta acción no se puede deshacer.*

También tenemos un botón por cada categoría (DIM, POS…) que nos permite capturar o liberar los parámetros correspondientes. El botón también nos indica el estado de estos parámetros:

	Hay parámetros de color editados, y estos se incluirán en el cue. Podemos deseleccionarlos pulsando el botón (dejándolos fuera del cue) y podemos volver a seleccionarlos, asegurándonos que TODOS los parámetros de color existentes se incluyan en el cue.
	No tenemos seleccionado NINGUN parámetros de color, con lo que el cue no va a grabar información de color. Podemos seleccionar TODOS pulsando el botón, incluyéndolos así en el cue.
	No existen parámetros de color respecto a la selección actual. Caso típico de una selección de solo canales.



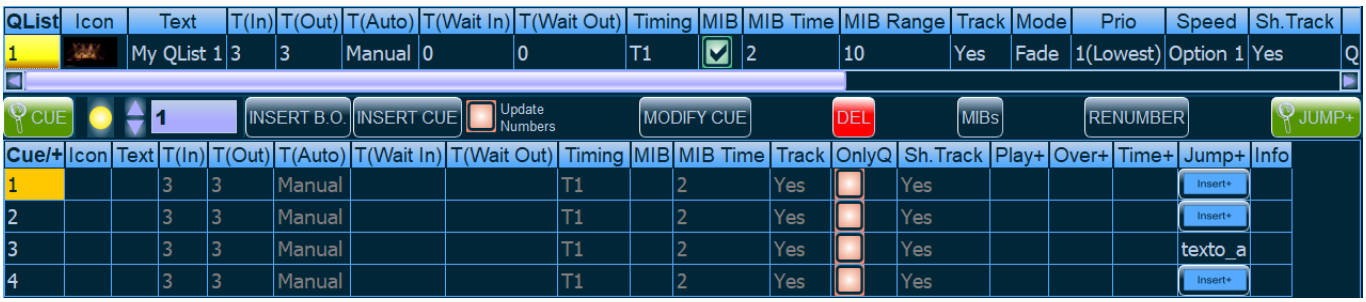
Y en la parte superior de la ventana, podemos ajustar los **parámetros** generales de la QLIST y los particulares del Cue que acabamos de grabar (nombres, tiempos, modos…)

Los siguientes comandos: QLIST 1 OPT y OPT, nos permiten abrir esta ventana de opciones en cualquier otro momoento, eso sí, sin los filtros de grabación.

II.1.2 TABLA DE EDICION DE QLIST/CUEs

Podemos abrir la tabla de edición de una QLIST, con acceso a todos sus cues, con cualquiera de estos métodos:

QLIST 1 MDFY	Abre la página de edición de la QLIST 1
MDFY	Abre la página de edición de la QLIST en el Submaster Si tenemos algo en el editor, aparecerá la ventana roja de las posibles funciones, seleccione OK 2: QList/ Cue para abrir la tabla de edición.
QLIST QLIST ó QLIST MDFY	Abre la lista de todas las QLIST existentes, seleccionar una QLIST y pulsar Open



II.1.3 SOBRE LA TABLA DE EDICION

Los atributos de QLIST y sus Cues son los mismos en la ventana de opciones y en la tabla de edición:

Atributo	Tipo	Que es?
QList	Identificación	Número de la QLIST. No se puede editar.
Icon		Imagen asociada
Text		Texto asociado
T(In)	Tiempos y Timing por defecto. Estos tiempos se asignan a cada nuevo cue	Tiempo de entrada
T(Out)		Tiempo de salida del cue anterior
T(Auto)		Tiempo automático al siguiente GO
T(Wait In)		Tiempo de espera de entrada
T(Wait Out)		Tiempo de espera de salida
Timing		Comportamiento en tiempo según categorias.

MIB	Move In Black 11.6 PROGRAMAR FUNCIÓN MOVE IN BLACK - MIB	Estado de la función Move In Black: Activo/Inactivo.
MIB Time		Tiempo de fundido para la ejecución de los MIB
MIB Range		Rango de cues donde buscar posibles MIB
Track	Modo Track por defecto para los Cues	Un cue Track Yes, solo contiene cambios en escena, cambios que se añaden a la escena anterior. Un cue Track No, contiene la escena completa, no mantiene información anterior de cues anteriores, sustituye completamente al cue anterior. Un cue Track Protected, es un cue Track Yes, que hemos protegido para que no le afecten los cambios de cues anteriores. Un cue Track LTP, es un cue con Track Yes para los parámetros LTPs y con Track NO para los canales y dimmers.
Sh. Track	Modo Track por defecto para las Shapes	Un cue Sh.Track Yes, si procede, mantiene en reproducción las Shapes de Cues anteriores. Un cue Sh.Track No, va a dejar de reproducir las Shapes de Cues anteriores. Un cue Sh.Track Protected, es un cue Sh.Track Yes, que en un momento dado protegemos para que no le afecten los cambios en las Shapes de cues anteriores.
Info	Informacion Contenido	Numero de Cues y Comandos que contiene la QLIST
XF	Modo de Reproducción de los crossfades por defecto (XF)	Split: Durante el crossfade, canales y dimmers controlados en escena y siguiente cue, pueden bajar del nivel grabado en el cue entrante. Es decir, pueden bajar para volver a subir. Dipless(In): Durante el crossfade, canales y dimmers controlados en escena y siguiente cue, nunca bajaran del nivel grabado en el cue entrante. No bajaran para volver a subir. El canal/dimmer pasa de su valor origen a su valor destino en el tiempo T(In). Dipless(InOut): Durante el crossfade, canales y dimmers controlados en escena y siguiente cue, nunca bajaran del nivel grabado en el cue entrante. No bajaran para volver a subir. El canal/dimmer pasa de su valor origen a su valor destino en el tiempo T(In) si aumenta su nivel (por ejemplo, si pasa del 20% al 80%); o en el tiempo T(Out) si disminuye su nivel (por ejemplo, si pasa del 80% al 20%).
Goback Time		Establece un tiempo para el Go.Back, bien un tiempo concreto, o utilizando los T(In)/T(Out) de cada cue. A esta ultima opción, "From Cues" se llega editando aquí el 0.
Auto Times		Activa o desactiva el conteo de los tiempos automáticos, T(Auto)
Flash_Solo		Permite que un Flash SOLO lleve a cero su salida.
Init QList		Despues de reproducir el último Cue, podemos volver al comienzo de la QLIST (cue 0, 1…), o podemos mantenernos entre el ultimo cue y el 0.

Fader	Configuración del potenciómetro del Submaster	XF: El Fader controla el paso al siguiente cue, o siguiente crossfade (modo manual). Level: El Fader controla el nivel de salida de la QList. El paso al siguiente cue se hace con la tecla de reproducción (GO). LevelStart: El Fader controla el nivel de salida de la QList. Cuando lo levantamos desde su 00 ejecuta un GO automático al siguiente cue. LevelStop: El Fader controla el nivel de salida de la QList. El paso al siguiente cue se hace con la tecla de reproducción (GO). Cuando bajamos el Fader y llegamos a su 00, la QList se desactiva y la lista se inicializa. LevelStartStop: El Fader controla el nivel de salida de la QList. Cuando lo levantamos desde su 00 ejecuta un GO automático al siguiente cue. Cuando bajamos el Fader y llegamos a su 00, la QList se desactiva y la lista se inicializa.

**** Aun no están implementadas las siguientes funciones: Mode, Prio, Speed, y Dimmer.*

Parámetro	Que es?
Cue/+	Número del Cue. No se puede editar.
Icon	Imagen para identificar el cue
Text	Texto para identidicar el cue
T(In) **T(Out)** **T(Auto)** **T(Wait In)** **T(Wait Out)** **Timing**	Tiempos de fundido de cada Cue, así como su Timing. Mas en 11.5 PROGRAMAR TIEMPOS Y TIMING
MIB **MIB Time**	Función MIB, nos muestra el cue desde el que se va a hacer el MIB, y el tiempo usará para hacerlo. Desde aquí se puede seleccionar Cue, volver al cue por defecto, o desactivar el MIB para este cue.
Track	Nos permite particularizar el Track (Yes, Protercted, No, LTP) en cada Cues
OnlyQ	Podemos activar esta característica cuando no queremos que las modificaciones de una cue se transmitan a cues posteriores… El cambio es efectivo solo en la propia cue.
Sh.Track	Nos permite particularizar el Track para las Shapes (Yes, Protercted, No) en cada Cues
Jump+	Desde aqui podemos insertar/programar los jumps de la QLIST
Info	Informacion sobre el contenido de los cues: **c**anales, **f**ixtures y **S**hapes

**** Aun no están implementadas las siguientes funciones: Play+, Over+ y Tiime+.*

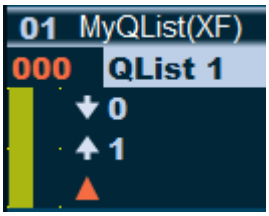
11.2 VISUALIZACIÓN Y REPRODUCCION BASICA

Las QLISTs se reproducen en Submasters- Un Submaster está formado por:

- Tecla de selección, , por defecto, utilizada para cargar, grabar, modificar… (AQUÍ)
- Tecla de reproducción, , por defecto utilizada para avanzar al siguiente cue (GO).
- **Configurable**: Fader, que puedes usar para control manual del avance al siguiente cue (por defecto), o para controlar el nivel de salida de la QList, con o sin comandos de Start/Stop.

Recordar, que podemos cargar cualquier QLISTen un Submaster con

Las QLISTs se visualizan en la ventana
:



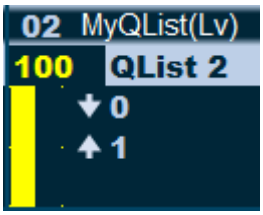
En este ejemplo QList 1 está cargada Submaster 01, y está inactiva. En este estado vemos los números del cue en escena y del siguiente cue,

(Escena) y

(Siguiente).

QList 1 tiene **Fader = XF**, vemos el nivel de salida de la QList en la barra gráfica amarilla (al 50% de tranparencia) y el nivel del progreso al siguiente crossfade en naranja (050). Durante el crossfade o paso a la siguiente cue, el progreso de este proceso se visualiza en la barra gráfica de color naranja.

Indica la dirección de movimiento del potenciómetro para completar el siguiente crossfade.



En este ejemplo QList 2 está cargada Submaster 02, y está inactiva. En este estado vemos los números del cue en escena y del siguiente cue,

(Escena) y

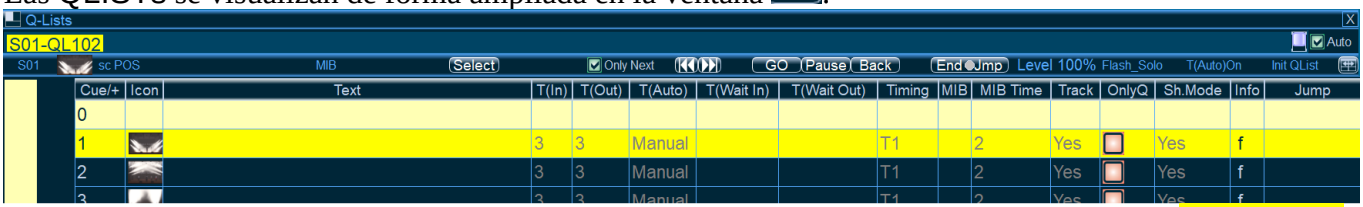
(Siguiente).

QList 2 tiene **Fader = Level***, vemos el nivel de salida de la QList en la barra gráfica amarilla y su valor numérico como: 100. Durante el crossfade o paso a la siguiente cue, el progreso de este proceso se visualiza en la barra gráfica de color naranja (al 50% de tranparencia).

* Cualquiera de las configuraciones de **Level***: **Level, LevelStart, LevelStop, LevelStartStop**

En resumen:
La barra amarilla nos muestra el nivel de salida de la QList
La barra naranja nos muestra el progreso del crossfade al siguiente cue
La barra gráfica de color puro (sin transparencia) nos indica la función del Fader (XF o Level)

Las QLISTs se visualizan de forma ampliada en la ventana QL:



*En parte superior de esta ventana, se muestra la lista de QLISTs cargadas en Submasters (S01-QL102). Clicar sobre el que queremos visualizar, con el ratón sobre la lista de QLs o pulsando la tecla de selección (gris) de la QLIST que queremos visualizar. Si marcamos la opción Auto, en la ventana mostrará de forma automática la última QLIST que estemos reproduciendo. Observar que los cues de escena y siguiente aparecen remarcados Escena y Siguiente. Las barras gráficas muestran el estado del crossfade usando el código de color:

T(In)	T(Out)	T(Auto)	T(Wait In)	T(Wait Out)
Amarillo	Amarillo claro	Azul Oscuro	Gris oscuro	Gris

II.2.1 REPRODUCCIÓN MANUAL (Fader=XF)

Por defecto (Fader=XF) el potenciómetro controla el avance al siguiente cue, controlando el fundido entre el cue en escena y el siguiente cue. Al comenzar a mover el potenciómetro comienza el fundido, y este termina cuando el potenciómetro alcanza el otro extremo, momento en el cual, se avanza un paso en la lista, y todo está listo para comenzar un nuevo crossfade.

Recuerde que es necesario vaciar [RST] el editor para no interferir en la salida de la QLIST

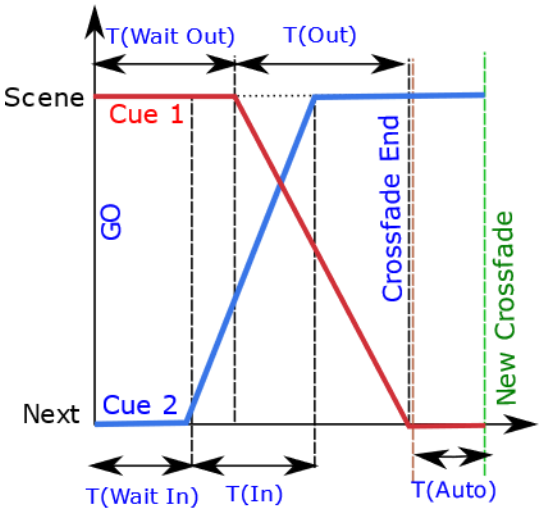
II.2.2 REPRODUCCION AUTOMÁTICA (GO, PAUSE, BACK)

GO, arrancar un nuevo crossfade de forma automática, incluso si el crossfade anterior no ha finalizado. Y lo hace obedeciendo a los tiempos programados:

Los tiempos T(In) y T(Out) controlan el doble fundido.
Los tiempos T(Wait In) y T(Wait Out) el comienzo de cada fundido.

El tiempo T(Auto) ejecuta el siguiente crossfade de forma automática. T(Auto) por defecto es Manual, que nos indica que debemos comenzar el siguiente crossfade con un nuevo **GO**.

El crossfade está controlado por los tiempos del cue que entra (next) en escena. Los tiempos de salida (output) se aplican la escena que sale o desaparece, y a dimmer y canales que bajan de nivel, y los de entrada (input) al contenido del propio cue.



Si tenemos activa la función P.BK

1. *Pausa* el crossfade en marcha,

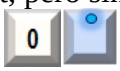
2. Completa el crossfade al cue anterior (*back*) un crossfade pausado ó
3. Ejecuta un crossfade al cue anterior (*back*) de un crossfade en reposo.

En la ventana QL, encontramos tambien estás funcniones de forma directa:

11.2.2.1 CONTROL DEL ORDEN DE REPRODUCCION

Si tenemos activa la función
Prepara el cue **nº** como siguiente. No afectan a la escena.

Prepara el cue **1** como siguiente. No afectan a la escena. Es la forma más rápida de iniciar la QList, pero sin forzar que se desactive (cue0).

Nota: 

Prepara el cue **0** como siguiente. Y es la forma más rápida de desactivar la QLIST.

En la ventana QL, encontramos tambien estas funciones,

, que nos permiten avanzar o retroceder a un cue de forma brusca (sin tiempo de fundido). Si checamos la opción Only Next, este desplazamiento se producirá solo en el siguiente cue, y no afectara a escena.

11.2.2.2 SOBRE LAS FUNCIONES P.BK Y STEP

Sobre

y

, podemos:

Pulsar una vez para activar su funcionalidad de forma temporal, su LED parpadea. En este modo, cuando pulsemos se desactiva y su LED se apaga.

Hacer un doble click para activar su funcionalidad de forma fija. Su LED se enciende. En este modo, podemos pulsar tantas como sea necesario. No olvidar desactivar la función pulsando

o

respectivamente.

11.2.2.3 LOS LEDS DEL SUBMASTER CON QLIST

Aquí	OFF	El Submaster está vacío
	ON	El Submaster está ocupado, con un grupo, cue…
	BLINK	**El Submaster está cargado con un Efecto, QLIST…**
GO	**OFF**	Submaster inactivo, no hay salida a escena, la QLIST solo está cargada.
	ON	Submaster activo, reproduciendo QLIST
	BLINK	Submaster activo, reproduciendo QLIST, y temporizando el crossfade

II.3 MODIFICAR EL CUE EN ESCENA

Modificar el cue en escena (de la QLIST del Submaster seleccionado) **con** el contenido del editor:

- Asegurarnos de que el cue en escena esté a su 100%.
- Editar las modificaciones {**editor**}

- Pulsar

Si realizamos esta modificación desde el editor en Blind, las modificaciones se incluyen en el cue siguente , y no aparecerán en escena hasta el siguiente GO.

II.3.1 MODIFICAR UN CUE QUE NO ES EL DE ESCENA

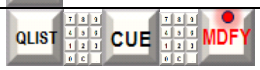
Para modificar cualquier otro cue (de la QLIST) **con** el contenido del editor:

- Editar las modificaciones {**editor**}
- Pulsar

- Seleccionar con el cursor el Cue a modificar, y puslar

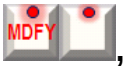
II.3.2 MODIFICAR CUALQUIER CUE DE CUALQUIER QLIST

Acceder a **la modificación de un Cue** de cualquier QLIST pulsando:

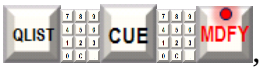
Asegurarnos de tener el editor vacío	
Cargar en el editor el QLIST/Cue deseado en modo de modificación.	
En la línea de estado aparece un testigo que indica que estamos en modificación, , hacer las ediciones necesarias desde el editor, añadiendo o quitando elementos, y una vez terminada la modificación en el editor la finalizamos con: • Para aceptar las moficaciones. • Para no_aceptar las moficicaciones realizadas (abandonar el proceso)	

II.3.3 ELIMINAR CONTENIDOS DE UN CUE

Eliminar contenidos de un Cue, es una forma de modificar el cue.

En las modificaciones hechas con 

, da igual en el cue de escena que en otros cues, los elementos del editor modifican y/o se añaden a los contenidos del cue. En ningún caso se puede hacer una modificación substractiva, que quite contenidos.

Sin embargo, cuando entramos en una modificación hecha con 

, es decir, cuando traemos el cue al editor en modo modificación, el cue resultante será el exclusivamente el contenido del editor, y este es el modo que debemos utilizar para quitar, por ejemplo, un parámetro/canal no deseado.

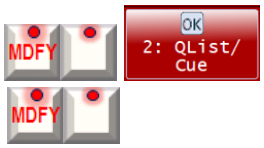
Sobre el Cue en el editor, usar

para sacar un canal, un fixture, una categoría de parámetros, un parámetro… Ejemplo,

Y en el caso de Shapes, abrir su editor y borrarlas con DELETE.

II.4 EXAMINAR, INSERTAR, BORRAR …

Todas estas funciones se realizan desde la pantalla de edición de la QList, a la que accedemos:

Con el editor ocupado pulsando **{editor}** 

Con el editor vacío pulsando

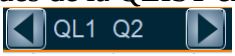
(* Ver11.1.2 para mas opciones)

II.4.1 EXAMINAR LOS CONTENIDOS DE UN CUE

Desde la pantalla de edición de la QList, seleccionar el cue a examinar y pulsar

En la pantalla de examen del Cue seleccionado, observar que vemos en rojo los contenidos propios del Cue, y en gris los contenidos heredados de Cues anteriores.
En cuanto a las Shapes, una H en Status denota su condición de heredada de cues anteriores.

11.4.1.1 Recorrer cues en modo examen

Una vez en la pantalla de examen podemos recorrer todos los cues de la QLIST en modo examen pulsando las teclas de flecha de la parte superior de la pantalla. 

11.4.1.2 Modificar el cue que estamos examinando

Si durante el examen queremos editar el contenido de algún Cue, pulsar

y proceder a hacer las modificaciones deseadas.

II.4.2 INSERTAR UN CUE EN CUALQUIER POSICION

Si queremos insertar un Cue en cualquier otra posición que no sea la ultima de la nuestra QLIST, debemos entrar en la pantalla de edición. Una vez que estemos dentro de la pantalla de edición:

Seleccionar el número del nuevo cue

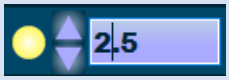
, o seleccionar su posición con el cursor, y pulsar:

-

para insertar un cue normal (que se grabará con el contenido del editor si procede)
-

para insertar un oscuro (BO Cue), este cue siempre se crea vacío y con modo **Track LTP**

	Video ejemplo BO Track_LTP
	Video ejemplo BO Track_No **Observar como en el apagado todos los parámetros tienden a sus valores de HOME.



Está sincronizado con el cue activo de la lista. Podemos editarlo moviendo el cursor, o escribiendo el numero de la cue a grabar directamente. Tener en cuenta:

- *Si no editamos el número, el nuevo Cue se graba exactamente en la posición del cursor. Por defecto se usa el **punto decimal** para nombrar el nuevo cue y evitar que los cues posteriores cambien su número. Si no queremos usar número decimales, checkar esta opcion: Update Numbers. Si checkeada, no se usarán números decimales y los cues posteriores cambian su número para mantener la lista ordenada.*
- *Borrar este numero para grabar al final de la lista, es decir grabar cue siguiente, que será exactamente el último +1*
- *Si editamos el número se grabará exactamente el numero indicado. Incluso podemos editar números de cues dejando espacios vacíos (1, 2, 4, 25, 26…)*
- *Solo hay que tener en cuenta que la lista va a estar siempre ordenada por los numeros de los cues, y siempre de menor a mayor*
- *Los comandos DELETE y CUE solo se pueden ejecutar si el cue existe.*

Ayudas: *Buscar y activa el cue en escena*

Respectivamente, busca y activa el primer y último cue

Si la QLIST contiene huecos, números decimales y otros, y queremos dejar la lista 1:1, por defecto, pulsar RENUMBER para renumerar la lista completa

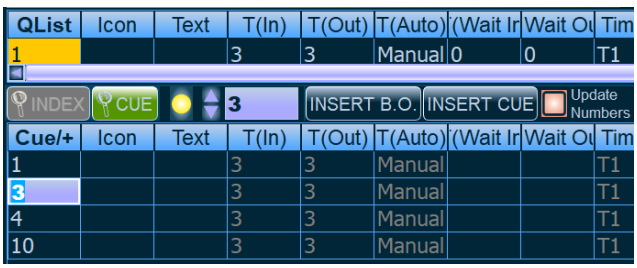
También es posible editar el numero de un cue, clicando sobre el e introduciendo el nuevo número.

II.4.3 BORRAR UN CUE

Desde la pantalla de edición de la QList, seleccionar el cue a borrar y pulsar DELETE

Si borramos todos los cues de una QLIST la QLIST deja de existir.

II.4.4 EDITAR EL NUMERO DE UN CUE



Desde la pantalla de edición de la QList, seleccionar el cue al que deseamos cambiar el número, recordar siempre que el número fuerza el orden de los cues en la lista, hacer un doble click sobre el numero y escribir el nuevo numero de cue.

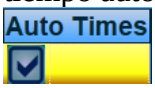
II.5 PROGRAMAR TIEMPOS Y TIMING

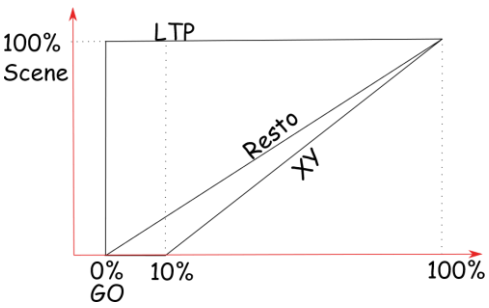
Programamos tiempos y timing en la pantalla de edición de QList, a la que accedemos pulsando:

(* Ver11.1.2)

Cada QList tiene unos tiempos y un timing por defecto, que serán los tiempos y timing asignados a cada cue. Los podemos editar en cualquier momento, y afectarán a todos los tiempos de cues no editados.

Cada cue tiene sus tiempos, y podemos editar cualquiera de ellos. Si después de editar un tiempo queremos volver al tiempo por defecto de la QList, debemos editar este tiempo como tiempo **0**.

QList Tiempos	Definición
T(In)	Tiempo de entrada: Es el tiempo que tardan los contenidos del cue en entrar en escena. Afecta a los canales, dimmers, y parámetros fade, un parámetro no-fade saltará siempre a su nivel destino. Puede estar modificado por el timing seleccionado. La característica fade de un parámetro se estable en el patch, depende del tipo. El timing puede ajustar el punto de comienzo y fin de un tipo de parámetros dentro de este tiempo de entrada.
T(Out)	Tiempo de salida: Es el tiempo que tardan los contenidos de la escena en abandonarla. Afecta a canales y dimmers. Solo se aplica a parámetros de fixtures cuando estos se desactivan. Si el modo de XF es DiplessIO, también se usa este tiempo de salida para los canales y dimmers que disminuyen su nivel. Las QList en modo Track Yes, en raras ocasiones usan T(Out).
T(Auto)	Tiempo automático: Es el tiempo que permanece el cue en escena antes de comenzar el siguiente fundido de forma automática. Por defecto está a Manual (es decir, que no hay tiempo automático, y una vez editado, volvemos al manual, editando un tiempo **0**).  Esta opción de la QList activa o desactiva la ejecución de todos los T(Auto).
T(Wait In)	Tiempo de espera de entrada, o el tiempo que espera el cue antes de salir a escena.
T(Wait Out)	Tiempo de espera de salida, o el tiempo que tardan los contenidos de escena en comenzar su desactivación. Las QList en modo Track Yes, en raras ocasiones usan T(WaitOut).

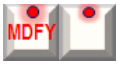


Recordar que los timings nos ayudan a modificar los fundidos de entrada, corrigiendo el punto de comienzo y final, de forma relativa y por categorías. Ejemplo, un timing definido para que los LTP empiecen en 0 y terminen en 0, y sus XY empiecen en 10 y terminen en 100, significa que sus:
LTPs: Van de 0 a 100 en el 0% del tiempo de entrada, justo en el momento de comenzar el fundido (saltan)
XY: Van de 0 a 100 en el 90% (100-10) del tiempo de entrada, su entrada comienza un 10% después de comenzar el tiempo de entrada.
Y el resto de los parámetros, los dimmers en este caso, van de 0 a 100 en el 100% del tiempo de entrada.

Sobre los tiempos y timings podemos consultar más información en el capítulo 6 – Cues y Grupos

II.6 PROGRAMAR FUNCIÓN MOVE IN BLACK - MIB

Programamos los MIBs en la pantalla de edición de QList, a la que accedemos pulsando:



(* Ver11.1.2)

Un MIB programado nos permite "mover", si es posible, los parámetros de fixtures (colores, posiciones…) cuando su dimmer está @00, evitando que se vean los cambios en escena.
Para usarla, lo primero es activar la función MIB ☑. También podemos ajustar el tiempo de fundido de estos movimientos "invisbles" y el rango de cues a analizar.

Una vez activa, pulsar MIBs para calcular todos los movimientos posibles y en qué punto o cue se van a realizar. Una vez calculados, se pueden editar de forma individual para cambiar el cue desde donde se ejecutarán, o incluso para eliminar los no deseados.

El sistema analiza la QList y detecta que cues pueden realizar un MIB de sus parámetros, y el margen de cues donde se puede ejecutar. Por defecto el MIB se asigna el cue anterior, el más próximo, que también se puede editar si existen posibilidades.

*El MIB **intenta predecir el futuro de la escena**, así que, si rompemos el orden de reproducción (saltos, go-backs, etc) … la escena se puede ver alterada*

Los datos del MIB aparecen en la celda MIB, mostrando el cue desde donde se moverán sus parámetros LTP.

11.6.1.1 ¿Puedo desactivar un MIB de un cue?

Si, seleccionando en su MIB la opción NONE

11.6.1.2 ¿Puedo volver a activar el MIB de un cue?

Si, seleccionando en su MIB la opción AUTO

11.6.1.3 ¿Puedo cambiar el cue desde el que ejecutar el MIB?

Si, seleccionando en su MIB uno de los cues de la lista.
Seleccionando diferentes cues, podemos obtener diferentes resultados **MIB**, ya que, dependiendo del cue elegido, un número diferente de fixtures puede cumplir las condiciones.

11.6.1.4 ¿Cómo se realiza el MIB exactamente?

El **MIB** comienza justo después de que se complete la entrada del cue desde el cual se ejecuta. Si este Cue tiene **T(Auto)** el **MIB** se ejecuta con un tiempo igual a T(Auto), si no, lo hace en el tiempo MIB Time

En algunas ocasiones se requieren MIBs muy lentos para evitar ruidos no deseados, vibraciones, etc...

Todos los parámetros, excepto el dimmer, participan en esta función. Si el resultado no es lo que esperamos, siempre podemos hacer un cue (o varios) para controlar el cambio.

En QL, el testigo MIB se visualiza en rojo MIB y permanece así mientras dura el **MIB**.
De este modo sabremos cuando termina el movimiento y podemos ejecutar el siguiente crossfade con seguridad. Si ejecutamos el siguiente crossfade antes de que el **MIB** finalice, se forzará su ejecución.

Ejemplo: Tenemos 2 cues: 1 y 2
En el Q1 tenemos los fixtures 1 -10 activos en la posición 1
En el Q2 añadimos los fixtures 11-20 activos en esta misma **posición 1**

La **posición 1** de los de los fixtures del 11 al 20 se puede fijar en escena justo después de que el Q1 complete su entrada y antes de que sus dimmers entren en escena, es decir, de forma que no se vea esta colocación

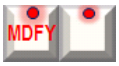
II.7 TRACK, SH.MODE Y ONLYQ — LA HERENCIA

El control del tracking de una QLIST se ajuste en base a estos 3 parámetros:

Track - Nos indica si el Cue acepta la herencia, o lo que es lo mismo el contenido de Cues anteriores. Engloba todos los contenidos de los cues anteriores menos las Shapes.

Sh.Mode – Nos indica si el Cue acepta la herencia de las Shapes de los cues anteriores.

OnlyQ – Los Cues OnlyQ no pasan su contenido a la herencia de la QLIST, ellos contienen alguna edición particular que no deseamos que permanezca mas allá del propio cue.

Todos ellos se editan desde la pantalla de edición de QLIST: 

(* Ver11.1.2)

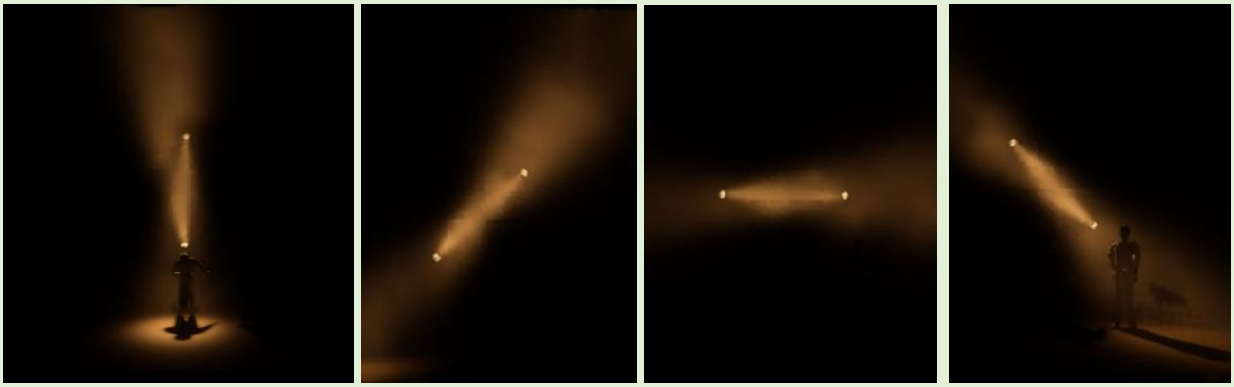
Tenemos valores por defecto que se aplican a todos los cues de la QLIST, y valores para cada cue:

Track Yes	El cue hereda la escena anterior y añade su información. Solo hemos de grabar los cambios.
Track No	El cue contiene el contenido completo de la escena. Cualquier información de cues anteriores desaparece de escena, y lo hace a cero o valor de HOME. Debemos grabar la escena completa.
Track Protected	Es un cue **Track Yes** que protegemos para que no se realicen cambios en caso de modificaciones en cues anteriores. Una vez grabado, proteger antes de modificar cues anteriores.
Track LTP	Es un cue **Track Yes** para los parámetros LTP y un cue **Track No** para los dimmers y canales. Ideal para que los parámetros LTP de los fixtures no incluidos no se fuercen a HOME, y también para crear escenas de oscuro (Black Outs) solo con el fundido a cero de canales y dimmers.
Sh.Mode Yes	El cue hereda las shapes de la escena anterior.
Sh.Mode No	El cue no va a heredar ninguna de las shapes de la escena anterior.
Sh.Mode Protected	Es un cue **Sh.Mode Yes** que protegemos para que no se realicen cambios en caso de modificaciones en shapes anteriores. Una vez grabado, proteger antes de modificar shapes en cues anteriores.
OnlyQ No	El contenido propio del cue se añade a la herencia para el siguiente cue.
OnlyQ Yes	El contenido del cue no pasará como herencia al cue posterior, así el cambio solo se aplicará a este cue concreto.

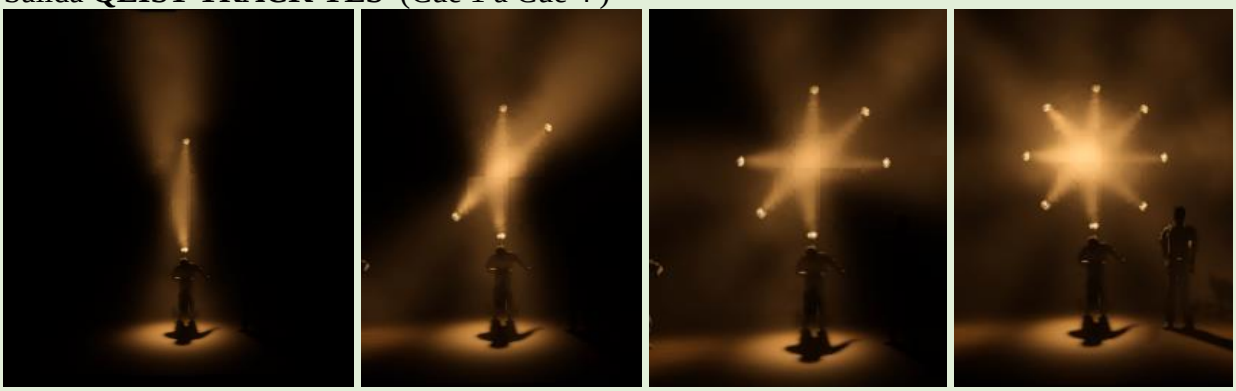
Track Protected impide cambios de datos en una Cue debido a modificacoines de cues anteriores
OnlyQ impide que los contenidos de un cue afecten a cues posteriores

Ejemplos con 4 cues:

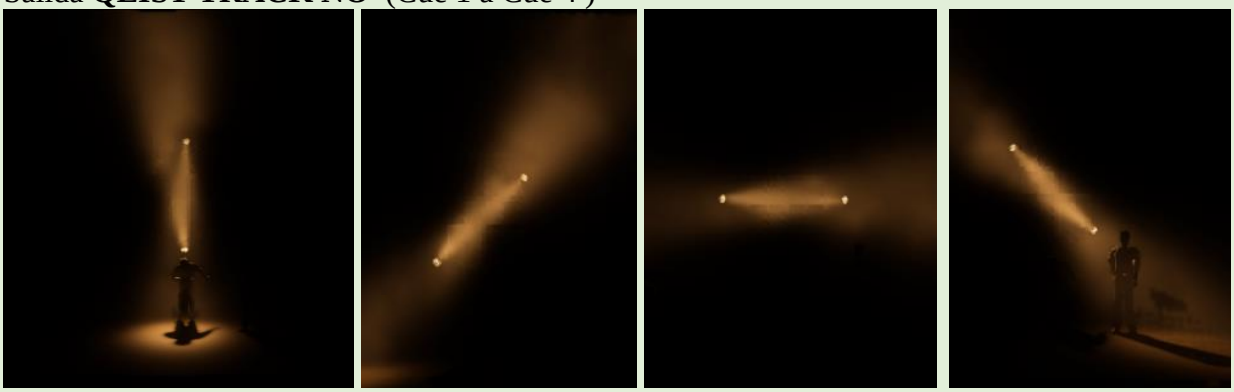
Cue1 Cue2 Cue 3 Cue 4



Salida **QLIST TRACK YES** (Cue 1 a Cue 4)

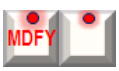


Salida **QLIST TRACK NO** (Cue 1 a Cue 4)



II.8 JUMP+, TIME+, OVERLAP+ Y PLAY+

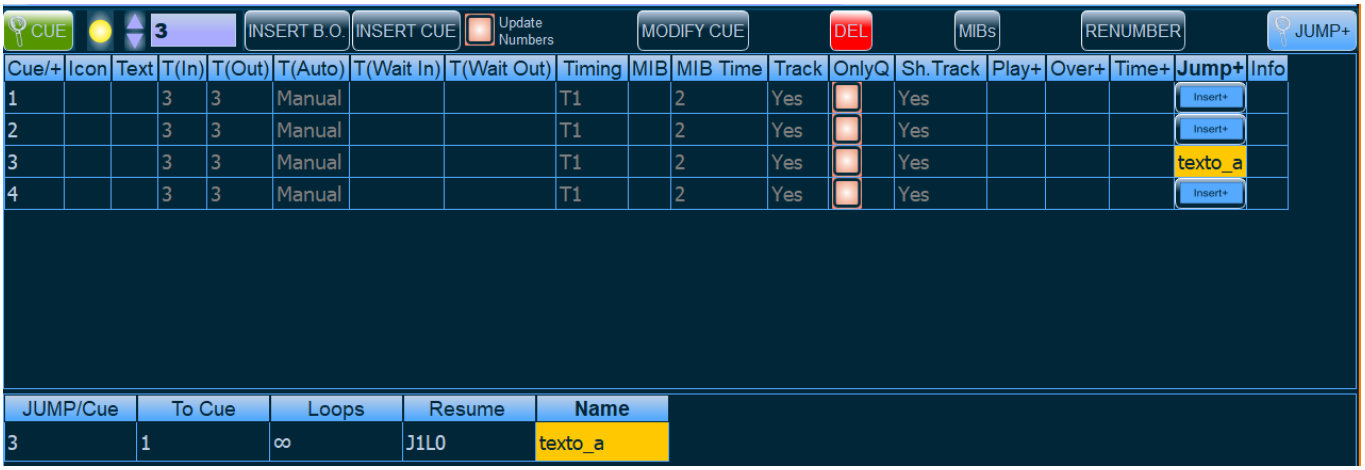
Los comandos EXTRAS [+] de una QLIST se programan desde la pantalla de edición de QList, a la que accedemos pulsando:



(* Ver11.1.2)

II.8.1 JUMP+(SALTO)

Los cues de una QLIST reproducen en orden numérico ascendente. Este orden se puede romper con un desplazamiento manual, de forma ocasional, o programando un salto (Jump).



Para programar un Jump, situarse sobre la Cue desde la que queremos romper el orden establecido.

Pulsar

de su celda

para acceder a la tabla de creación de saltos (jumps).

En la tabla de JUMP/Cue, aparece una línea para crear el salto, encabezada por el número de Cue desde el que queremos saltar (En el ejemplo el 3).

Indicar el nº del siguiente cue a reproducirse desde la lista To Cue, e indicar el número de veces que deseamos saltar, Loops (rango 0-99). Si Loop está vacío, o escribimos 0, el numero de veces a ejecutar el jump será infinito.
Además, tenemos una celda Name, que nos permite identificar el salto con un texto.

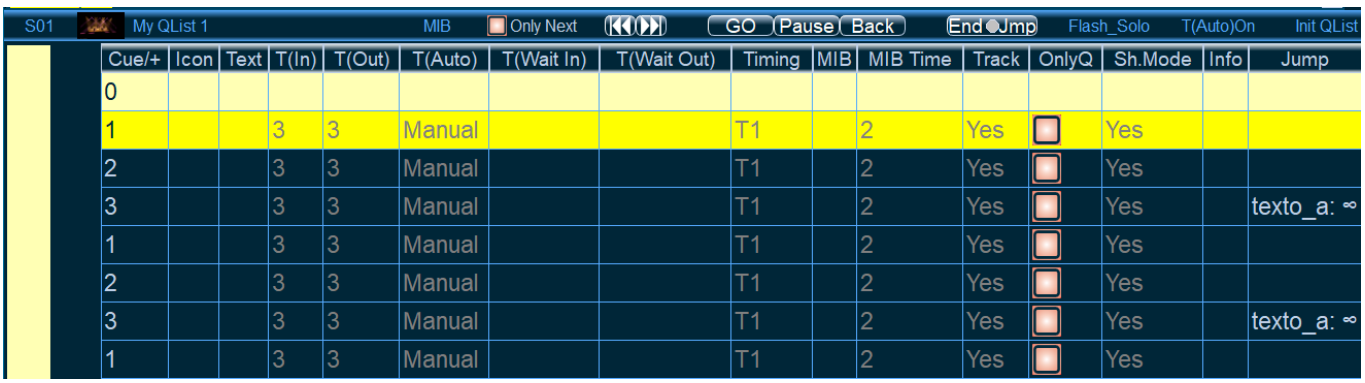
Para eliminar un salto creado, solo tenemos que situarnos en la celda To Cue, y seleccionar la opción Delete.

Un Cue, solo admite un salto.

El botón

nos permite visualizar/ocultar la tabla JUMP/Cue

Cuando esta QLIST se está ejecutando, en la ventana QL podemos ver la información del jump programado, y como las cues se han ordenado según los datos del jump.



Si el jump es finito, no solo vemos la informacion del jumps, si no que además tenemos un contador de loops en color magenta (nos indica las vueltas que nos quedan hasta terminar).

Cue/+	Icon	Text	T(In)	T(Out)	T(Auto)	T(Wait In)	T(Wait Out)	Timing	MIB	MIB Time	Track	OnlyQ	Sh.Mode	Info	Jump
0															
1			3	3	Manual			T1		2	Yes		Yes		
2			3	3	Manual			T1		2	Yes		Yes		
3			3	3	Manual			T1		2	Yes		Yes		texto_a: 3
1			3	3	Manual			T1		2	Yes		Yes		
2			3	3	Manual			T1		2	Yes		Yes		
3			3	3	Manual			T1		2	Yes		Yes		texto_a: 2
1			3	3	Manual			T1		2	Yes		Yes		

Cuando el jump finito se está ejecutando, el botón End Jmp se activa (enciende su LED en azul), y una pulsación pone el contador de Loops a 0, y una doble pulsación nos lleva a la siguiente cue después del Jump.

II.8.2 TIME+ (AUN NO IMPLEMENTADO)

Para aplicar un tiempo especial a un canal, fixture, parámetro o grupo

II.8.3 OVERLAP+ (AUN NO IMPLEMENTADO)

Para aplicar una entrada en abanico de los elementos de un cue, aplicada a dimmer, posición, color, etc, y un pequeño desfase y solapamiento.

II.8.4 PLAY+ (AUN NO IMPLEMENTADO)

Para añadir en cualquier punto de nuestra QLIST la ejecución de uno o varios comandos de PLAY: Macros, mensajes por los puertos serie, etc.

RS232, ver capítulo 19 – LOS PUERTOS RS232 Y RS485.
MIDI, ver capítulo 20 – MIDI
MACRO, ver capítulo 12 - LAS MACROS.

II.9 OTROS COMANDOS DE QLISTS

OK *	Seleccionar los ítems de la salida a escena de la QLIST
CALL *	Capturar (ítems y valores) de la salida a escena de la QLIST
DEL *	Vaciar el Submaster. Su QLIST sigue existiendo
QLIST 1 DEL	Borrar la QLIST y todos sus cues.
QLIST QLIST ó QLIST MDFY	Acceder a la lista de todas las QLISTS grabadas. Desde aquí podemos acceder (OPEN) a la tabla de edición de cualquiera de las QLISTS.

* = Select de la ventana QL

II.IO CONTROL DE PRIORIDAD

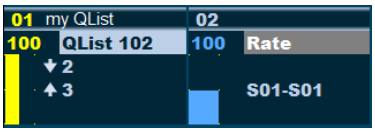
Un Submaster con QLIST, toma control sobre sus LTPs cada vez que se activa un nuevo crossfade. Si cualquier otro Submaster ha tomado control sobre sus LTPs, queremos recuperar la prioridad debemos pulsar

(o seleccionarlo en lista de prioridad que se muestra)

En **Piccolo II** acceder a

desde el monitor, con

II.II CONTROLES DE VELOCIDAD Y NIVEL



Para controlar la velocidad (Rate) de una QLIST desde el Submaster siguiente, pulsar

Para controlar el nivel (Level) de una QLIST desde el Submaster siguiente, pulsar

Ejemplo: Por defecto, si se carga un LEVEL o RATE sobre el Submaster 16, su control se aplicará solo a la salida del Submaster 15 (S15-S15).

Los comandos

y

programan el Submaster para controlar **solo** al Submaster anterior. Cualquier modificación de esta configuración por defecto se hace desde

11.12 RESUMENT DE COMANDOS

{editor/cue1}	Crear una nueva QLIST y cargarla en un Submaster
{editor/new cue}	Añadir cues a la QLIST cargada en el Submaster
{editor/modificacion cue de escena}	Modificar la Cue en escena, con el contenido del editor
{editor/cualquier otra edición}	Acceder a la tabla de edición de la QLIST para grabar cualquier cue, insertar cues de black-out, examinar, etc
	GO de la QLIST del Submaster
	Pause del crossfade en marcha, o GO-BACK al cue anterior.
	Sitúa el cue como siguiente Cue. Comando muy usado para desactivar la QLIST en ejecución: y Prepara Cue 0 y la ejecuta.
	Sitúa el cue 1 como siguiente cue.

12. MACROS

Hydra II y Piccolo II tienen 2000 macros.

Una macro es un conjunto de pulsaciones (teclas), programadas por el usuario:

1. Acepta cualquier pulsación de tecla (todas las teclas físicas y excepcionalmente algunas soft*)
2. No acepta movimientos de potenciómetros, ruedas, Joystick o trackball.
3. Las macros no guardan referencias de tiempos (cómo cuanto tiempo se pulso la tecla)

Las macros se utilizan, principalmente, para automatizar procesos de edición y reproducción.

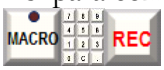
Las macros se pueden reproducir desde el editor, las Keys, los comandos y la lista de eventos.

*Al final del capítulo encontrará una lista de teclas soft que son admitidas en macros.

12.1 EDICIÓN DE MACROS

La edición de macros es en vivo. Para grabar la macro, el usuario debe pulsar las teclas necesarias, teniendo en cuenta que estas teclas están realizando sus respectivas funciones. Posteriormente la macro repite este proceso cada vez que es ejecutada.

Así para comenzar a grabar una macro, podemos utilizar una de estas 2 opciones:



Para iniciar la grabación de la macro Nº

Para iniciar la grabación en el siguiente número de macro libre.

Al pulsar

aparece MacroRec en la línea de estado y el LED de

parpadea mientras se graba la macro.

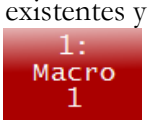
Pulsar las teclas que deseamos almacenar en la macro, {pulsaciones}

Finalizar la grabación de la macro, pulsando

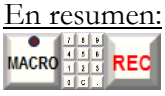
El sistema abre la lista de macros, para permitirnos editar un texto de identificación, {texto}

Salir pulsar

Cada vez que pulsamos

, se abre una ventana roja para mostrarnos la lista de las macros existentes y poder elegir así el número de la nueva macro,
, o incluso una de las macros ya existentes 

<u>En resumen:</u>



{pulsaciones}

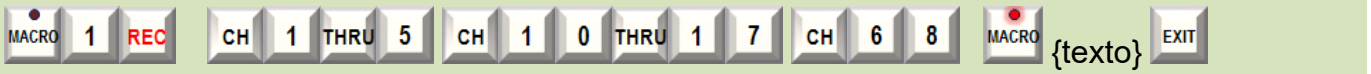
{texto}

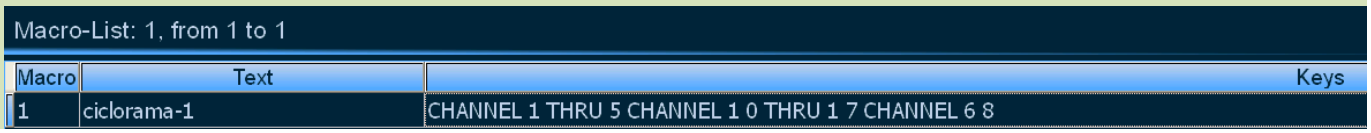
En cualquier momento podemos acceder a editar el texto de una macro pulsando

, o accediendo a la pantalla de lista de macros:

ó

Ejemplo: Grabar la macro 1, para seleccionar el grupo de canales del 1 al 5, 10 al 17 y el 68.



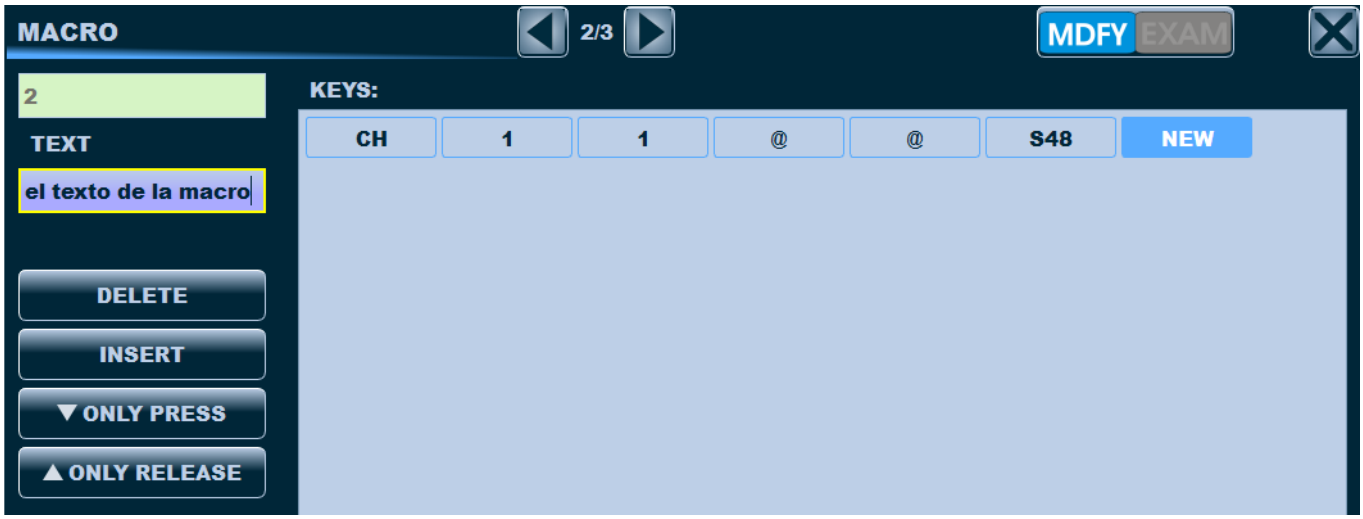


12.2 MODIFICACIÓN DE UNA MACRO

Para editar los contenidos de la macro, pulsar:

(Podemos seleccionar la macro desde la lista, o teclear su número)

En el monitor:



Seleccionar la pulsación a modificar con el cursor, y ejecutar la opción deseada. Las opciones son:

Para borrar la pulsación seleccionada (en el ejemplo CHANNEL)

Para insertar en esta posición una nueva pulsación.

Para insertar en esta posición una tecla que solo se pulsa (press)

Para insertar en esta posición una tecla que solo se suelta (release)

Las 2 opciones del final se utilizan, por ejemplo, para ejecutar flash. Las macros no graban tiempos de pulsación, así para ejecutar un flash desde las macros, debemos grabar una macro para activarlo y otra para desactivarlo.

Pulsar

para aceptar las modificaciones y retornar a la pantalla principal.

En esta pantalla, además tenemos:

y que nos permiten acceder a la macro anterior, o la siguiente, para su modificación.

La tecla

que nos permite cambiar entre los modos MODIFICACION y EXAMEN.

12.3 EXAMINAR UNA MACRO

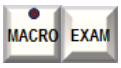
Podemos examinar el contenido de una macro o la lista macros grabadas, pulsando:

(Podemos seleccionar la macro desde la lista, o teclear su número)

Las teclas y nos permiten acceder a la macro anterior, o la siguiente.

La tecla

que nos permite cambiar entre MODIFICACION y EXAMEN.

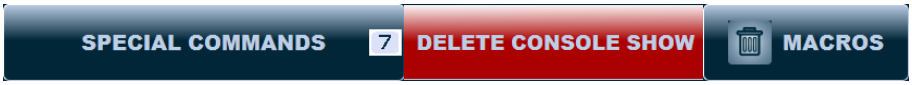


Para examinar la lista de todas las macros grabadas.

12.4 BORRAR UNA MACRO

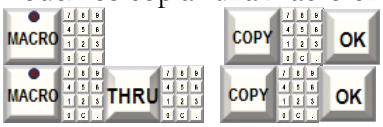
Borrar una macro, o rango de macros, pulsando:

(Podemos seleccionar la macro desde la lista, o teclear su número)

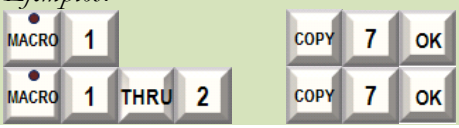
Borrar todas las macros por menú: 

12.5 COPIAR E INTERCAMBIO

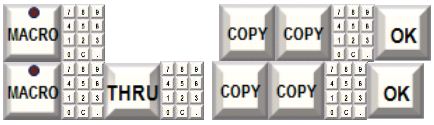
Podemos copiar una macro en otra macro (o rangos), pulsando:



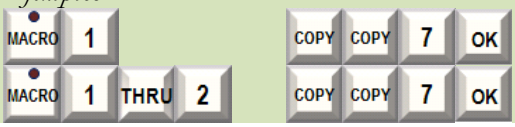
Ejemplos:



Podemos intercambiar el contenido de 2 macros (o rangos), pulsando:



Ejemplos:



En **Piccolo II** para accedemos a

desde el monitor, con

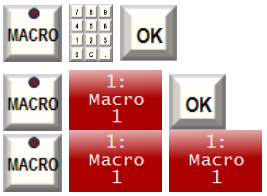
12.6 REPRODUCCIÓN

Existen 3 formas básicas de reproducir una macro:

- Desde el editor
- Como comando de un Cue que se reproduce en la Secuencia A/B
- Como evento de la lista de eventos.
- Desde una QLIST (aun no implementado)

12.6.1 DESDE EL EDITOR

Por teclado, pulsando:



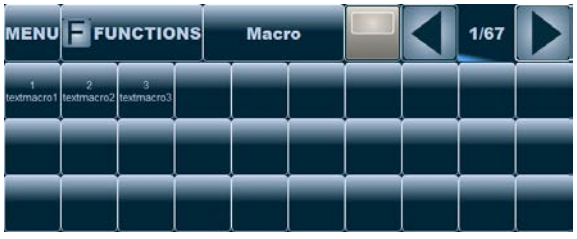
(Doble click)

Si las Keys están configuradas como

o

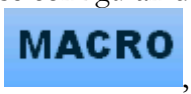
, podemos ejecutar la macro clicando sobre la tecla de macro deseada.

A estas teclas accedemos desde la pantalla táctil (si procede) y, siempre, desde el monitor externo



Las Keys se configuran desde

ó

En modo 

, son un acceso fijo a las macros.

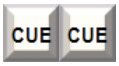
En modo

, necesitamos pulsar

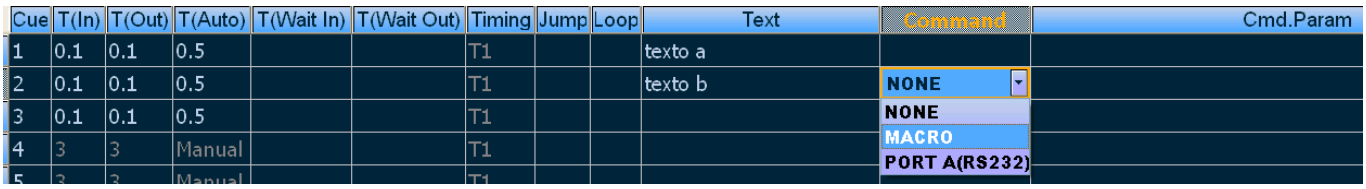
para acceder a las macros desde estas teclas.

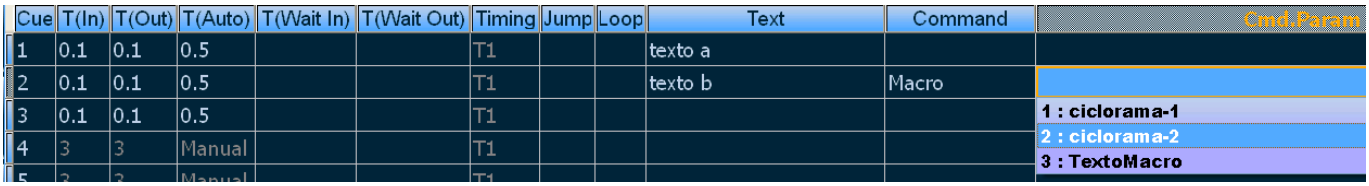
12.6.2 DESDE UN COMANDO DE CUE

Una macro asociada a un cue, se ejecuta cuando el cue comienza su fundido de entrada en la secuencia A/B. La macro se asocia a un cue como comando, Command. Para asociar la macro al cue, podemos abrir la lista de cues:



Acceder a la celda Command, y seleccionar la opción Macro
Acceder a la siguiente celda, y seleccionar la macro deseada (ratón):





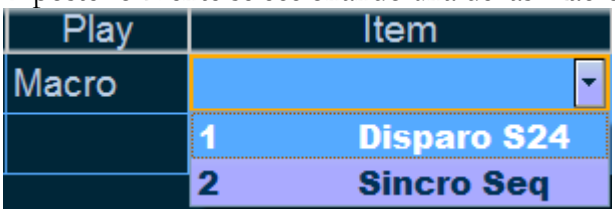
De esta forma es fácil sincronizar disparos de otros playbacks, cargar páginas, y cualquier otra función que nos resulte de interés.

12.6.3 DESDE LA LISTA DE EVENTOS

Desde lista de eventos, que programamos en el menú Multimedia/Time Code, podemos crear eventos para la ejecución de macros.

Seleccionando el Play del Evento a programar cómo MACRO:

Y posteriormente seleccionando una de las Macros grabadas de la lista Ítem:



Para más información, consultar el capítulo 21.

12.7 MACRO DE ENCENDIDO

Podemos configurar una macro para que se ejecute de forma automática al encender la consola. Esto significa que es posible activar un "proceso" por el simple hecho de encender la consola.

La macro de encendido se configura en

Para más información, consultar el capítulo 14.

12.8 MACROS Y TECLAS SOFT

Las teclas soft (teclas gráficas que aparecen en las pantallas) que podemos grabar en las macros, de momento, son:

Ejecución de Secuencia A/B desde monitor	
Ejecución de QList en Submasters desde monitor	
Control de Lista de Eventos en INTERNAL y activación del TC y su tipo, y el modo	
Control MIDI modo/puerto Control del puerto de Sonido (ON/OFF) Control de los externals (ON/OFF) Control del OSC (ON/OFF)	
Las Keys cuando están configuradas como acceso a paletas y librerías, grupos, cues, etc	

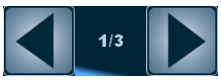
13. KEYS Y FUNCIONES GENÉRICAS

13.1 LAS TECLAS SOFT, KEYS

Las teclas software, Keys, nos permiten acceder a macros, grupos, posiciones, colores, etc. Son un apoyo importante a la edición.

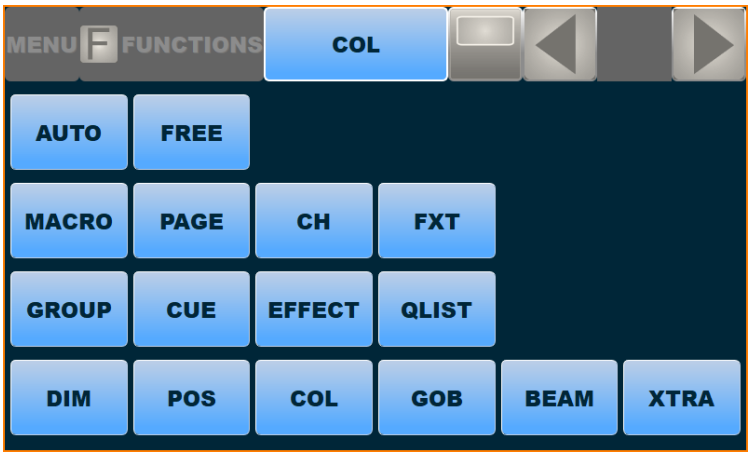
Las Keys están accesibles en los monitores externos y en la pantalla táctil. Depende del sistema si tenemos pantalla táctil, y 1 o 2 monitores externos:

Sistema/Característica	PICCOLO II -1000	PICCOLO II -2000	HYDRA II
Pantalla táctil	-		1
Monitor externo	**1**	**2**	**2**

Pantalla táctil	Monitores externos (ventana Keys)
Las Keys están siempre presentes, organizadas en bancos de 30.	Las Keys se visualizan en la ventana: Key. El nº de teclas visibles depende del tamaño de esta.
 Control de bancos/ paginación.	Page using the scroll bar
Según configuraciones, pueden aparecer funciones auxiliares, por ejemplo PAL LIB (ver abajo)	Según configuración, pueden aparecen funciones auxiliares, por ejemplo LEE (ver abajo)
Esta tecla nos muestra la configuración actual y nos permite cambiarla.	Esta tecla nos muestra la configuración actual y nos permite cambiarla.

En la pantalla táctil también aparecen los menús… Si no vemos las Keys, cerrar cualquier otra ventana, pulsando o pulsando .

Pulsar Auto COL o Auto COL para abrir la pantalla de configuración de las Keys:



Dentro de la pantalla, seleccionar el modo deseado para trabajar:

AUTO : Las Keys cambian de modo de forma interactiva con la línea de comandos. Así si pulsamos, por ejemplo FXT, en las Keys son tendremos acceso a los fixtures del sistema.

FREE: Modo libre, donde el usuario puede configurar los accesos deseados (Ver abajo).

Resto de opciones, de **MACRO** a **XTRA**, son configuraciones **fijas**, las Keys siempre accederán al ítem seleccionado (siempre macros, siempre canales, etc..)

Para seleccionar una de estas opciones, simplemente, clicamos sobre ella

Para forzar el cerrado de la ventana sin cambiar la configuración, pulsar Auto Ch

13.1.1 LOS MODOS FIJOS

Modo teclas BANK	Al pulsar	¿Qué hace?
MACRO Las Keys son siempre macros		MACRO Nº OK Se ejecuta la macro seleccionada
PAGE Las Keys son siempre páginas.		PAGE Nº SUB La página seleccionada se carga en los Submasters
		PAGE Nº OK La página se carga en los Submasters y en la Secuencia A/B
CH Las Keys son siempre canales.		CH Nº OK El canal correspondiente se selecciona en el editor
		CH Nº CALL El canal correspondiente es llamado al editor a 100%
FXT Las Keys son siempre fixtures		FXT Nº OK El fixture correspondiente se selecciona en el editor
		FXT Nº CALL El fixture correspondiente es llamado al editor a 100%
GROUP Las Keys son siempre gupos		GRP Nº OK El grupo correspondiente se selecciona en el editor
		GRP Nº CALL El grupo correspondiente es llamado al editor a 100%
CUE Las Keys son siempre cues		CUE Nº OK El cue correspondiente se selecciona en el editor
		CUE Nº CALL El cue correspondiente es llamado al editor a 100%
A los Cues decimales, en pantalla táctil, se accede a través de teclas tipo . Pulsar para volver.		

EFFECT Las Keys son efectos		EFFECT Nº SUB El efecto correspondiente se carga en el Modo/Submaster indicado por el usuario en el momento de la carga.
QLIST Las Keys son QLISTs		QLIST Nº De tal forma que ahora podemos completar el comando deseado, cargando, examinando, etc…
DIM, **POS**, **COL**, **GOB**, **BEAM** y **XTRA** Las Keys son paletas y librería de DIM, o POS, etc		DIM @ Nº OK // DIM DIM Nº OK Al hacer clic, la paleta o librería correspondiente se aplica, con un fundido, sobre la selección de canales/fixtures ***Antes de aplicar una librería o paleta, no olvidar seleccionar los canales y fixtures deseados.***
Pantalla táctil: Pulsar para conmutar paletas y librerías. **Ventana** : Se visualiza primero las paletas y seguido las librerías.		

Los fundidos en editor dependen del tiempo Live.T (página 13-19)

REFERENCIAS DE LEE, ROSCO… PALETAS DE COLOR

Junto a las paletas de color se incluyen bases de datos de algunos de los fabricantes más usados: Lee, Rosco…

A estas bases de datos de colores accedemos desde Keys en cualquiera de sus modos de **COL**, **AUTO** y/o **FREE**.

Estos colores se usan para la edición de focos de mezcla, RGB o CMY

Ventana Keys

En la ventana de Keys, en modo color, tenemos de forma simultánea:
Las paletas básicas de LT
Los colores referencia de los fabricantes seleccionados (ver abajo)
Las librerías de color de usuario.

Seleccionamos que colores referencia visualizamos en la parte superior de esta ventana:

Las diferentes listas se encuentran diferenciadas por un separador gris, que nos ayuda a identificar el final de una lista y el comienzo de la siguiente:

Pantalla táctil

En la segunda página de las paletas de color,

, está el acceso a las referencias de LEE, ROSCO… :

Clicar en una referencia para acceder a sus colores, por ejemplo, LEE:

Para volver a la pantalla anterior pulsar

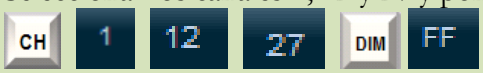
13.1.2 EL MODO AUTO

Es una combinación de los modos anteriores, se van seleccionando uno u otro de forma automática, cuando, desde el editor pulsamos las siguientes teclas:

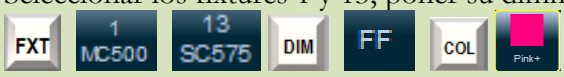
MACRO, PAGE, CH, FXT, GRP, CUE, EFFECT, QLIST, DIM, POS, COL, GOB, BEAM & XTRA.

Algunos ejemplos de uso en cuanto a canales y fixtures, con Keys en modo **AUTO**:

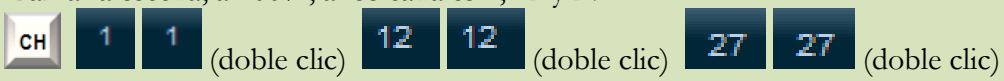
Seleccionar los canales 1, 12 y 27 y ponerlos a nivel 100%



Seleccionar los fixtures 1 y 13, poner su dimmer a 100% y su color a Pink+



Llamar a escena, a 100%, a los canales 1, 12 y 27



Llamar a escena, a 100% de dimmer, al fixture 1 y ponerle un color:

13.1.3 EL MODO FREE

En este modo la ventana Keys la configura el usuario. Disponemos 300 teclas para programar con los accesos directos deseados. Este modo se utiliza en reproducción, cuando el show ya está programado, y nos va a permitir agilizar procesos de selección y reproducción.

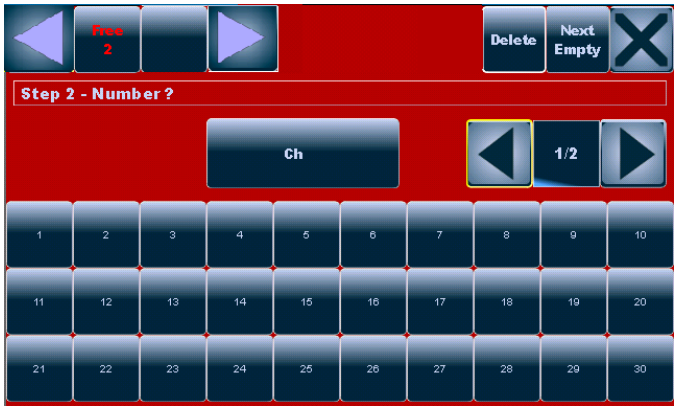
PROGRAMACION Y USO

Pantalla táctil	Ventana Keys
Seleccionar el modo FREE para Keys: Resultando Comenzamos con el panel vacío. Para programar una de las teclas, pulsar: Pulsar la tecla a programar.	Seleccionar el modo FREE para Keys: Resultando Comenzamos con el panel vacío. Para programar una de las teclas, pulsar: Pulsar la tecla a programar.

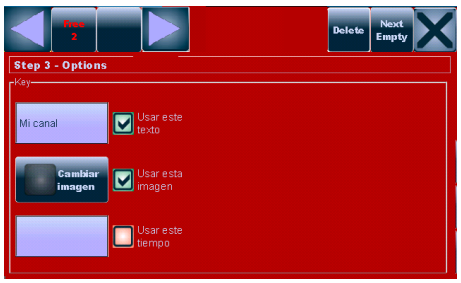
Este proceso da paso a una serie de pantallas que nos guían en la programación de la tecla.

Pantalla 1 y 2 – Nos permiten seleccionar el ítem a cargar en la tecla:

Seleccionando el tipo de ítem



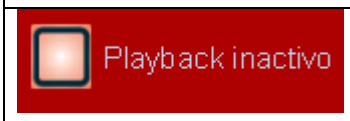
Y el número



Pantalla 3 – Nos permite configurar las opciones disponibles para ese ítem en concreto, esta pantalla depende del tipo de ítem seleccionado, aunque existen 2 opciones genéricas de visualización que podemos utilizar en todos los ítems disponibles

OPCIONES DE TODOS LOS ÍTEMS	COMPORTAMIENTO
	Nos permite utilizar un texto diferente al texto del ítem programado. No olvidar activar la opción.
	Nos permite usar un icono para identificar la tecla, en el caso de

	paletas de color es posible utilizar este icono particular en lugar del icono propio del ítem. No olvidar activar la opción. El icono se carga desde cualquier disco, y admite imágenes de formatos jpg, png. bmp y gif.

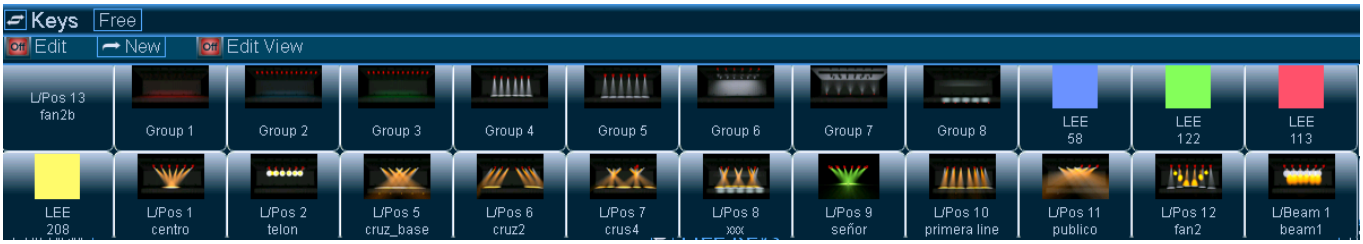
ITEM	OPCION PARTICULAR (ITEM)	COMPORTAMIENTO
MACRO, PAGE	No tienen opciones particulares	Se comportan igual que en modo fijo, o automático.
SHAPE Este item es especial y a el solo accedemos en Free Mode	No tienen opciones particulares. ***SHAPE se aplicará en modo*** ***.*** ** Se recomienda grabar las Shapes deseadas con los ajustes oportunos	(clic): La Shape se aplica sobre el grupo seleccionado en el editor. No se abre el editor de Shapes. Podemos abrirlo pulsando (doble clic): Se aplica la Shape al grupo seleccionado y se abre el editor de Shapes para que podamos ajustar de forma inmediata cualquier parámetro de la misma
CH, FXT, GROUP, CUE		Nos permite utilizar un tiempo de fundido concreto (5,3 segundos en el ejemplo) en lugar de utilizar el tiempo LIVE.T cada vez que llamamos al ítem al editor. No olvidar activar la opción.
Palette y/o Library		Nos permite utilizar un tiempo de fundido concreto (5,3 segundos en el ejemplo) en lugar del tiempo LIVE.T. No olvidar activar la opción.
EFFECT		Nos permite seleccionar un Submaster concreto el efecto, así como el modo de carga (Rate/Level). Activar esta opción para utilizar el Submaster seleccionado de forma automática, sin intervención del usuario.
		Activar esta opción si queremos que el sistema compruebe y requiera que el Submaster elegido este inactivo antes de efectuar la carga automática.
		Activar esta opción si además de cargar el efecto queremos que este se dispare de forma automática.

En todas las pantallas de programación (de la 1 a la 3) tenemos:

Donde podemos ver el número de tecla que estamos programando (Free 1) y el contenido de esta. Las teclas de flecha asociadas nos permiten seleccionar otra tecla para su programación/edición:

Funciones para borrar (Delete) el contenido de la tecla programada, o acceso a la programación de la siguiente tecla vacía (Next Empty)

Finaliza la programación, y nos devuelve al modo Free, con las teclas programadas listas para ser utilizadas. Ejemplos para la pantalla táctil y para la ventana Keys:

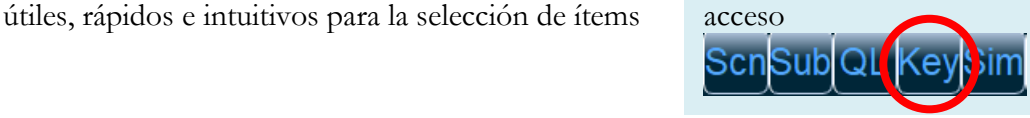


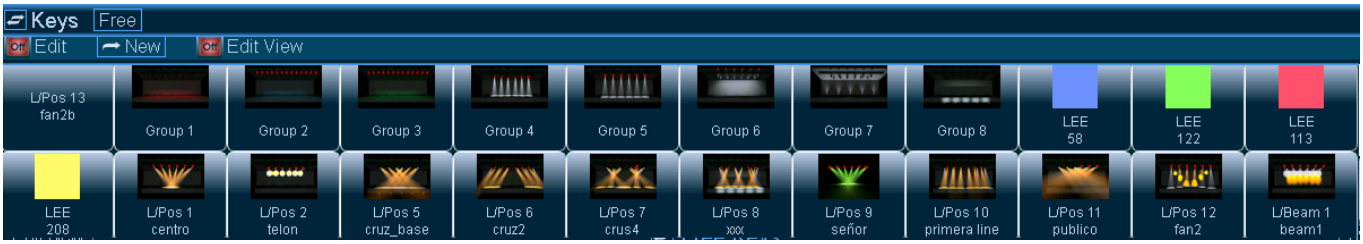
Existe un comando para borrar todas las Free Keys dentro del menú:
SPECIAL COMMANDS/DELETE CONSOLE SHOW

13.2 VENTANA KEYS

La ventana Keys en modo Free, nos permite colocar las teclas en el lugar deseado. En cada monitor podemos tener un modo diferente para esta ventana, lo que unido a la pantalla externa táctil nos proporciona diferentes espacios útiles, rápidos e intuitivos para la selección de ítems desde el monitor.

Recordar:
Abrimos/cerramos esta ventana clicando sobre su botón de acceso





En modo Free,

:

, nos lleva al modo de edición de Free Keys, mostrando una lista sobre fondo rojo donde debemos seleccionar la tecla a programar . Seguir los pasos en pantalla.

, nos lleva directamente a la configuración de la Free Key en edición, la siguiente libre (este proceso de salta el paso de selección de tecla, ya que es automático). Seguir los pasos en pantalla.

, si activo, nos permite personalizar esta ventana, moviendo las teclas a otras posiciones:

La ventana se visualiza con fondo verde oscuro. Ahora podemos arrastrar cualquier ítem a la posición deseada.

- **Selecionar** las teclas a mover con el ratón, **click-izquierdo** sobre la tecla que queremos seleccionar/deseleccionar o crear un rectangulo (botón-izquierdo) para seleccionar/deseleccionar el grupo de teclas contenido en el mismo. Las teclas seleccionadas aparecen con el borde en naranja. Pulsar

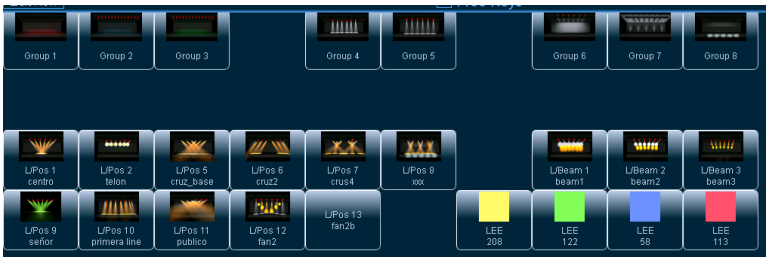
para deseleccionar todas las teclas.

Movemos las teclas seleccionadas arrastrandolas con el ratón, **botón-derecho pulsado**, a cualquier posición dentro de la ventana.
No es posible apilar varias teclas en una misma posición.
La ventana Free Keys solo puede crecer (si es necesario) hacia abajo y hacia la derecha, y lo hace, cuando movemos las teclas.

Podemos retornar a la posición por defecto, pulsando Reset

Al final del proceso, desactivar Edit View. Ahora ya podemos usar las Free Keys en modo normal.

En cuanto a la ventana podemos moverla a la posición deseada del monitor externo, donde seleccionamos zona* pulsando , y eligiendo la opción deseada, o arrastrando desde Keys
Las zonas permitidas en el monitor son Izquierda, Derecha e Inferior.



Recordar que es posible anidar y/o apilar ventanas.

Arrastrar y soltar es un movimiento de precisión y puede requerir un poco de práctica.
Si en algún momento se descontrola alguna ventana, será suficiente desactivarla y volverla a activar.

Esta ventana se puede ajustar arrastrando su control (o controles) de tamaño con el ratón:

Arrastrando esta barra arriba/abajo.
Posicionar el ratón sobre la misma y esperar a que el puntero cambie de aspecto,

En este momento se puede arrastrar.

Arrastrando esta barra derecha/izquierda.

Posicionar el ratón sobre la barra y esperar a que el puntero cambie a

En este momento se puede arrastrar.

13.3 SELECCIÓN DE RANGOS - THRU

Un rango de elementos queda definido por Nº THRU N¹, donde
Nº es el número del primer elemento del rango, y
N1 es el número del último elemento del rango.

Podemos crear rangos de: Canales, fixtures, grupos, cues, efectos, páginas, macros, posiciones, dimmers, colores, gobos, etc.

Si omitimos **Nº**, se tomará como primer elemento el primero grabado o existente.
Si omitimos **N1**, se tomará como último elemento el último grabado o existente.
Si omitimos **Nº** y **N1**, el sistema tomará por defecto el primer y último cue/grupo/efecto… grabado en el sistema.

En el caso de canales/fixtures este comando es un atajo para seleccionar todos los canales/fixtures en el editor: CH THRU Para seleccionar todos los canales
FXT THRU Para seleccionar todos los fixtures

13.4 COPIA E INTERCAMBIO

A la <u>función de copia</u> accedemos con COPY. A la <u>de intercambio</u> con COPY COPY

En todos los comandos **Nº** es el número de origen, y **Nd** es el número destino de la copia.

Canales y Fixtures del mismo tipo:

CH Nº COPY Nd OK	El nivel del canal **Nº**, se copia en el canal **Nd**
CH Nº COPY COPY Nd OK	Los niveles de los canales **Nº** y **Nd**, se intercambian.
FXT Nº COPY Nd OK	Los valores del fixture **Nº**, se copian en el **Nd**
FXT Nº COPY COPY Nd OK	Los valores de los fixtures **Nº** y **Nd**, se intercambian.

Un parámetro de fixtures del mismo tipo

FXT Nº COPY Nd PARAM Np OK	El parámetro **Np** del fixture **Nº** se copia al mismo parámetro del fixture destino **Nd**
FXT Nº COPY COPY Nd PARAM Np OK	Los valores del parámetro **Np** de los fixtures **Nº** y **Nd**, se intercambian.

Grupos/Cues/QList:

GRP Nº COPY Nd OK	El grupo origen, **Nº**, se copia en el de destino, **Nd**
CUE Nº COPY Nd OK	El cue origen, **Nº**, se copia en el de destino, **Nd**
QLIST Nº COPY Nd OK	La QLIST de origen, **Nº**, se copia en la de destino, **Nd**

GRP Nº COPY COPY Nd OK	Los grupos de origen y destino se intercambian.
CUE Nº COPY COPY Nd OK	Los cues de origen y destino se intercambian.
QLIST Nº COPY COPY Nd OK	Las QLISTs de origen y destino se intercambian.

Páginas:

PAGE Nº COPY Nd OK	La página origen, **Nº**, se copia en la destino, **Nd**
PAGE Nº COPY COPY Nd OK	Las páginas de origen y destino, se intercambian.

Efectos:

EFFECT Nº COPY Nd OK	El efecto origen, **Nº**, se copia en el destino, **Nd**
EFFECT Nº COPY COPY Nd OK	Los efectos de origen y destino, se intercambian.

Macros:

MACRO Nº COPY Nd OK	La macro origen, **Nº**, se copia en la destino, **Nd**
MACRO Nº COPY COPY Nd OK	Las macros de origen y destino, se intercambian.

***Todos estos comandos admiten selección de rangos. *Ejemplo* - copiar un rango de grupos:

GRP Nº THRU N1 COPY Nd OK

Cuando copiamos en cues, grupos, etc, que no existen, el sistema los crea.
Cuando intercambiamos con cues, grupos, etc, que no exiten, el sistema los crea y al mismo tiempo los de origen son eliminados.

Submasters:

COPY	Copia el contenido del primer Submaster en el segundo, y vacía el primero.
COPY COPY	Intercambia los contenidos de los Submasters seleccionados.

Piccolo II no tienen tecla física COPY, acceder a la función desde el monitor: Sim COPY

13.5 RELEASE - REL

Elimina cualquier selección de canales, fixtures y parámetros del editor.

Un canal y/o fixture:

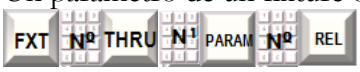
CH Nº FXT Nº REL

Un grupo de canales y/o fixtures:

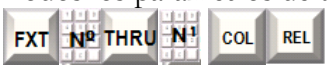
CH Nº CH Nº FXT Nº FXT Nº REL

Un rango de canales y/o fixtures:

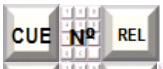
Un parámetro de un fixture o rango de fixtures:



Todos los parámetros de una categoría de un fixture o rango (por ejemplo, todos los de color):



Los contenidos de un cue o rango de cues:



Los contenidos de un grupo o rango de grupos:

Los contenidos de una parte de un cue:

Los canales y dimmers de fixtures, HTPs, abandonan el editor en un fundido de 2 segundos. Para evitar este fundido podemos finalizar con

cualquiera de los comandos anteriores.

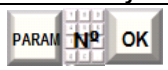
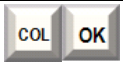
Los parámetros LTP pasan a modo tracking inmediatamente, o funden a su valor de escena procedente de otro Playback.

13.6 OK y CALL

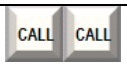
Seleccionamos contenidos, sin niveles, con

Llamamos al editor con un fundido, seleccionando contenidos y niveles, con

Para canales y/o fixtures:

{canales / fixtures}	Los canales y fixtures se preseleccionan en el editor.
{fixtures} 	El parámetro Nº de los fixtures se selecciona en el editor y se encuentra accesible en las ruedas.
{fixtures} 	Todos los parámetros de color se seleccionan en el editor y se encuentra accesible en las ruedas.
{canales / fixtures}	Llama a los canales y dimmers a su 100%, en un fundido de 2 segundos (Live.T*)
{canales / fixtures}	Llama a los canales y dimmers a su 100%, de forma brusca.

Para cues, grupos o rangos:

{cues/grupos}	Selecciona en el editor los canales y parámetros de fixture contenidos en los cues/grupos seleccionados.
{cues/grupos}	Los contenidos de los cues/grupos indicados, entran en el editor a su nivel grabado, con un fundido de 2 segundos (Live.T*)
{cues/grupos} 	Los contenidos de los cues/grupos indicados, entran en el editor a su nivel grabado, de forma inmediata.

Para partes de un Cue:

CUE Nº PART Nº OK	Selecciona los contenidos de la parte Nº, del cue Nº
CUE Nº PART Nº CALL	Los contenidos de la parte Nº, del cue Nº, entran en el editor a su nivel grabado, con un fundido de 2 segundos (Live.T*)
CUE Nº PART Nº CALL CALL	Los contenidos de la parte Nº, del cue Nº, entran en el editor a su nivel grabado, de forma inmediata.

Submasters con grupos y cues:

OK	Selecciona los contenidos del Submaster
OK ▼ … OK ▲	Selecciona los contenidos los Submasters
CALL	La salida del Submaster, se captura en el editor
CALL ▼ … CALL ▲	Las salidas del Submasters, se capturan en el editor

La salida de la Secuencia y salidas de Submasters:

OK SEQ	Selecciona los contenidos de la salida de la Secuencia
OK ▼ SEQ … OK ▲	Selecciona los contenidos de la salida Submasters y Secuencia
CALL SEQ	La salida de la Secuencia, se captura en el editor
CALL ▼ SEQ … CALL ▲	La salida de Submasters y Secuencia, se capturan en el editor

La Escena, la salida total de la mesa:

OK OK	Selecciona todos los canales y parámetros en escena.
CALL CALL	La salida a escena de la consola se captura en el editor.

* La función **Live.T** se explica en la página 13-19

13.7 MDFY y EXAM

Ambas funciones nos permiten acceder a la misma información:

EXAM para examinar,

MDFY para examinar y modificar

Examen de un canal o fixture, mostrando sus valores en cues/grupos/efectos, así como listas de canales y fixtures no utilizados en el show.

CH Nº EXAM

FXT Nº EXAM

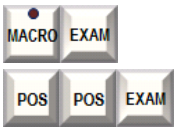
Examen o modificación de cues, grupos, QLists, efectos, páginas, macros, librerías:

CUE EXAM

GRP EXAM

CUE MDFY / CUE CUE

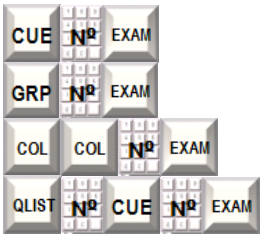
GRP MDFY / GRP GRP



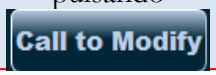
…

…

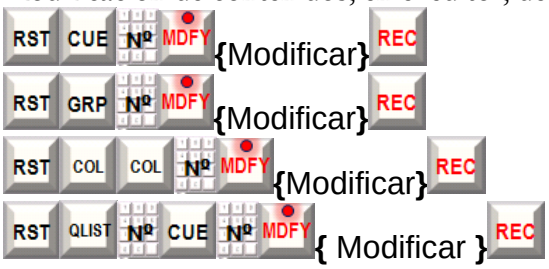
Examen de contenidos de un cue/grupo/librería /Cue de QList:



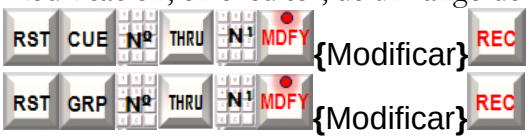
Dentro de estas pantallas, podemos pasar a modificar el ítem bajo examen pulsando



Modificación de contenidos, en el editor, de un cue/grupo/librería/Cue de QList:

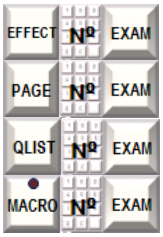


Modificación, en el editor, de un rango de cues/grupos:



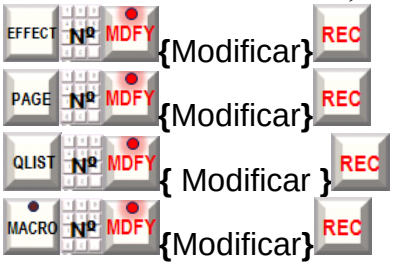
*** Carga el primer cue/grupo del rango en el editor. Modificamos sobre este cue/grupo, y estas modificaciones se aplican a todos los cues/grupos del rango en modo relativo o absoluto.

Examen de contenidos de efecto/pagina/QList/ macro:

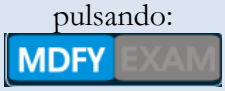


Dentro de estas pantallas, podemos pasar de modo examen a modo modificación pulsando:

Modificación de contenidos, en tabla, de efecto/pagina/QList /macro:



Dentro de estas pantallas, podemos pasar de modo modificación a modo examen pulsando:



Examen del contenido de un Submaster

Modificación del contenido del Submaster (cue/grupo) en el editor

RST MDFY {Modificar} REC

{Modificar} MDFY

Examen de los contenidos de los Submasters (contenido actual):

EXAM SUB

Modificación, en tabla, de los contenidos de los Submasters (contenido actual):

MDFY SUB

Examen de los datos generales del show:

EXAM EXAM

Función especial para modificar el cue en A de la Secuencia (Ver capítulo 10).

{Editor} MDFY MDFY

13.8 EXAMEN DE CANALES Y FIXTURES

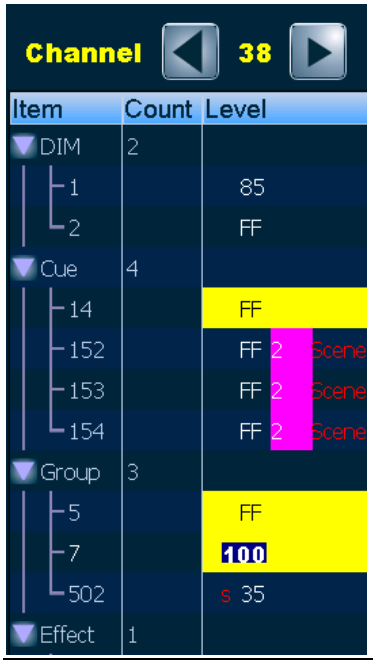
Examen de un canal o fixture, mostrando sus valores en librerías/cues/grupos/QLists/efectos, así como información de canales y fixtures no utilizados en el show.

CH Nº EXAM

FXT Nº EXAM

Las pantallas de examen de canales y fixtures nos permiten hacer modificaciones desde esta tabla… de este modo es muy sencillo "perseguir" un cambio a través de varios cues, grupos, QLists… y facilita su modificación. Para entrar en modo modificación, conmutar MDFY EXAM a MDFY EXAM

13.8.1 Examen de un canal - [CH] [1] [EXAM]



Pestaña Channel - Aparecen todos los ítems que tienen este canal. Se pueden modificar datos de librerías de DIM, Cues y Grupos.
En general un canal puede tener:

Parte	Shape	Nivel %	Nº Lib	Texto Librería
1	s	FF	2	SceneA_EscenaA

Y podemos modificar su nivel o su librería, haciendo un doble-click sobre cualquiera de estos valores:

Esta acción abre el editor de nivel (el primero), y el editor para aplicar librerías de dimmer (segundo).

Se podrá modificar el nivel, o asignar una librería de DIM. Modifique solo el dato deseado.

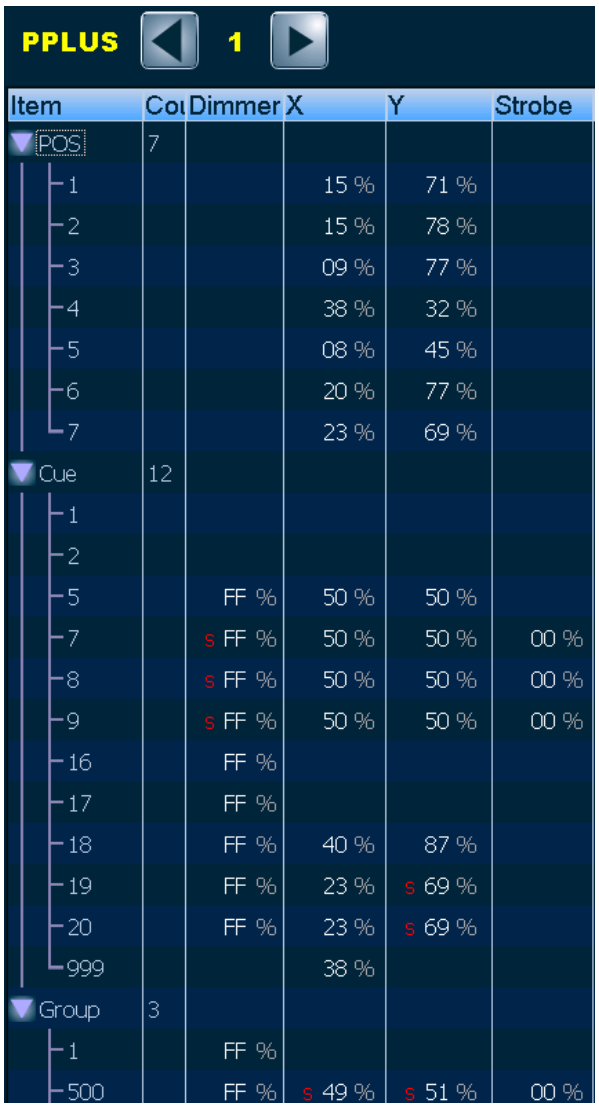
Para modificar varios ítems al mismo tiempo, hacer click sobre todos ellos para seleccionarlos (en **amarillo**), y por último, hacer doble click sobre uno de

ellos para acceder a editar el nivel/librería. La edición se aplicará a todos los canales seleccionados.

Para deseleccionar todos los ítems, pulsar CLEAR SEL

En el ejemplo, el canal 38 se está modificando a 100 % en el Cue 14 y los Grupos 5 & 7.

13.8.2 Examen de una fixture - [FXT] [1] [EXAM]



Pestaña Fixture - Aparecen todos los ítems que tienen algún parámetro de este fixture. Se pueden modificar datos de librerías de POS y DIM, de QLists, Cues y Grupos.

Un parámetro con librería se presenta como:

Parte	Shape	Valor	Nº Lib	Texto Librería
1	s	FF	155	SceneA_EscenaA

Un parámetro sin librería se presenta como:

Parte	Shape	Valor	Texto Step
1	s	FF	Open/%

Y podemos modificar su nivel o su librería haciendo doble-click sobre cualquiera de estos valores:

Observar que se abre tanto el editor de nivel (primer lugar), como un editor para aplicar la librería correspondiente (último lugar).

Si el parámetro es un parámetro con pasos, el editor de nivel además de permitirnos la edición numérica del mismo nos permite seleccionar el paso desde una lista.

Se podrá modificar el valor, o asignar una librería (la que corresponda). Modifique solo el dato deseado.

Para modificar un mismo parámetro de varios ítems a la vez, hacer click en todos los ítems que queramos modificar, quedan marcados en **amarillo**, y después hacer doble-click, en uno de los parámetros a editar y cambiar su valor. Este cambio se aplicará a todos los seleccionados.

Para deseleccionar todos los ítems, pulsar CLEAR SEL

Estas operaciones no se pueden deshacer

Las modificaciones solo se aplican a los elementos visibles

13.9 NEXT - SELECCIÓN DEL SIGUIENTE ÍTEM

NEXT nos ayuda a encontrar el siguiente canal, fixture, grupo, cue... Se puede aplicar en **modo normal** o **restringido** a los canales o fixtures en el editor.

a) Modo normal. Incrementa el número del último canal, fixture, grupo, cue o QList utilizado:

Tipo de Selección	En la línea de comandos...
CH Nº {nivel opcional} NEXT, NEXT, NEXT…	Siguiente canal.
FXT Nº {edición opcional} NEXT, NEXT…	Siguiente fixture.
GRP Nº NEXT, NEXT… GRP NEXT, NEXT…	Siguiente grupo.
CUE Nº NEXT, NEXT… CUE NEXT, NEXT…	Siguiente cue
{QList, page, macro, efecto} NEXT, NEXT…	Siguiente número.

Ejemplo - Seleccionar los canales 123, 125 y 127.

CH 1 2 3 OK
NEXT NEXT OK
NEXT NEXT OK

Pulsar NEXT tantas veces como sea necesario para llegar al número deseado.

b) Modo acotado. Para seleccionar el siguiente canal/fixture contenido en el editor.

Tipo de Selección	En línea de comandos... (LED NEXT encendido).
{editor} CH NEXT NEXT, NEXT…	Siguiente **canal** en editor
{editor} FXT NEXT NEXT, NEXT…	Siguiente **fixture** en editor

Ejemplo de utilización: Seleccionar los fixtures 1, 5 y 7 y ajustar sus posiciones

FXT 1 FXT 5 FXT 7	Para seleccionar los 3 fixtures implicados
@ @	Para dar un nivel de 100% a sus dimmers
FXT NEXT TB	**Selección fixture 1** (Modo restringido, y se enciende el LED de NEXT) Y se ajusta la posición de primer fixture, por ejemplo, con el TrackBall.
NEXT TB	**Selección fixture 5** y ajuste de posición
NEXT TB	**Selección fixture 7** y ajuste de posición

Este modo se desactiva con RST o con cualquier selección numérica (LED NEXT apagado):

RST
CH Nº {nivel} / FXT Nº {valores} / GRP Nº {nivel} / CUE Nº {nivel} …

13.10 PREV - SELECCIÓN DEL ÍTEM ANTERIOR

PREV decrementa el número de canal, fixture, grupo, cue… seleccionado:

Tipo de Selección	En la línea de comandos...
CH Nº {nivel opcional} PREV, PREV…	Canal previo.
FXT Nº {edición opcional} PREV, PREV…	Fixture previo.
GRP Nº PREV, PREV… GRP PREV, PREV…	Grupo previo.
CUE Nº PREV, PREV… CUE PREV, PREV…	Cue previo.
{QList, page, macro, efecto} PREV, PREV…	Número previo.

Ejemplo - Seleccionar los canales 123, 121 y 119.

CH 1 2 3 OK
PREV PREV OK
PREV PREV OK

Pulsar PREV tantas veces como sea necesario para llegar al número deseado.

Piccolo II no tienen tecla física PREV, acceder a la función desde el monitor: Sim PREW

13.11 FUNCIONES DE TEST

Nos permite aislar, en el editor, un canal, dimmer, grupo o cue, con el fin de comprobar su estado en escena.
Test, implica:

- Forzado a 0% del contenido del editor.
- Forzado a 100% del ítem seleccionado con un fundido controlado por Live.T (ver abajo)

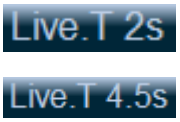
{canales} TEST CH Nº TEST; TEST…	Test de los canales seleccionados Test del canal nº, del siguiente…
{fixtures} TEST FXT Nº TEST; TEST…	Test de los fixtures seleccionados (parámetro Dim 100%) Test del fixture nº, del siguiente…
GRP Nº TEST; TEST…	Test del grupo nº, del siguiente…
CUE Nº TEST; TEST…	Test del cue nº, del siguiente…
{selección mixta} TEST	Test de cualquier selección de canales y fixtures. Y también, test de cualquier rango de cues/grupos.

13.12 LA FUNCION LIVE-TIME

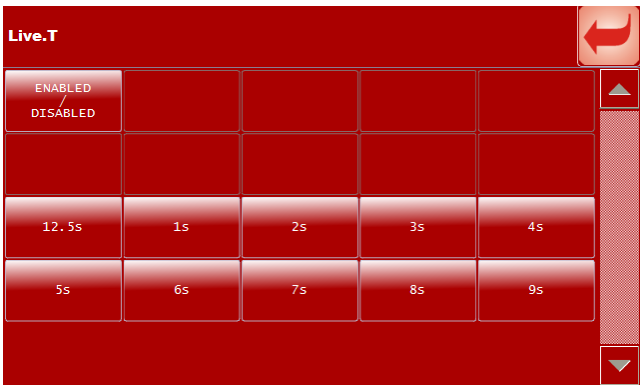
La función LIVE.T (live-time) ha cambiado su forma de uso, mejorando la agilidad de la aplicación de este tiempo en "vivo", siendo más dinámico y accesible.

Este es el tiempo para ejecuciones en vivo de editor, se visualiza en la línea de estado, se controla desde el potenciómetro C3. Se aplica a paletas, librerías, grupos, cues y funciones como TEST, CALL, HOME...

13.12.1 Configuración de Live.T



Por defecto y después de reset frío, Live.T es de 2s. Lo editamos pulsando:
LIVE.T [keypad] OK (el valor tecleado se ve en la línea de estado de forma inmediata)



Cada vez que pulsamos LIVE.T, aparece una ventana roja, con opciones para:

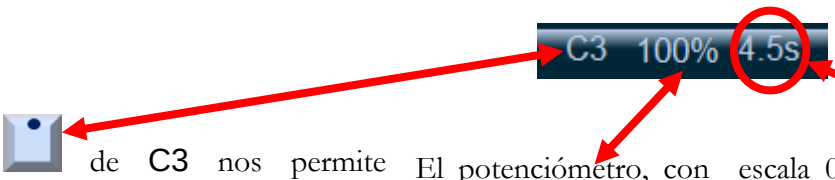
Activar/Desactivar la función. Pulsando LIVE.T ENABLED / DISABLED conmutamos el estado de la función, que cuando está desactivada (DISABLED) se muestra sobre fondo rojo.

Aplicar valores de Live.T usados recientemente, seleccionando el valor deseado en la ventana: En resumen, pulsando LIVE.T 12.5s

Activamos/Desactivamos esta funcionalidad pulsando LIVE.T ENABLED / DISABLED

13.12.2 Control de Live.T (C3)

Por defecto y después de reset frío, el potenciómetro C3 está configurado como control de Live.T



de C3 nos permite activar/desactivar el tiempo Live.T de forma rápida.

El potenciómetro, con escala 0 a 200% nos ayuda a modificar el valor del tiempo a aplicar.

Valor de tiempo resultado, el que realmente se aplica a fundidos en el editor.

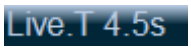
El potenciómetro:

En su parte central se encuentra a su 100%

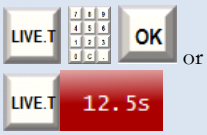
En su parte inferior, al 0%

Y en su parte superior al 200%

*Los ejemplos están basados en un Live.T de 4.5s,



El valor de Live.T se puede cambiar tantas veces como sea necesario:



También se puede modificar desde el potenciómetro **C3**!!!!

Nota:

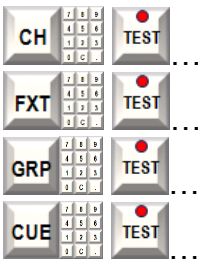
Pulsando su accedemos a la pantalla de configuración (Menu/User Setup/Playbacks) de estos potenciómetros. Desde esta pantalla podemos cambiar este control de C3 a C2 o C1, eliminarlo…
Más información en capítulo 15

13.12.3 Aplicación de Live.T

Siempre que la función Live.T esté activa, se aplicará este tiempo de fundido para los siguientes casos y funciones:

CANALES, FIXTURES, GRUPOS Y CUES CON LAS FUNCIONES CALL/TEST

En estos comandos, los niveles de dimmer y valores de parámetros se aplican con un fundido de tantos segundos como nos indique la función Live.T



Live.T 2s

Si no deseamos realizar los fundidos de la función Live.T, desactivar la pulsando:

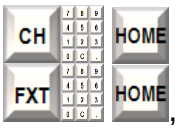
(**C3**) o

Este tiempo Live.T también se aplica cuando llamamos desde las teclas programables (doble clic).

Piccolo II no tiene masters especiales **C1..C3**

CANALES Y FIXTURES CON LA FUNCIÓN HOME

En estos comandos, los valores de Home se aplican con un fundido de tantos segundos como nos indique la función Live.T



,

,

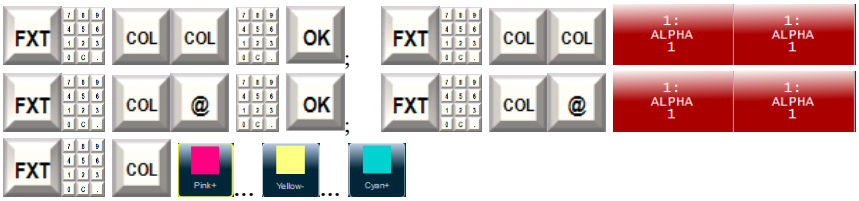
, etc

Terminar estos comandos con para aplicar los valores HOME de forma inmediata, sin tiempo de fundido.

APLICANDO EN EL EDITOR PALETAS Y LIBRERÍAS

En estos comandos, los valores de las librerías y paletas (en los ejemplos de Color) se aplican con un fundido de tantos segundos como nos indique la función Live.T

Esta funcionalidad nos permite aplicar posiciones, colores, etc, en vivo, usando fundidos cuyo tiempo podemos cambiar/modificar de forma sencilla:



Este tiempo Live.T también se aplica cuando aplicamos paletas y librerías desde las teclas programables.

Recomendamos, siempre que sea posible, utilizar los accesos directos de la pantalla para aplicar paletas/librerías… es la forma más ágil y directa, que combinada con la función Live.T y su control, nos va a ayudar a hacer cambios de escena en directo desde el editor. Ejemplo:

13.13 FUNCIÓN RESCUE

Esta función nos permite recuperar selecciones, contenidos de editores anteriores y también contenidos de cues antes de sus últimas modificaciones. A la función accedemos pulsando:

Y al activar la función aparece una ventana con las posibles opciones de recuperación, donde en la primera línea tenemos selecciones de editor, en la segunda contenidos completos de editor (contenidos de editor antes de la función RESET) y en la tercera línea, contenidos anteriores de cues modificadas…

Una vez que seleccionamos el ítem a recuperar (tecleando su número o clicando sobre el) terminamos el comando de recuperación en el editor pulsando una de estas opciones:

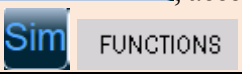
para seleccionar contenido o

para seleccionar contenido y niveles.

Una vez que tenemos recuperado el contenido y/o niveles podemos realizar con él cualquier operación, grabarlo en el cue deseado, cargarlo en un Submaster, etc…

Piccolo II no tienen tecla táctil

, acceder a la función desde el monitor:



14. LAS FIGURAS - SHAPES

Shape (forma/figura), permite editar valores dinámicos para canales y parámetros de fixtures, normalmente se utilizaban para hacer círculos o movimientos pre-programados, pero ampliando este concepto, ahora, se pueden aplicar a canales, a parámetros y a conjuntos de parámetros como son los de mezcla de color (CMY, RGB) o movimiento (X/Y).

Las **shapes** se graban en cues, grupos, y cues de QList.

Para la edición de **shapes**, partimos de patrones (Palettes) pre-programados de movimiento, color, dimmers, etc… todos ellos ajustables. La lista de patrones se puede ampliar con nuevas **shapes** y **conjuntos de shapes**.

14.1 EDITANDO CON SHAPES

Lo primero es seleccionar los canales y fixtures a los que queremos aplicar la **shape**. Las selecciones pueden ir desde un solo canal/fixture hasta todos los canales/ fixtures.

En el editor podemos tener varias selecciones realizando varias **shapes** cada una.

Para aplicar una **shape**, desde el editor:

{Seleccionar fixtures / canales en el orden deseado}

Y seguir el proceso con las opciones que van apareciendo:

1. SHAPE FILTER,
2. SHAPE LIST y
3. PARAMS ID

Tenemos un máximo de **30 shapes** por grupo o cue.

Sobre las ventanas de opciones de SHAPE:

Se abre al pulsar

y nos muestra las opciones disponibles. La opción en amarillo es la preseleccionada y puede cambiarse pulsando

de nuevo, clicando sobre la nueva, o tecleando su número de índice.

1. SHAPE FILTER,

Nos permite seleccionar que tipo de **shape** aplicar y filtrar la lista de **shapes** por categorías (**DIM**, **COL**, etc,).

La opción **FREE** da acceso a la lista completa de **shapes** aplicables a un parámetro.

Cuando la **shape** se aplicar sobre canales, esta ventana no aparece ya que solo estará disponible la opción **DIM**, y por eso se accede a ella de forma automática.

2. SHAPE LIST

Aquí seleccionamos la **Shape**.

**Si no encontramos la shape buscada, y queremos cambiar de filtro, retornar a la ventana anterior, con C

La **Shape** seleccionada se aplica directamente. Excepto si el filtro anterior es **FREE**, en cuyo caso el sistema nos lleva a la siguiente ventana:

3. PARAMS ID

Si estamos seleccionando una **Shapes** en **FREE**, aquí seleccionamos el parámetro al que aplicar la **Shape**.

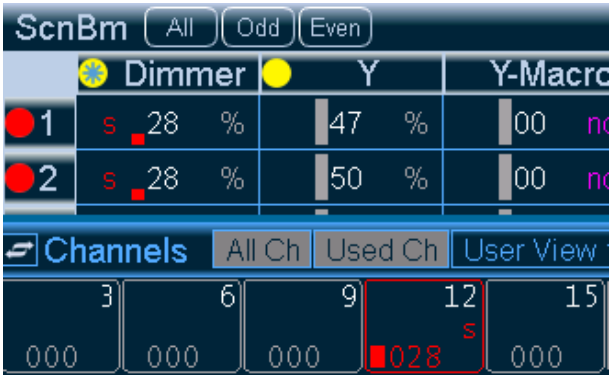
**Recordar, C vuelve a la ventana anterior
* Más información sobre esta ventana en el capítulo 18 – Definición de Fixtures.

Ejemplos:

a) Aplicar una **Shape** de posición, para que 6 fixtures se muevan haciendo un círculo:
FXT 1 THRU 6 {Si es necesario, editar fixtures} SHAPE 0: NEW 2: POS 8: Circle

b) Aplicar la **Shape** "sine" al dimmer de 6 canales:
CH 1 THRU 6 {Si es necesario, editar canales} SHAPE 0: NEW 1: Sine

c) Aplicar la **Shape** "sine" a la rueda de gobos de los fixtures 1 a 6:
FXT 1 THRU 6 {Si es necesario, editar fixtures} SHAPE 0: NEW 0: FREE 1: Sine 60: Gobo (GOB)



Los canales y parámetros afectados por shapes se marcan con una pequeña **S**; en la siguiente figura vemos que el canal 12 y el Dimmer de los fixtures 1 y 2 tienen **Shapes**

Esta ventana se cierra automáticamente si seguimos con la edición, o si pulsamos ↵

Cuando aplicamos una **Shape** a una selección de canales/fixtures, aparecerá su ventana **OPTIONS** que nos

permite editar la Shape (opcional) sin necesidad de abrir el editor de Shapes.

Ejemplo:

{Selección de fixtures/canales}

En la ventana **OPTIONS** ajustamos los parámetros deseados, editando las celdas y moviendo los encoders. Los encoders 1 y 2 ajustan tamaño (Size) y velocidad (Rate) respectivamente, y si procede, el encoder 4 el valor del Game activo (Value)

Y también tenemos las siguientes funciones:

Que nos permite añadir otra Palette a selección actual. Es la misma función que la que encontramos en la ventana SHAPE (ver AÑADIR UNA SHAPE, página 14-3)

Que nos permite grabar el contenido en una Shape de usuario. Es la misma función que la del Editor de Shapes. (ver SHAPES DE USUARUIO, pág 14-14)

Permiten reanudar, pausar o parar la Palette seleccionada. Son las mismas funciones que las del Editor de Shapes. (ver AJUSTES Y EDICIÓN, página 14-6)

Permite borrar la Palette en edición.

Nos lleva directamente al Editor de Shapes. Es la misma función que la que encontramos en la ventana SHAPE (ver AJUSTES Y EDICIÓN, página 14-6)

Permite volver al **Index** de ítems por defecto, el numérico, de mayor a menor. Note that the shapes use the selection order the channels & fixtures to create un **Index** and apply over this **Index** the own shape.

14.2 AÑADIR UNA SHAPE

Es posible añadir una Shape a la última selección:

Y seguir el proceso de edición:
SHAPE FILTER,
SHAPE LIST y
PARAMS ID

Para añadir una Shape no hace falta volver a seleccionar. Las selecciones y sus shapes, se pueden ver en el Editor de Shapes.

14.2.1 Sobre las paletas (Palettes)

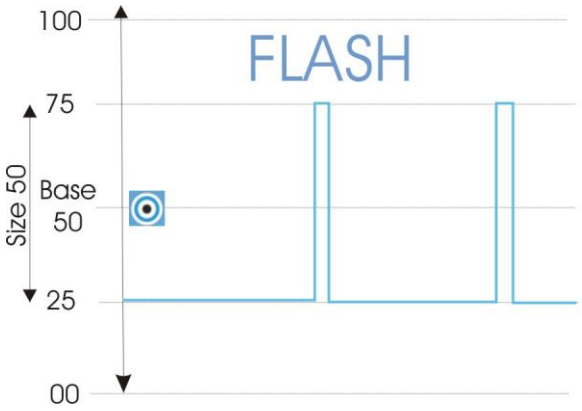
Según donde queramos aplicar la Shape, usaremos unas paletas u otras. Así cuando seleccionamos si **DIM**, **POS**, **COL**, etc, estamos filtrando la lista de las Paletas.

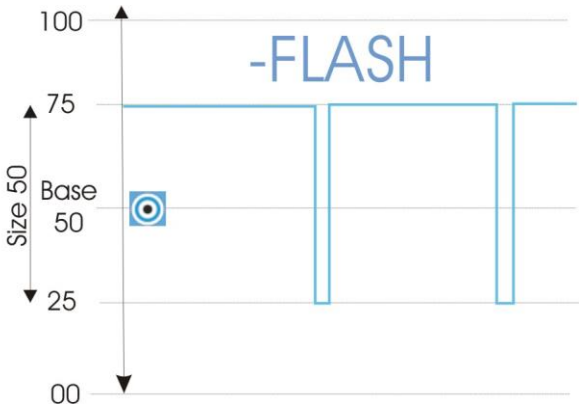
Las paletas de **DIM**:

Son paletas **sencillas** que se pueden aplicar a cualquier parámetro suelto. Son funciones básicas como Sine, Cosine, Step, Flash, etc. Obsevar que también se encuentran sus contrarias (**-**Sine, **-**Cosine, **-**Step, **-**Flash, etc)

¿Cuándo aplicar una paleta inversa? Lo vemos con ejemplos para las paletas **Flash** y **FromToFlash**:

Para un dimmer, si aplicamos:
Flash con Base central y Size 50. El dimmer permanece al 25% y hacen el efecto **Flash al 75%**
-Flash con Base central y Size 50. El dimmer permanece al 75% y hace el efecto **Flash al 25%**



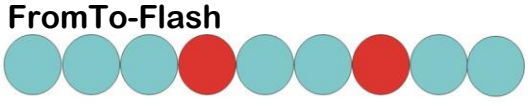


Para un "color", si aplicamos:
FromToFlash de(from) ■ a (to) ■ . La fixture estará en rojo y hará el efecto **Flash a azul**
FromTo-Flash de(from) ■ a (to) ■ . La fixture estará en azul y hará el efecto **Flash a rojo**

FromToFlash

Evolución del color del fixture con el tiempo →

FromTo-Flash



Evolución del color del fixture con el tiempo →

También encontramos otras paletas más complejas, como **CircleFlash** por ejemplo, que es una paleta que incluye un movimiento de círculo combinado con un efecto Flash en el dimmer. Al aplicar este tipo de paletas es posible que solo se aplique de forma parcial, por ejemplo, si los fixtures seleccionados no tienen parámetros de movimiento Pan/Tilt, solo se aplicará el Flash del dimmer.

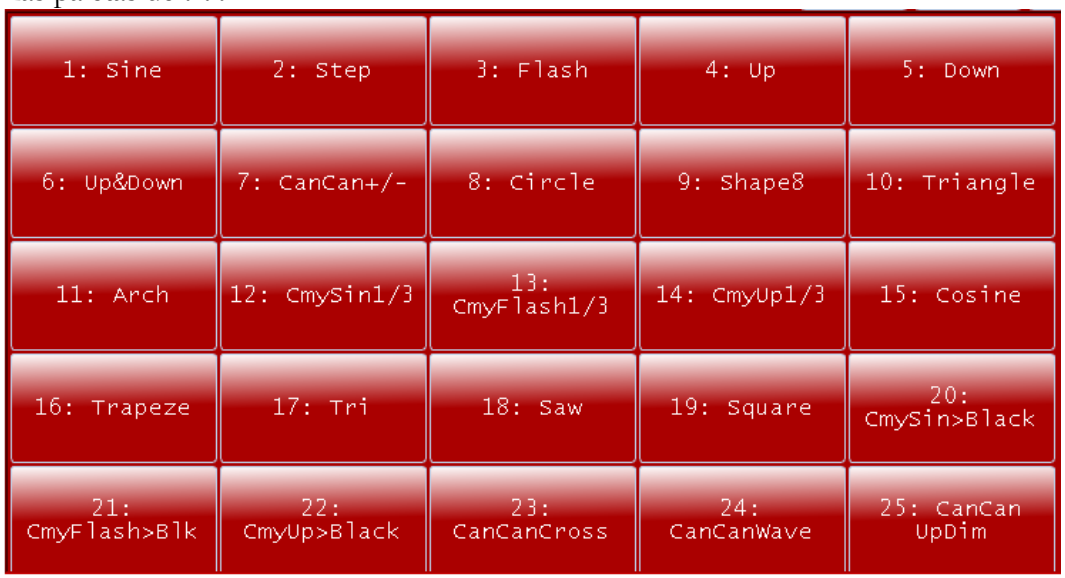
Las paletas de **POS**:

Existen shapes de movimiento **básicas** (cancán, círculo, arco, etc, rodeadas en amarillo) y otras **complejas** donde el movimiento está combinado con juegos de dimmer u otros elementos.

Las paletas de **COL**:

Existen 2 tipos bien diferenciados de Shapes especiales para fixtures con mezcla de color (ColMix), unas que se ajustan con **Base y Size** (rodeadas en amarillo), y otras que se aplican con **From y To**, es decir, desde un color de origen a otro de destino.

Las paletas de **FREE**:



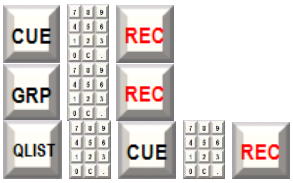
Aparece toda lista sin filtros, es decir, desde aquí tenemos acceso a todas Shapes de la consola.

Las paletas de **BEAM/GOB/XTRA…**
Por el momento, no existe ninguna

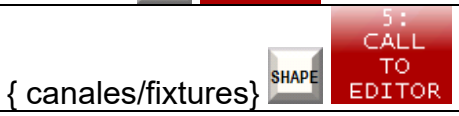
14.3 GRABAR SHAPES EN CUES/GRUPOS/QLISTS

La Shapes o Shapes editadas se graban en grupos o cues, utilizando los métodos normales, una vez que el resultado en el editor es el buscado…

Las **Shapes** se graban en un grupo/cue/cue de QList, y se reproducen con el



Antes de grabar la escena, podemos:

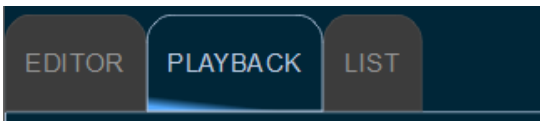
Capturar todas las Shapes de escena (procedentes de otros Playback) y traerlas al editor	
Capturar las Shapes de escena que están afectando a los canales y fixtures seleccionados y traerlas al editor	
Eliminar las Shapes presentes en el Editor, para evitar así su grabación Cuando liberamos un canal o fixture con Shapes del Editor, su Shape no se libera y permanece en el mismo. Si queremos eliminar la Shape del Editor, utilizar este comando.	

14.4 EDITOR, CONTROL DE PLAYBACKS, LISTA

Estos tres apartados cuentan con una entrada directa cada uno:

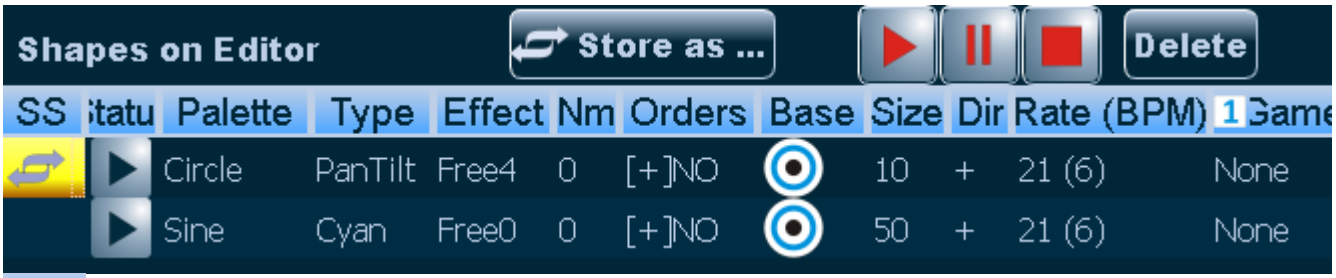
	Acceso al editor de Shapes, donde podemos ajustar los parámetros de las Shapes en Editor.
	Acceso al control de las Shapes en reproducción en los diferentes Playbacks.
	Acceso a la lista de todas las Shapes del sistema, tanto las predefinidas como las grabadas por el usuario.

Una vez dentro de cualquiera de estas pantallas, podemos pasar de una a otra clicando en la pestaña de selección correspondiente, en monitor y pantalla táctil.



14.5 AJUSTES Y EDICIÓN

El editor de Shapes es un editor dedicado al ajuste de Shapes. Accedemos al **Shape Editor**, pulsando:



SS

Un símbolo marca cada selección (canales, fixtures) diferente sobre la que se ha aplicado una o varias palettes. Cuando una misma selección tiene varias palettes, el símbolo solo se muestra en la primera de ellas. El contenido de la selección de la palette seleccionada (en amarillo) se puede ver y editar en la lista de Items. Más sobre las selecciones en 14.5.3 Selecciones (Ítems).

Status

Nos muestra el estado de cada palette. Las palettes se aplican en modo Play, pero podemos pausarlas o pararlas totalmente, simplemente seleccionando la palette a controlar y pulsando:

Play - Para reproducir la Shape seleccionada.

Pause - Para pausar la Shape seleccionada. La Shape se detiene, pero influye en escena.

Stop - Para parar la Shapes seleccionada. La Shape quedará inactiva y no influirá en la escena.

Estas funciones se encuentran en el cabecero del Editor de Shapes.

Delete borra la Palette seleccionada.

Palette

Shape Básica. En esta celda aparece el nombre de la Shape Básica o paleta. Si deseamos cambiarla solo debemos seleccionar otra de la lista desplegable.

Type

Tipo de parámetro(s) sobre los que aplicamos la Shape.
Existen tipos no editables (conjunto de varios parámetros), como PanTilt (movimientos) o ColMix (para parámetros de mezcla de color: CMY, RGB)
Y tipos editables (un parámetro), como Shutter, Dimmer, etc.
Si tipo editable, hay a una lista desplegable con las posibles opciones en negro.

Effect Nm

Selección del efecto deseado. Todos responden a diferentes juegos de offset o retardos entre los ítems que participan en la Shape, o entre un número concreto de ellos (Nm). Ver apartado 14.5.1 Effect/Nm

Orders

Cuando la Shape se aplica en fixture con ORDERS, aquí indicamos a la Shape si debe tener en cuenta los ORDERS como ítems, o no. Por defecto esta en [+]NO. Ver apartado 14.5.4 - Orders y Shapes

Base/From Size/To

Base / Size (Para todas las paletas, excepto para las de COLOR tipo FromTo)

Base es el modo en que se aplica la amplitud desde el valor base (punto de partida):

El valor Base es el valor central de la Shape

El valor Base es el valor mínimo de la Shape

El valor Base es el valor máximo de la Shape

Size es el valor de la amplitud de la Shape. El valor de Size también se puede ajustar desde el encoder 1 A mayor valor de Size, mayores cambios o movimientos.

From / To (Para paletas de COLOR tipo FromTo que permiten indicar a la shape entre que colores la queremos realizar)
From es el color de partida de la Shape, se puede cambiar clicando en la celda, desde el picker.
To es el color destino de la Shape, se puede cambiar clicando en la celda, desde el picker.

Dirección y Velocidad de la Shape. **Dir** tiene 2 opciones, (+ y -) que implican un cambio de sentido en la ejecución (por ejemplo, un circulo que se ejecuta a derecha o izquierda).

El valor de **Rate** también se puede ajustar desde el encoder 2

El valor de la velocidad se visualiza en escala lineal (0-100) y en **BPM** (Beat per Minute – que es una medida musical de ritmo o tempo).

Los Games son características avanzadas. Hay hasta 4 games, 1, 2, 3 y 4 (opcionales todos) que nos permiten realizar efectos que van, desde deformar una shape, hasta modificar amplitudes o velocidades… Más información en el apartado 14.5.2 Ajustes avanzados: Games

El valor del Value del Game seleccionado se puede ajustar desde el encoder 4

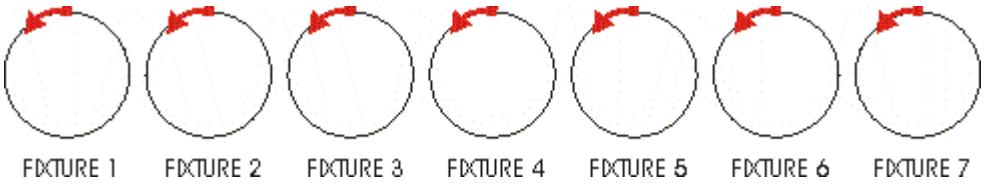
14.5.1 Effect/Nm

Los diferentes efectos marcan los puntos de comienzo de cada shape en relación con los ítems que participan en la misma. Explicamos los efectos con unos ejemplos con 7 fixtures (ítems) que están realizando un **Circle** (círculo) en **PanTilt**:

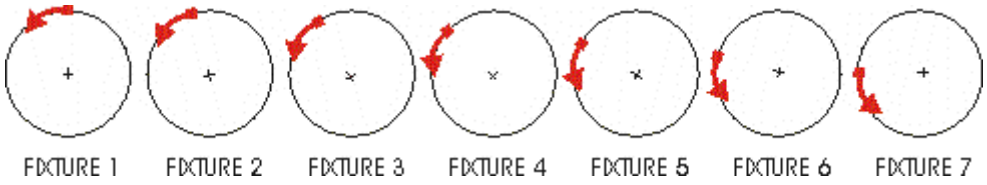
De **Free0** a **Free8**, cada elemento que participa en la shape **Circle**, comienza a realizar el **Circle** en un punto diferente de este, o lo que es lo mismo, con un pequeño desfase. Este desfase depende del efecto seleccionado.

Si **Nm** vale **0** el desfase total se reparte entre todos los elementos de la shape (en el caso del ejemplo, 7 fixtures). Dando valores a **Nm**, conseguimos repartir este desfase cada **Nm** elementos.

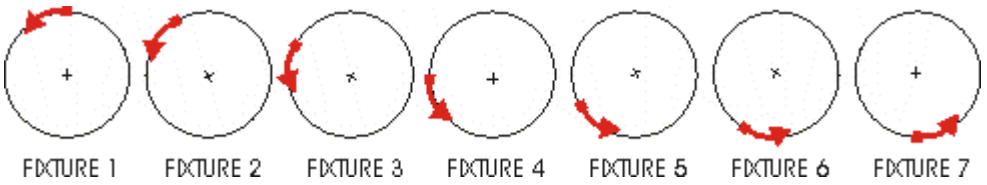
Free0 - Todos los elementos realizan la shape de forma simultánea. El desfase total es 0. En este efecto no tiene importancia el valor de **Nm**.



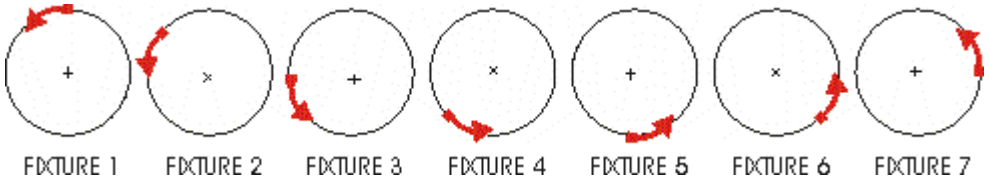
Free1 - El desfase total entre todos los elementos es de 1/4 de ciclo (1 circulo completo).



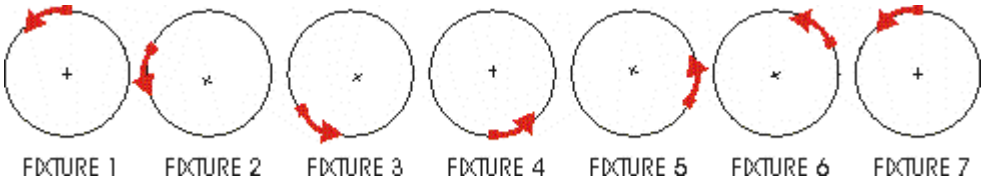
Free2 - El desfase total entre todos los elementos es de 1/2 del ciclo total



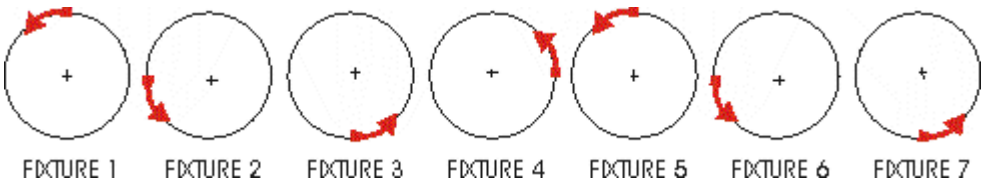
Free3 - El desfase total entre todos los elementos es de 3/4 del ciclo total



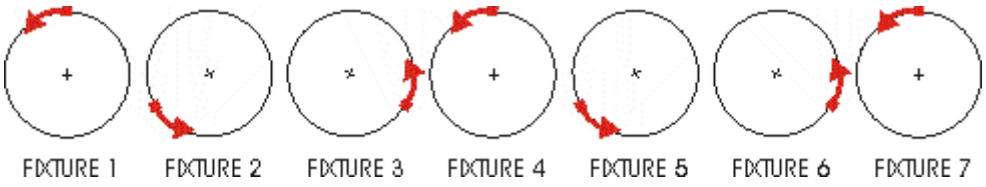
Free4 - El desfase total entre todos los elementos es de 1 ciclo total



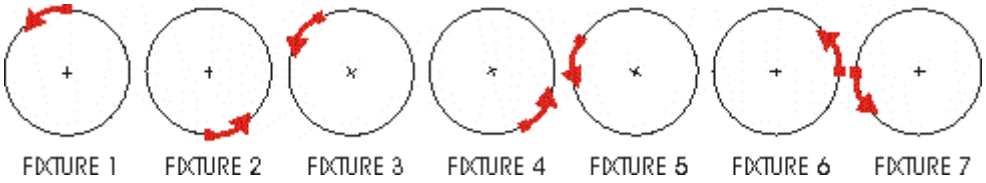
Free5 - El desfase total entre todos los elementos es de 1 ciclo y ½



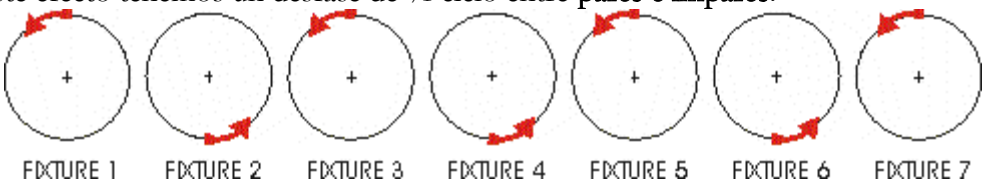
Free6 - El desfase total entre todos los elementos es de 2 ciclos



Free7 – Primero se realiza un desfase de ½ ciclo entre **pares e impares** y después, sobre este se aplica un desfase de ¼ de ciclo.

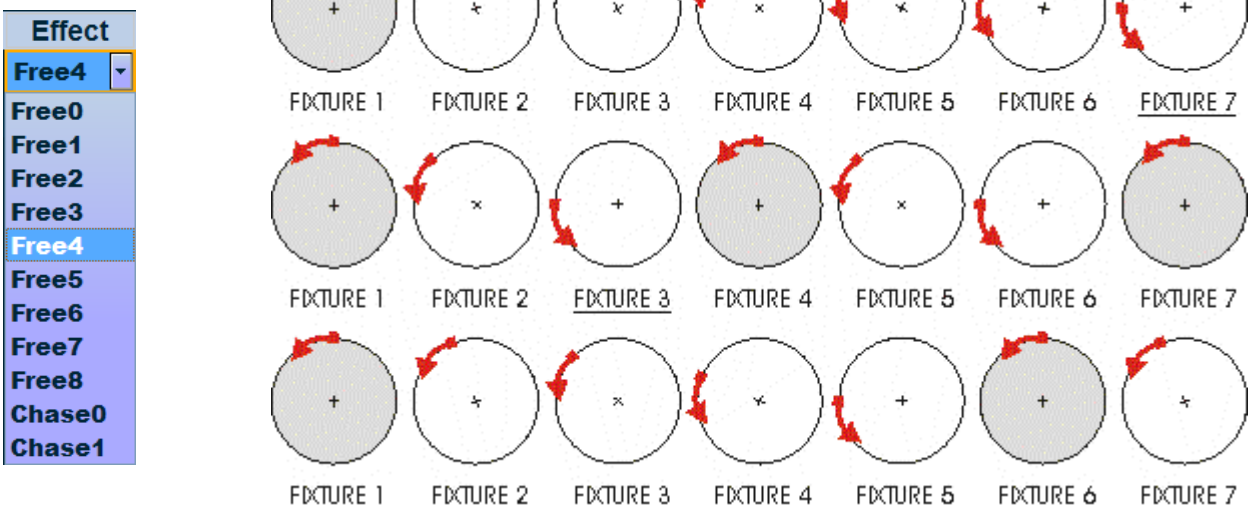


Free8 – En este efecto tenemos un desfase de ½ ciclo entre **pares e impares**.



Nm se utiliza para acotar el número de ítems en los que deseamos se realice el efecto seleccionado. Nm puede tomar valores de 0 hasta 32. Si dejamos Nm=0 (modo automático por defecto) estamos indicando a la shape que se realice sobre todos los ítems de la selección, pero podemos variar este juego.

Ejemplos - 7 fixtures realizando un círculo en Free1 para Nm=0, Nm=3 y Nm=5



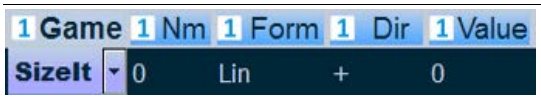
De Chase0 a Chase1, cada elemento que participa en la shape Circle, realizará su Circle 1 vez en estricto orden numérico. Primero el primer elemento, luego el siguiente, y así hasta alcanzar el elemento Nm. Después de este último elemento todo el ciclo se repite.

Si Nm vale 0 el chase se aplicará a todos los elementos de la shape (en el ejemplo, 7 fixtures). Dando valores a Nm, conseguimos ejecutar el chase cada Nm elementos.

> En el modo Chase0, el "siguiente" elemento ejecuta su shape sólo después de que el primero ha finalizado.

En el modo Chase1, el "siguiente" elemento ejecuta su ciclo cuando el anterior está en la mitad del suyo.

14.5.2 Ajustes avanzados: Games



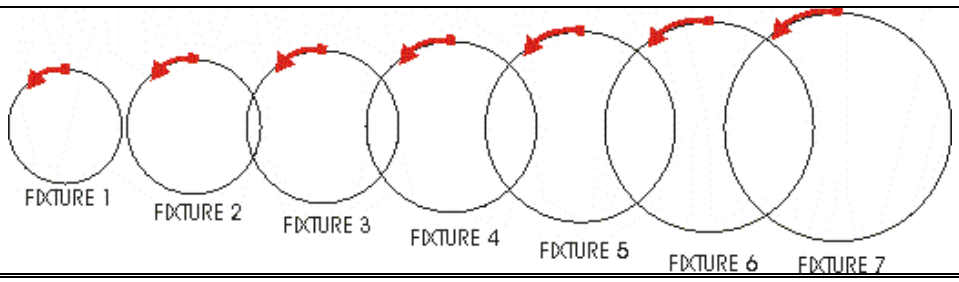
Desde la pantalla Shape Editor, podemos aplicar, de forma opcional, hasta 4 Games por shape.

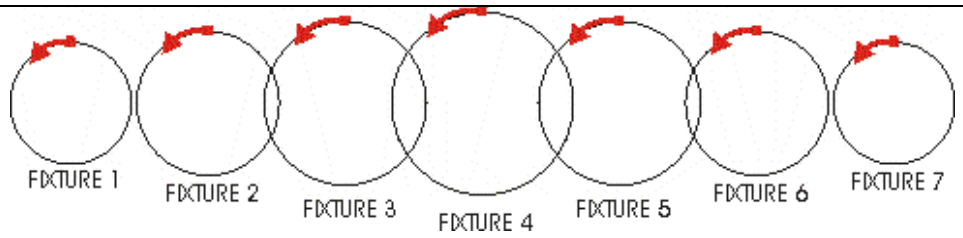
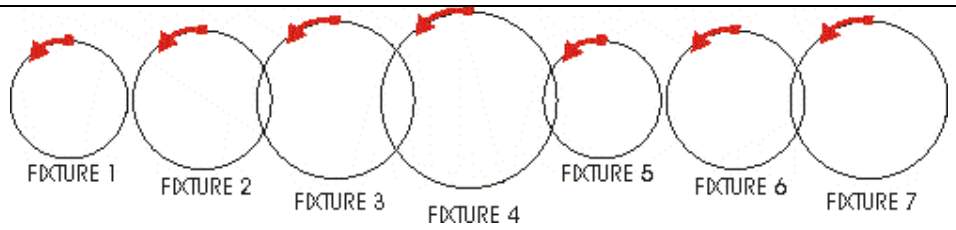
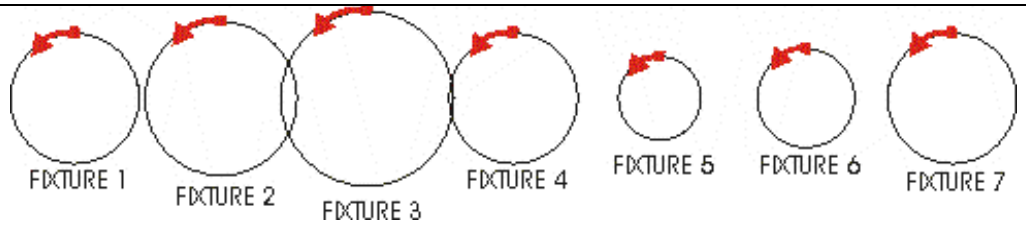
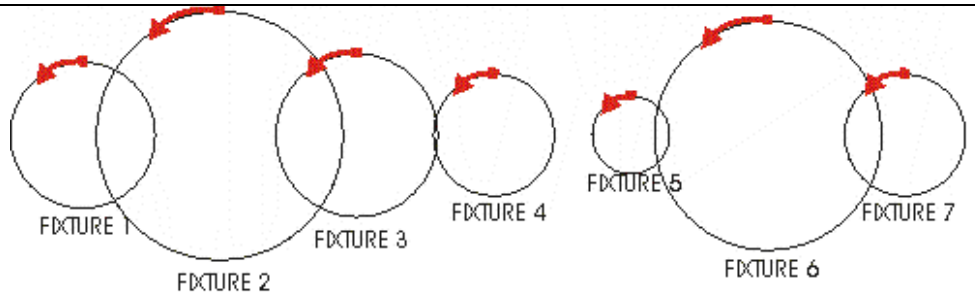
1 Game

None	Nos indica que no tenemos Game seleccionado.
SizeIt	Cuando aplicamos una shape a varios elementos, podemos conseguir que los diferentes elementos tengan diferentes amplitudes.
RateIt	Cuando aplicamos una shape a varios elementos, podemos conseguir que los diferentes elementos tengan diferentes velocidades.
SizeCy	Nos permite ir variando la amplitud en un mismo elemento, pero en diferentes ciclos. Por ejemplo, que en cada nuevo ciclo (vuelta de la shape) se aumente la amplitud.
RateCy	Nos permite ir variando la velocidad en un mismo elemento, pero en diferentes ciclos. Por ejemplo, que en cada nuevo ciclo (vuelta de la shape) disminuya la velocidad.
Form	Nos permite deformar shapes básicas de más de un parámetro, es decir, shapes de tipo PanTil y de tipo CYM. Deformando las figuras geométricas en cualquiera de sus ejes o cambiando la proporción de la mezcla de colores.

1 Nm se utiliza para acotar el número de ítems, o ciclos, en los que se realiza el Game asociado. Si dejamos Nm=0 (modo automático) el Game asociado se aplicará sobre todos los ítems de la selección.

1 Form es el modo en que vamos a aplicar las variaciones. Y vamos a ver sus posibilidades con un ejemplo:

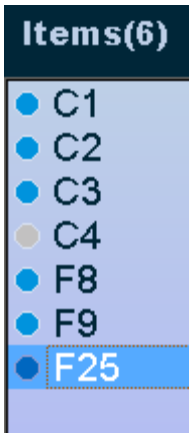
Form	Variaciones, aplicadas sobre 7 fixtures haciendo un círculo, con un Game=SizeIt
Lin Lineal	

Fn1 Simetría 1	
Fn2 Simetría 2	
Sin Seno	
Rnd Aleatoria	

*Para el Game =Form, aquí podemos elegir el parámetro (**Form**) que queremos deformar, y esta deformación se realiza siempre en modo lineal.

1 Dir y 1 Value son la dirección o sentido y el tamaño de la variación

14.5.3 Selecciones (Ítems)



El contenido e índice de cada selección, , sobre la que hemos aplicado una Shape se ve en la lista de Ítems, donde los ítems se muestran indexados según el orden de selección, y este orden es el usado por Effect y Game.

Los canales se representan por su nº y precedidos con una C
Los fixtures se representan por su nº y precedidos con una F

Items(6) El número junto al título nos indica el número de ítems de la lista que están realizando al shape seleccionada.

En general podemos editar el orden de la selección, habilitar o deshabilitar elementos, y borrar o insertar elementos nuevos.

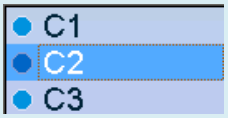
Activar la lista de Ítems (clicando sobre ella, o pulsando Items (pantalla táctil)

Default Index Esta función nos permite indexar los ítems de forma numérica creciente

Para alterar el orden de esta selección:

Seleccionar el ítem a mover, y pulsar Up y Down tantas veces como sea necesario hasta colocarlo en el orden deseado.

Un ítem se selecciona clicando sobre el. Se mostrará en azul:



Para activar un ítem, seleccionarlo y pulsar Ena, el ítem queda marcado con

Para activar un ítem, seleccionarlo y pulsar Disa, el ítem queda marcado con

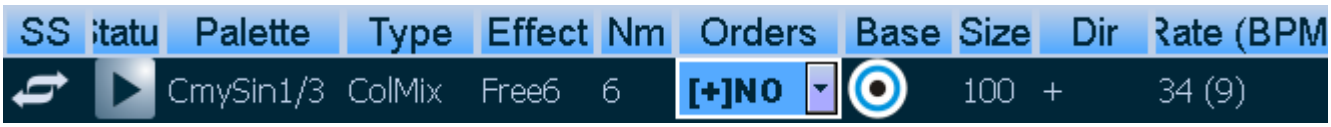
Para eliminar un Ítem, seleccionarlo y pulsar Delete

Para insertar un Canal (**CH**) o un Fixture (**FXT**) en el lugar del cursor, teclear el nº en y pulsar la tecla de función correspondiente.

Se usan para mostrar/ocultar la información sobre **ORDERS**, por favor, consultar el siguiente apartado.

14.5.4 Orders y Shapes

Cuando aplicamos una shape a parámetros con **ORDER**, se puede aplicar sobre los **FIXTURES** (todos los **ORDERS** irán al mismo ritmo, **[+]NO**) o sobre los **ORDERS** (donde cada **ORDER** tomará los valores correspondientes según el efecto seleccionado, como ítems independientes, **[+]YES**).
Para seleccionar el modo deseado de la Shape contamos con una variable nueva, llamada **ORDER**



En el siguiente ejemplo, vemos un esquema de una shape de color sobre 3 fixtures, cada uno de ellos con 4 Subsistemas RGB (**ORDER 4**):

	Items	Fxt 1				Fxt 2				Fxt 3			
		.1	.2	.3	.4	.1	.2	.3	.4	.1	.2	.3	.4
Order=[+]NO	(3)												
Order=[+]YES	(12)												

Truco - Sobre estos fixtures de **ORDER 4** del ejemplo anterior aplicamos una shape con **Effect** distinto de **Free0**, y editar **Nm** a **4** (número de **ORDER**), notar que todos los fixtures tienen el mismo juego:

Order=[+]YES	Items	Fxt 1				Fxt 2				Fxt 3			
		.1	.2	.3	.4	.1	.2	.3	.4	.1	.2	.3	.4
Nm=4	(12)												
Nm=0	(12)												

Siguiendo el ejemplo: En la lista de ítems que participan en cada Shape, se nos permite visualizar los **ORDERS** (e incluso moverlos, desactivarlos, etc) u ocultarlos. Para ello tenemos las funciones **Open** y **Close**

El número entre paréntesis nos indica, para la Shape seleccionada, el número de ítems que participan.

Si la shape esta aplicada a parámetros de order (RGB), **12**, pero si aplicamos una shape de dimmer o posición, parámetros sin order, el numero de ítems implicados sería **3**.

Cuando movemos un fixture todos sus **ORDERS** se mueven con el.
Los **ORDERS** solo se pueden mover dentro de su fixture.

14.5.5 SHAPES DE USUARUIO

El usuario puede grabar sus propias Shapes desde el Shape Editor

Para crear una Shape de usuario, el primer paso es editar la Shape:
Seleccionando los canales y/o fixtures donde aplicar la Shape
Seleccionando la Shape (o Shapes) a aplicar sobre esta selección
Ajustando los parámetros necesarios hasta obtener el resultado deseado

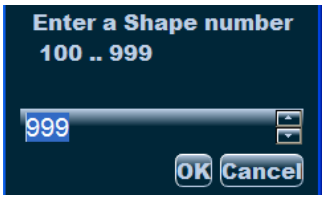
En una Shape de usuario se graba el conjunto de Palettes de a la misma selección .

<u>Con la Shape editada, para grabarla:</u>

Si fuera necesario, acceder al Editor de Shapes,

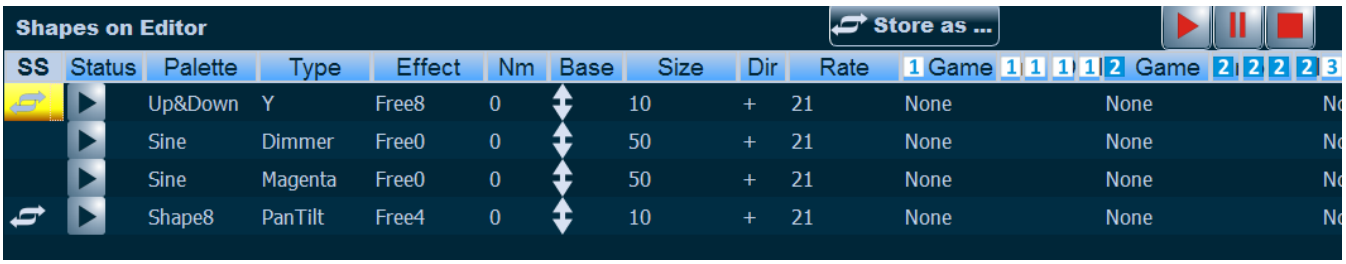
,
Seleccionar la Shape a grabar , ,
y pulsar

Si hemos terminado de ajustar la Shape en su ventana OPTIONS, podemos grabarla directamente desde esta aquí con



Las Shapes de usuario se encuentran en el rango de 100 a 999. El sistema nos pedirá el número para la nueva Shape. Teclear este número y confirmar (OK).

Ejemplo:



Grabar una Shape de usuario que incluya las Palettes de Up&Down, Sine y Sine que están asignadas a la misma . La palette Shape8 quedará fuera de la grabación ya que pertenece a otra selección, si se desea se puede grabar en otra Shape de usuario.

La Shape grabada se aplica de forma normal, responde al filtrado; y aparecerá en los filtros

0: FREE	Aquí aparecen todas las Shapes
2: POS	por Up&Down en Y
3: COL	por el Sine en Magenta
1: DIM	por el Sine en Dimmer

14.5.6 Time Control

Desde el Shape Editor podemos cambiar el timing del editor de forma temporal; timing con el que se grabará el cue/grupo que estamos editando.

También podemos a asignar la Shape a una parte de tiempo. En estos casos, ajustar el nº de parte y modo de fundido de la Shape:

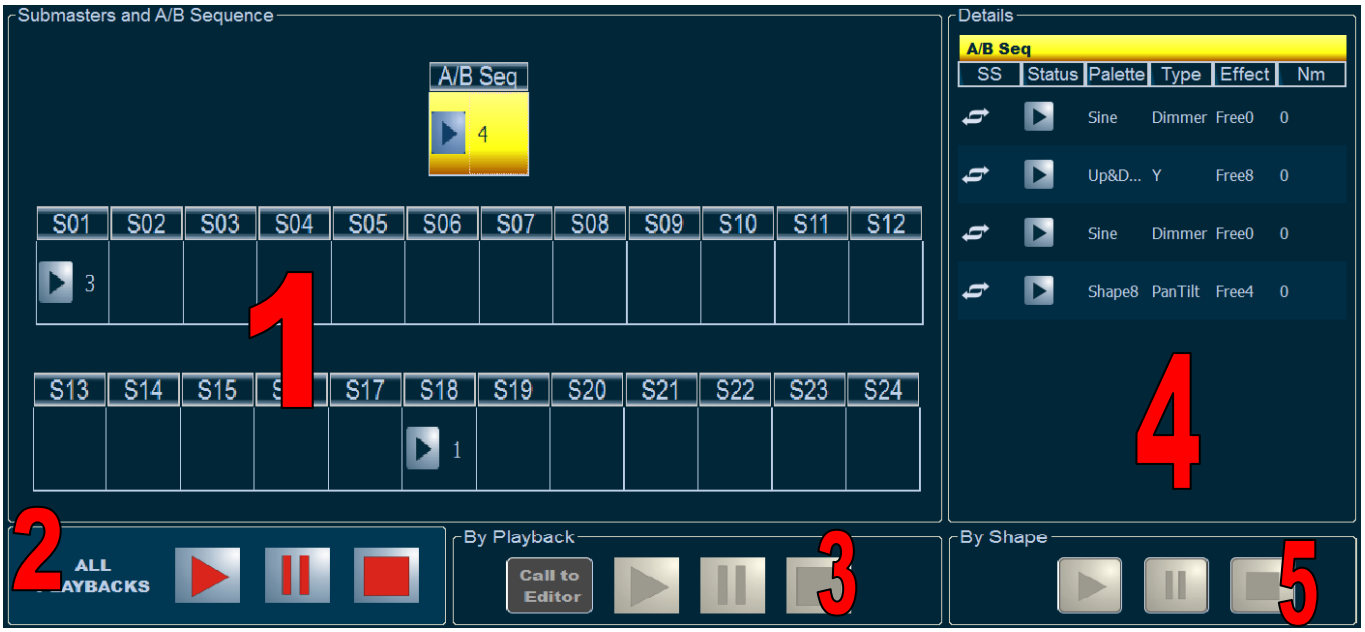
Size (fundiendo amplitud); Rate (fundiendo velocidad), Size & Rate (fundiendo velocidad y amplitud)

Más información sobre timings y partes, en el capítulo 6 – Grupos y Cues

14.6 LAS SHAPES EN LOS PLAYBACKS

Las shapes se graban en cues de QList, cues y grupos, y se reproducen con ellos.

Para "ver" las shapes cargadas en los playbacks y controlar su reproducción, acceder a



1 Muestra las Shapes cargadas en los Submasters y la Secuencia A/B, con este formato:

Nombre del Playback (en este caso Submaster 01)
Número de Shapes que tiene cargadas (3)
Y estado de estas en escena, estado que se muestra con un icono. Los ***estados:***

Sin estado. El Playback está inactivo y sus Shapes también.

Play. Las Shapes del Playback se están ejecutando.

Pause. Las Shapes del Playback están en pausa (paradas, pero en escena)

Stop. Las Shapes del Playback no se están ejecutando y no influyen en la escena.

Mezcla de estados. Las Shapes del Playback no están en el mismo estado y hay que consultar en "Details" el estado de cada una de ellas.

2 Control general para todos los Playbacks con Shapes.

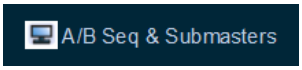
3 Control del Playback seleccionado (amarillo) que afecta a todas las Shapes de este Playback.

4 Details. Información detallada del Playback seleccionado.
Nos muestra cada Shape por independiente.
La seleccionada, si procede, aparece sobre fondo amarillo.

5 Control de la Shape seleccionada en Details.

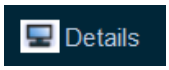
14.6.1 Selección de un Playback. Selección de una Shape

Solo si deseamos controlar un Playback o una Shape de forma independiente, necesitamos seleccionarlo.

Para *seleccionar un Playback* es suficiente hacer click. En **Hydra II**, también podemos seleccionar la tabla desde la pantalla táctil, pulsando 

y moviéndonos con las flechas.

El Playback seleccionado aparece en amarillo, y solo si tenemos algún Playback seleccionado se activan las opciones de control de este, control By Playback.

Para *seleccionar una Shape* concreta, primero seleccionamos su Playback, y luego en la tabla Details, seleccionamos al Shape, para ello es suficiente hacer click sobre ella. Si no disponemos de ratón externo podemos seleccionarla desde la pantalla táctil, pulsando 

y moviéndonos con las flechas.

Solo si tenemos una Shape seleccionada se activa su control: By Shape.

14.6.2 Los controles de reproducción

Podemos reproducir (play), parar (pause) o desactivar (stop), las shapes en escena, todas o parte de ellas:

Control	ALL PLAYBACKS	By Playback	By Shape
(Play)	Reproduce todas las Shapes de todos los Playbacks activos.	Reproduce las Shapes del Playback seleccionado	Reproduce la Shape seleccionada.
(Pause)	Pone en modo Pausa las Shapes de todos los Playbacks activos.	Pone en Pause las Shapes del Playback seleccionado.	Pausa la Shape seleccionada.
(Stop)	Desactiva todas las Shapes de todos los Playbacks	Desactiva todas las Shapes del Playback seleccionado	Desactiva la Shape seleccionada.
	---	Lleva al Editor de Shapes las Shapes del Playback seleccionado. Acceder al EDITOR para editar las Shapes**	---

** Podemos acceder al Editor de Shapes clicando sobre la pestaña

de esta pantalla.

Si se realiza alguna modificación en la Shape, no olvidar grabar la modificación.

14.7 LA LISTA DE SHAPES (LIST)

La lista de Shapes contiene todas las Shapes pre-programadas y las de usuario. A ella accedemos pulsando:

Esta pantalla nos proporciona información sobre las Shapes. En la lista de la izquierda seleccionamos la Shape de la que queremos obtener información, y la información aparece en la tabla de la derecha.

Además para las Shapes de usuario (100-999), disponemos de las siguientes funciones:

Nos permite editar el nombre (Name) de la Shape

Borra la Shape de usuario seleccionada

Nos permite cambiar el nº de identificación de la Shape (100-999)

Para Shapes pre-programadas estas funciones están desactivadas.

14.7.1 RECUPERAR SHAPES DE OTROS SHOWS

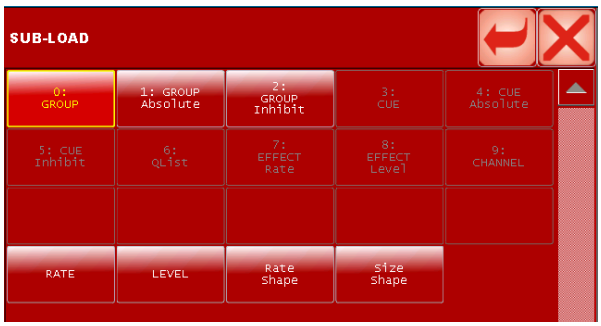
La consola nos permite recuperar shapes de cualquier show. Para ello solo hay que acceder al MENU 10, seleccionar el show con el cursor y pulsar

. Ver el capítulo 15 – Los menús.

14.8 AMPLITUD Y VELOCIDAD EN REPRODUCCION

Las Shapes en los Playbacks se activan y desactivan fundiendo en amplitud y velocidad o, si procede, respondiendo al timing del cue o grupo (**SzShp**, **RtShp** y **Shape**)

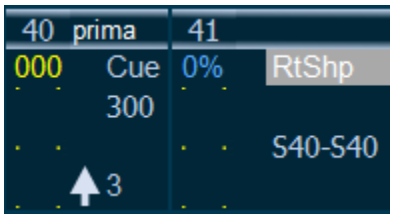
Podemos configurar un control de amplitud y/o velocidad de Shapes, para las Shapes de grupos o cues que se reproducen en Submasters, Effects, QLists, y en la secuencia A/B.



Para configurar estos controles, pulsar

El Submaster de control se debe cargar en el siguiente Submaster al que deseamos controlar, es decir para controlar las Shapes del Sub1 cargamos el control en el Sub2

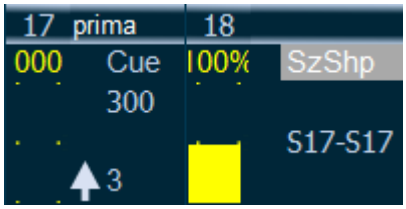
Para configurar un control de velocidad (Rate Shape) para las Shapes del **Submaster nº**, pulsar:



(Submaster nº+1, siguiente).

Este control de velocidad, RtShp, manejan una escala del 0% a 200%. Lo que nos permite detener la Shape (0%), reproducirla según lo grabado (100%), y llegar a duplicar su velocidad (200%).
No podemos cambiar el sentido de giro.

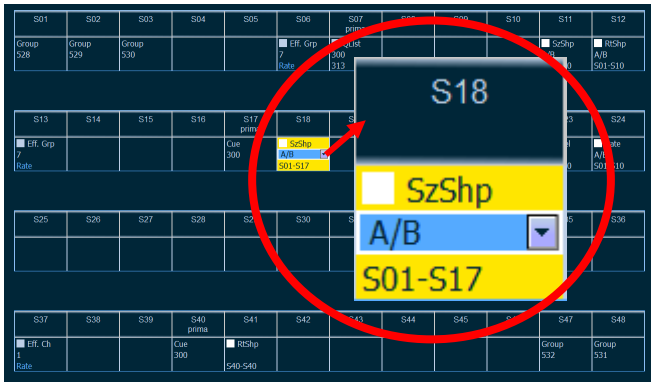
Para configurar un control de la amplitud (Size Shape) que se ejecutan en el **Submaster nº**, pulsar:



(Submaster nº+1, siguiente).

Este control de amplitud, SzShp, manejan una escala del 0% a 200%. Lo que nos permite tener una Shape sin amplitud (0%), reproducirla según lo grabado (100%), o llegar a duplicar su tamaño (200%)

Si queremos tener un control de amplitud y velocidad sobre un grupo de Submasters, o incluso que afecten también a Shapes de la secuencia A/B, o cualquier otra combinación, necesitamos editar estos datos desde:



**Pantalla general y detalle ampliado del Sub18.*

En esta pantalla, que contiene los 24/48 Submasters podemos acceder a cualquiera de ellos y configurarlo completamente. En el caso de estos controles de Amplitud y velocidad, podemos:
Incluir o excluir el control sobre la secuencia A/B.
Modificar el rango de Submasters sobre el que influye, editando el primero y último del rango.
En el ejemplo, el Sub18 se ha configurado para controlar los tamaños de las Shapes procedentes de los Submasters del 1 al 17, y también procedentes de la secuencia A/B.

15. LOS MENÚS

Listado de menús, a los que accedemos al pulsar

:

En el simulador, para abrir la lista de menús pulsar **Inicio** del teclado PC

=

En sistemas con pantalla táctil, podemnos usar

Menú	Submenú	Nº	Explicación del menú en…
PATCH	**PATCH TOOLS**	00	Capítulo 16 – Patch de Canales
	CHANNELS	01	Capítulo 16 – Patch de Canales
	DIMMERS	02	Capítulo 16 – Patch de Canales
	DMX INPUT	03	Capítulo 17 – Dmx Input
	FIXTURES	04	Capítulo 4 y 18 – Patch y Definición de Fixtures
	DEFINE CURVES	05	Capítulo 16 – Patch de Canales
	DEFINE TIMMINGS	06	Capítulo 6 – Cues y Grupos
	AUTOGROUPS	07	Capítulo 6 – Cues y Grupos
	RDM TOOLD	08	Capítulo 25 – Ethernet
SHOW	**SHOWS**	10	15.1.1 LOS SHOWS
	PRINTER	11	15.1.2 IMPRESIÓN DE DATOS
	AUTOSAVE	12	15.1.3 AUTOSAVE
	SHOW CONVERT	13	15.1.4 CONVERSOR DE SHOWS
MULTIMEDIA	**DEVICES**	20	Capítulo 19 – El Puerto Rs232
	MIDI	21	Capítulo 20 – Midi y Osc
	EXTERNAL & SOUND	22	Capítulo 21 – Sonido y disparos externos
	TIME-CODE (EVENT LIST)	23	Capítulo 22 – Time Code y Lista de Eventos
	OSC	24	Capítulo 20 – Midi y Osc
USER SETUP	**EDITOR & TIMES**	30	15.2.1 EDITOR & TIMES
	PLAYBACKS	31	15.2.2 PLAYBACKS
	SYSTEM	32	15.2.3 SYSTEM
	DMX OUTPUT UPDATES	33	15.2.4 DMX OUTPUT UPDATES
	SECURITY	34	15.2.5 SECURITY
	REMOTE CONTROL	35	15.2.6 REMOTE CONTROL
	POWER UP MACRO	36	15.2.7 POWER-UP MACRO
ETHERNET CONFIGURATION		**4**	Capítulo 25 - Ethernet
CONSOLE CONFIGURATION		**5**	Capítulo 3 – Configuración
MONITOR		**6**	15.3 MONITOR

SPECIAL COMMANDS	**MUTIMEDIA PANEL**	70	**15.4.1** MULTIMEDIA PANEL
	STATUS & PLAYBACKS ZERO	71	**15.4.2** STATUS & PLAYBACKS ZERO
	DELETE CONSOLE SHOW	72	**15.4.3** DELETE CONSOLE SHOW
	GAME	78	**15.4.4** GAME
	TOOLS, SOFTWARE UPDATES...	79	**15.4.5** TOOL, SOFTWARE UPDATES…
TESTS	**DIMMER DIAGNOSTIC** **DMX INPUT** **DMX OUTPUT** **Hard.NameHard1** **Hard.NameHard2** **Etc...**	80 83 84 85 86	**15.5** LOS TEST
EXIT		**9**	**15.6** APAGAR/CERRAR EL SIMULADOR (WOLE)

Las entradas a los diferentes menús pueden tener una tecla asociada, así, para seleccionar un menú podemos clicar sobre el, o pulsar su tecla asociada. Ejemplo, Seleccionamos Patch, pulsando o

Consultar, en el capítulo 2, el apartado "2.3 MENÚS (PANTALLA TÁCTIL)", página 2-3.

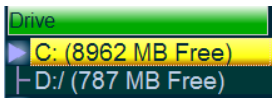
15.1 EL MENU SHOW

15.1.1 LOS SHOWS

Un show es un fichero que contiene los datos del espectáculo. Se aconseja salvar el show con frecuencia, proceso que dura segundos y puede ahorrar horas de edición.

Los shows se graban, recuperan o eliminan desde este menú

Al entrar en el menú, la consola muestra la lista de los shows grabados dentro de la carpeta SHOWS de cada disco detectado (HHDD, USB…).



Cada disco (Drive) nos muestra su memoria libre junto al nombre.

Clicando en el icono de flecha, , vemos/ocultamos el contenido de cada disco.

Nota: Las teclas de flecha derecha/izquierda se usan para ver/ocultar los contenidos de carpetas y discos.

Cada show ocupa una línea y está identificado por un nombre (Name), un título (Title), el tipo de consola en que se grabó y su versión de software (Console y Ver), su tamaño (Kbytes), y la fecha y hora de la grabación (Date y Time).

Para seleccionar un show podemos utilizar el ratón o las teclas de flecha. El show seleccionado se muestra en amarillo.

Podemos ver la información general del show seleccionado en la tabla ***Exam Selected Show***, que activamos con

.

Este ***Directory*** solo lee los ficheros y carpetas que estén dentro de la carpeta SHOWS.
Consultar ORGANIZACIÓN DE SHOWS - CARPETAS – Página: 15-6

GRABAR UN SHOW

Para grabar un show nuevo en el disco:

- Mover el cursor de la tabla ***Directory*** al disco/carpeta donde queremos a grabar el fichero.
- Pulsar

  En el directorio, aparece un nuevo fichero con un nombre como NEW-000.LT.

  Los nombres de shows tienen formato MS-DOS: nombre•ext
  nombre tiene un máximo de 8 caracteres
  ext tiene un máximo de 3 caracteres.

  Title es un texto libre que nos ayuda a identificar el show.

  Editamos el nombre del show seleccionado pulsando

  Editamos el título del show seleccionado pulsando

Para sobrescribir un show ya grabado con las últimas modificaciones:

- Seleccionar el show sobre el que deseamos grabar.
- Pulsar

Para seleccionar un disco, carpeta, o show, utilizar el ratón o las teclas de flecha.

El ítem seleccionado se muestra en amarillo.

CARGAR UN SHOW

Para cargar un show:

- Seleccionar el show.
- Pulsar

Una vez cargado, el sistema sale del modo menú, y nos lleva a la pantalla de examen general del show. Pulsar cualquier tecla para continuar.

Cuando cargamos un show con una configuración de canales/atributos diferente a la de la consola aparece esta ventana de información, mostrando los canales/atributos de show y consola.

En esta ventana es posible seleccionar una de estas 2 opciones de carga:

1. Cargar el show y mantener los canales configurados en la consola. [**55]**
2. Cargar el show y configfurar los canales intentando igualar los del show (configurar y cargar). [**260]**

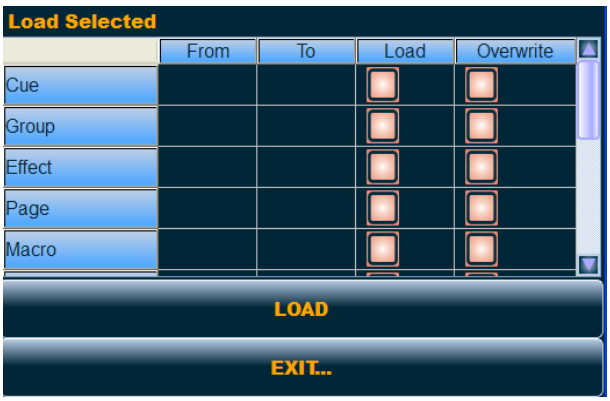
Checar la opción deseada antes de confirmar la carga del fichero pulsando SI

Los Shows de **Piccolo II** e **Hydra II** son compatibles

Un sistema puede cargar shows con cualquier versión siempre que no supere su versión actual. En caso de encontrar un show con versión posterior a la actual, **se debe actualizar la consola.**

En www.lt-light.com, hay disponible un conversor de show, de LT, que nos permite convertir shows de unas versiones a otras, y de unas consolas a otras. También disponible en menú SHOW de **HydraII** y **PiccoloII**

CARGAR PARTE DE UN SHOW



Podemos recuperar datos parciales de un show. *Ejemplo*, podemos recuperar el Patch de un show, sin necesidad de recuperar los cues, páginas, etc. Para ello:

- Seleccionar el show deseado
- Pulsar LOAD SELECTED

Se activa la ventana ***Load Selected*** desde la que podemos controlar que elementos a cargar:

Seleccionamos que elementos vamos a cargar desde la columna Load (☑)
Seleccionamos si los elementos cargados van a sustituir a los existentes desde la columna Overwrite (☑)

- Cues, grupos, efectos, qlists, páginas, macros y shapes. Carga los ítems del rango especificado (From-To)
- Patch de canales
- Patch de fixtures más las librerías de posición, dimmer, color, gobo, beam y x-tra.
- Las curvas de dimmer
- La configuración MIDI
- La configuración OSC
- La lista de eventos del menú TIME CODE
- El SETUP grabado en el show

Conmutamos el estado ☑ / ☐ de la celda activa clicando con el ratón, pulsando la barra espaciadora o pulsando ON/OFF (selected cell) en pantalla táctil.

Una vez chequeados los elementos a cargar, pulsar LOAD para cargarlos.
O abandonar la función pulsando EXIT...

Si deseamos cargar elementos de diferentes shows, es conveniente seguir este orden (otros elementos se pueden cargar en cualquier orden):

1. Fixtures Patch & Librerías.
2. Cues/Groups/QLists/Macros
3. Effects/Pages/Time Code

Ejemplo:
Tenemos los cues de 1 a 100 y 140 a 145. Y queremos recuperar los cues de 101 a 150 de otro show:

- Seleccionar el show deseado.
- Pulsar LOAD SELECTED

En ventana ***Load Selected***

- Editar la celda Load de Cue a ☑.
- Editar las Celdas From To con los datos del rango a cargar 101-150
- Para conservar los cues 140-145 editar Overwrite a ☐.
- Para sustituir los cues 140-145 por las nuevas, editar Overwrite a ☑.

BORRAR UN SHOW

Para eliminar un show del disco, debemos:

- Seleccionar el show
- Pulsar DELETE

BUSCADOR DE SHOWS

Existe un buscador para facilitarnos la búsqueda de archivos:

	Escribir en este campo una palabra, letra, número… y pulsar la El buscador filtrará cualquier fichero que contenga las letras/números indicados en cualquiera de sus campos. Como excepción, fechas (Date) y KBytes deben coincidir de forma completa No buscará datos en el campo Time (hora).
	Cuando aplicamos el filtro de búsqueda el icono de la "lupa" de la tecla aparece con un signo "-" en rojo, que nos indica que estamos viendo una lista de ficheros o fixtures filtrada. Clicar nuevamente en la tecla para quitar el filtro.

LOS FICHEROS DE SHOWS / FORMATOS

Los shows de **Hydra II / Piccolo II** pueden ser de formato LT o ASCII.

El formato LT mejora el tiempo de lectura y grabación y nos asegura la recuperación posterior de todos los datos del show. Debemos trabajar siempre con él.

El formato ASCII se utiliza para intercambiar shows entre consolas de diferentes fabricantes. Este formato solo nos asegura una recuperación correcta de cues y grupos (para canales), Patch de canales y curvas asignadas. El formato ASCII es un formato aceptado por el USITT para este fin. Sólo cuando se prevea la

necesidad de recuperar el show en otra consola se recomienda grabar el show en formato ASCII, sin olvidar hacerlo también en el formato LT

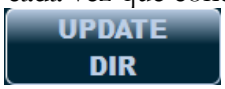
La carga de un show ASCII puede llegar a tardar varios minutos, dependiendo del tamaño. Una vez cargado, no olvidar volver a seleccionar el formato LT para seguir trabajando en este modo.

Los ficheros LT se pueden editar en un PC, con el editor para PC de **Hydra II / Piccolo II**
Los ficheros ASCII se pueden editar en un PC con cualquier editor de textos.

Aquí se elige el formato de los shows a visualizar en el ***Directory*** (LT o ASCII). Observar que cada vez que cambiamos esta opción el Directorio se actualiza para mostrarnos solo los ficheros del formato seleccionado.

ACTUALIZAR LA LISTA DE SHOWS, DIRECTORY

El directorio se actualiza de forma automática cada vez que cambiamos el formato, la primera vez que accedemos al menú Shows en una sesión y cada vez que conectamos un disco USB externo.

Podemos forzar una actualización pulsando 

ORGANIZACIÓN DE SHOWS - CARPETAS

Podemos crear carpetas (Folders) para organizar los shows de la consola.

Para crear una carpeta nueva:

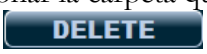
- Seleccionar el disco/carpeta donde queremos tener la nueva carpeta.
- Pulsar

  El sistema cera una carpeta llamada FOLDER00.

nos permite editar su nombre.

Para borrar una carpeta:

Primero, debemos eliminar todos los contenidos de la carpeta, y:

- Seleccionar la carpeta que queremos borrar.
- Pulsar 

ORGANIZACIÓN DE FICHEROS EN LA CONSOLA

La consola tiene una estructura de datos fija.

La ruta de acceso a los datos del HHDD es:
Hydra II: DATA(D:)
Piccolo II: HOME/PI/MOTOR

Aquí encontramos las siguientes carpetas importantes:
SHOWS que contiene los ficheros de shows y carpetas, accesible desde menú SHOW SHOWS
FIXTURES que contiene las librerías de fixtures, accesible desde el menú PATCH FIXTURES
DEVICES que contiene las librerías de dispositivos serie, accesible desde el menú MULTIMEDIA DEVICES
PRINT que contiene los archivos txt creados desde el menú SHOW PRINTER (aunque este menú nos permite seleccionar otro disco/carpeta para guardar estos archivos)

Esta estructura de carpetas también se requiere en los discos USB externos. Es decir, los shows deben estar dentro de la carpeta SHOWS, los fixtures dentro de FIXTURES, etc…

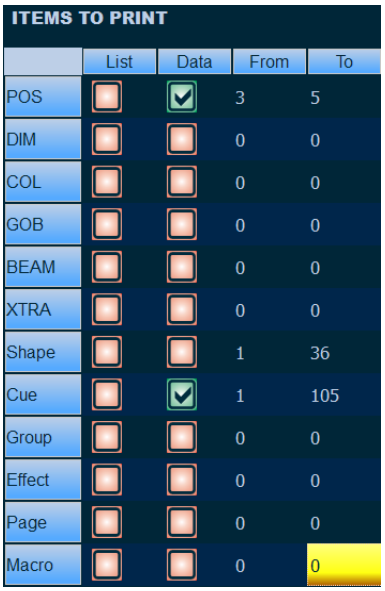
Si tenemos un fichero de show en cualquier otra ubicación, debemos moverlo a la carpeta SHOWS del disco duro, o del disco USB externo, utilizando un ordenador o desde el sistema operativo de la consola, al que accedemos pulsando:

Consultar el apartado TOOL, SOFTWARE UPDATES…en la página 15-18

Cuando utilice discos USB externos, se recomienda salir del menú SHOWS antes de extraer los dispositivos

15.1.2 IMPRESIÓN DE DATOS

En la pantalla se muestran unas tablas con los ítems que podemos imprimir. Podemos seleccionar uno, algunos o todos los ítems para su impresión.
Para librerías, cues, grupos, efectos, páginas y macros, podemos imprimir contenidos (Data) y/o listados (List). Los contenidos se imprimen, por defecto, de todos los ítems, pero podemos acotar este rango desde las celdas From/To.

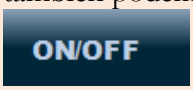


Seleccionar los ítems a imprimir de forma individual

- Seleccionar cada ítem y usar el ratón o la barra espaciadora para chequear/no-chequear:

para imprimir el ítem

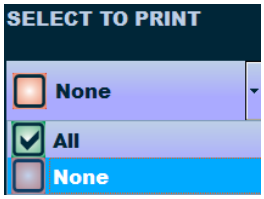
para no imprimir el item

En sistemas con pantalla táctil, también podemos usar 

- Si es necesario, editar valores From/To para imprimir solo los datos del rango.

Ejemplo: Imprimir todas las listas, y el contenido de todos los cues grabados (1 a 105 en el ejemplo) más el contenido de las librerías de posición de la 3 a la 5.

Estos botones (en pantalla táctil) nos permiten seleccionar la tabla deseada para editar las diferentes opciones.



Seleccionar los ítems a imprimir de forma genérica

- Para desactivar todos los ítems, seleccionar

- Para activar todos los ítems, seleccionar

Impresión de los ítems seleccionados

- Pulsar

- Y seleccionar el disco/carpeta donde queremos crear el fichero txt de impresión. Si queremos levar estos ficheros a un PC para su impresión definitiva, no olvidar "imprimir" en un disco USB.

HYDRA II	Por defecto estos ficheros txt, se guardan en el disco duro de la consola, en D:\PRINTER Los ficheros PRINTxxx.txt, se pueden editar/imprimir utilizando cualquier editor de textos.
PICCOLO II	Por defecto estos ficheros txt, se guardan en el disco duro de la consola, en HOME/PI/MOTOR/PRINTER. Estos ficheros se pueden editar/imprimir utilizando cualquier editor de textos.

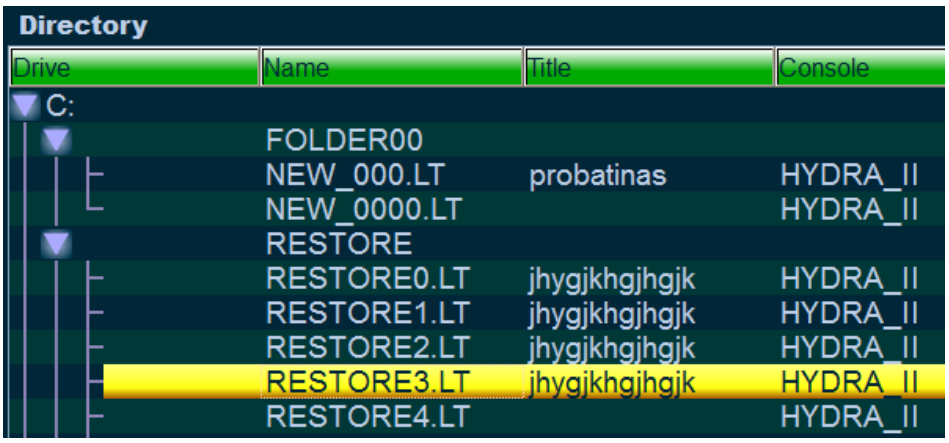
15.1.3 AUTOSAVE

La configuración de las copias de seguridad automáticas se realiza desde aquí. Podemos activar la función Autosave

y editar el valor del tiempo entre copias de seguridad, en minutos.

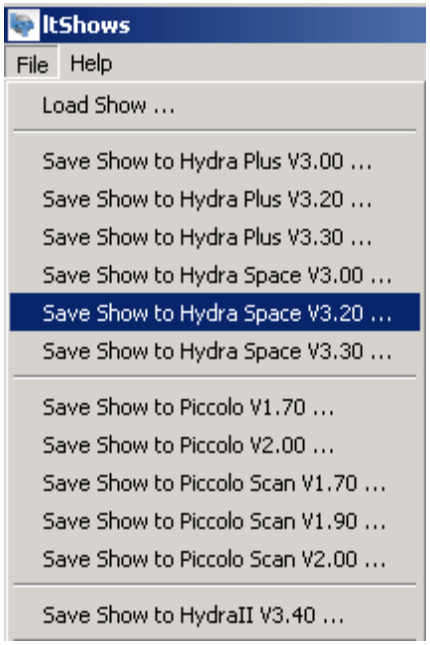
Las copias de seguridad se guardan en la carpeta RESTORE, a la que se acceder desde:

Dentro de la carpeta RESTORE, encontramos las copias de seguridad que podemos restaurar, borrar, etc, exactamente igual que con los ficheros de shows.



Nota: En este directorio solo se almacenan los **10 últimos archivos** de copia de seguridad. Si se desea conservar alguno, guardarlo en otro directorio, en un disquete, memoria USB, etc…

15.1.4 CONVERSOR DE SHOWS



El convertidor de Shows es una aplicación **ltShows**, a la que accedemos desde este menú y que nos permite convertir Shows de consolas LT

Podemos abrir shows (File/Load Show), y guardarlos después (File/Save Show to…) en formato de estas consolas:

- Hydra Plus
- Hydra Space (compatibles 100% con Sky y Spirit)
- Piccolo
- Piccolo Scan
- Hydra II (compatible 100% con Piccolo II)

Esta aplicación también la podemos encontrar de forma independiente, para ejecutar en un ordenador, en la página web de lt: www.lt-light.com

15.2 CONFIGURACIÓN DE USUARIO

15.2.1 EDITOR & TIMES

Donde configuramos:

Nivel -% +%	Valor asignado a para variaciones continuas, por defecto 5%.
Tiempo Editor	Tiempo de editor, usado en funciones como: , etc.
Cue/Group T(In) & Cue/Group T(Out)	Tiempos de fundido de entrada y salida, respectivamente, que aplicamos a cues y grupos.
Cue/Group T(Auto)	Tiempo automático para cues y grupos. Por defecto no hay tiempo automático editado, y T(Auto) está en modo Manual.
Timing	Timing por defecto (T1 a T6), para grupos y cues.
Tiempo Canal	Tiempo de fundido asociado a canales para su reproducción en Submasters.
Nm Grupos en Subm	Es el número a partir del cual se empiezan a grabar los grupos cuando los creamos por carga directa en los Submasters, con

Level Wheel Behavior	Nos permite ajustar la sensibilidad de la inercia de este componente ante selecciones rápidas de canales, ajustando un tiempo de respuesta mínimo. Este tiempo va de 300/500 ms, y se debe ajustar al que más cómodo nos resulte.
Grabación Librería	Modo de grabación de librerías. Seleccionar ALL para incluir todos los parámetros de la categoría; y SELECTED para incluir solo los editados.
Stops in Params	Nos permite activar o desactivar los Stops editados en los pasos (Steps) de los parámetros (Params) de Fixtures. Si esta opción está activa (On), que para pasar del paso con Stop al siguiente debemos hacerlo con las teclas de flecha y la función WHEEL activa (LED encendido).
Only [OK] to Confirm	Si activa, nos obliga a confirmar siempre y únicamente con la tecla [OK]. La finalidad de esta opción es evitar errores no deseados, como cargar un nuevo contenido en un Submaster ocupado pulsando su tecla de selección

15.2.2 PLAYBACKS

Nos permiten configurar los Masters especiales, C1, C2, C3, A/B y GM, y sus teclas de blackout, B.O, que pueden estar activas ☑, o inactivas ☐.

Cada uno de estos masters tiene unas opciones disponibles, en general:
La opción NONE nos permite dejar al master correspondiente sin función. Es una opción a tener en cuenta ante el fallo de un potenciómetro de master (por ejemplo, un fallo del GM puede dejarnos sin escena).

GM es el Master General que controla la salida escena de todos los canales/dimmers de la consola. En GM, la opción 200% nos permite trabajar con el master de 0 a 200%, opción muy útil para subir, cuando es posible, la intensidad general de todo un show. Nota: El cambio de GM de 100 a 200 (y viceversa) se hace de forma inmediata.

A/B es el Master de A/B, que controla la salida a escena de todos los canales/dimmers de la secuencia.

Los masters C1, C2 y C3 son programables, y se pueden configurar como:
- SUBMASTERS: Como control de nivel general de todos los Submasters.
- DMX-IN: Como control de nivel general de la entrada DMX-IN
- LIVE.T: Como control general del tiempo Live.T en fundidos de editor.

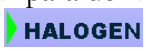
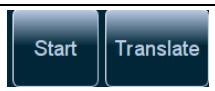
Los sistemas **Piccolo II** no tienen los masters especiales: C1, C2 y C3.

Y otros parámetros de reprocción como son:

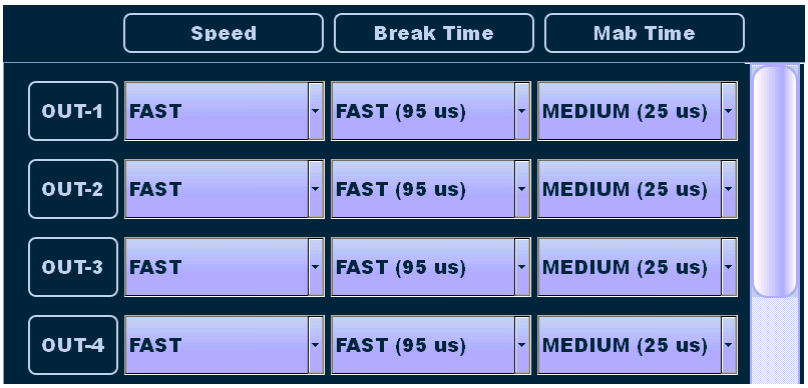
Nivel de Flash	Es el nivel de Flash. Por defecto al 100%
Canales fuera de GM	El número de canales que no estarán controlados por el master general (GM), por defecto, 0. Los canales excluidos del GM⇳ se empiezan a contar desde el último. Ejemplo: Para una consola configurada para 250 canales, si tenemos 3 canales excluidos, serán el 250, 249 y 248.

Base Shapes	Marca el comportamiento de una shape en escena, cuando desde otro playback tomamos control sobre sus valores de base: Si Free, cada nuevo grupo/cue que activamos puede variar el valor de base de la shape manteniéndose esta activa, y aplicando sobre los nuevos valores. Si Fixed cada nuevo grupo/cue que activamos, si varia el valor de base de la shape, la shape se detiene. Es decir, para la shape de cualquier parámetro sobre el que tomemos control.
NO TRACK SubM (Cues & Groups)	Si seleccionada ☑, permite que los submasters activos con grupos y cues controlen los parámetros LTP también en el proceso de quitar su contenido de escena, llevándolos a sus valores de partida, es decir los valores LTP no permanecen en modo tracking al desactivar el Submaster.

15.2.3 SYSTEM

Luz Trabajo	Nos permite fijar el nivel de salida para los flexos (luz de trabajo) de 0-100% y su estado. Podemos elegir el tipo de lámpara del flexo que estamos utilizando, desde la lista desplegable. Así seleccionamos  para flexos de lámpara halógena, para flexos de LEDs y para desactivar el flexo.
Señal Acústica	Ajuste de la frecuencia para la señal acústica (de 500Hz a 20000Hz, en intervalos de 100Hz). También podemos activarlo , y desactivarlo.
Teclado Numérico	Selección del formato del teclado numérico, en concreto la posición de las tres teclas inferiores: o
Hora y Fecha	Desde aquí cambiamos la fecha y la hora de la consola. Si estamos trabajando en un simulador (wole) estas opciones cambiarán la fecha y hora del ordenador. Para consolas Hydra II-2ª Generación, este ajuste se debe hacer desde el sistema operativo al que accedemos pulsando Start
Idioma, Teclado y Localización	Idioma incluye 2 funciones:  Start solo aparece en las consolas, y nos lleva directamente a la configuración del lenguaje/teclado del sistema operativo. *Consultar Anexo - Teclado e Idioma, al final de este manual* Translate es una herramienta que nos permite traducir los mensajes de la consola. *Consultar Anexo – Translate, al final de este manual* Teclado y Localización, tienen un botón de Start cada uno, que solo aparecen en las consolas, y nos lleva directamente a la configuración del sistema operativo. *Consultar Anexo - Teclado e Idioma, al final de este manual* Junto al botón Start de Teclado, aparece la opción, **Usar solo para Texto**, que nos permite bloquear la simulación de teclas de función desde el teclado externo. Si la activamos, el teclado solo se usará para editar texto, números…

15.2.4 DMX OUTPUT UPDATES



Podemos ajustar cada uno de los puertos físicos de salida DMX de la consola, aumentando las posibilidades de compatibilidad de las consolas LT con equipos receptores DMX que no son capaces de leer todos los estándares del DMX512-1990. Los parámetros de ajuste, por puerto, son:

Speed (velocidad): Actualizaciones por segundo de la trama, o velocidad de refresco.

FAST: 40 veces por segundo. Valor por defecto.
MEDIUM: 20 veces por segundo.
SLOW: 15 veces por segundo.
CHANGE: Actualización solo si hay cambio de trama. Utilizar solo para test.

Según norma, de 44 a 1 veces por segundo

Break Time: Duración de la señal de Break

FAST: 95 us. Valor por defecto.
MEDIUM: 120 us.
SLOW: 145 us.

La norma solo especifica un valor mínimo de 88us.

Mab Time: Duración de la marca después del Break

FAST: 10 us.
MEDIUM: 25 us. Valor por defecto.
SLOW: 40 us.

La norma solo especifica un valor mínimo de 8us

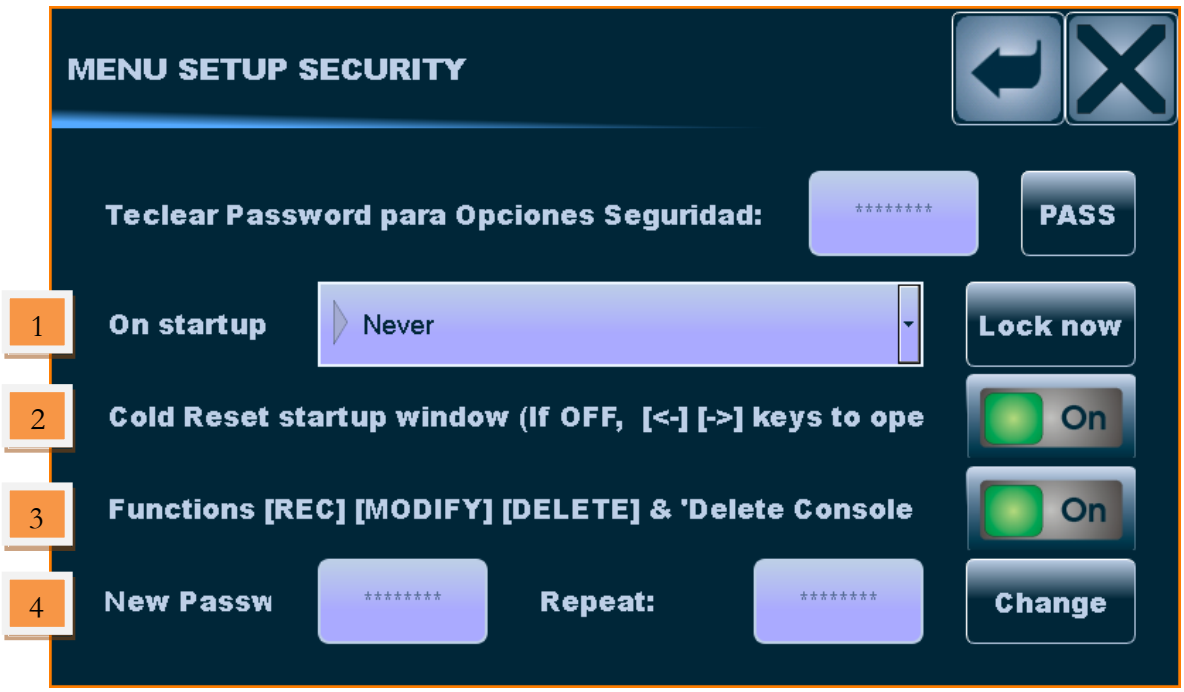
15.2.5 SECURITY

Opciones a las que se debe acceder tecleando el Password en esta ventana de entrada:

Las consolas salen con la clave de fábrica: **00000000**

Por favor, tener mucho cuidado con la clave introducida, memorizarla o apuntarla en lugar seguro. Si olvidara la clave después de cambiarla, esta solo se podrá recuperar en servicio técnico

La clave está compuesta por una serie de caracteres alfanuméricos (entre 0 y 8 caracteres)
Para los caracteres alfanuméricos, se usa el teclado externo



1 Nos permite seleccionar el modo de bloqueo automático, en el encendido (startup) y también disponemos de un botón para el bloqueo manual, en cualquier momento: [**Lock now**]
Las opciones de bloqueo en el encendido son:
Never – Núnca, el sistema arranca sin ningún tipo de bloqueo
Before Cold Reset Window – Antes de arrancar el sistema, incluso antes de la ventana de arranque que nos permite resetear e sistema. La consola no terminará de arrancar hasta que el usuario vuelva a introducir la clave.
After Startup – Después de arrancar. El sistema arranca y se bloquea para edición, en este modo solo se permiten las funciones de reproducción, incluyendo reproducción manual (teclas de Go, potenciómetros, etc) o automática (conteo de tiempos, disparos MIDI, lista de eventos con SMPTE, etc)

2 Nos permite activar o desactivar la aparición de la ventana de Cold Reset en el arranque. Si tenemos esta ventana desactivada (Off) aun podemos abrirla en el momento del arranque, pulsando las teclas **[←][→]** simultáneamente, justo después de escuchar el "beep" del proceso de arranque. Esta opción se pone a Off para evitar errores de borrado en el arranque de la consola.

3 Nos permite activar/desactivar las funciones **[REC], [MODIFY], [DELETE]** y el botón **'Delete Console Show'**, como medida de seguridad y protección de datos, el sistema no está realmente bloqueado, solo mantiene estas teclas sin funcionalidad.

Esta opción era la única disponible en versiones anteriores

4 Simplemente nos permite cambiar la Password, para ello, debemos escribirla, repetirla correctamente, y pulsar el botón **[Change]**

No olvide su Password!!!!

15.2.6 REMOTE CONTROL

Desde este menú podemos activar y configurar el canal de comunicación del mando a distancia:

MANDO A DISTANCIA ACTIVO
Para activar el Mando a Distancia, debe seleccionar REMOTE.
NINGUNO es la opción para inhabilitar el control remoto.
ID DE CANAL DE COMUNICACIÓN
Nos permite elegir un ID para el canal de comunicación.
Establecer el mismo valor en consola y mando, estos valores pueden ir de 1 a 12.
Más información en el manual de usuario del mando a distancia.

15.2.7 POWER-UP MACRO

Nos permite asignar una macro para que se ejecute en el encendido de la consola.

Acepta un número de macro (1-2000), ya grabada en la consola.

Para desactivar esta función clicar

15.2.8 A/B SEQUENCE

A esta pantalla podemos llegar también pulsando

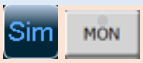
, y contiene los elementos de configuración de la secuencia A/B.

Encontramos toda la información en el capítulo 10 – LA SECUENCIA A/B

15.3 MONITOR

Desde este menú ajustamos todas las opciones referentes a los monitores. Las opciones dependen del sistema (**Hydra II** ó **Piccolo II**) y de si se trata de una consola o de un **Wole**

Existe una opción manual para forzar un ajuste automático de monitores, muy útil si los monitores se han desconectado, intercambiado con la consola encendida, que es pulsar la tecla

Para consolas Piccolo II : 

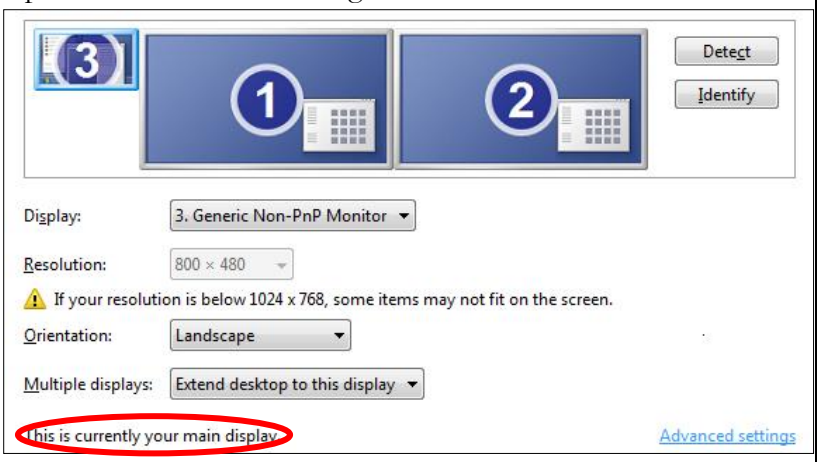
Consolas Hydra II

Configuración Monitores (sistema) nos permite acceder a la Configuración de **Pantallas**:

La configuración por defecto es la que se muestra en la figura.

Con la pantalla táctil (Generic Non-PnP Monitor, de 800x480) como **Main Display** (display principal) y situada en la esquina superior izquierda.

Todas las pantallas tienen seleccionada la opción de **Varias Pantallas** en **Extender escritorio a esta pantalla**.



Si se realiza algún cambio en la configuración por defecto, no olvide **Aplicar** y **Cerrar**.

Algunos cambios en la configuración de monitores requieren un apagado/encendido de la consola

Pantallas Táctiles Externas (Sistema) nos permite acceder a la configuración de los táctiles externos: El sistema nos guía por el proceso de ajuste. Seguir las instrucciones en la pantalla.

Si no tocamos una pantalla, después de unos segundos la aplicación se cierra automáticamente

Monitor Principal – Cuando tenemos 2 monitores externos esta opción nos permite seleccionar cuál de ellos será el principal. En el monitor principal se muestran los menús, paginas de examen, modificación, etc

AutoScroll – Si esta opción está activa, On, en los monitores externos, zonas de Channels y Fixtures, se localizará de forma automática el canal y/o fixture/parámetro seleccionado.

Wole Hydra II

Monitores a usar nos permite indicar al **Wole** que monitores del ordenador utilizar (siempre que tengamos varios monitores en el ordenador)

Monitor para simular Touch Panel – Cuando tenemos 2 o más monitores externos, esta opción nos permite seleccionar uno de ellos para simular exclusivamente la pantalla táctil de la consola.

El cambio de configuración de monitores se hará efectivo al reiniciar el simulador

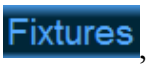
Monitor Principal – Cuando tenemos 2 monitores externos esta opción nos permite seleccionar cuál de ellos será el principal. En el monitor principal se muestran los menús, paginas de examen, modificación, etc

AutoScroll – Si esta opción está activa, On, en los monitores externos, zonas de Channels y Fixtures, se localizará de forma automática el canal y/o fixture/parámetro seleccionado.

Consolas Piccolo II

AutoScroll – Si esta opción está activa,

, en los monitores externos, zonas de

y 

, se localizará de forma automática el canal y/o fixture/parámetro seleccionado.

Wole Piccolo II

Monitores a usar nos permite indicar al **Wole** que monitor del ordenador utilizar (siempre que tengamos varios monitores en el ordenador)

Monitor para simular Touch Panel – Cuando tenemos 2 o más monitores externos, esta opción nos permite seleccionar uno de ellos para simular exclusivamente la pantalla táctil de la consola.

El cambio de configuración de monitores se hará efectivo al reiniciar el simulador

AutoScroll – Si esta opción está activa,

, en los monitores externos, zonas de

y

, se localizará de forma automática el canal y/o fixture/parámetro seleccionado.

15.4 COMANDOS ESPECIALES

15.4.1 MULTIMEDIA PANEL

Agrupa los conmutadores On/Off de los puertos multimedia. La intención de este menú es permitir un acceso rápido al control de estos.

15.4.2 STATUS & PLAYBACKS ZERO

Los siguientes comandos se ejecutan clicando su

asociado, y son:

ESTADOS TEMPORALES, nos devuelve a un estado conocido, si procede:

Desactiva el modo *Blind* del Editor.
Cierra cualquier pantalla de examen, edición o menú.
Desactiva teclas de blackout (de GM, SX, C1, C2 y/o C3).
Cancela cualquier grabación de macro.
Cancela cualquier proceso de aprendizaje de tiempos de

TODOS LOS PLAYBACKS, es la suma de las 2 opciones siguientes:

TODOS LOS SUBMASTERS desactiva la salida de todos los Submasters (0%), mantiene los contenidos cargados en los mismos, y en el caso de efectos, se inicializan a los valores por defecto (como si se cargaran de nuevo).

SECUENCIA A/B vacía el cue en escena, cargado en A, y lleva este cue a B, como siguiente cue. El crossfader no tiene salida a escena, y queda listo para ejecutarse.

Estos comandos producen saltos de luz en escena!

15.4.3 DELETE CONSOLE SHOW

En este menú encontramos comandos para borrar todos los elementos de un ítem concreto (cues, grupos…)

Además del comando

para borrar todos los datos del show activo en la consola. Este comando:

Elimina	Mantiene
• Grupos, cues, efectos, páginas y macros. • Shapes de usuario, librerías. • Free Keys • Patch de canales y fixtures. • Lista de eventos • Configuración de Time Code.	• Los ajustes de Setup • La cache del patch de fixtures • La configuración de dmx-in • La configuración y carta MIDI • La configuración Ethernet

15.4.4 GAME

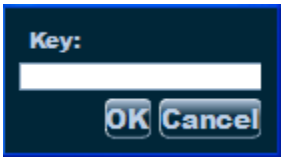
El juego no representa ningún problema en el funcionamiento de la consola, ya que el reloj y los automatismos programados seguirán su curso. Aún así, juegue siempre con responsabilidad.
Necesitaremos del ratón externo para jugar.
El juego se abre en una ventana fácil de cerrar, pero cualquier clic del ratón fuera de esta ventana nos devuelve a la consola.
Para volver al juego, volver a seleccionarlo por menú.

Suerte!

Juego de Hydra II	Juego de Piccolo II

15.4.5 TOOL, SOFTWARE UPDATES...

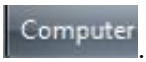
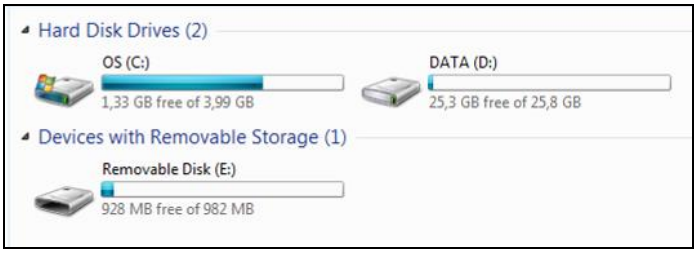
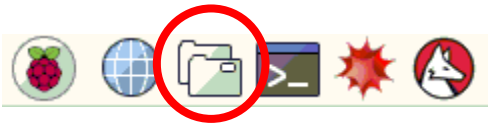
Este comando nos saca al sistema operativo de la consola!!!
Desde el sistema operativo es posible manipular ficheros/programas como en un ordenador



Antes de salir nos pedirá confirmación a modo de contraseña:
Escribir 0000 (cuatro ceros)
Esta contraseña no se puede cambiar; es un modo de asegurar que realmente queremos salir al sistema operativo.

En el sistema operativo, usar el teclado externo y el ratón

Respetar la estructura de carpetas

Hydra II — Sistema Operativo	Piccolo II — Sistema Operativo
Podemos acceder al disco duro de la consola, clicando y seleccionando  .  Sobre los discos: Disco OS(C:), contiene el sistema operativo. Se recomienda no manipular, borrar, etc, en este disco. Disco DATA(D:), contiene los datos de la consola y el programa. Aquí se encuentran las carpetas SHOWS, FIXTURES… etc. Disco Removable Disk (E:), es un disco USB conectado a uno de los puertos de la consola. ***Para volver a la consola, cerrar todas las ventanas y hacer doble clic en el acceso directo***	***Si usted no es usuario de Linux, se recomienda no salir al sistema operativo.*** Acceder al disco duro de la consola, escribiendo **:startx** en la pantalla negra y pulsando [Enter]. Esperar que arranque el administrador de archivos.  Los datos de la consola y el programa se encuentran en el usuario Pi. (/Home/Pi/motor). Aquí se encuentran las carpetas SHOWS, FIXTURES… etc. Los discos USB conectados al sistema se montan en (/Media/Pi) Desconectar y conectar el disco USB para que sea reconocido. ***Para volver a la consola, cerrar todas las ventanas y seleccionar***

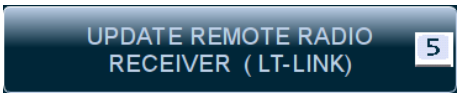
Nota *(no recomendado)*: Si estando en el sistema operativo se apaga la consola desde el interruptor trasero o desde el propio sistema:

Hydra II — Cerrar Sistema	Piccolo II — Cerrar Sistema
Shut Down	

Tendrá que pulsar el boton **RST** para desconectar la batería (**PWR** off)
Y encender nuevamente la consola desde el interruptor trasero.

Esta opción nos permitirá actualizar la librería grafica (bitmaps para definición de gobos y colores) y las Fixtures (o librerías de focos robotizados).

Esta opción nos permitirá actualizar de forma más sencilla el software de la consola.



y

Estas opciones nos permiten actualizar el sistema del mando a distancia (mando y/o receptor RF).

Esta opción nos permite, a través de una conexión de la consola a internet, actualizar elementos del sistema operativo. Estas actualizaciones extraordinarias están controladas por el software de la consola. Si este botón no aparece, es que no hay nada que actualizar.

Para poder realizar las actualizaciones extras debemos configurar el puerto Ethernet para tenga acceso a internet, es decir, debemos conectar nuestra consola a internet. Para ello acceder al menú **ETHERNET CONFIGURATIO**N, y acceder a la configuración pulsando **Ethernet Setting (System)**, y configurar los parámetros con valores compatibles con su red para internet.

Consultar Anexo – Actualización de Software, al final de este manual

15.5 LOS TEST

Acceso a una herramienta para el diagnóstico y configuración de dimmers. Esta herramienta nos permite comunicarnos vía Ethernet con los siguientes sistemas de dimmers:

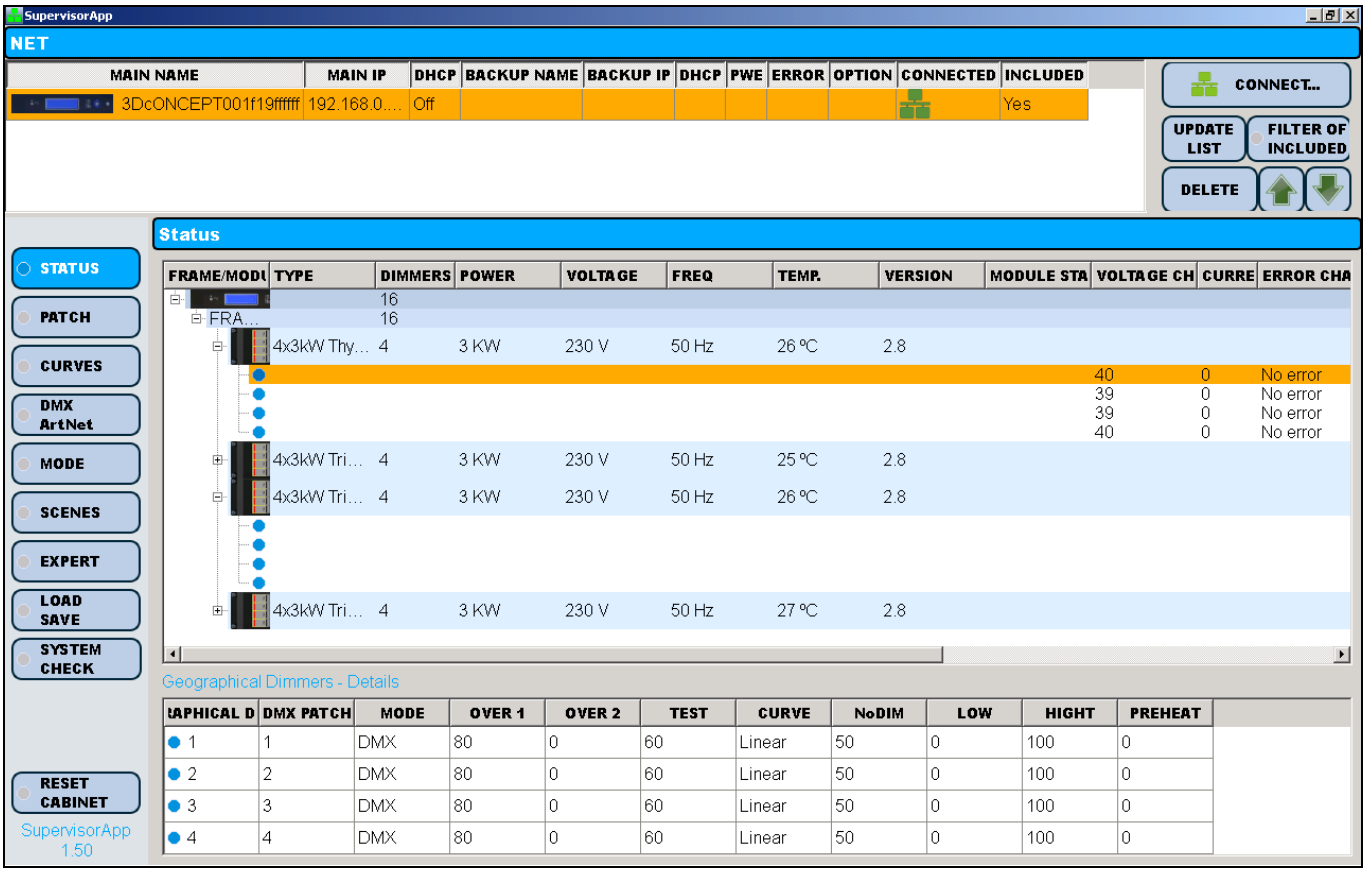
- **Zenit System**
- **3D Concept**

Antes de intentar el diagnóstico de los dimmers, debemos comprobar que se encuentra conectados en la net del sistema:

Acceder a

, y observar que los armarios de dimmer están presentes en la tabla Others. Si no aparecen aquí, intentar resolver la conexión Ethernet de estos (dirección IP, cableado, etc)

Desde la aplicación de diagnostico de dimmer, **Supervisor App**, podemos:



Ver el estado de supervisores y módulos. Consultar/Cambiar el Patch, curvas…
Controlar las señales de control y el modo de trabajo. Grabar escenas. Grabar/Cargar configuraciones de los armarios, etc

En el manual de usuario de estos armarios de dimmer está la información sobre **SupervisorApp**.

En la consola, además, aparece un testigo en la línea de comandos cuando hay algún error en el sistema de dimmers (para dimmers soportados por DIMMER DIAGNOSTIC). Es posible clicar sobre el testigo para acceder directamente a la lista de test y entrar en DIMMER DIAGNOSTIC para poder analizar el error comunicado rápidamente.

DMX INPUT 3	Acceso a los test DMX. Test de los buffers de entrada de todas las entradas DMX (físicas y por Ethernet)
DMX OUTPUT 4	Acceso a los test DMX. Test de los buffers de la salida de todas las salidas DMX (físicas y por Ethernet)

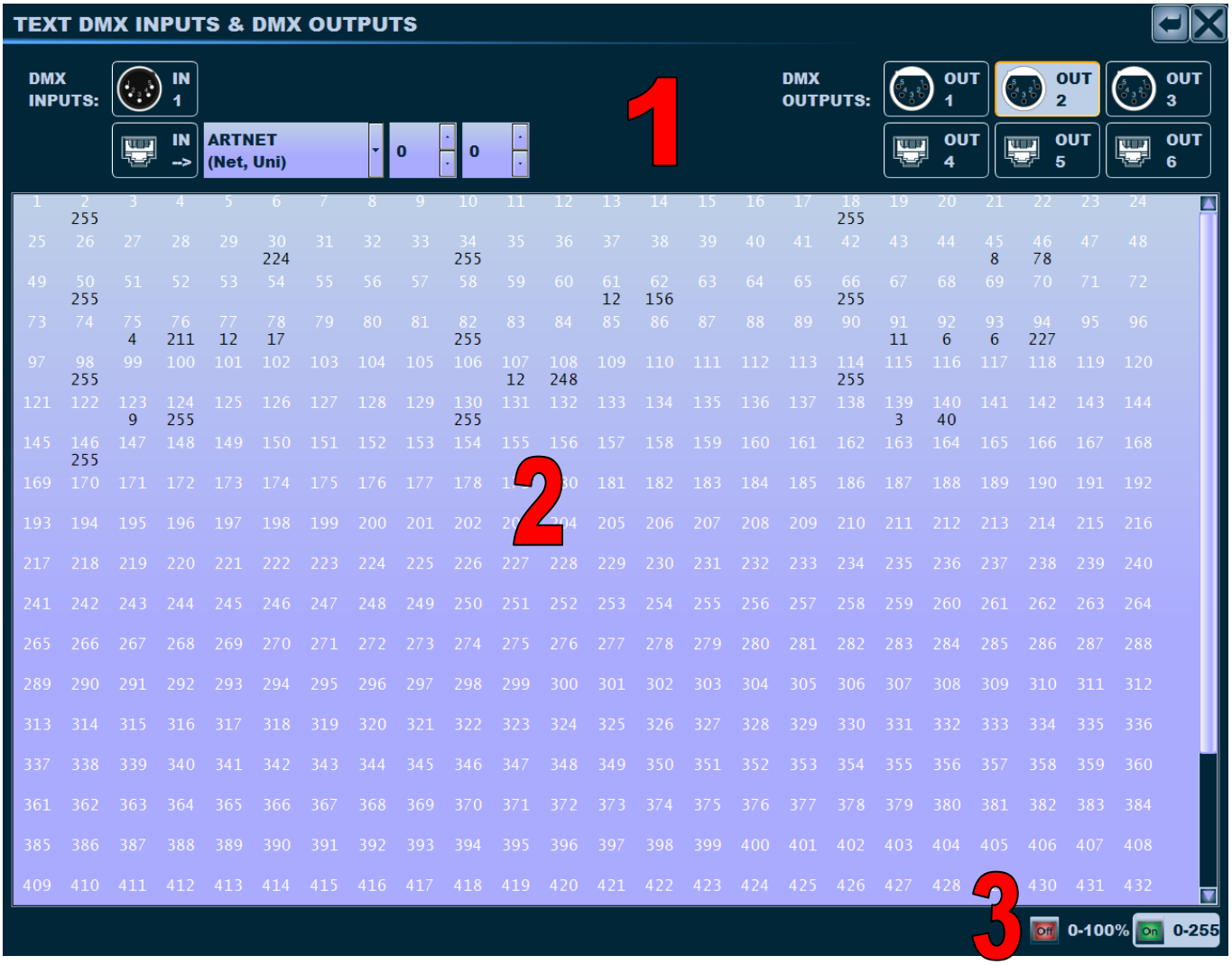
En la pantalla observamos las siguientes zonas:

1.- Selección del puerto a examinar, podemos seleccionar cualquier puerto de la consola, de entrada, o de salida, y físico o virtual (DMX en Ethernet).

En el caso de la entrada DMX por Ethernet (IN →), el usuario debe configurar el universo que desea testear, indicando en las celdas apropiadas el protocolo, net (si procede) y universo.

2.-Buffer de entrada/salida. Aquí aparecen los canales dmx y su nivel

3.- Selección de la escala para de nivel. Podemos examinar los niveles de 0-100% o en escala 0-255.



El resto de los Test se corresponden con el hardware del equipo (placa frontal, placa de salidas…). Tienen el nombre de su hardware y cada uno de ellos nos paso a una herramienta de testeo especial, similar a la utilizada en la línea de control de calidad del producto. Si fuera necesario, cada test concreto, tendrá unas instrucciones de ayuda que normalmente estarán en ingles.

La consola parará su funcionamiento normal al ejecutar estos programas de test, por este motivo se aconseja ejecutarlos siempre en momentos no comprometidos.

Test	Nos permite…
Hard.Wing	Aparece cuando tenemos un **Master Wing** conectado al simulador (wole) y nos permite testear: • Entradas u INPUTS (teclas, potenciómetros y ruedas) • Salidas u OUTPUTS (LEDs, beep y la salida de los flexos) • Salidas DMX

Hard.Front	Aparece en las consolas **Hydra II** de cualquier modelo, y nos permite testear la placa del frontal de la consola, es decir: • Entradas o INPUTS (teclas, potenciómetros y ruedas) • Salidas u OUTPUTS (LEDs, beep y la salida de los flexos)
Hard.Outs7	Aparece en las consolas **Hydra II — 3000** y nos permite testear la placa de salidas: • INPUTS (NMI, VBat y Externals) NMI es la señal de apagado, así para testear esta parte, dentro del test, apagar la consola y leer el valor de la batería. Recordar volver a encender la consola antes de salir del Test. • OUTPUTS (Working Lights o flexos, y señal Power Off o de apagado) • DMX • LT-LINK • MIDI y SMPTE • REMOTE y RECEIVER
Hard.Outs2	Aparece en las consolas **Hydra II — 6000** y nos permite testear la placa de salidas, en concreto: • INPUTS (NMI, VBat y Externals) NMI es la señal de apagado, así para testear esta parte, dentro del test, apagar la consola y leer el valor de la batería. Recordar volver a encender la consola antes de salir del Test. • OUTPUTS (Working Lights o flexos, y señal Power Off o de apagado) • RS232 y LT-LINK • MIDI y SMPTE • REMOTE y RECEIVER
Hard.Outs6	Aparece en las consolas **Hydra II — 6000** y nos permite testear la placa de salidas, en concreto: • DMX
Hard.PI1000	Aparece en las consolas **Piccolo II — 1000** y nos permite testear: • INPUTS (teclas, potenciómetros, ruedas, NMI yVBat) NMI es la señal de apagado, así para testear esta parte, dentro del test, apagar la consola y leer el valor de la batería. Recordar volver a encender la consola antes de salir del Test. • OUTPUTS (LEDs, beep, Working Lights/flexos, y señal Power Off/ apagado) • DMX • LT-LINK • MIDI • REMOTE y RECEIVER

*En estas aplicaciones utilizar teclado y ratón externos.

En todas ellas aparecen unas teclas soft para simular las teclas básicas que utiliza la aplicación, que pueden ser clicadas aquí, o pulsadas en el teclado externo

Para salir de la aplicación, terminar siempre el proceso de test en curso, y clicar en .

Si en algún caso fuera necesario actualizar la versión de software del hardware de su sistema, podemos acceder a estos comandos (en principio ocultos) pulsando en el icono

15.6 APAGAR/CERRAR EL SIMULADOR (WOLE)

Los simuladores (wole) se apagan pulsando

Para acceder al menú SHOWS y guardar el show.

Para comenzar el proceso de apagado.

15.7 APAGAR LA CONOSOLA

La consola se apaga directamente accionando el interruptor de encendido/apagado de la trasera.

Después de unos segundos, los LEDs MAINS y POWER deben apagarse

No encender la consola si estos LEDs no están apagados

Para forzar el apagado de los LEDs:
****Interruptor trasero en OFF (apagado)***
****Pulsar el botón interno de RST***
****Observar que se apaga el LED PWR***

16. PATCH DE CANALES

SISTEMA	PICCOLO II 1000	PICCOLO II 2000	HYDRA II 3000	HYDRA II 6000
Canales de control configurables como canales convencionales y parámetros de móviles.	1536	3072	4096	8192
Salidas DMX por XLR5 (en Ethernet)	1 DMX (3 universes)	2 RDM (6 universes)	3 DMX (8 universes)	6 DMX (16 universes)
Canales (Convencional). Configurables	1000 máximo	1000 máximo	2000 máximo	2000 máximo

El Patch de Canales es la relación entre canales de control (para focos convencionales) y direcciones DMX.

Por defecto, los canales convencionales están asignados a las primeras direcciones de la salida DMX 1.

El Patch de canales, está pensado para el control de focos convencionales a través de dimmers de regulación, siguiendo este concepto, una dirección DMX es cómo un Dimmer.

Editar el Patch de Canales antes de programar el show, del Patch depende el resultado de la escena!!!!

Accedemos al menú CHANNLES & DIMMERS PATCH con una de estas 3 opciones:

a)

b)

c) Pulsando

Una vez dentro podemos seleccionar cualquiera de las tablas clicando con el ratón, o desde los botones de acceso de la pantalla táctil

Channel Patch	Tabla de canales donde se muestran los dimmers asociados a cada canal.
Dimmer Patch	Tabla de dimmers donde se muestra la configuración de cada dimmer (limite, curva, canal asociado…)
About Channel	Información ampliada de las asociaciones de un canal, con todos sus dimmers y la configuración de estos.

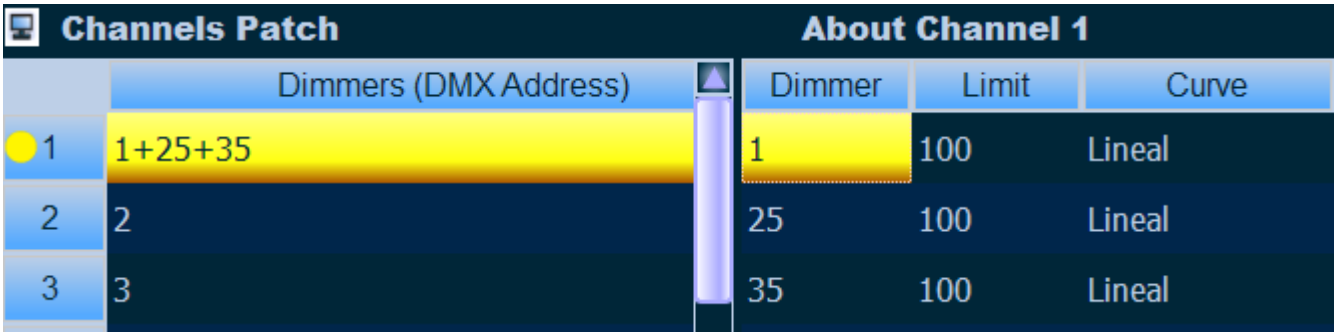
La tabla seleccionada muestra un junto al nombre.

Podemos realizar el Patch desde la tabla que más cómoda nos resulte, o usando

Los sistemas **Piccolo II** no tienen integrada la pantalla táctil

varias tablas:

16.1 PATCH DE CANALES



Channels Patchs: Contiene todos los canales configurados en la consola en orden ascendente, cada canal muestra su dimmer, o dimmers asociados.

About Channel #: Contiene el dimmer o dimmers asociados al canal seleccionado en la tabla anterior. Cada línea recoge los datos de un Dimmer:

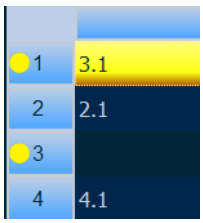
Dimmer: Dirección Dmx del dimmer.
Limit: Valor de la función LIMIT del dimmer.
Curve: Curvas asociada al dimmer.

Un canal puede controlar tantos dimmers como se desee. Un dimmer solo puede ser controlado por un canal.

16.1.1 Para asignar un dimmer a un canal

- Usamos las flechas, el ratón, etc. para seleccionar el canal a editar.
- Teclear Dimmer o dirección Dmx* (ver formato en 15.2)
- confirma el dato

Un canal editado, cuya asignación no es la de por defecto, está marcado con un círculo amarillo:



Un dimmer sólo puede estar controlado por un canal, cada vez que editamos un dimmer en lista de canales, su asignación original se pierde.

Ejemplo: si asignamos el dimmer 3.1 al canal 1, el canal 3 (por defecto asociado al dimmer 3.1) queda libre

16.1.2 Para asignar más de un dimmer a un canal

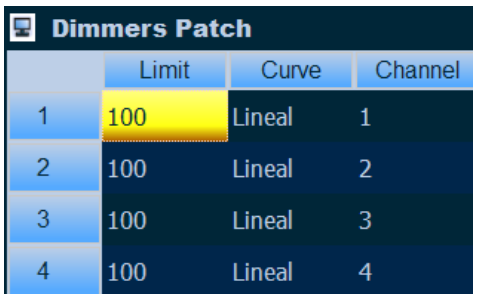
- Nos desplazamos con las flechas, el ratón, etc. para seleccionar el canal a editar.
- Seleccionar la tabla About Channel #
- Rellenar la lista de Dimmers a ser controlados por el canal:
  - Nos desplazamos con flechas o ratón, hasta el dimmer a editar. Para editar un dimmer nuevo, acceder a la última línea (vacía)
  - Teclear el Dimmer o dirección Dmx* (ver formato en 15.2.)

- OK confirma el dato

Todos los dimmers asociados al canal se muestran en la línea de Channel Patch, pero solo se pueden editar desde la tabla About Channel #

*Si editamos aquí un dimmer, no se añadirá a la lista, la sustituirá.

16.2 PACTH DE DIMMERS



Esta tabla contiene todos los dimmers (direcciones Dmx) en orden ascendente. Cada dimmer está definido por su nivel de Limit, su curva (Curve) y su canal asociado (Channel).

Por defecto, el sistema asigna todos sus canales a dimmers consecutivos desde la salida DMX -1.

Un canal puede estar controlando tantos dimmers como se desee.
Un dimmer solo puede ser controlado por un canal.

Limit: La salida del dimmer no superará este nivel. Si Limit está a 100 (%) el dimmer no está limitado. Las curvas de regulación del dimmer se aplican entre el 0% y el nivel de Limit. Un dimmer limitado al 0% no tendrá salida a escena.
Curve: Curva de respuesta del dimmer. Ver CURVAS PRE-PROGRAMADAS en la página 16-5
Channel: Número del canal que está controlando el dimmer.
Fixture*: Número de fixture que utiliza esta dirección. Estos datos son informativos, no se editan aquí; cualquier cambio se realizará desde el Patch de Fixtures.

16.2.1 Para editar el Limit, la curva o el canal de un dimmer

- Seleccionar la tabla Dimmers Patch
- Nos desplazamos con las flechas, el ratón, etc. para seleccionar el dimmer a editar.
- Introducir el dato y pulsar OK para confirmar el dato

Un dimmer editado, cuya asignación, o parámetros son diferentes a los por defecto, está marcado con un círculo amarillo:

Limit acepta valores de 0 a 100
Curve se selecciona desde una lista de opciones
Channel acepta valores desde 1 al último canal configurado en la consola.

16.3 COMANDOS Y CONFIGURACIÓN

Dmx Format
Nos permite seleccionar uno de los 2 formatos disponibles en la consola para editar direcciones DMX:

1-3072
Continúo, incluyendo todas las salidas de la consola
1.1 – 512.6
Por línea, indicando dirección (1 a 512) y nº de salida (3/6/8/16 dependiendo del

modelo)

El dimmer 1 de la línea 2 se puede nombrar como **513** o **1.2** (según formato)

Patch Functions:

Con funciones directas que nos permiten retornar al Patch por defecto, Default Patch, y borrarlo completamente, Delete Patch. Así podemos comenzar la edición del Patch desde la opción que más nos interese en cada caso, y por supuesto retornar a un Patch por defecto en cualquier momento. Ambos comandos requieren confirmación por parte del usuario.

Edition Functions:

Son funciones directas que aplicamos a la edición en las tablas de Patch, siempre sobre el canal (o dimmer) seleccionado, y nos permiten:

Insert Item INS Insertar el siguiente dimmer (o canal).

Delete Item DEL Borrar el canal (o dimmer), dejándolo vacío, sin dimmer (o canal) asociado.

Es igual pulsar INS que Insert Item INS, y pulsar DEL que Delete Item DEL

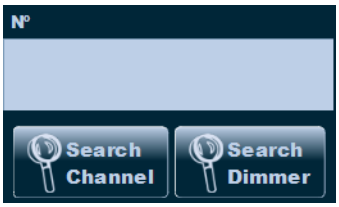
Test on Level Encoder / Test on Encoder 1:

Podemos realizar un **Test** del canal seleccionado (o dimmer) moviendo:

Hydra II	Piccolo II
Rueda de Nivel	Encoder 1

El nivel de salida de este canal o dimmer se puede ver en el monitor, en 2 escalas, **(**0-FF **–** 0-255**)**

Sobre el monitor, podemos desplazar las tablas para buscar un canal (o dimmer) utilizando la rueda del ratón, simplemente debemos situar el puntero del ratón sobre la tabla a desplazar y mover la rueda en el sentido deseado.



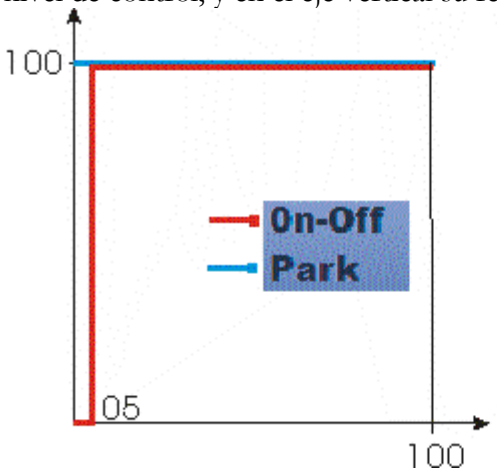
Hydra II - En la pantalla táctil tenemos herramientas para buscar un canal o dimmer. Teclear el número de dimmer o canal que deseamos buscar, por ejemplo 100, y pulsar Search Channel para buscar el canal 100 o Search Dimmer para buscar el dimmer 100

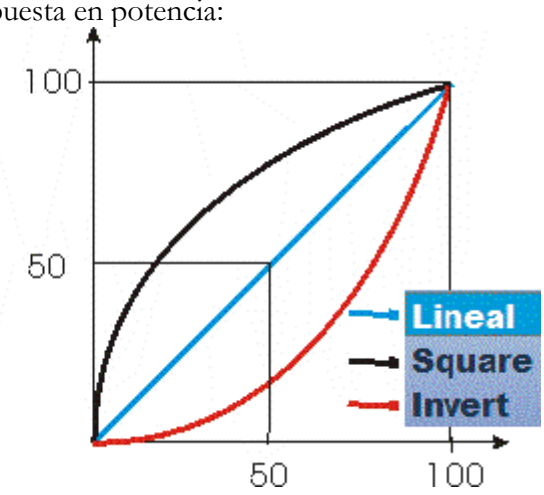
16.4 CURVAS

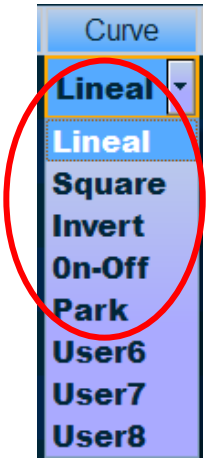
Tenemos 5 curvas de respuesta pre-programadas para los dimmers de canal, más 3 curvas de usuario. Las curvas de usuario se pueden editar desde el menú Define Curves

16.4.1 CURVAS PRE-PROGRAMADAS

Representación gráfica de las 5 curvas de regulación pre-programadas, donde en el eje horizontal vemos el nivel de control, y en el eje vertical su respuesta en potencia:







Lineal Curva de respuesta lineal en potencia. Tambien se conoce como curva estandar. Al 50% de nivel de control, obtenemos un 50% de potencial en la carga.

Square Curva Cuadrática, también conocida como curva de arranque rápido. Al 50% de nivel de control, obtenemos un 70% de potencial en la carga. Esta curva es utilizada en TV, y en teatro para compensar los arranques «lentos» de las lámparas de más potencia.

Invert Curva Cuadrática Inversa, también conocida como curva de arranque lento. Al 50% de nivel de control, obtenemos un 30% de potencial en la carga. Utilizada para control de fluorescencia, y en teatro para compensar el arranque «rápido» de lámparas de menos potencia.

On-Off También conocida como curva Non-Dimm. Esta curva no regula, a nivel de control 0% no hay salida de potencia, pero en cuanto superamos el 6% la salida de potencia en la carga está a 100%. Utilizada para lámparas de HMI (no regulables).

Park No regula y evita que el dimmer sea controlado por su canal. Sea cual sea el nivel del canal de control, su dimmer estará a 100% de pootencia. Utilizada la luz de trabajo, o para cualquier necesidad del backstage (camerinos, pasillos...) nos asegura que en cuanto la consola está encendida, el dimmer se encuentra a su 100%.

16.4.2 CURVAS DE USUARIO

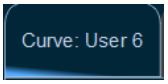
Las 3 curvas de usuario se definen en el menú Define Curves, y:

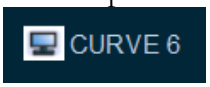
- Después de un Reset frío son iguales a la curva lineal.
- Pueden ser Soft (convencionales) o Hard (especiales para efectos).
- El usuario puede definirlas con 10 puntos o valores.

16-6 📖 PATCH DE CANALES

Para acceder a las curvas, pulsar:

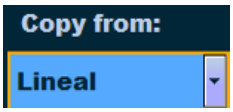
A cada una de las curvas se accede seleccionado su pestaña. Cada curva se muestra de forma gráfica y numérica en 2 escalas: 0-255 y 0-100, de la curva seleccionada.

- Seleccionar la curva deseada clicando en la pestaña correspondiente. 

- Edición en tabla: Seleccionar la tabla pulsando  (en la pantalla táctil) o clicando con el mouse sobre la misma. Una vez en la tabla, seleccionar la celda a editar y teclear el valor de la curva para el punto elegido,
  Repetir estos pasos tantas veces como puntos / curvas deseemos editar.

- Edición gráfica: Situar el ratón sobre cada una de las barras gráficas que representan cada uno de los puntos de ajuste de la curva, y mover la rueda del ratón para mover el punto de ajuste (fino), o bien clicar en su zona azul clara (para aumentar un 10%) o en la zona azul oscura (para disminuir un 10%) para ajustar el valor.
  Repetir este proceso tantas veces como puntos / curvas deseemos editar.

<u>COPIAR VALORES DE OTRAS CURVAS:</u>



Es posible copiar los valores de cualquier curva existente, partiendo de la curva más aproximada a la buscada, la edición es más sencilla. Para ello solo debemos seleccionar aquí la curva deseada.

<u>MODO DE LA CURVA:</u>

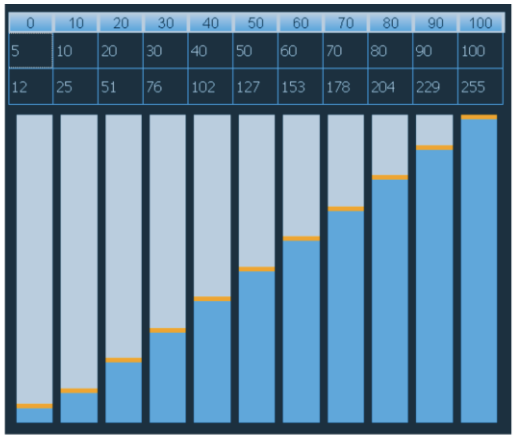
Una curva (modo por defecto) calcula los valores promedios entre los puntos de definición de la curva. El usuario utiliza 10 puntos para su definición, y el sistema "calcula" los promedios entre puntos. La curva varía de forma suave y progresiva.

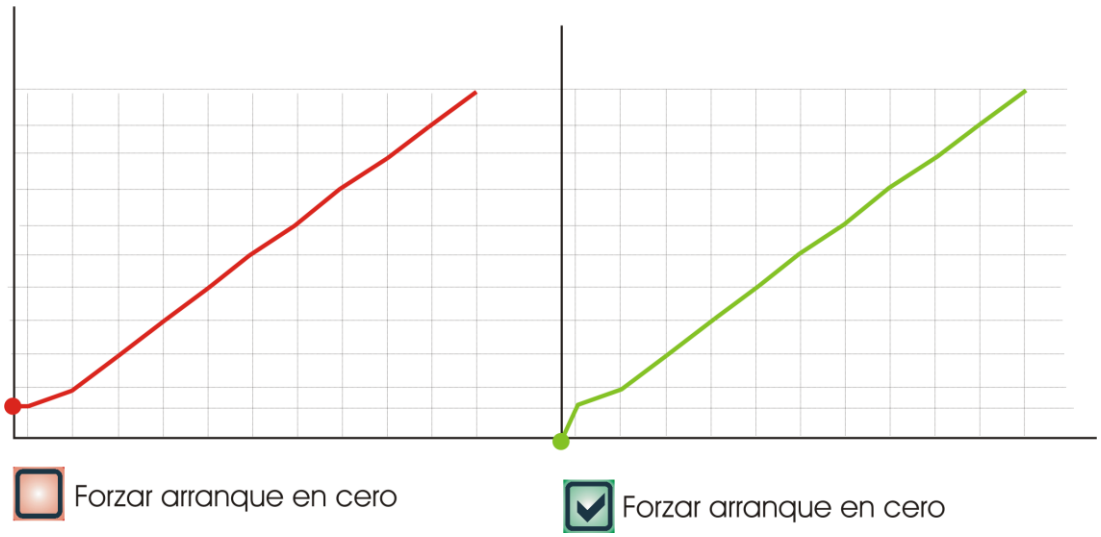
Una curva **Hard** sólo utiliza los 10 valores de los 10 puntos utilizados para su definición. El modo **Hard** se utiliza para crear "efectos" especiales con las curvas (fuego, tormenta, palpitaciones...), donde no se busca una regulación cuidada. Sólo las curvas de usuario pueden ser **Hard**

OPCION "FORZE START AT ZERO" (FORZAR ARRANQUE EN CERO)

Las curvas de usuario tienen una opción para forzar arranque en cero, es decir, para que cuando el primer tramo de la curva no empiece en 0, al menos aseguremos que su valor del punto 0 será 0.

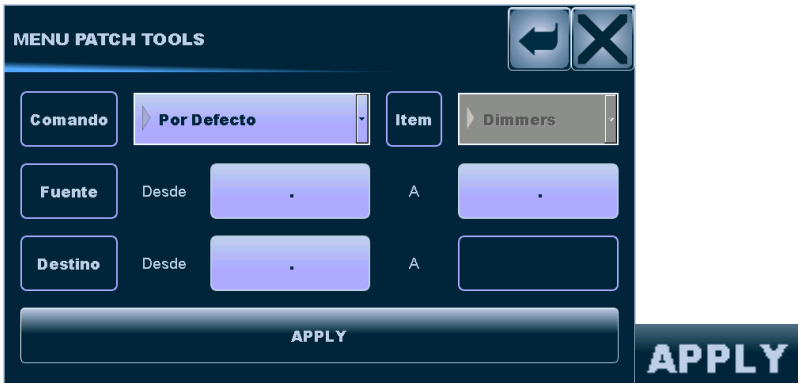
Esta opción nos ayuda a editar curvas para LEDs, neones, etc… inestables en los niveles más bajos de regulación, dando como primer valor un valor distinto de cero, pero permitiéndonos que justo en el punto de arranque la salida sea 0%





16.5 HERRAMIENTAS DE PATCH

Existen comandos para copiar, intercambiar, borrar o retornar a los valores por defecto, y se aplican a un dimmer o rango, desde el siguiente menú:



Seleccionar **Comando** **Por Defecto** para poner un dimmer o un rango a su valor por defecto:

Rellenar los datos de origen, **Fuente**, del rango a dejar por defecto, **Desde** - **A**

Una vez editados los datos, se ejecutan con **APPLY**

Algunos ejemplos:

Iniciamos el dimmer 1.1 → **Desde** 1.1 **A** 1.1

Iniciamos los primeros 125 dimmers → **Desde** 1.1 **A** 125.1

Iniciamos todos los dimmers de salida 1 → **Desde** 1.1 **A** 512.1

Iniciamos todas las 6 salidas → **Desde** 1.1 **A** 512.6

Seleccionar **Comando** **Borrar** para borra las asignaciones de un dimmer o rango:

Rellenar los datos de origen, **Fuente**, del rango a borrar, **Desde** - **A**

Una vez editados los datos, se ejecutan con **APPLY**

Algunos ejemplos:

Borramos el dimmer 1.1 → **Desde** 1.1 **A** 1.1

Borramos los primeros 125 dimmers → **Desde** 1.1 **A** 125.1

Borramos todos los dimmers de salida 1 → **Desde** 1.1 **A** 512.1

Borramos todas las 6 salidas → **Desde** 1.1 **A** 512.6

Seleccionar **Comando** **Copiar** para copiar de unos dimmers a otros:

Rellenar los datos de origen, **Fuente**, del rango a copiar, Desde - A

Rellenar el dato de destino, **Destino**, del primer dimmer/línea del rango destino, Desde

Una vez editados los datos, se ejecutan con **APPLY**

Algunos ejemplos:

Copiamos el 1.1 en el 1.2 → Desde 1.1 A 1.1 **Destino** 1.2

Copiamos los primeros 125 a partir del 126 → Desde 1.1 A 125.1 **Destino** 126.1

Copiamos la salida 1 en la 2 → Desde 1.1 A 512.1 **Destino** 1.2

Seleccionar **Comando** **Intercambiar** para intercambiar dimmers.

Rellenar los datos de origen, **Fuente**, del rango a intercambiar, Desde - A

Rellenar el dato de destino, **Destino**, del primer dimmer/línea del rango destino, Desde

Una vez editados los datos, se ejecutan con **APPLY**

Algunos ejemplos:

Intercambiamos los dimmers 1.1 y 1.2→ Desde 1.1 A 1.1 **Destino** 1.2

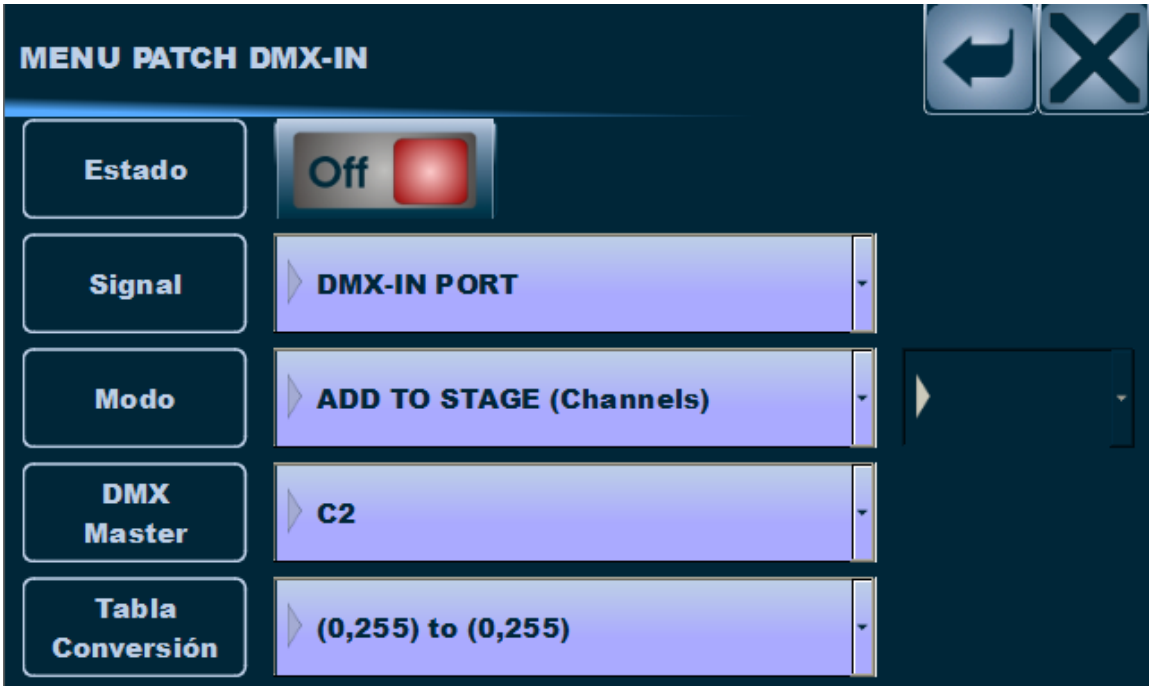
Intercambiamos los primeros 125 con los siguientes 125→ Desde 1.1 A 125.1 **Destino** 126.1

Intercambiamos las salidas 1 y 2→ Desde 1.1 A 512.1 **Destino** 1.2

17. DMX INPUT

SISTEMA	PICCOLO II	HYDRA II 3000	HYDRA II 6000
Entradas DMX -IN por_XLR5 (por Ethernet)	0 (1)	1(1)	2(2)

La señal de entrada DMX se utiliza para editar canales, fixtures y disparar macros, o simplemente para sumarla a alguna de las salidas de la consola. Cualquier configuración se realiza desde:



17.1 ESTADO

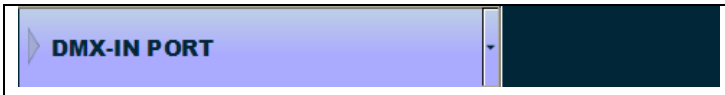
Control de estado de la señal de entrada dmx.

La señal de entrada será tratada según su configuración

La señal de entrada será ignorada por el sistema.

17.2 SEÑAL

Nos permite elegir el DMX de entrada a utilizar, del puerto físico (DMX-IN) o del puerto Ethernet, tanto de universos ArtNet como de universos sACN:

	El DMX se lee del puerto físico de entrada DMX-IN. No requiere otras configuraciones. Recordar que **Piccolo II** no tiene puerto físico de entrada DMX
	Si seleccionamos ArtNet, el DMX se leerá del puerto de Ethernet, exactamente de la Net y el Universo configurado para este protocolo. Observar que cuando seleccionamos el mismo, aparecen los campos de configuración de Net (0-15) y Universo (0-15) respectivamente.
	Si seleccionamos sACN, el DMX se leerá del puerto de Ethernet, exactamente del Universo configurado para este protocolo. Observar que al seleccionarlo, aparece el campo de Universo (1-63999).

Para la recepción de entrada DMX por Ethernet no es necesario tener activo (On) el puerto Ethernet
La recepción de entrada DMX por Ethernet también funciona en los simuladores(woles)

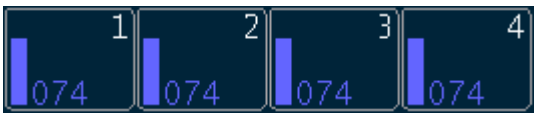
17.3 MODO - MODOS DE FUNCIONAMIENTO

El modo de funcionamiento de la entrada dmx se configura en este apartado:

Esta opción lee la señal de entrada Dmx y la incluye en escena, a modo de control de canales. Donde el canal de entrada Dmx 1 estará controlando el canal de control 1 de la consola, el canal 2 de entrada el canal de la consola,… y así hasta el último canal de control de la consola, o hasta el último canal de la entrada Dmx. Después se aplica el patch de canales de la consola. Esta opción nos permite utilizar, por ejemplo, los potenciómetros de canal de cualquier consola para controlar nuestros canales de control convencional.

Controlamos tantos canales como tenga el sistema sin sobrepasar el número de entradas DMX, es decir, sin sobrepasar los 512 ó 1024 en **Hydra II- 6000**

La entrada dmx se visualiza en el editor de canales, los niveles de entrada se representan en violeta azulado:

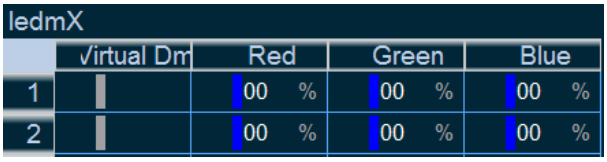


Para grabar esta información en nuestros grupos y cues, primero debemos capturarla con el comando o en el proceso de grabación.

ADD TO STAGE (Fixtures)

Esta opción lee la entrada Dmx y la incluye en escena, a modo de control de fixtures. Hay que asegurarse de que la señal de entrada se corresponda con el patch de fixtures configurado en la consola. Esta opción nos permite utilizar, por ejemplo, un software o controlador Dmx para manejar nuestras fixtures.

La entrada dmx se visualiza en la ventana de fixtures, y sus niveles se representan en color violeta azulado:



Para grabar esta información en nuestros grupos y cues, primero debemos capturarla con el comando CALL CALL o REC SCENE en el proceso de grabación.

ADD TO STAGE (Channels+Fixtures)

Esta opción lee la entrada Dmx y la incluye en la escena a modo de canales y fixtures. El control de canales se encuentra siempre en los primeros canales de la entrada Dmx1. Opción utilizada para copiar escenas completas procedentes de otra consola, cuando tenemos ***canales y fixtures en la misma línea Dmx***.

RUN MACROS

Esta opción permite que los canales de entrada Dmx ejecuten las macros del show.
Canal 1 ejecutará la macro 1, el canal 2 la macro 2… etc.

La macro se ejecuta cuando su canal correspondiente alcanza el **10%**

ADD TO DMX OUT ... 3

Nos permite utilizar la consola como un merger, mezclado la línea de entrada con la línea de salida indicada. Si está trabajando con 2 líneas Dmx de entrada, se mezclará DMX-In1 con la línea de salida indicada y DMX-In2 con la siguiente.

I7.4 DMX MASTER

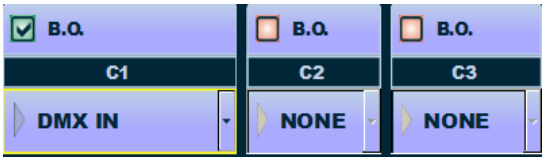
Las consolas **Piccolo II** no tienen masters especiales

DISABLED
C1
C2
C3

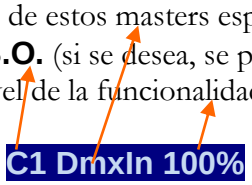
La entrada DMX puede tener su master de control general, **DmxIn** master. Esta funcionalidad se puede activar, o no **(DISABLED)**. Si activa, el master de control puede estar situado en cualquiera de los masters especiales, **C1**, **C2** o **C3**.

Si el **DmxIn** master está activo, influye sobre toda la entrada DMX, y nos permite controlar la señal de entrada desde la propia consola. En este caso, su estado y configuración se visualizan en la línea de estado. **C1 DmxIn 100%**

Nota:
Hay que tener en cuenta que esta configuración también se puede realizar en el menú **USER SETUP / PLAYBACKS**

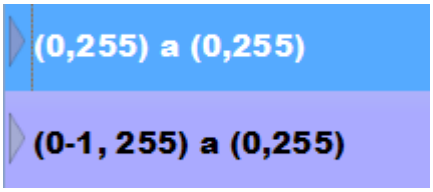


Sobre C1, C2 y C3:
Su tecla gris nos da acceso a la configuración de estos masters especiales.
Su tecla azul, si procede, hace de blackout: **B.O.** (si se desea, se puede desactivar)
Su potenciómetro, si procede, controla el nivel de la funcionalidad asociada.



En todas las consolas, y especialmente en **Piccolo II**, podemos clicar con el ratón externo sobre el porcentaje de nivel (100%) y variar este valor con la rueda del ratón.

17.5 TABLA DE CONVERSIÓN



Podemos seleccionar una de estas 2 tablas de conversión para el tratamiento de la señal de entrada. Por defecto tenemos asignada la tabla lineal, **(0,255) a (0,255)**, donde los niveles de entrada son interpretados sin aplicar ninguna corrección.

La tabla **(0-1, 255) a (0,255)** nos permite un pequeño ajuste en los niveles de entrada **000** y **001**, donde ambos son interpretados como **000**. Se recomienda utilizar esta tabla de conversión cuando la señal de entrada Dmx procede de consolas que utilizan el nivel **001**, para indicar preselección del canal.

18. DEFINICIÓN DE FIXTURES y CLONING

En este capítulo se mostrarán los pormenores de las definiciones de tipos de fixtures, de los procesos de modificación y edición, así como el manejo de librerías, y también las funciones especiales de Cloning.
Estos procesos se realizan en:

Recordar a que al Patch de Fixtures se puede entrar con el atajo FXT FXT

Opción

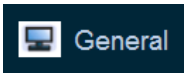
para editar fixtures

Opción

para acceder a las funciones especiales

18.1 DEFINICIONES DE FIXTURES

La definición de un fixture recoge el comportamiento del fixture, de acuerdo a las especificaciones de su fabricante. Un fixture queda definido por estas tres tablas:

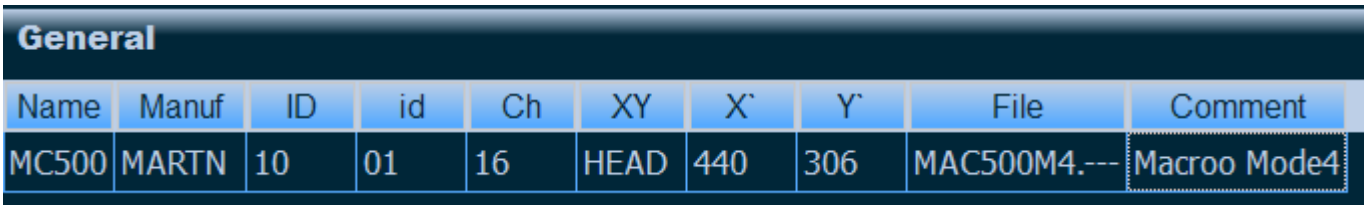


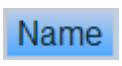
Datos generales

Definición de parámetros

Definición de pasos de parámetro

18.1.1 DATOS GENERALES





Es el nombre del fixture

Identifica al fabricante del foco móvil. Tenemos una lista de fabricantes, ordenada alfabéticamente, para poder seleccionar el deseado. Existe una opción de usuario (USER), donde incluir las personalidades de fabricantes no contemplados y los fixtures definidos por el usuario. *Si tenemos fixtures de fabricantes no registrados en la lista, aparecerán con el texto ????? hasta que se actualice la versión de software de la consola.

Números de identificación, utilizados para organizar las librerías de fixtures.
El primer número (ID) no se pueden editar, dependen del fabricante seleccionado.
El segundo número (id) se puede editar de forma libre.

Ch Número de canales Dmx usados por el fixture. Calculado por el sistema, no se puede editar.

XY Nos indica el tipo de movimiento: Espejo (Mirrow), asa motorizada (Head) o nada (None).

X` Y` Grados del movimiento de Pan (X) y Tilt (Y), respectivamente.

File Nombre del fichero (formato MS-DOS). Cada fixture/modo se encuentra en un fichero.

Comment Es un texto largo asociado que nos permite añadir una definición.

18.1.2 TABLA PARÁMETROS

Params

	Num	Name	Ch	+Fn	Inv	Lib	Fade	Home	Stps
1		Control	1					0	3
2	21	Shutter	1					49	8
3	20	Dimmer	2				Fade	255	1
4	47	Color1	3			Col	Fade	0	23
5	47	Color2	4			Col	Fade	0	23
6	60	RotGB	5			Gob	Fade	0	11
7	61	RotGbRot	6			Gob		0	3
8	60	GWhl	7			Gob	Fade	0	19
9	80	Focus	8				Fade	128	1
10	81	Iris	9				Fade	0	6
11	101	Prism	10			Xtra	Fade	0	12
12	0	X	11	12		Pos	Fade	128	1
13	1	Y	13	14		Pos	Fade	128	1
14	103	Mov-Spd	15					0	5
15	105	Speed	16					0	3

La tabla Params tiene la definición de todos los parámetros del fixture (máximo 256). Los parámetros se definen según su funcionalidad, siguiendo las especificaciones del fabricante.

Todos los parámetros (excepto el de Control) comparten una misma estructura, y quedan definidos con los siguientes campos:

Num Este número define la funcionalidad del parámetro. Para facilitar la selección, los Num están agrupados en las 6 categorías: DIM, POS, COL, GOB, BEAM y XTRA, y se encuentran todos en la lista desplegable (lista que abrimos con doble-clic):

Los parámetros del fixture están ordenados por funcionalidad.

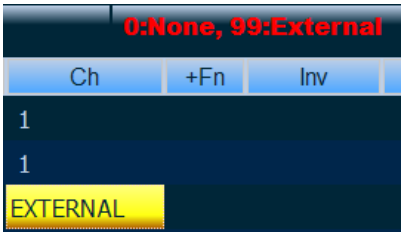
El parámetro 20: Dimmer es el único parámetro HTP (se comporta como un canal regulación), y siempre se localiza en el encoder vertical de control de nivel.

Comenzar a escribir desde el teclado externo el nombre del parámetro, o pulsar la letra de su inicial, ayuda a encontrarlo.

Más información sobre estas funcionalidades en el anexo al final del capítulo.

Name Texto que identifica el parámetro (8 caracteres), por defecto adopta el texto que aparece en la lista de Num, pero se puede editar a voluntad.

Ch +Fn Orden Dmx del parámetro. Puede estar formado por un valor Dmx (parámetros de 8 bits) o por 2 valores Dmx (parámetros de 16 bits), el parámetro de control fino, si existe, se edita en +Fn.

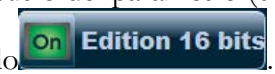


En el caso de parámetros tipo Dimmer, es posible asociar una dirección DMX externa, que nos permite utilizar un dimmer convencional como Dimmer, y su dirección DMX que se editará posteriormente en el propio Patch. Observar la línea de ayuda (en rojo) que aparece con ediciones como esta del dimmer externo, para ayudarnos en la edición. Escribir 999 para asignar un dimmer externo:

Inv Nos permite invertir el control del parámetro. Ejemplo: Un parámetro Iris, que a 0% mantiene el iris totalmente abierto, y a 100% cerrado. Invertimos este parámetro para conseguir que a 0% esté cerrado y a 100% totalmente abierto. Un parámetro invertido muestra su nivel de Hom y sus pasos en color azul.

Lib Nos permite incluir el parámetro en cualquiera de las librerías de usuario del sistema (posición, color, gobo, beam o x-tra, no marcamos dimmer porque estas librerías admiten todos los parámetros). El valor de Lib no tiene porque coincidir con el grupo funcional de su parámetro, es de edición libre. Ejemplo: puede ser interesante incluir un "enfoque" en la librería de gobos…

Fade Comportamiento del parámetro en fundidos temporizados. Un parámetro NO FADE alcanzará su valor de forma inmediata (nunca fundirá). Un parámetro FADE fundirá a su valor siguiendo el tiempo programado.

Home Valor neutro del parámetro (0-255). Para los parámetros de 16 bits se puede introducir un valor de 0-65.535, activando 

.

Stps Recuento del número de pasos del parámetro según contenido de la tabla Steps. No editable. Este valor puede tomar valores entre 0 y 256, donde:

0 nos indica que el parámetro está reservado o no utilizado.
1 nos indica que el parámetro es un parámetro continuo sin pasos definidos. Algunos parámetros típicamente continuos son X, Y, Zoom, Iris, Dimmer, etc...
Cualquier otro valor nos indica el número de pasos del parámetro según los pasos de la tabla Steps.

Excepción: Parámetros Num:50 (Scrollers) solo permiten 64 pasos o gelatinas.

Order Valor del orden al que pertenece el parámetro. (Ver ORDER, pág - 18-6)

Block Valor del bloque al que pertenece el parámetro. (Ver BLOCK, pág. 18-7)

18.1.3 TABLA DE PASOS (STEPS)

La ventana Steps muestra la definición del parámetro seleccionado.

Cada línea corresponde a una "función" o paso del parámetro.

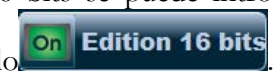
Cada parámetro puede tener definidos hasta **256** pasos, los parámetros de Scroller un máximo de **64** pasos y el parámetro de control que un máximo de **26** comandos o pasos.

En un parámetro general, cada paso está definido por:

	Name	Min	Max	Stop	Palette	Icon
1	WHITE	0	15		White	
2	BLUE	16	31		Blue	
3	RED	32	47		Red	
4	MAGNTA	48	63		Magent	
5	GREEN	64	79		Green	
6	YELLOW	80	95		Yellow	
7	PURPLE	96	111		Purple	
8	BLUE	112	127			
9	PINK	128	143		Pink	
10	CYAN	144	144	Stop	Cyan	
11	CYAN	145	148			
12	PINK	149	152			
13	BLUE	153	156			
14	PURPLE	157	160			
15	YELLOW	161	164			
16	GREEN	165	168			
17	MAGNTA	169	172			
18	RED	173	176			
19	BLUE	177	180			
20	WHITE	181	184	Stop		
21	SPN-->	185	215		Col>	
22	<--SPN	216	245	Stop		
23	CW2_ON	246	255			

Name Nombre del paso (obligatorio). Para borrar el paso, es suficiente borrar su nombre.

Min **Max** Valores mínimo y máximo que delimitan el paso. En escala 0-255.

Para los parámetros de 16 bits se puede introducir un valor de 0-65.535, activando 

.

Un parámetro completo va de 0 a 255.
Podemos omitir un rango de valores (no usado)
No podemos solapar valores.

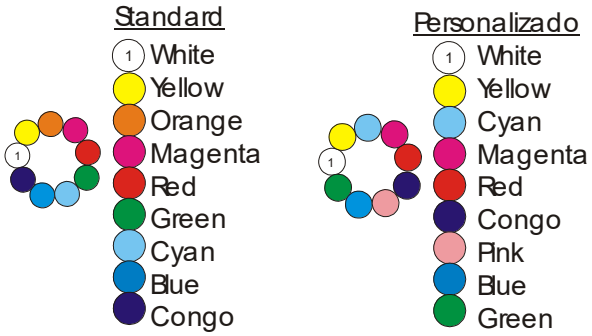
Ejemplo: No podemos tener un paso definido en **0-127**, y el siguiente en **126**-255 (ya que los valores 126 y 127 se encuentran definidos en los 2 pasos).

Stop Función Stop. Cuando el sistema encuentra un paso con **Stop**, no permitirá pasar al siguiente paso desde el encoder... Será necesario pulsar

y ó para cambiar de paso. Esta función evitar equivocaciones en parámetros con varias funcionalidades, por ejemplo, parámetros con dimmer y strobo, o gobos y macros, etc.

Es posible activar/desactivar los Stops editados, desde la opción **Stops in Params** que se encuentra en [MENU][USER SETUP] [EDITOR & TIMES].

Palette Solo está activo en los parámetros de **20:Dimmer, 21:Shutter, 22:Strobe, 47:Color y 60:Gobo.** Nos permite identificar la posición exacta de ciertas funciones de strobo, de colores, o de gobos. Una paleta solo puede estar asociada a un paso.

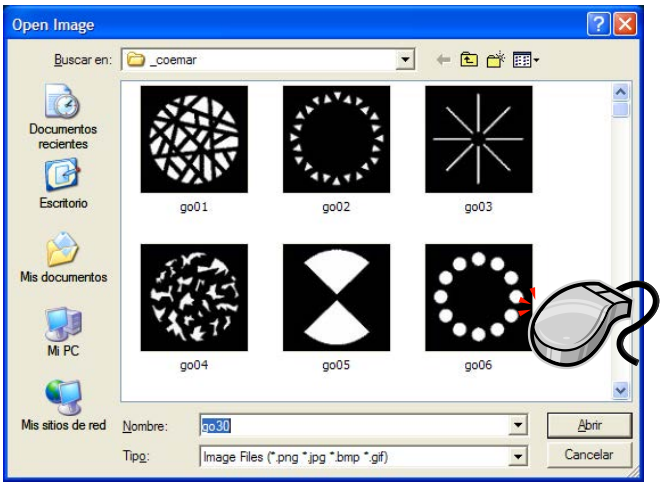


En el caso de las paletas de color, solo los fixtures sin mezcla de color (CYM, RGB, etc.) utilizan estos valores. Los fixtures de mezcla utilizan la mezcla para conseguir el color correcto.

Si estamos utilizando ruedas de color o gobos personalizadas, será necesario personalizar las **Palette**.

Icon Los pasos pueden tener un icono gráfico asociado. Especialmente útiles para ruedas de color y ruedas de gobo. Un click en estos campos nos lleva a una ventana de selección de archivos gráficos.

Se puede borrar este icono con



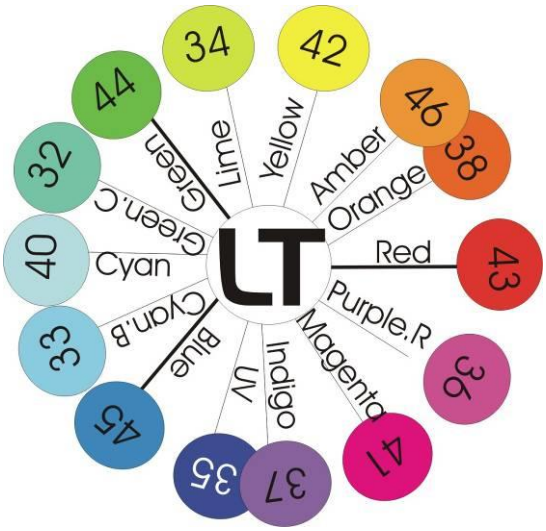
Sobre la librería gráfica:

La carpeta principal, Library, incluye 2 subcarpetas: LT color & LT gobos
LT color tiene imágenes de colores asociados en carpetas: Lee, Palettes y Rosco
LT gobos tiene imágenes de gobos ordenados en carpetas: _Apollo, _Clay Paky, _LEE100, etc

Los ficheros de color y gobo son imágenes de 100*100 pixels en formato jpg, png o bmp.
El usuario puede editar carpetas/ficheros nuevos con cualquier programa de dibujo.

Para copiar ficheros nuevos en la librería, consultar el capítulo 15 – Organización de Ficheros y Carpetas.
Para actualizar completamente la librería gráfica del disco duro de su consola, consultar el anexo correspondiente, al final de este manual, o el capítulo 23 – Reset y Actualización.

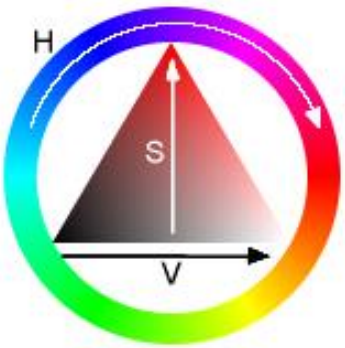
18.1.3.1 SISTEMAS DE MEZCLA DE COLOR



Para definir focos de mezcla de color (filtros dicroicos, leds, etc) tenemos los siguientes colores.
Colores básicos para definir sistemas como RGB y CMY,
Colores especiales para definir los nuevos sistemas, que se basan en más de 3 colores base; como Indigo. Orange, Purple, UV, Lime, etc, a estos sistemas de color los llamamos RGB+

Se han definido unos colores básicos intentando cubrir el espacio de forma uniforme. El usuario puede colocar sus colores extra en el genérico que más se aproxime a su realidad

Definir parámetros de otros sistemas de mezcla de color, como HSI y HSV. Los parámetros que nos permiten definir estos sistemas de color son: Hue, Saturation, Lightness & Value.



HS+Dimmer no es un sistema de color completo, para aprovechar toda la potencia de la consola recomendamos definir el parámetro Dimmer como Value y pasar a tener un HSV con Dimmer Virtual

Un dimmer virtual se creará de forma automática cuando el fixture no tenga dimmer real, pero si uno de estos sistemas de color:

- RGB y RGB+
- CMY y BMA
- HSI, HSV

WHITE (uno o varios whites aislados, que no acompañen a ningún otro sistema de color)

Si tenemos focos con más de un sistema de color, por ejemplo 2 conjuntos RGB (RGB RGB) se aconsejan separar cada conjunto en un order diferente, de otro modo, que ambos RGB puedan usar toda la potencia de edición de la consola.

18.1.3.2 ORDER

ORDER es una característica que nos ayuda a controlar de forma sencilla y efectiva nuevos focos robotizados en los que se encontramos parámetros del mismo tipo pero independientes, focos que tienen varios subsistemas comunes, es decir, varios controles para colores de mezcla, varios controles de movimiento, o incluso varios dimmers en un solo aparato.

Tenemos un máximo de 65 **ORDERS** por fixture, dando cobertura a fixtures como matrices de LEDs de 8x8 que necesita de 64 orders para poder manejar todos sus LED de forma independiente.

Así cada subsistema vendrá identificado por un **ORDER**, que se configura en la propia definición del fixture, en el Patch:

Por ejemplo, para un sistema de 4 controles independientes de color RGBW, tendríamos una definición como esta, donde cada **ORDER** identifica un subsistema.

Name	Ch	+Fn	Inv	Lib	Fade	Home	Steps	Order
Control	6					0	3	
X	1	2		Pos	Fade	127	1	
Y	3	4		Pos	Fade	127	1	
Z	5			Pos	Fade	127	1	
Contr.3s	6					0	18	
Red1	7			Col	Fade	0	1	1
Green1	8			Col	Fade	0	1	1
Blue1	9			Col	Fade	0	1	1
White1	10			Col	Fade	0	1	1
Red2	11			Col	Fade	0	1	2
Green2	12			Col	Fade	0	1	2
Blue2	13			Col	Fade	0	1	2
White2	14			Col	Fade	0	1	2
Red3	15			Col	Fade	0	1	3
Green3	16			Col	Fade	0	1	3
Blue3	17			Col	Fade	0	1	3
White3	18			Col	Fade	0	1	3
Red4	19			Col	Fade	0	1	4
Green4	20			Col	Fade	0	1	4
Blue4	21			Col	Fade	0	1	4
White4	22			Col	Fade	0	1	4

Subsistema RGBW Order **1**

Subsistema RGBW Order **2**

Subsistema RGBW Order **3**

Subsistema RGBW Order **4**

Los parámetros de **ORDER** pueden ser de cualquier tipo y en diferentes combinaciones. Así, en el siguiente ejemplo son los dimmers y los movimientos en Tilt los que podemos editar en diferentes **ORDERS**. Ejemplo:

	Name	Ch	+Fn	Inv	Lib	Fade	Home	Steps	Order
	Control	1					0	0	
1	X	1	2		Pos	Fade	127	1	1
2	Y (1)	3	4		Pos	Fade	127	1	1
3	Y (2)	5	6		Pos	Fade	127	1	2
4	XY-Spd	7					0	1	
5	XY-Func	8					0	4	
6	Shutter	9					0	13	
7	Sh-speed	10					255	3	
8	Dimmer	11				Fade	0	1	1
9	Dimmer	12				Fade	0	1	2
10	Dimmer	13				Fade	0	1	3
11	Dimmer	14				Fade	0	1	4
12	Dimmer	15				Fade	0	1	5
13	Dimmer	16				Fade	0	1	6

18.1.3.3 BLOCK

los parámetros de fixtures se muestran en grupos de 4, debido a que las consolas y wings tienen 4 encoders de control de parámetros. Estos parámetros ordenan de forma automática siguiendo estas reglas:
El **Dimmer** (20) es el primer parámetro que se muestra.
Si existen, a continuación del dimmer van los parámetros **Pan** (0) y **Tilt** (1).
Después aparecen el resto de los parámetros siguiendo estas pautas de orden:

- **Categoría**: DIM, POS, COL, GOB, BEAM y XTRA.
  Un parámetro puede incluirse en otra categoría si se le cambia de su librería natural a la librería de esa otra categoría. Ejemplo: Si decidimos grabar un "parámetro de focus" en las librerías de gobo, este parámetro se ordenará como si perteneciera a la categoría de gobo.
- **Dmx**: Dentro de una categoría, aparecerán todos los parámetros correspondientes ordenados por su dirección DMX, respetando así la intencionalidad del fabricante.
- **Block**: Dentro de una categoría aparecen los parámetros ordenados por bloques.

Block nos ayuda a colocar los parámetros en los encoders. Los parámetros de un mismo bloque se mantienen juntos en un banco. Cada bloque puede tener un máximo de 4 parámetros (misma categoría), podemos definir hasta 99 bloques. Por defecto está vacía (0).

Params

	Num	Name	Ch	+Fn	Inv	Lib	Fade	Home	Steps	Order	Block
1		Control	16					0	7		
2	0	X	1	2		Pos	Fade	128	1		1
3	1	Y	3	4		Pos	Fade	128	1		1
4	48	Clr-Fnc	5			Col		0	16		
5	40	Cyan	6			Col	Fade	0	1		2
6	41	Magenta	7			Col	Fade	0	1		2
7	42	Yellow	8			Col	Fade	0	1		2
8	84	BeamShp	9			Beam	Fade	0	4		
9	83	Zoom	10			Beam	Fade	128	1		
10	82	Frost	11			Beam	Fade	0	10		

Ejemplo: Si en los parámetros de Color, tenemos parámetros en varios bloques, RGB en bloque 1 y HSL en bloque 2, aparecerán primero los del bloque 1, después los del 2 y después los que no pertenecen a ningún bloque.

Esta característica es muy utilizada para impedir que se separen conjuntos de parámetros como Pan/Tilt, RGBW, Gobo/Gobo-> y, sobre todo, los parámetros de ajuste de Blades.

En este ejemplo los parámetros de color Cyan/Magenta/Yellow aparecerán antes que Clr-Fnc, y estarán siempre en el mismo banco de encoders, no separándose al paginar con .

18.1.3.4 PARÁMETROS CONDICIONALES

4	0-50 51-100	**Gel 1, Brand** *Category on ch. 5* *Gel on ch. 6* Rosco LEE Filters
5	0-20 21-39 40-60 61-80 81-255	**Gel 1, category** *Manufacturer on ch. 4* **Category 1:** Rosco: Color Correction LEE: Color Correction **Category 2:** Rosco: CalColor LEE: Color Filters **Category 3:** Rosco: Storaro Selection LEE: 600 Series **Category 4:** Rosco: Cinelux LEE: Cosmetic Filters **Category 5:** LEE: 700 Series
6	0-100	**Gel 1** See tables below

¿Qué son los parámetros condicionales?

Cuando el valor de un parámetro depende del valor de uno o dos parámetros, decimos que es un parámetro condicional. En el ejemplo, dependiendo del valor del parámetro Brand (Rosco o Lee) variamos el comportamiento del parámetro Category, que puede adoptar los siguientes valores:

Si Brand = Rosco, las Categorías serán:
Color Correction, CalColor, Storaro Selection y Cinelux

Si Brand = Lee, las Categorías serán:
Color Correction, Color Filters, 600 Series, Cosmetic Series y 700 Series.

Y según la combinación de estos 2 parámetros anteriores, el parámetro Gel mostrara la tabla de colores correspondiente. Realmente el parámetro Gel tiene asociadas 9 tablas (4 de Rosco y 5 de Lee).

¿Cómo funcionan en la consola?

Una vez definidos, los parámetros condicionales cambian la información que nos muestran. En el caso del ejemplo, vemos que los pasos de Category y Color (Gel) cambian según hemos elegido un fabricante u otro (Rosco/ Lee).

¿Cómo se definen estos parámetros condicionales?

Como es habitual, los parámetros se definen desde el menú:

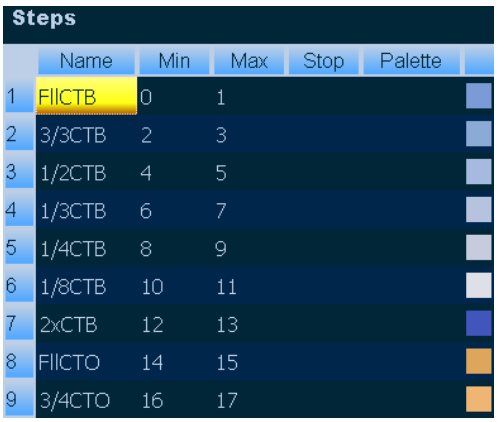
Una vez seleccionado el fixture y parámetro condicional a editar, pulsar

, para abrir el editor de parámetros condicionales:

En este ejemplo asumimos que ya tenemos definidos los parámetros Brand y Category, y que hemos abierto el editor condicional para definir el parámetro Color (Gel). Sobre este parámetro:

Tables es el número de tablas que vamos a definir en el parámetro, en nuestro caso 9
Condition 1 es el parámetro del que dependen nuestras tablas (obligatorio) y Condition 2, 3 y 4 son otros parámetros de los que puede depender (opcionales). Tenemos un máximo de 4 condiciones.

Editing es la tabla que estamos editando en este momento (ya que vemos/editamos las tablas definidas de una en una). Estas tablas se definen creando sus pasos del mismo modo que en los parámetros no condicionales, directamente sobre la tabla Steps del parámetro condicional.

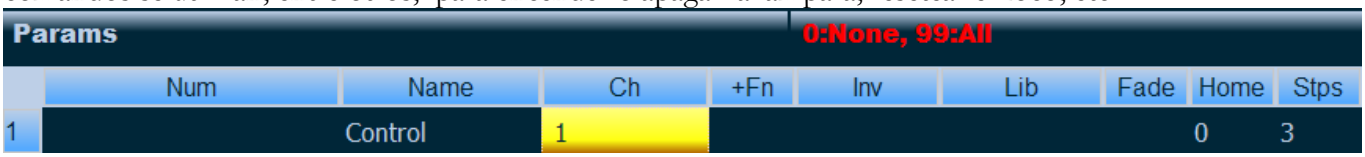


@ son los valores que deben adoptar los parámetros Condition 1 y Condition 2 para que se active la tabla en edición. En nuestro caso, los parámetros de Brand y Category para que se active la tabla 1. Es decir, la tabla 1 aparecerá solo cuando Brand = Rosco y Category = Correc

Estos valores se pueden editar coincidiendo con las definiciones de sus pasos, o de forma libre, editando su mínimo y su máximo.

18.1.4 CONTROL (PARAMETROS Y PASOS)

El parámetro especial de Control (primera línea) tiene los comandos de control del foco. Normalmente estos comandos se utilizan, entre otros, para encender o apagar la lámpara, resetear el foco, etc...

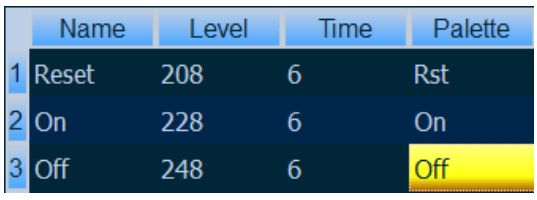


Ch Orden Dmx del parámetro de Control. Como caso especial, puede adoptar el valor 99: ALL que nos indica que los comandos de control se realizarán sobre todos los parámetros del fixture. Este parámetro puede compartir orden Dmx con un parámetro general o ser un parámetro exclusivo de Control.

Home Valor de reposo del Control (0 – 255).

Stps Número de comandos del parámetro según contenido de la tabla Steps. No editable.

Los pasos de parámetro de Control se definen con:



Name Contiene el nombre del paso. Un paso sin nombre no existe, de tal forma que, para borrar el paso es suficiente borrar su nombre.

Level Nivel del comando, en escala de 0-255.

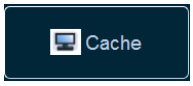
Time El tiempo, en segundos, que necesita el comando. Teclear 0 para comandos sin tiempo.

Palette Nos permite identificar de forma inequívoca los comandos de encendido de lámpara (On), pagado de lámpara (Off) y reset del foco (Rst).

Un comando de Control envía el nivel del paso durante el tiempo establecido, para después volver a su valor de Home.

18.1.5 EXAMEN / EDICIÓN DE UN TYPE

Podemos examinar y editar cualquier fixture cargado en Cache, desde el menú Patch/ Fixtures:

- Acceder a la lista Cache clicando sobre ella, o pulsando 

- Seleccionar el fixture a examinar o editar.
- Seleccionar

A partir de aquí podemos movernos libremente entre las tablas General, Params y Steps, y editar cualquier elemento de su definición.

nos permite eliminar completamente el parámetro (Param) seleccionado

nos permite eliminar completamente el paso (Step) seleccionado.

Una vez modificado, pulsar

para salvar los cambios.

Hasta que salvemos los cambios, el fixture aparece marcado en la Cache con el icono de edición:

Ejemplo:

Para editar la definición de un fixture asegurarse de tener teclado y ratón externos.

18.1.6 CREAR UN FIXTURE NUEVO

Podemos crear un fixture nuevo, reemplazando uno no-usado* de la Cache. Para ello acceder al menú Patch/ Fixtures y:

- Acceder a la lista Cache clicando sobre ella.
- Seleccionar el fixture a reemplazar por el nuevo.
- Pulsar

- Pulsar

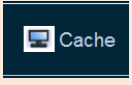
New
Opción disponible solo si el fixture no está asignado en el Patch

A partir de aquí editar todos los datos siguiendo las especificaciones del fabricante.

General: Definir los parámetros generales
Params: Definir todos sus parámetros
Steps: Definir los pasos de cada parámetro y sus paletas.

Una vez modificado, pulsar

para salvar los cambios. El fixture queda modificado en la Cache.

Hydra II permite seleccionar tablas desde la pantalla táctil con botones como 

Hasta que salvemos los cambios, este fixture aparece marcado en la Cache con el icono de edición:

*Recordar, los fixtures usados en el Patch están marcados en la Cache con el icono

Para crear un fixture asegurarse de tener teclado y ratón externos.
Puede solicitar fixtures nuevos en www.lt-light.com/forums/

18.1.7 SALVAR A DISCO

Cualquier Fixture de la Cache se puede salvar a disco. Todos los ficheros de fixtures forman la librería.

Cada vez que modificamos o creamos un fixture, este se muestra en la lista Cache con el icono indicando al operador que debe salvar el show o el fixture a disco.

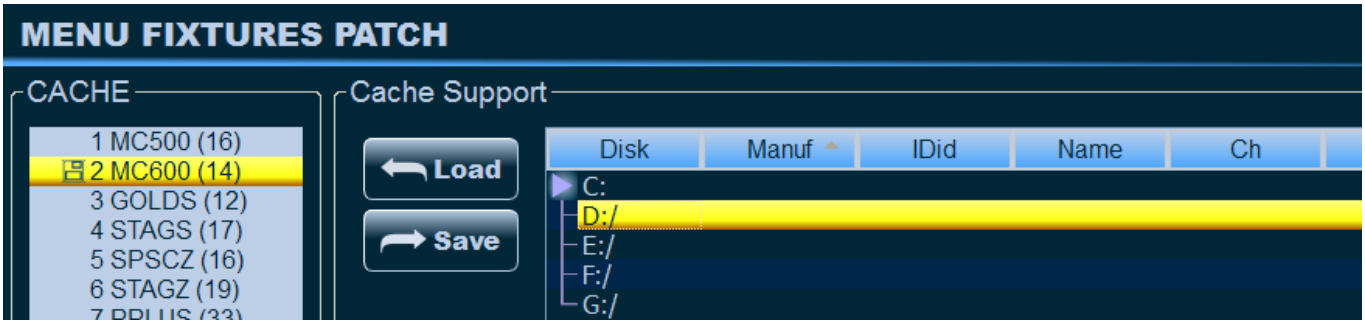
Los fixtures pendientes de salvar a disco se pueden perder si se hace un Reset en la consola, ya que no se han grabado como librería ni como parte de un show. Se recomienda grabarlo en la librería de disco. Para ello:

- Seleccionar Cache Support
- Acceder a la lista Cache clicando sobre ella
- Seleccionar el fixture que queremos grabar a disco.
- Acceder a la tabla Disk, clicando sobre ella
- Seleccionar el disco en el que queremos grabarlo.
- Y pulsar Save.

Recordar, todos los fixtures de Cache se salvan/cargan con el propio Show.

Hydra II permite seleccionar tablas desde la pantalla táctil con botones como Cache

El sistema guarda el fichero en la carpeta correspondiente.



Editando un fixture, podemos:

1) Cambiar el nombre de File para mantener el original y crear uno nuevo modificado.
2) Mantener el nombre de File, para reemplazar los contenidos del fichero original.

Cada vez que intentamos grabar sobre un fichero ya existente, el sistema pedirá confirmación.

Recuerde:
Los ficheros de fixture se guardan en una carpeta con el número de identificación de su fabricante (ID= un nombre de 2 dígitos del 00 al 99) y esta carpeta dentro de otra llamada Fixtures situada en el directorio raíz.

En el caso de manipular ficheros de fixture en discos USB no olvidar crear estas carpetas, Fixtures\ID, y meter dentro los ficheros, de otro modo la consola no podrá acceder a ellos.

Respetar siempre esta organización para grabar/recuperar ficheros de fixtures.
La consola sigue esta estructura siempre de forma automática.

Cualquier Type en Cache se puede sustituir con otro disponible en disco.
Cualquier Type editado en la Cache se puede salvar a disco.

Para poder asignar un fixture al Patch, este debe estar en la Cache

Para copiar ficheros nuevos consultar el capitulo 14 – Organización de Ficheros y Carpetas.
Para actualizar completamente la librería de fixtures del disco duro de su consola, consultar el anexo correspondiente, al final de este manual, o el capítulo 22 – Reset y Actualización.

18.1.8 LOS FICHEROS DE FIXTURES

Para eliminar algún fichero de la librería, debemos:

- Seleccionar

- Buscar en el directorio el tipo a borrar

- Y pulsar

o pulsar

18.1.9 ANEXO — FUNCIONALIDADES de PARAMETROS

Catg.	Num	Uso
POS	0: X	Control del movimiento en Pan (eje X)
	1: Y	Control del movimiento en Tilt (eje Y)
	2: Z	Control del movimiento en Profundidad (eje Z)
	3: XY-Func	Control de funciones especiales de movimiento, como movimientos pre-programados, …
	19: S-Pos	Control de cualquier otro parámetro de movimiento no definido.
DIM	20: Dimmer	Control del dimmer convencional (intensidad de luz). Parámetro HTP
	21: Shutter	Control del shutter (apertura del haz)
	22: Strobo	Control del efecto estroboscópico. Permite paletas.
	39: S-Dim	Control de cualquier otro parámetro de dimmer no definido.
COL	34: Lime	Sistemas Mezcla Color mejorados. Control del color Lima.
	35: UV	Sistemas Mezcla Color mejorados. Control del color UV.
	36: Purple	Sistemas Mezcla Color mejorados. Control del color púrpura.
	37: Indigo	Sistemas Mezcla Color mejorados. Control del color índigo.
	38: Orange	Sistemas Mezcla Color mejorados. Control del color naranja.
	39: White	Sistemas Mezcla Color mejorados. Control del color blanco.
	40: Cyan	Sistemas Mezcla Color. Control del dicroico/LED color cyan
	41: Magent	Sistemas Mezcla Color. Control del dicroico/LED color magenta
	42: Yellow	Sistemas Mezcla Color. Control del dicroico/LED color amarillo
	43: Red	Sistemas Mezcla Color. Control del dicroico/LED color rojo.
	44: Green	Sistemas Mezcla Color. Control del dicroico/LED color verde.
	45: Blue	Sistemas Mezcla Color. Control del dicroico/LED color azul.
	46: Amber	Sistemas Mezcla Color. Control del dicroico/LED color ambar.
	47: Color	Control de una rueda de filtros de color. Permite Paletas.
	48: Col-Fnc	Control de funciones especiales de color, selección colores pre-programados, …
	49: Correct	Control del sistema de corrección de color, de la temperatura del color …
	50: Scroll	Control del color en cambios de color (colores con gelatinas ensamblados manualmente). Funcionalidad especial que nos permite ajustar cada color de cada fixture de este tipo! Permite Paletas.
	51: Hue	Sistemas de Color **HSL** ó **HSV**. Valor de Hue.
	52: Saturation	Sistemas de Color **HSL** ó **HSV**. Valor de Saturación.

	53: Lightness	Sistemas de Color **HSL**. Valor de Lightness.
	54: Value	Sistemas de Color **HSV**. Valor de Value.
	59: S-Col	Control de cualquier otro parámetro de color no definido.
GOB	60: Gobo	Control de una rueda de gobos. Permite Paletas.
	61: Gobo->	Control del giro del gobo seleccionado.
	62: Index	Control de posición del gobo seleccionado.
	63: Shake	Control de la función Shake (sacudida)
	79: S-Gobo	Control de cualquier otro parámetro de gobo no definido.
BEAM	80: Focus	Control del enfoque.
	81: Iris	Control del iris.
	82: Frost	Control del efecto frost (hielo).
	83: Zoom	Control del zoom.
	84: Shaper	Control de la forma del haz (shaper)
	85: Blade A	Sistemas con palas (viseras, blades…) motorizadas. Control pala superior.
	86: Blade B	Sistemas con palas (viseras, blades…) motorizadas. Control pala inferior.
	87: Blade C	Sistemas con palas (viseras, blades…) motorizadas. Control pala derecha.
	88: Blade D	Sistemas con palas (viseras, blades…) motorizadas. Control pala izquierda.
	89: Blade->	Sistemas con palas motorizadas. Control de giro de todo el conjunto.
	90: Autofocus	Control de enfoques automatizados.
	99: S-Beam	Control de cualquier otro parámetro de beam no definido.
XTRA	100: Effect	Control de una rueda de efectos u otros efectos digitales.
	101: Prism	Control de los prismas.
	102: Prism->	Control del giro o posición del prisma seleccionado.
	103: XY-Spd	Control de velocidad de los parámetros de movimiento Pan/Tilt
	104: Col-Spd	Control de velocidad de cambio de los parámetros de color.
	105: Speed	Control de velocidad de cualquier otro parámetro.
	106: Control	Control de elementos como macros, programas, configuraciones…
	107: User	Control para otras características no especificadas (no usados, reservados…)
	108: Effect>	Control del giro de la rueda de efectos.
	109: Mode	Control del modo de operación/funcionamiento
	110: Macros	Control de un parámetro de macros
	119: S-Xtra	Control de cualquier otro parámetro extra no definido.
---	-----Control	Parámetro especial que aparece en la tabla de parámetros de todos los fixtures, en este canal definimos muchos de los comandos de Reset, encendido de lámpara (On) y/o apagado de lámpara (Off). Admite paletas.

18.2 FUNCIONES DE CLONING

En el submenú

se incluyen funciones especiales de Patch, que nos van a permitir:

Reemplazar fixtures – Cambiar una fixture (o varias) por una de un nuevo tipo, y permitiendo en el proceso exportar los valores grabados para esta fixture al nuevo tipo. Normalmente, valores de Pan, Tilt, Focus, RGB, etc… son traducidos sin complicaciones.

Insertar fixtures – Añadir fixtures nuevas al patch. La consola clona estas fixtures con los valores de la fixture sobre la que añadimos. Esta opción es muy utilizada cuando en lugar de las 4 fixtures originales del proyecto, se dispone de alguna más (siempre hablando de fixtures del mismo tipo).

Mover fixtures – Mover una fixture (o fixtures) desde su número actual al número deseado. Es como renumerar un fixture respetando todos los valores grabados.

Las funciones de clonado pueden tardar varios segundos.

Guardar el show antes de cualquier función de clonado.

Se aconseja clonar paso a paso:
Si hay varios ítems (tipos) para reemplazar, insertar y/o mover, hacer las operaciones una a una, aplicando cambios en cada operación.

Fixtures en Cache = Tipo (Type)

No olvidar cargar en Cache los tipos necesarios para estas operaciones. Igual que en Patch, solo podemos editar New Type con los datos de la Cache. Recordar que, para un tipo en cualquier celda de tipo, teclear el número de índice tal y como aparece en la Cache

En general, sobre todas las funciones:

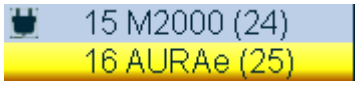
Hay ayudas de edición como el filtro

, si marcado, nos permitirá editar de una vez todos los fixtures pertenecientes al mismo (respecto al que estamos editando).

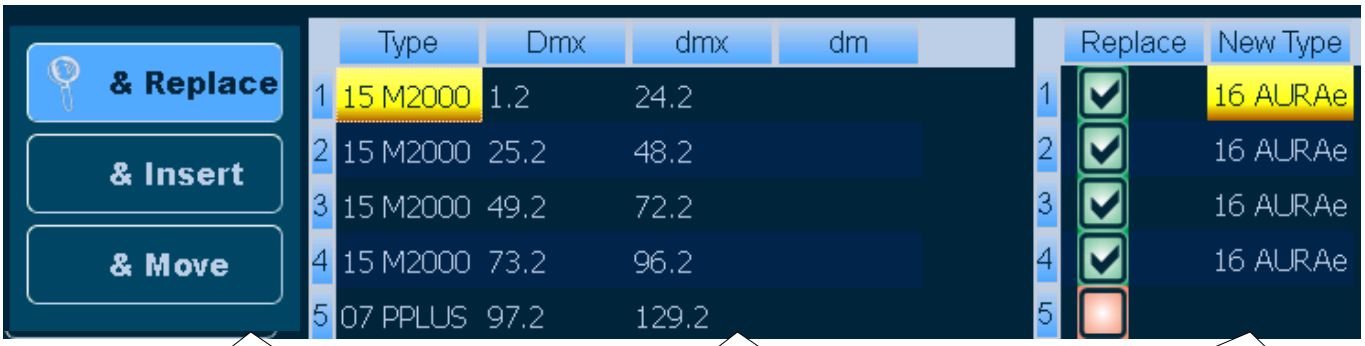
En cualquier momento podemos borrar los datos para el reemplazo que estamos editando con

18.2.1 CLONING & REPLACE

La mecánica del menú es simple, solo hay que marcar los fixtures que necesitamos reemplazar del Patch actual, e introducir el modelo por el cual deseamos reemplazarlos, y pulsar APPLY.



En la siguiente tabla, un ejemplo de cómo reemplazar 4 fixtures M2000 por 4 fixtures AURAe:



Selector de la función a realizar

Datos del Patch actual

Edición de los datos para el reemplazo de fixtures.

Primero se detectan los parámetros continuos, de 1 paso, coincidentes. Es decir, que existen en los 2 tipos, en el ejemplo, existentes en el M2000 y AURAe. Normalmente estos parámetros suelen ser:

Pan&Tilt, Dimmer, CYM<>RGB, Zoom, Focus…

Los datos se copian, fixture por fixture, para estos parámetros en Librerías, Grupos, Cues y Shapes

Pan&Tilt: La copia de datos se hace teniendo en cuenta los grados de Pan y Tilt de cada tipo, con lo que conseguimos unas posiciones muy precisas. Hay que tener cuidado de cómo se colocan los nuevos móviles físicamente en el escenario, intentando que la respuesta de sus parámetros de movimiento sea similar… en algunas ocasiones habrá que invertir Pan ó Tilt para conseguir que ambos se comporten de forma similar. (Es decir, que al aumentar el nivel Pan gire en el mismo sentido, etc)

Name	Manuf	ID	id	Ch	XY	Xº	Yº
M2000	MARTN	10	05	24	Head	540	305

Name	Manuf	ID	id	Ch	XY	Xº	Yº
AURAe	MARTN	10	56	25	Head	540	232

CYM<>RGB: En los focos de mezcla, si cambiamos de CYM a RGB, o viceversa, los valores se convierten adecuadamente sin problemas.

Color (rueda): Se convierten en base a sus ***paletas***: ***White*** con ***white***, ***red*** con ***red***, ***blue*** con ***blue***, etc…

Dimmer, Shuter y Strobo: Si son lineales (1 paso) se convierten directamente, si no son lineales, hay varios pasos, se convierten teniendo en cuenta las ***paletas***: ***Dimmer*** con ***Dimmer***, ***Open*** con ***Open***, ***Strobo*** con ***Strobo***, ***Shutter*** con ***Shutter***, etc…

El resto de parámetros, parámetros con el mismo ID pero con diferente número de pasos se copian para evitar perder datos, pero debemos tener claro que habrá que reeditarlos (gobos, colores de rueda…)

El parámetro especial de Control (Num: 106) solo se copiará si el tipo a reemplazar y el nuevo tipo son del mismo fabricante.

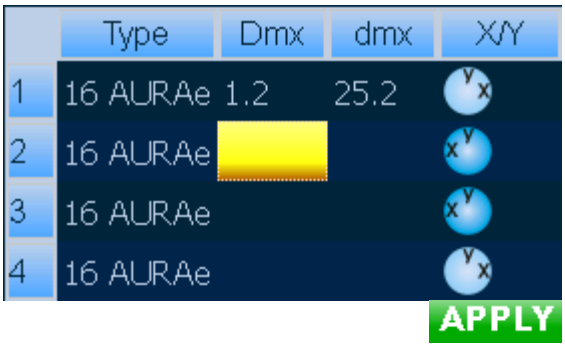
La característica "***Invert***" también se tiene en cuenta en el proceso de conversión de cada parámetro.

	Num	Name	Ch	+Fn	Inv	Lib	Fade	Home	Stps
1	22	Strobe	18		Inv			255	1

Las direcciones Dmx se eliminan si el nuevo tipo tiene más canales que el original. Pero desde el

podemos editar sus direcciones.

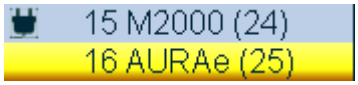
El Patch de posición, X/Y, se conserva para los fixtures reemplazados



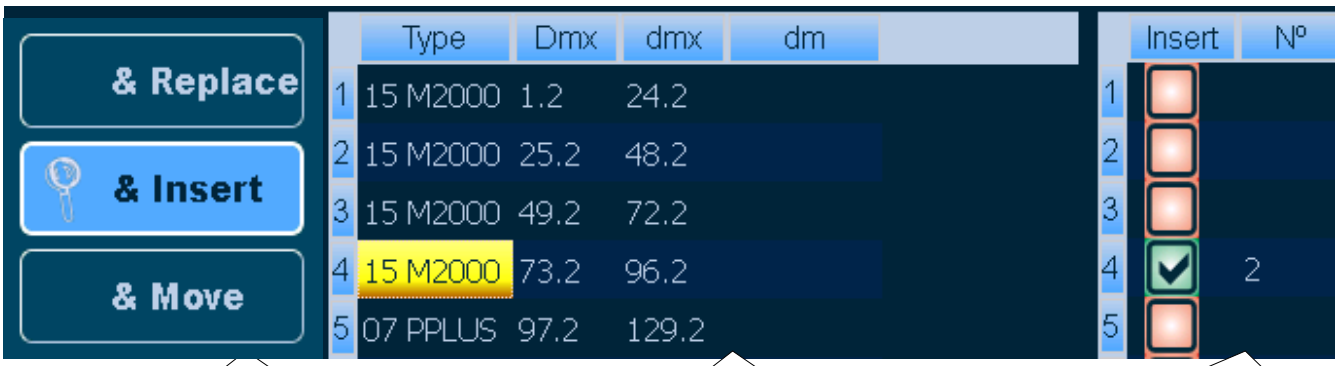
Antes Clonar y Reemplazar un tipo por otro, aconsejamos examinar las definiciones de ambos tipos, y si se desea, cambiar o reeditar los tipos para hacer coincidir parámetros, completar información de paletas, etc…

18.2.2 CLONING & INSERT

La mecánica del menú es simple, solo hay que marcar el fixture (o fixtures) donde necesitamos insertar en Patch actual, introducir el numero de ítems que queremos insertar y pulsar APPLY.



En la siguiente tabla, un ejemplo de cómo insertar 2 fixtures M2000 donde ahora está fixture 4:
(Los fixtures insertados serán el 4 y el 5, y el original fixture 4, ahora será el 6)

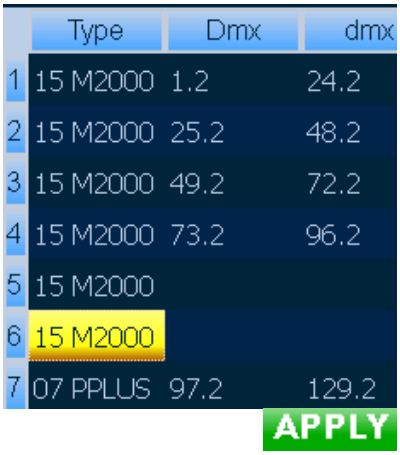


Selector de la función a realizar

Datos del Patch actual

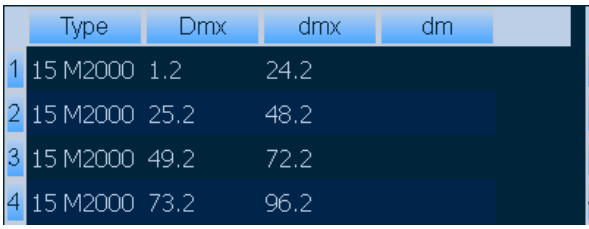
Edición de los datos para la inserción de fixtures.

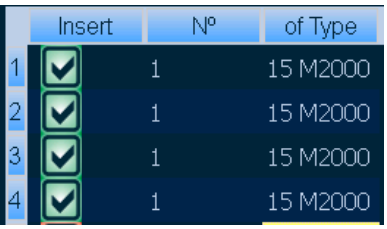
Se copian los datos (de todos los parámetros) desde el fixture de la inserción (en el ejemplo el 4 original) a los insertados (en el ejemplo los futuros 4 y 5), para Librerías, Grupos, Cues y Shapes



Los fixtures que se insertan y clonan, siempre son del mismo tipo que el fixture de origen (el marcado como punto de inserción).

Si deseamos añadir un número considerable de fixtures, por ejemplo, si quisiéramos añadir 4 fixtures más al grupo original de 4, se recomienda hacerlo de **forma distribuida**, ya que cada nuevo fixture se clonará con el fixture donde se inserta.





Cuando insertamos fixtures, en un punto del Patch, el resto de los fixtures desde este punto hasta el final de la tabla se mueven, tantas posiciones como fixtures insertemos.

Si la tabla de Patch tiene espacio suficiente antes de llegar su fin (hueco), solo las fixtures entre el punto de inserción y este espacio se mueven.

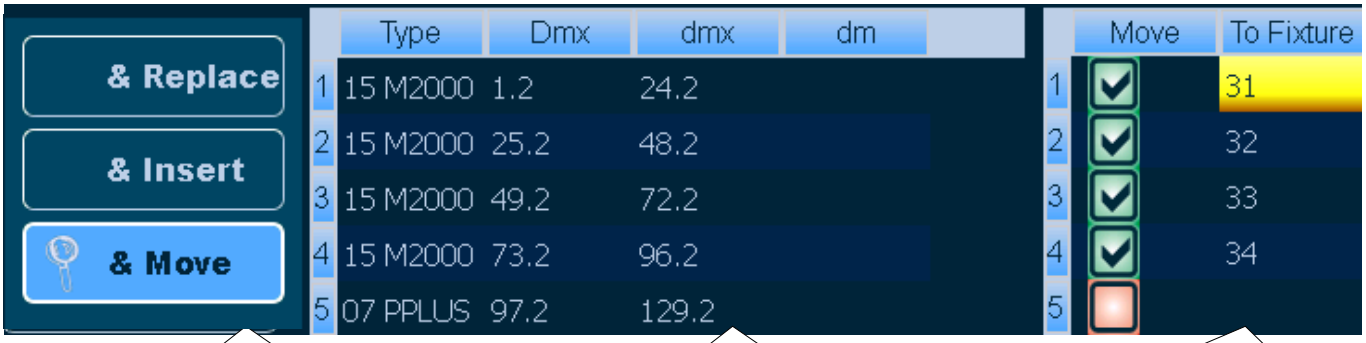
Ejemplos: Tenemos 20 fixtures, de 1 a 20.
Inserto desde la posición 1, 5 fixtures nuevos.
Resultado: 25 fixtures desde el 1 al 25, donde el margen anterior 1-20 es ahora 6-25.

Tenemos 20 fixtures, de 1 a 10, y de 21 a 40.
Inserto desde la posición 1, 5 fixtures nuevos.
Resultado: 25 fixtures desde el 1 al 15, donde el margen anterior 1-10 es ahora 6-15, y desde 21-20 (que no ha sufrido cambios)

18.2.3 CLONING & MOVE

La mecánica del menú es simple, solo hay que marcar los fixtures que queremos mover, e introducir el nuevo número para estos fixtures, y pulsar APPLY.

En la siguiente tabla, un ejemplo de cómo mover del 1 al 4 los fixtures del 31 al 34:



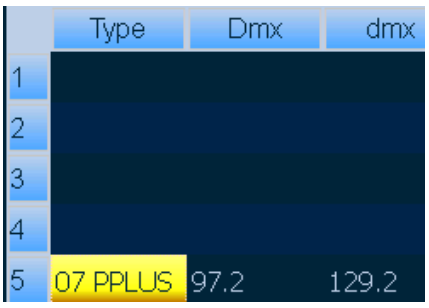
Selector de la función a realizar

Datos del Patch actual

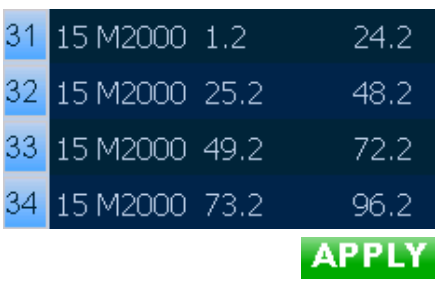
Edición de los datos para mover fixtures.

Se copian los datos (de todos los parámetros) desde los fixtures originales a los fixtures de destino (en el ejemplo del fixture 1 al 31, del 2 al 32…) para Librerías, Grupos, Cues y Shapes y Free Keys programadas para la selección de alguna de las Fixtures implicadas.

Una vez terminada la operación se eliminan los fixtures originales (de 1 - 4)



…



No podemos mover fixtures a números ocupados en el Patch. Así que antes de mover un fixture o rango, debemos asegurarnos de tener espacio para ello. En el caso del ejemplo, nos aseguramos que los fixtures del 31 al 34 no existen.

19. PUERTO SERIE RS232 - DEVICES

S24-6000
S48-6000

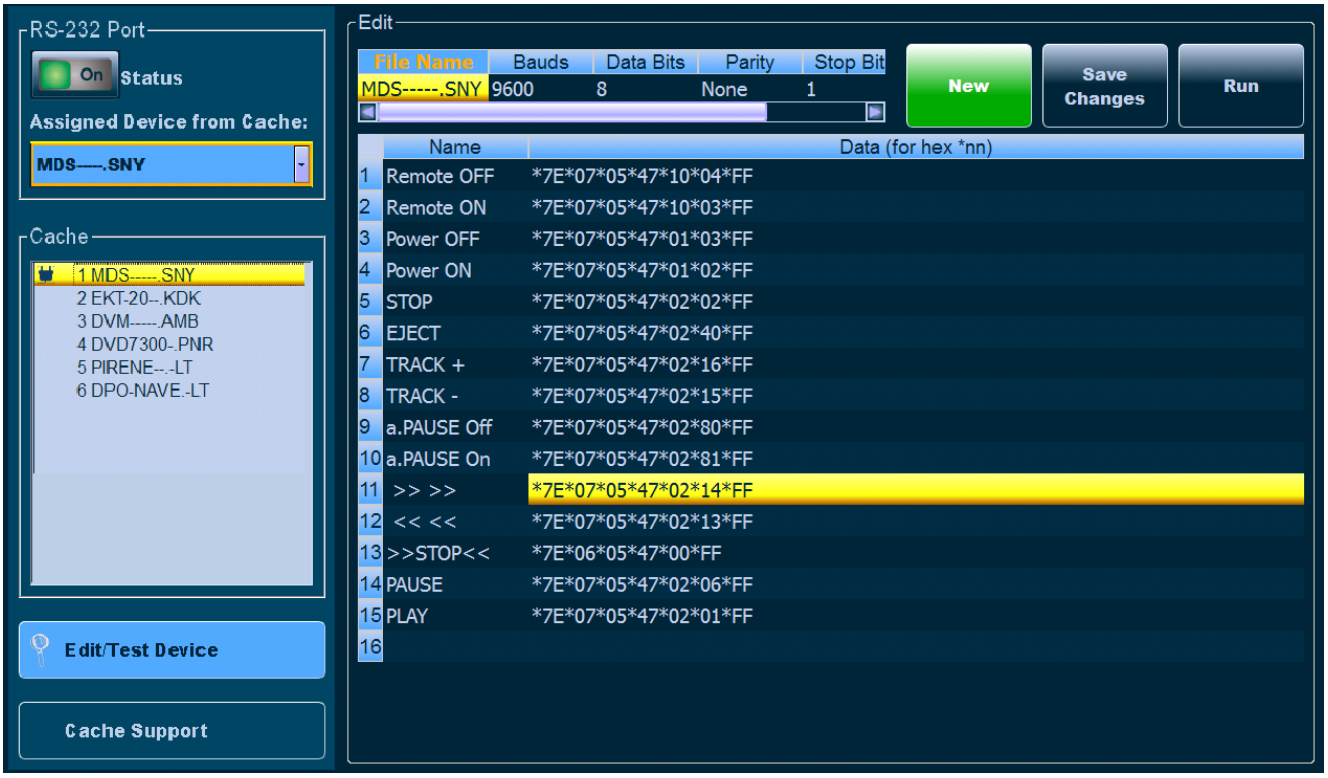
¡SOLO MODELOS HYDRA II - 6000!

Puerto Rs232: **1**

El puerto serie, RS232, (solo modelos **Hydra II - 6000**) nos permite controlar desde la consola algunos equipos externos (máquina de diapositivas, reproductor de audio, etc). Estos equipos externos se definen como Devices, y tienen sus propios comandos de control. **Hydra II** incluye una pequeña librería de Devices, y el usuario puede editarlos parcial o completamente, así como crear nuevos Devices.

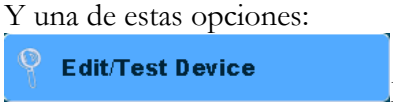
La consola proporciona una pequeña lista de Devices en su Cache (activos en el sistema) que son los que podemos utilizar para configurar el puerto RS232. Cada Device de la Cache se puede grabar a un fichero y/o puede ser reemplazado por un nuevo fichero de Device.

El puerto RS232 se configura desde:



Esta pantalla tiene:

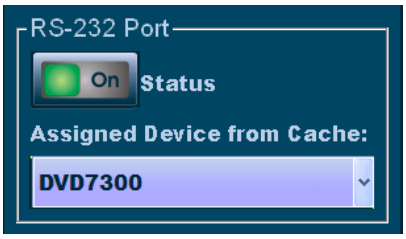
- La configuración del puerto (RS-232 Port)
- La lista Cache, con los Devices que podemos utilizar para configurar el puerto.
- Y una de estas opciones:



Herramientas para la edición y test del Device seleccionado en la Cache

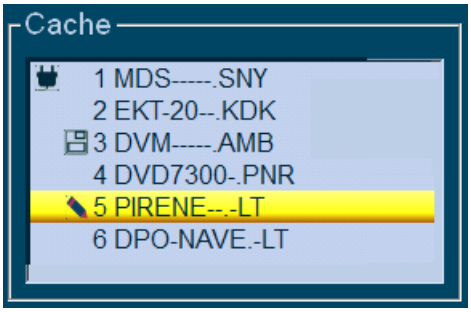
Herramientas para el mantenimiento y edición de la lista Cache

19.1 CONFIGURACIÓN DEL PUERTO RS232



Desde aquí podemos activar (ON) o desactivar (OFF) el puerto RS232.
Este conmutador también se encuentra en el menú Special Commands/ Multimedia Panel.
Desde "Device asignado desde Cache", podemos seleccionar uno cualquiera de los Devices listados en la Cache, y lo seleccionamos como Device activo para el Puerto RS232. En el ejemplo, DVD7300.

19.2 LISTA CACHE



En la lista Cache se encuentran los Devices que podemos utilizar en el show:

- El Device asignado al puerto RS232 está marcado con
- Un Device en edición está marcado con
- Un Device sin salvar a disco está marcado con
- El Device seleccionado se encuentra marcado en amarillo.

Seleccionar uno de los Devices de la Cache, y activar

para:

- Editar parcialmente uno de los Devices de la lista.
- Editar un nuevo Device y reemplazar con el al Device seleccionado.

Activar

para:

- Cargar del Hard Disk, USB Disk… un Device.
- Salvar al Hard Disk, USB Disk… un Device.

19.3 EDITAR UN DEVICE

Activar

para editar o testear el Device seleccionado en Cache

Datos generales:

File Name	Bauds	Data Bits	Parity	Stop Bits
DVD7300-.PNR	9600	8	None	1

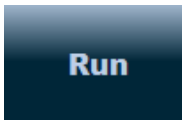
FileName: Es el nombre del del fichero donde se guardarán los datos del Device. Podemos editar nombres de 8 caracteres, más 3 de extensión. También nos sirve para identificarle.
Bauds: Velocidad de transmisión de los comandos.
DataBits: Número de Bits que utiliza el protocolo serie de este Device.
Parity: El tipo de paridad que utiliza el protocolo.
StopBits: Los bits de stop utilizados por el protocolo.

Tabla de comandos:

	Name	Data (for hex *nn)
1	START	SA*0D
2	PLAY	PL*0D
3	PAUSE	PA*0D

Name: Es un nombre que identifica el comando, aparece en las listas de selección de comandos, y si procede, en la lista de eventos o lista de cues.

Data: Son los datos que se envían por el puerto serie cada vez que se ejecuta el comando, tal y como aparecen en las especificaciones del fabricante.
Los datos se pueden editar en hexadecimal o ASCII, ya que ambos formatos son utilizados por los fabricantes para definir sus comandos. Los datos en hexadecimal van precedidos por un * (cada 2 caracteres) para diferenciarlos de los datos ASCII.



Pulsando esta tecla se envían los datos del comando por su puerto serie, con la finalidad de testearlo. Para ello debemos tener conectado el equipo a controlar en el puerto serie correspondiente. En estos casos de Device en Edición debe ser el asignado al puerto RS232.

El Device modificado, ahora se representa en la lista Cache en rojo, y permanecerá en rojo hasta que lo grabemos en disco o grabemos el show.

Notas sobre la edición de los datos, Data:

ASCII es el formato por defecto, y un dato en ASCII se puede editar directamente desde el teclado alfanumérico. ***Ejemplo***: 00 06

Los datos en **hexadecimal** se editan desde el teclado alfanumérico, pero deben estar precedidos por un ***** cada 2 caracteres. ***Ejemplo***: *****00 *****06

En un comando podemos mezclar ambos tipos de datos. ***Ejemplo***: 00 *06, donde 00 son 2 caracteres ASCII y *****06 es un dato en hexadecimal.

La conversión de ASCII a hexadecimal queda representada en la siguiente tabla:

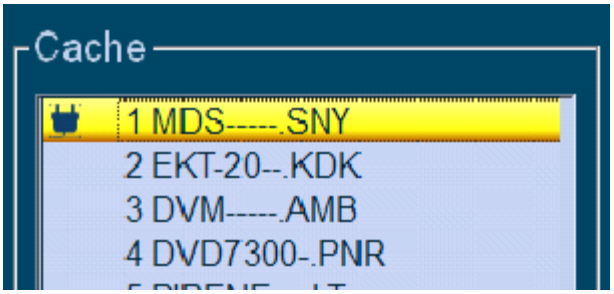
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
2		!	"	#	$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	_
6	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{	|	}	~	

Tabla de conversión ASCII – HEX.

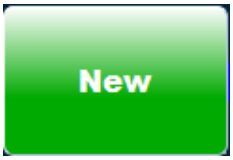
Ejemplo: el carácter ASCII " T " es lo mismo que el *54 hexadecimal.

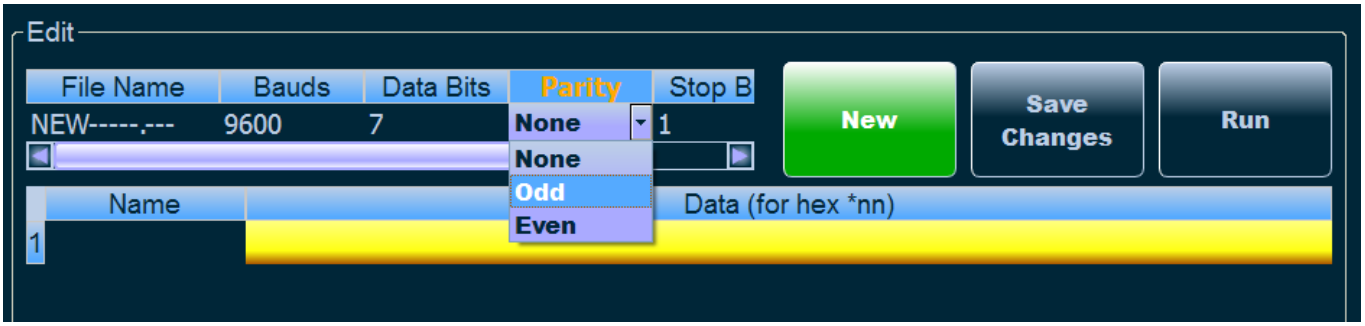
Para enviar el carácter ASCII "*", en la línea de comandos debemos escribir **
Y para enviar el comando [retorno de línea ó ENTER] escribir *0D

19.3.1 CREAR UN NUEVO DEVICE

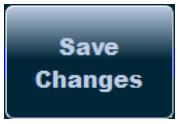


El nuevo device se hace sobre el seleccionado en Cache
Pulsar New para comenzar la edición.





Ahora podemos empezar a definir un Device nuevo, desde cero. Leer atentamente el apartado anterior para conocer los campos de la tabla. Los comandos se editan según documentación del fabricante.

Una vez terminada la edición, pulsar 

para guardar los cambios.

El nuevo Device se representa en la lista Cache en rojo, y permanecerá en rojo hasta que lo grabemos en disco o grabemos el show.

Se puede solicitar la edición de nuevos Devices en:
info@lt-light.com

19.4 SOPORTE DE LA LISTA CACHE

Activar esta opción para acceder a los ficheros de Devices.

19.4.1 CARGAR/GRABAR UN DEVICE

A la derecha de la pantalla, el sistema nos mostrará los ficheros de Devices existentes. Seleccionar el Device deseado, y ejecutar la opción de carga (Load). El Device se carga en la Cache, y ahora se puede utilizar en el Show.

El Device se grabará en disco seleccionado. Si ya existe un fichero con el mismo nombre, la consola pedirá confirmación. Confirmar o cambiar el nombre editando nuevamente su FileName

Recordar que un Device sin salvar a disco está marcado con el símbolo

19.4.2 LOS FICHEROS DE DEVICES Y NOTAS

Estas teclas nos permiten, respectivamente, actualizar el directorio de ficheros de Device en el disco duro, discos USB, etc… así como borrar cualquier fichero seleccionado en el directorio.

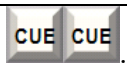
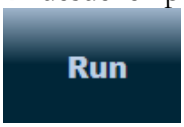
Notas:
Para pasar un Device del disco duro a una memoria USB consultar 14.2.9 – ORGANIZACIÓN DE FICHEROS - CARPETAS.

Los ficheros de devices se guardan en una carpeta llamada Devices situada en el directorio raíz. El sistema crea esta carpeta de forma automática al grabar el primero de ellos.

En el caso de manipular devices en discos USB no olvidar crear la carpeta Devices, y meter dentro estos ficheros, de otro modo no se podrá acceder a ellos.

19.5 LOS COMANDOS EN REPRODUCCIÓN

Cuando tenemos asociado un Device al puerto RS232, y el puerto está activo (ON) podemos ejecutar los comandos de este Device por alguno de estos métodos:

Desde la Secuencia A/B	Asociando el comando a un cue desde la pantalla  . Cuando el cue comienza su crossfade a escena, el comando se envía por su puerto serie.
Desde la Lista de Eventos	Programado en la lista de eventos (Multimedia/TimeCode)
Por Menú	Y desde el propio menú de Devices (Multimedia/Devices) con la tecla  de la ventana Device Definition

Hydra II-3000, Piccolo II y el **Wole** no pueden ejecutar comandos RS232

20. MIDI y OSC

20.1 MIDI

MIDI (Musical Instruments Digital Interfaces) es un protocolo digital originalmente desarrollado en el campo de los instrumentos musicales y actualmente utilizado por un gran número de equipos y ordenadores para aplicaciones multimedia.

MSC (MIDI Show Control) es un importante *Sistema Exclusivo en Tiempo Real*, extensión del MIDI internacional. MSC habilita a todos los equipos del mundo del espectaculos a comunicarse entre sí a través de comandos de control del show, de forma muy sencilla.

Desde el puerto MIDI, podemos comunicarnos con cualquier equipo MIDI, incluyendo una segunda consola.

Hydra II y Piccolo II tienen 2 niveles de comunicación:

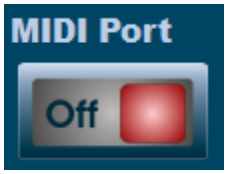
MIDI: Protocolo basado en la transmisión de NOTAS musicales que se asocian con pulsaciones de TECLAS, y la transmisión de CONTROLLERS musicales, que se asocian con movimientos de POTENCIÓMETROS. MIDI transmite 16 canales de información, cada canal con 128 NOTAS y 97 CONTROLLERS.

MSC: Protocolo basado en la transmisión de comandos de ejecución y control, estos mensajes se transmiten por el puerto MIDI y son compatibles con los anteriores. Estos comandos son órdenes del tipo "ejecuta un cue con un tiempo de fundido", etc.

Es posible utilizar estos 2 modos de comunicación al mismo tiempo, o solo uno de ellos, y depende de la configuración realizada en el menú MIDI.

20.1.1 EL MENÚ MIDI

Accedemos al menú MULTIMEDIA/MIDI:

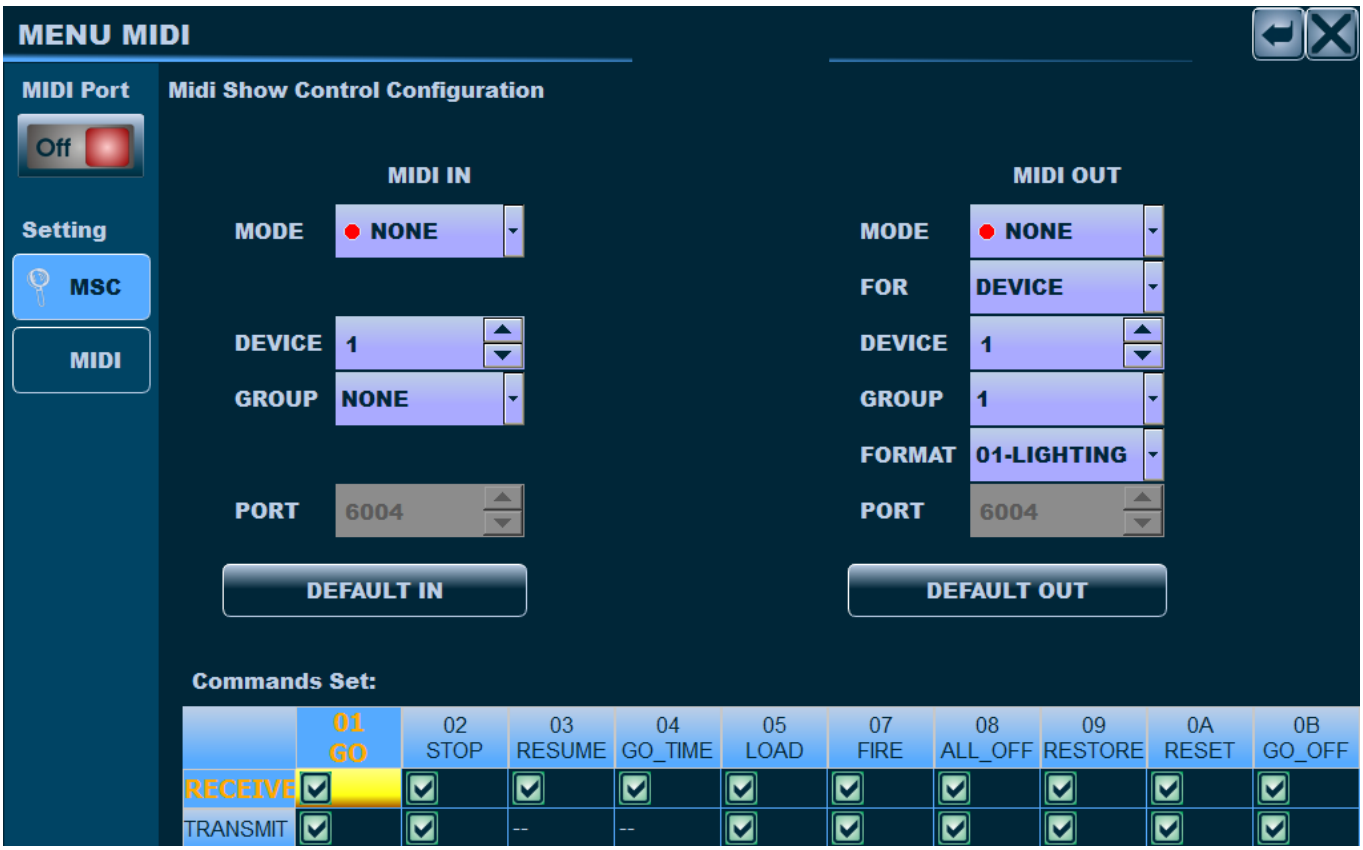


Para poder trabajar con MIDI o MSC debemos activar el puerto MIDI. Por defecto este puerto está inactivo.

Es posible configurar el protocolo MIDI y el MSC con este puerto inactivo, y activarlo solo cuando sea necesaria su utilización.

Para configurar el MIDI y/o MSC, clicar en el botón correspondiente.

20.1.2 CONFIGURACIÓN MSC



El MSC puede ser de entrada (MIDI-IN), de salida (MIDI OUT) o ambas al mismo tiempo:

Utilizamos MSC de entrada (MIDI-IN) cuando deseamos controlar la consola desde un controlador externo, normalmente un software multimedia como QLab, SFX, etc… desde los cuales reproducimos una lista de eventos MSC

Software de control MSC — Control Secuencia A/B en consola

Lo primero es configurar la consola con un número de Device y/o Grupo. De este modo solo atenderá los comandos MSC dirigidos a este Device y/o Grupo, además de los dirigidos a todos los Devices conectados.

Tenemos: 112 DEVICES (1-112) y/o 15 GROUPS (1-15)

La consola, está definida como equipo de iluminación. Siguiendo la norma, acepta comandos MSC de iluminación y genéricos:

01 LIGHTING
7F ALL-CALL

Los comandos MSC a los que responde la consola y el modo de respuesta se muestran en la siguiente tabla:

COMANDOS MSC (ENTRADA-RECEPCIÓN)			
HEX	**COMANDO**	**VARIABLE**	**RESPUESTA DE LA CONSOLA**
01	GO	**Nº CUE** (opcional)	GO de la SEQ A/B. Si se recibe Nº CUE, carga este CUE en A/B y lo ejecuta (CUE Nº SEQ GO). Si este CUE no existe, no se ejecuta el comando.
02	STOP	Nº CUE (no contemplado)	PAUSE de la SEQ A/B.
03	RESUME	Nº CUE (no contemplado)	GO de la SEQ A/B pausada.
04	TIMED_GO	**TC** (no contemplado) **Nº CUE** (opcional)	GO de la SEQ A/B. **Ignora TC como tiempo de entrada crossfade.** Si se recibe Nº CUE, carga este CUE en A/B y lo ejecuta (CUE Nº SEQ GO). Si este CUE no existe, no se ejecuta el comando.
05	LOAD	**Nº CUE**	Carga el cue indicado en la SEQ A/B: CUE Nº SEQ. Si este CUE no existe, no se ejecuta el comando.
07	FIRE	Nº MACRO	Dispara la macro indicada: MACRO Nº ENTER. Si la MACRO no existe, no se ejecuta el comando.
08	ALL_OFF		Pone GM a 0% (B.O. activo)
09	RESTORE		Pone GM a 100% (B.O. desactivado)
0A	RESET		Se ejecuta el comando de MENU, Secuencia A/B ZERO
0B	GO-OFF	Nº CUE (no contemplado)	BACK de la SEQ A/B.

*Estos comandos nos permiten hacernos una idea muy precisa de que podemos controlar desde MSC.

Sobre las variables:

VARIABLE	FORMATO	RESPUESTA DE LA CONSOLA
Nº CUE	Nº CUE+NºQLIST+NºQPATH	Solo se lee el numero de Cue y se aplica siempre a la Secuencia A/B
TC (tiempo)	hh:mn:sc:fr:ff /st	Sólo se lee el tiempo hasta frames: hh:mn:sc:fr
Nº MACRO	mm	Número de la macro (00-7F; máx 128 macros)

Y por último debemos configurar el camino de recepción del MSC de entrada. El modo (MODE, que puede ser:

NONE: Recepción de comandos MSC desactivada.

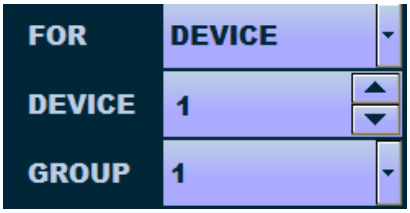
MIDI-IN: Recepción de comandos MSC activa por puerto MIDI-IN.

O cualquiera de las opciones MIDI detectadas por el sistema como, por ejemplo, MIDI por Ethernet de otras aplicaciones que usted pueda tener instaladas y activas.

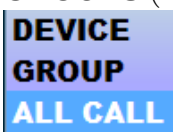
*Si usted necesita instalar algún driver en la consola para facilitar el uso de MIDI por Ethernet, no dude en consultar sus dudas en info@lt-light.com

, nos permite volver a la configuración original del MSC de entrada.

Utilizamos MSC de salida (MIDI-OUT) cuando deseamos controlar otros equipos (por ejemplo, otra consola) o incluso para emitir comandos MSC y grabarlos en un software multimedia como QLab, SFX, etc…



Lo primero es configurar el número de Device y/o Grupo con el que queremos comunicar. Tenemos: 112 DEVICES (1-112) y/o 15 GROUPS (1-15)



Y como los comandos enviados son únicos, tenemos un selector FOR, donde elegimos a quien enviar MSC: al Device, al Grupo, o a todos los elementos (ALL CALL)

La consola puede enviar comandos a otros equipos de iluminación, LIGHTING, o a todos los equipos conectados, ALL TYPES.

Aunque el comando sea ALL TYPES, solo lo recibirán los elementos a los enviamos el comando (según la configuración del apartado anterior).

El set de comandos transmitidos es el siguiente:

COMANDOS MSC (SALIDA-TRANSMISIÓN)			
HEX	**COMANDO**	**VARIABLE**	**ENVIO DESDE LA CONSOLA**
01	GO		Cada vez que se produce un GO manual en la SEQ A/B.
02	STOP		Cada vez que se produce un PAUSE manual de la SEQ A/B.
05	LOAD	**Nº CUE**	Cada vez que se carga un cue con el comando: CUE Nº SEQ
07	FIRE	Nº MACRO (1-128)	Cada vez que disparamos una macro desde su acceso directo en la pantalla táctil, o con: MACRO Nº ENTER
08	ALL_OFF		Cada vez que el B.O. del GM se activa
09	RESTORE		Cada vez que el B.O. del GM se desactiva
0A	RESET		Cada vez que se inicializa la SEQ A/B.
0B	GO-OFF		Cada vez que se produce un BACK manual de la SEQ A/B.

*Estos comandos nos permiten hacernos una idea muy precisa de que podemos controlar desde MSC.

Y por último hay que configurar el camino de transmisión del MSC (salida). El modo (MODE):

NONE: Transmisión de comandos MSC desactivada.

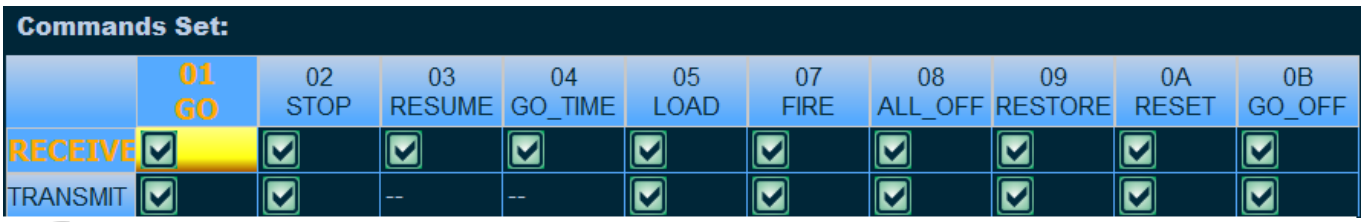
MIDI-OUT: Transmisión de comandos MSC activa por puerto MIDI-OUT.

O cualquiera de las opciones MIDI detectadas por el sistema, como por ejemplo, MIDI por Ethernet de otras aplicaciones que usted pueda tener instaladas y activas.

*Si usted necesita instalar algún driver en la consola para facilitar el uso de MIDI por Ethernet, no dude en consultar sus dudas en info@lt-light.com

, nos permite volver a la configuración original del MSC de salida.

SET DE COMANDOS



En la parte inferior de la pantalla se muestra una tabla con todos los comandos posibles, tanto de entrada (RECEIVE) como de salida (TRANSMIT), muy útil a modo de ayuda, y además, nos permite habilitar o deshabilitar cualquiera de los comandos MSC.

20.1.3 CONFIGURACION MIDI

El MIDI estándar se puede configurar como entrada, (MIDI-IN), como salida (MIDI OUT) o ambos al mismo tiempo.

Configuramos la entrada /salida del MIDI Estándar en MINI IN y MIDI OUT, en ambos casos podemos configurarlo como:

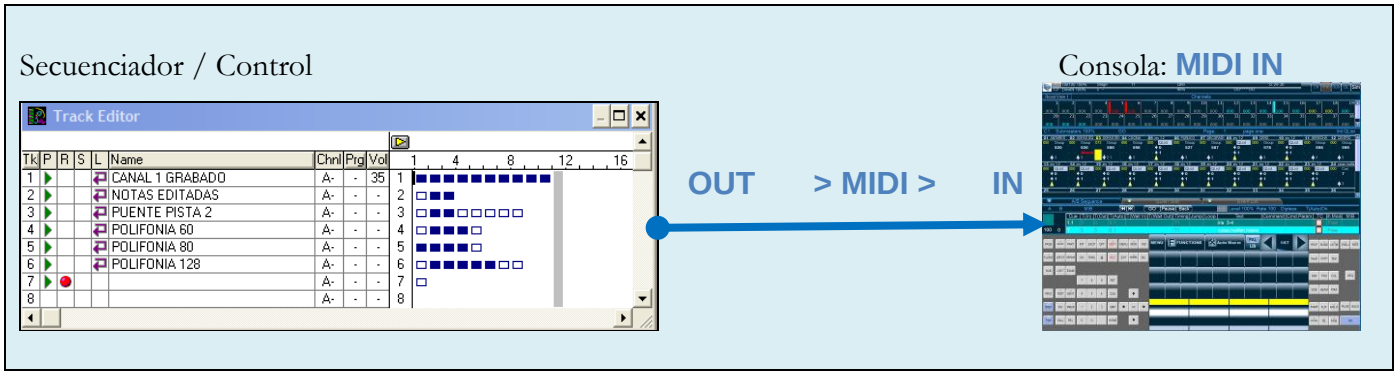
NONE: Transmisión de MIDI desactivada.

MIDI-OUT: Transmisión de MIDI activa por puerto MIDI-OUT (ó MIDI-IN).

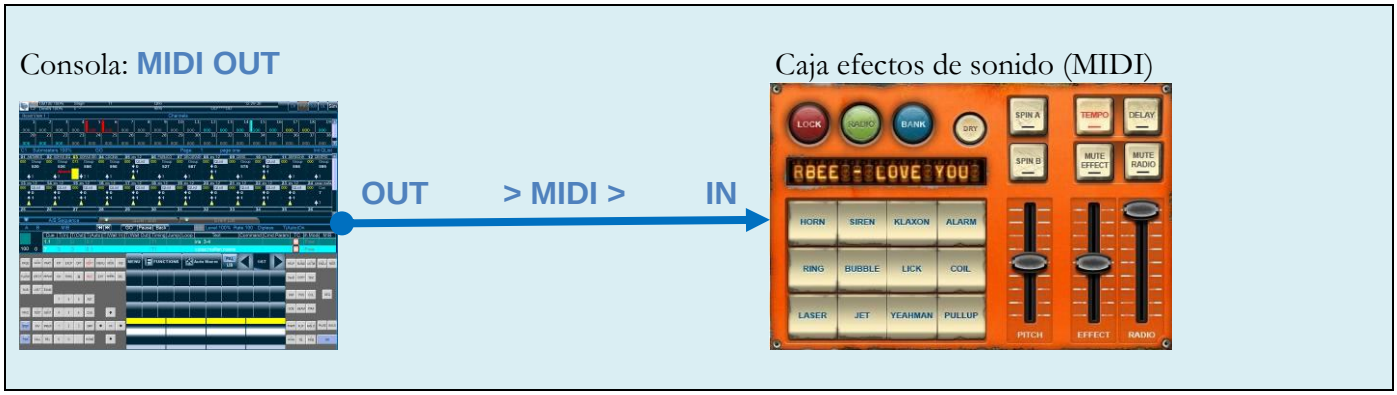
O cualquiera de las opciones MIDI detectadas por el sistema, como por ejemplo, MIDI por Ethernet de otras aplicaciones que usted pueda tener instaladas y activas.

*Si usted necesita instalar algún driver en la consola para facilitar el uso de MIDI por Ethernet, no dude en consultar sus dudas en info@lt-light.com

Utilizamos MIDI de entrada (MIDI-IN) cuando deseamos controlar la consola desde otro equipo: secuenciadores MIDI (Master Track Pro, Cubase, etc), un teclado MIDI, e incluso otra consola.

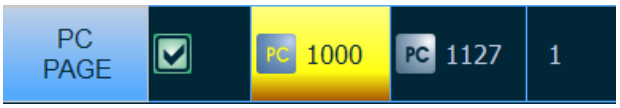
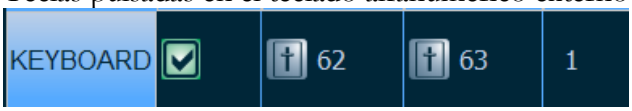


Utilizamos MIDI de salida (MIDI-OUT) cuando deseamos grabar una "pista" de iluminación en un secuenciador MIDI (Master Track Pro, Cubase, etc), cuando deseamos activar unos efectos especiales (teclado MIDI, caja de efectos, etc) e incluso si queremos sincronizar con otra consola.



El MIDI estándar y la consola mantienen una relación de teclas/notas y faders/controllers:

MIDI	CONSOLA
Nota reproducida en una pista de un secuenciador o pulsada en un teclado MIDI. Eventos Note-On y Note-Off. Se tiene en cuenta la duración de la pulsación No se tiene en cuenta la presión de la pulsación MIDI tiene 128 notas (0-127) por canal. MIDI tiene 16 canales.	Tecla pulsada en la consola. Relación definida en la tabla Key Se tiene en cuenta la duración de la pulsación No se tiene en cuenta la presión de la pulsación Si la consola tiene más de 128 teclas, utiliza 2 canales MIDI para su codificación. Canales que configuramos en: MIDI CH Channel 1+2
Control Change (Controller) reproducido en un secuenciador o accionado en un teclado, equipo… La consola utiliza los primeros 97 CONTROLLERS (0-96), ya que los superiores suelen tener funciones especiales.	Potenciómetro movido en la consola Relación definida en la tabla Fader

PC Cambios de Programa MIDI (PC) Evento Program Change (MIDI tiene 128 programas (0-127)	Carga de Paginas en la consola.  En esta tabla establecemos la primera página del bloque de 128 que queremos utilizar en estos comandos. En el ejemplo el primer PC cargará la página 1000, y así sucesivamente…
2 Control Change especiales definidos en KEYBOARD, nos permiten transmitir las teclas pulsadas desde un teclado externo cuando estas se corresponden con teclas de función (no texto)	Teclas pulsadas en el teclado alfanumérico externo 

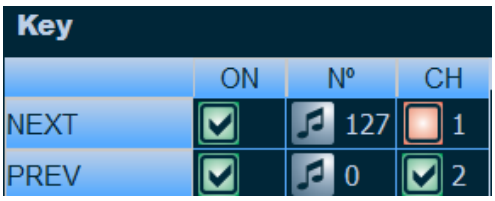
La correspondencia entre que tecla con que nota, se recoge en la tabla Key, y se puede editar.

La correspondencia entre que fader con que Controller, se recoge en la tabla Fader, y se puede editar.

Podemos cambiar el nº de nota o Controller asociado a cada tecla/potenciómetro y también podemos activar o desactivar cada uno de estos ítems de forma independiente:

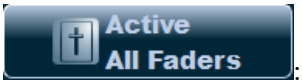
Para aplicaciones sencillas podemos desactivar teclas/faders, simplificando notablemente los datos transmitidos.

En este ejemplo el potenciómetro Submaster 8 esta desactivado, mientras que el Submaster 9 está activo. Siguiendo el ejemplo, S8 y S9 se corresponden con los Control Change 7 y 8 respectivamente.



En el caso de las teclas, además de cambiar el numero de nota MIDI, podemos seleccionar el canal MIDI de transmisión de la misma (CH). Activando el check de la celda CH, provocamos que la tecla se transmita por el segundo canal de los 2 seleccionados en la configuración.

También tenemos herramientas especiales para.



: Activar todos los potenciómetros de la consola recogidos en la tabla Fader.

: Desactivar todos los potenciómetros de la consola recogidos en la tabla Fader.

: Activar todas las teclas de función de la consola recogidos en la tabla Key.

: Desactivar todas las teclas de función de la consola recogidos en la tabla Key.

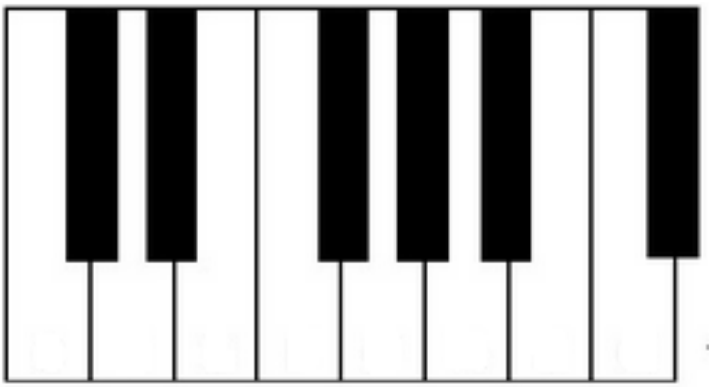
: Retorna a los valores por defecto para potenciómetros y teclas (tablas Fader y Key). Este botón nos muestra el símbolo e check en verde cuando la carta MIDI es la carta por defecto.

La codificación de Notas MIDI se puede encontrar documentada en cualquiera de estas escalas:

Decimal	Hex	Musical	OCT
0	00H	C-2	OCTAVA -2
1	01H	C#-2	
2	02H	D-2	
3	03H	D#-2	
4	04H	E-2	
5	05H	F-2	
6	06H	F#-2	
7	07H	G-2	
8	08H	G#-2	
9	09H	A-2	
10	0AH	A#-2	
11	0BH	B-2	
12	0CH	C-1	OCTAVA -1
13	0DH	C#-1	
14	0EH	D-1	
15	0FH	D#-1	
16	10H	E-1	
17	11H	F-1	
18	12H	F#-1	
19	13H	G-1	
20	14H	G#-1	
21	15H	A-1	
22	16H	A#-1	
23	17H	B-1	
24	18H	C0	…
…	…	…	

*Para más información consultar anexo MIDI notas/octavas

Relación entre el teclado musical, las notas y las notaciones musicales, con indicación de octava, por ejemplo, octava 3:



DO	DO#	RE	RE#	MI	FA	FA#	SOL	SOL#	LA	LA#	SI	DO	DO#
C3	**C#3**	**D3**	**D#3**	**E3**	**F3**	**F#3**	**G3**	**G#3**	**A3**	**A#3**	**B3**	**C4**	**C#4**

20.1.4 MIDI por ETHERNET

Tanto la consola como el simulador (wole) son capaces de detectar y trabajar con los puertos MIDI por Ethernet configurados en su sistema.

La consola no tiene instalado ningún driver de MIDI por Ethernet de serie, si usted desea trabajar con este tipo de señal tendrá que instalar el driver correspondiente suministrado por su proveedor.

Hydra II	Piccolo II
*Los Drivers deben ser para Win7(32bits) *Deben instalarse desde el propio sistema, al que accedemos pulsando MENU 790 *Desde LT se ha probado con éxito con Drivers como rtpMIDI, ipMIDI…	Aun no chequeado

Para aumentar la compatibilidad con todos estos drivers, ya no se envían notas y controles MIDI usando Running Status.

20.1.5 ANEXO: NOTAS MIDI/OCTAVAS

Octave	Números de notas											
	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
2	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
3	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
4	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
5	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
6	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
7	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107
8	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
9	120	121	122	123	124	125	126	127				

20.2 OSC

Open Sound Control (OSC) es un protocolo para la comunicación entre ordenadores, sintetizadores de sonido y otros dispositivos multimedia que está optimizado para la tecnología de red moderna. Las ventajas del OSC incluyen la interoperabilidad, la precisión, flexibilidad y una mejor organización y documentación. Este protocolo simple pero potente sin dejar de ser flexible y fácil de implementar.
OSC ha alcanzado un amplio uso en campos que incluyen nuevas interfaces basadas en la informática para la expresión musical, de área amplia y de área local en red sistemas distribuidos música y la comunicación entre procesos.

Todo sobre en www.opensoundcontrol.org

20.2.1 OSC en Hydra II y Piccolo II

En esta primera versión de implementación OSC, LT quiere permitir a la consola comunicarse con otras aplicaciones de modo que puedan ser un control externo de la consola. En otras palabras, soporta la recepción y transmisión de mensajes OSC.

Este control externo puede estar en un ordenador, teléfono inteligente, tableta... o en varios al mismo tiempo.

OSC utiliza el puerto Ethernet de la consola, ordenador, etc., en base a su dirección IP, y se puede conectar vía Ethernet o WLAN (es una conexión UDP). Se necesitará algún enlace wifi para conectar con tabletas o teléfonos inteligentes.

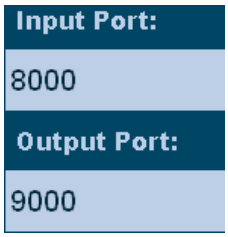
La consola/simulador, funciona como servidor OSC.

20.2.2 EL MENÚ OSC

Accedemos al menú MULTIMEDIA/OSC:

Para poder trabajar con protocolo OSC debemos activar el puerto de comunicación. Por defecto el puerto está inactivo. Es posible configurar el protocolo OSC con el puerto inactivo, y activarlo solo cuando sea necesaria su utilización.

Aquí podemos ver la dirección IP de la consola (o wole), dirección que se va a utilizar para la comunicación OSC (modo server). Para cambiar, editar, ajustar esta IP, lea atentamente el capítulo 25-Ethernet

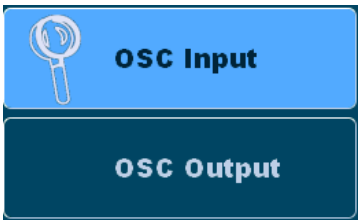


Debemos definir los puertos de entrada y salida que utilizará el protocolo OSC para comunicarse. Por defecto el puerto de entrada 8000 y el 9000 de salida.

//192.168.0.200:8000
Los puertos permitidos: 1024 a 65.535

Acerca de la configuración del OSC, hay 2 grupos: OSC Input y OSC Output.

OSC Input



Desde aquí se configuran teclas (Keys), potenciómetros (Faders) y Encoders para comunicarnos con programas OSC de cualquier plataforma (Android, iOS ...). Hay una gran cantidad de aplicaciones en el mercado, por ejemplo, TouchOSC, etc. Algunas de estas aplicaciones nos permiten tener un mando a distancia de la consola muy fácilmente.

Todos los mensajes OSC tienen el siguiente formato:
Address Patters (item) + **Type tag** (tipos de datos) + **Arguments** (datos)

En las configuraciones de nuestro sistema podemos editar cada "Address Pattern", no el tipo de datos y rango asociados, que encontramos ordenados en las pestañas Keys, Faders y Encoders.

Los comandos, en pestaña Commands, son propios del sistema y no se pueden editar, de momento solo hay para forzar un sincronismo de datos.

OSC Input / Keys

Las teclas de función de la consola las asociamos con Push Button OSC:

Envían el segundo valor de su rango cuando se pulsan, y el primero cuando se sueltan. El rango es 0-1.

La información de "velocity" (si existe) se ignora.

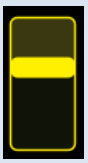
PushButton
/keypattern 0
/keypattern 1

OSC Input / Faders

Los potenciómetros de la consola, los asociamos con Faders OSC:

Muestra su valor actual gráficamente, y al moverlo este ítem envía el valor correspondiente en base a su posición y el valor mínimo y máximo del rango. El rango es 0-255.

Fader
/faderpattern 152
/faderpattern 0



OSC Input / Encoders

Los encoder, ruedas de parámetros y nivel, los asociamos con Encoders OSC:

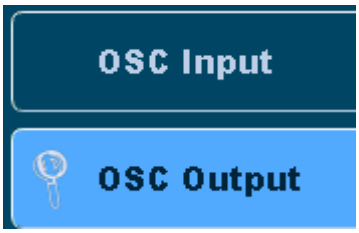
No muestran su valor, simplemente envían su valor máximo cuando se mueven en dirección a las agujas del reloj, y envían su valor mínimo cuando se giran en sentido contrario. El rango es 0-1.

¡No responde a mensajes entrantes!

Encoder
/encoderpattern 1
/encoderpattern 0

Para impedir que una tecla, potenciómetro o encoder se controle por OSC, por favor, borre su OSC Address Pattern

OSC Output



Desde aquí se pueden consultar los LEDs y etiquetas (Labels) que forman parte de la información de retorno desde la consola a las posibles Apps conectadas por OSC. Estos ítems solo tienen la finalidad de ser visualizados.

Los mensajes OSC siguen teniendo el mismo formato:
Address Patters (item) + **Type tag** (tipos de datos) + **Arguments** (datos)

En las configuraciones de salida no podemos editar estos "Address Pattern", pero podemos consultarlos en las tablas de las siguientes pestañas: LEDs y Labels.

OSC Output / LEDs

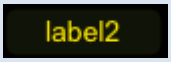
Hydra II/Piccolo II transmite información de LEDs y su estado.
Los LEDs de funciones y aviso tienen el rango 0-1, donde 0 es apagado y 1 es encendido.
Los LEDs de información de reproducción del contenido de los Submasters tiene rango 0-2, donde 0 es apagado (no hay salida del Submaster), 1 es encendido al 50% (hay salida del Submaster) y 2 es encendido al 100% (hay salida del Submaster y esta se está temporizando.

LED
/ledpattern 0
/ledpattern 1
/ledpattern 2

OSC Output / Labels

Hydra II/Piccolo II también transmite algunas etiquetas de texto que nos ayudarán a conocer el estado de algunas funciones y playbacks, así como la línea de comandos.

Label
/labelpattern label2

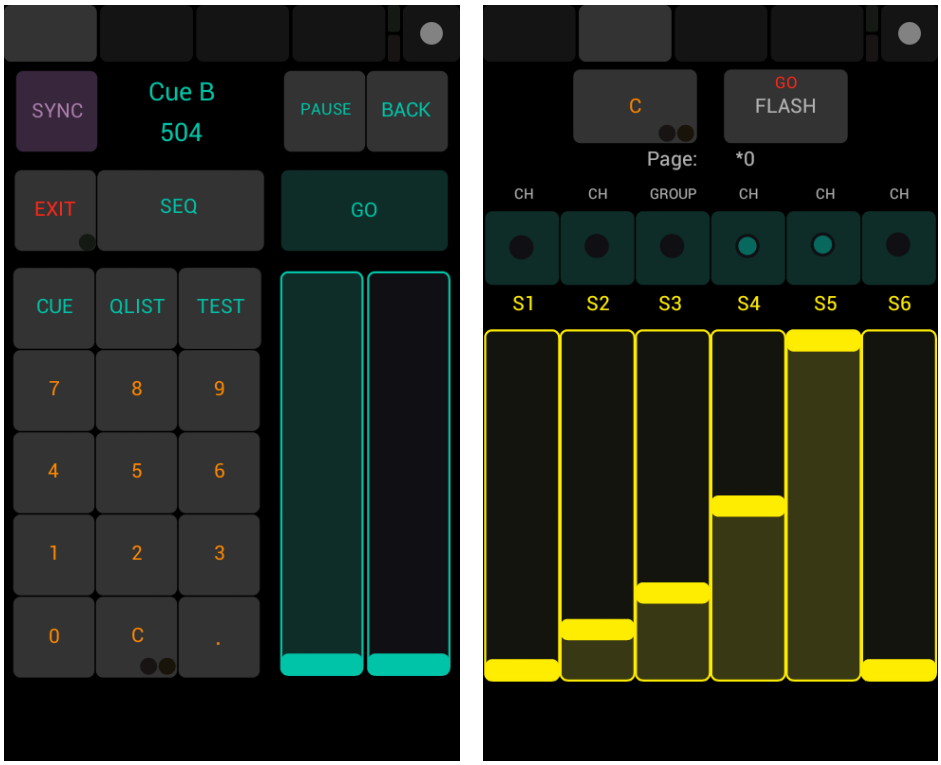


El sistema siempre enviará la información de LEDs y etiquetas por OSC

Para recibir por primera vez el estado de LEDs y etiquetas, simplemente conecte su aplicación con el sistema. Para forzar la recepción se puede crear un botón /commandSYNC ó simplemente desactivar y volver a activar el OSC de **Hydra II/Piccolo II**

Soporte

Desde la página web de LT, www.lt-light.com, es posible descargar "layouts" diseñados para **Hydra II/Piccolo II** en diferentes tamaños (phone / pad)



Para cuestiones y posibilidades de la aplicación TouchOSC, por favor, consultar directamente la página del creador: https://hexler.net/touchosc

21. SONIDO Y DISPAROS EXTERNOS

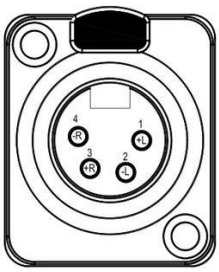
21.1 LAS CONEXIONES

HARDWARE	PICCOLO II	HYDRA II-3000	HYDRA II-6000
Audio	**Opcional** USB Sound Adapter	1 Jack 3.5mm	1 Jack 3.5mm
Externals	-	**3**	**3**

21.1.1 Externals

Hay una entrada para conectar hasta 3 señales de disparo externo (Ext) independientes:

EXT-1-2-3



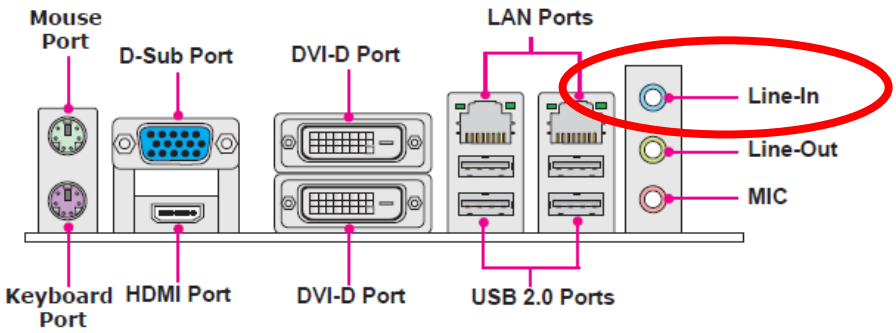
1 – Ext-1
2 – Ext-2
3 – Ext-3
4 – 0Vref

Piccolo II
no tiene disparos externos

Para activar un Ext hay que conectar su señal (Ext-1, Ext-2 ó Ext-3) con la señal 0VRef

21.1.2 Audio

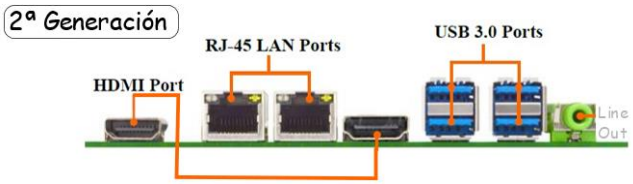
Los sistemas **Hydra II/ Iª generación** tienen habilitada la entrada de audio estándar, Line-In, para conectar señal de audio a la consola:



Podemos conectar dispositivos como reproductores de casetes, CD y DVD, mezcladores de audio, micrófonos, etc. Es decir, audio analógico con nivel de línea. La entrada de línea, Line-In, es no balanceada. Conector Mini-Jack 3,5mm.

La entrada MIC (rosa) también se puede habilitar, pero se aconseja utilizar Line-In

Los sistemas **Hydra II / 2ª generación** y **Piccolo II** no tienen entrada de audio, pero se puede conectar un adaptador externo de audio USB, (USB Sound Adapter)



21.2 LA CONFIGURACIÓN

El comportamiento de estas señales se configura por menú:

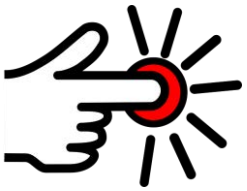
Piccolo II
no tiene disparos externos

Cada entrada de **disparo externo,** Ext-1, Ext-2 y Ext-3**,** se puede asociar a una tecla, de tal forma que, al activar el disparo, el sistema "pulsa" la tecla asociada. La configuración de los disparos externos se hace desde la pestaña External.

En cuanto al **audio**, la consola tiene 3 filtros cuya salida podemos asociar a una tecla o a un potenciómetro de la consola. La configuración de la entrada de audio se hace desde la pestaña Sound.

21.2.1 LA PESTAÑA EXTERNAL

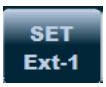
Si es necesario activar la pestaña External tocando sobre ella. Dentro tenemos:



Cuando se activa la señal de disparo externo el sistema "***PULSA***" la tecla asociada al mismo. La tecla permanece pulsada mientras la señal esta activa.

Activa/desactiva la lectura de disparos externos. Este interruptor debe estar en On para poder trabajar con disparos externos. Recordar, este interruptor también se encuentra accesible en el menú SPECIAL COMMANDS, MULTIMEDIA PANEL.

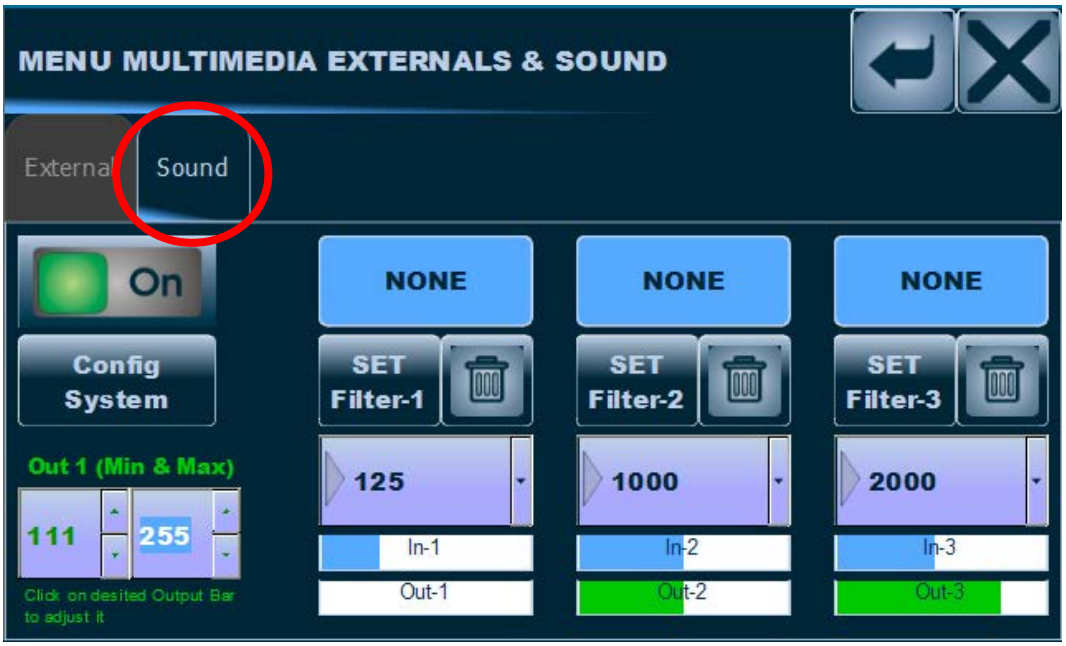
Que corresponden a las configuraciones de los 3 disparos externos, Ext-1, Ext-2 y Ext-3 respectivamente.
Cada uno muestra su tecla asociada, y además tiene las funciones necesarias para la configuración:



Al pulsar, aparece una ventana roja donde podemos seleccionar la tecla que deseamos asociar al Ext correspondiente. Mientras la ventana roja está abierta, también podemos pulsar la tecla física de la consola para seleccionarla.

Pulsar esta tecla para eliminar la tecla asociada al Ext correspondiente. Cuando el Ext no tiene tecla asociada, se muestra NONE

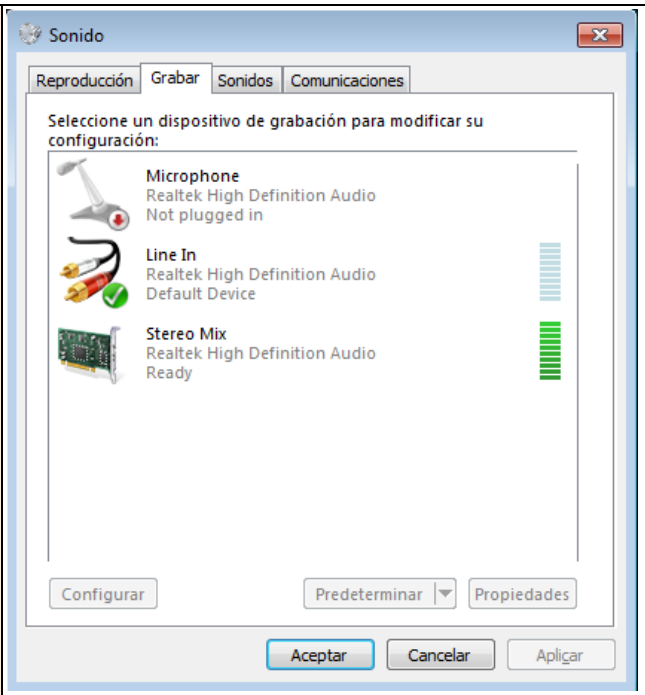
21.2.2 LA PESTAÑA SOUND



En esta pestaña podemos configurar cada uno de los tres filtros de sonido. La salida del filtro se puede asociar tanto a una tecla como a un potenciómetro.
La ***tecla*** se ***pulsará*** cada vez que la salida del filtro pase el nivel de disparo. En caso de ***potenciómetro***, este se ***regula*** con el valor de la salida del filtro.

La primera vez, y siempre que sea necesario, debemos configurar la entrada de sonido pulsando

Hydra II



En la pestaña Grabar, debemos tener habilitada la entrada a usar (Line In, Microphone, o ambas) y siempre la tarjeta Stereo Mix

Si estos elementos no aparecen en la lista, click-derecho en la lista y seleccionar la opción:

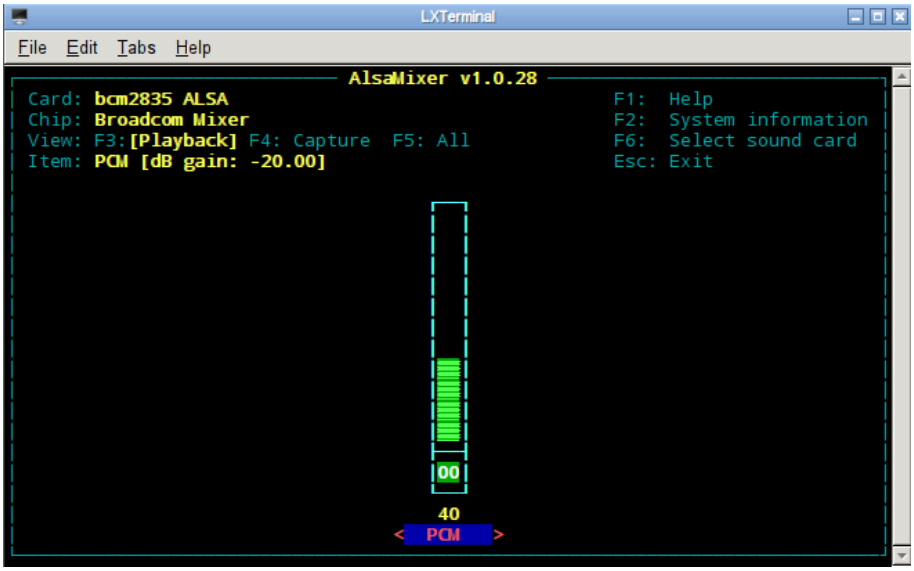
- ✓ Mostrar dispositivos deshabilitados

Seleccionando cada elemento, accedemos a sus Propiedades; si fuera necesario, ajustar el volumen de entrada de la señal en su pestaña Niveles. En Propiedades del Stereo Mix se recomienda desactivar (pestaña Escuchar):

- o Escuchar este dispositivo

Al Aplicar los cambios es posible que el sistema requiera un Reset.

Piccolo II



Se abre una ventana de configuración desde la que se deberá instalar el dispositivo USB en uso, y desde la que se ajustará el nivel de la entrada de audio (F4:Capture)

Esta ventana solo responde al teclado externo, y debemos seguir las instrucciones del sistema en **F1**.

Para aceptar cambios de configuración salga siempre de este programa con Esc

Si usted nota que su entrada de sonido no responde a los ajustes realizados, pruebe a apagar y volver a encender la consola.

Cuando el sonido este activo, por favor, no utilice el juego de la consola, Game.

En los simuladores, **wole**, este botón no está activo. Debemos acceder a la configuración de la tarjeta de sonido de cada ordenador/sistema manualmente.

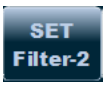
El simulador, wole, nos permite trabajar con la entrada de sonido del ordenador.

Activa/desactiva la entrada de sonido. Poner este interruptor a On para usar la entrada de sonido. Recordar: también está accesible en el menú SPECIAL COMMANDS, MULTIMEDIA PANEL.

Cuando el sonido está a On, y el audio conectado, podemos configurar y ajustar cada uno de los 3 filtros:

*Configuración del Filtro-2.

Lo primero que nos muestra cada filtro es la tecla/potenciómetro asociado al mismo (NONE, nos indica que no hay nada asociado).

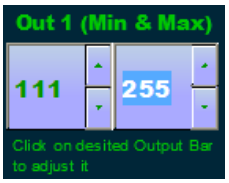
Para asociar una tecla o potenciómetro diferente a la actual, pulsar 

y seleccionar una tecla o potenciómetro de la ventana roja. Mientras la ventana roja está abierta, podemos pulsar la tecla física (o mover el potenciómetro) para seleccionarla.

Si deseamos borrar una tecla/potenciómetro asociado, pulsar su tecla

Justo debajo, encontramos la frecuencia de corte del filtro paso-banda. Clicar sobre la frecuencia activa para abrir la lista y seleccionar una de las disponibles.
(**Tabla 1.- Filtros Disponibles**)

Justo debajo 2 barras gráficas nos muestran el comportamiento del filtro: La barra azul (In) es el valor absoluto, y la barra verde (Out) el valor final después del ajustar los niveles mínimo y máximo entre los que queremos trabajar. Tocando sobre cualquiera de estas barras seleccionamos los ajustes de niveles mínimo y máximo para este filtro. Ver siguiente.

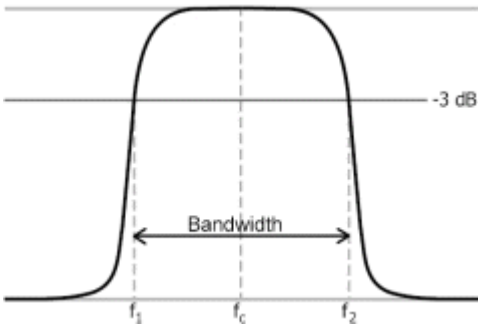


*Ajuste Out 1

Para acceder al ajuste de los niveles máximo y mínimo de un filtro (por ejemplo de Out-1 perteneciente al Filtro-1), tocar sobre una de sus barras gráficas (In-1, Out-1). Y en la esquina inferior-izquierda de la pantalla táctil ya podemos ajustar estos niveles, se puede escribir un valor de 0-255 o editarlo con las flechas
(**Comportamiento salida filtros digitales con teclas y/o potenciómetros**)

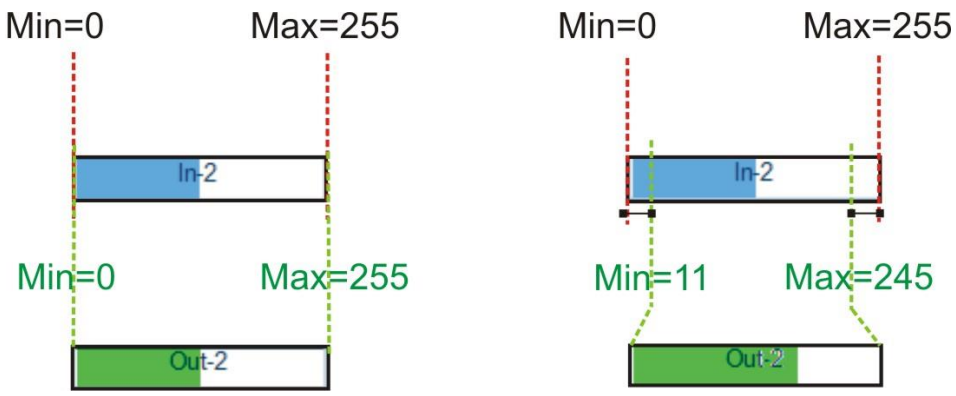
Tabla 1 – Filtros Disponibles

Filtros Frecuencias	F1(inferior) Hz	Fc (corte) Hz	F2 (superior) Hz
32 Hz	22	**32**	45
64 Hz	45	**64**	89
125 Hz	88	**125**	176
250 Hz	176	**250**	353
500 Hz	353	**500**	707
1000 Hz	707	**1000**	1414
2000 Hz	1414	**2000**	2828
4000 Hz	2828	**4000**	5656
8000 Hz	5656	**8000**	11314
16000 Hz	11314	**16000**	22627



*Filtro paso-banda, primer orden, Q=1.

Comportamiento salida filtros digitales para teclas y/o potenciómetros asociados



En la primera imagen vemos el valor absoluto en el filtro (In-2) y justo debajo, la salida después de los ajustes (Out-2), que en este primer caso son iguales porque los niveles mínimo y máximo mantienen sus valores por defecto.
En la segunda imagen se ha editado el valor mínimo y el valor máximo, y podemos observar cómo influyen estos ajustes en la salida final del filtro (Out-2).

Tecla asociada:
Cuando tenemos una tecla asociada a un filtro, **la tecla "se pulsa"** cada vez que el filtro supera el nivel mínimo (**Min**) y permanece pulsada hasta que el nivel no disminuya por debajo de este valor mínimo. En este caso el valor máximo no tiene aplicación.

Ejemplo: Si tenemos el Filtro-2 asociado a la tecla de ejecución de un Submasters, por ejemplo, Key E24, y los Submasters en modo FLASH, cada vez que la entrada de audio supere el nivel **Min** para este filtro, y mientras este nivel este por encima del **Min**, la tecla E24 estará pulsada, es decir, tenemos un Flash del contenido del Submaster 24.

Cuanto mayor es el nivel **Min**, menor es la sensibilidad de respuesta, es decir, menor será la cantidad de veces que la tecla se pulsa.

Potenciómetro asociado:
Cuando tenemos potenciómetro asociado a un filtro, **el potenciómetro se modula (regula)** con el nivel final de salida del filtro (Out). Ajustando el nivel **Min** estamos marcando el nivel mínimo al que deseamos se empiece a regular el potenciómetro, y ajustando el valor **Max**, estamos marcando el nivel al que el potenciómetro ya estará a su 100%, el resto de los niveles son un promedio en tiempo real, de este **Min** y este **Max**.

Ejemplo: Si tenemos el Filtro-2 asociado al potenciómetro de un Submaster, Fader S24, cuando la entrada de audio supera el nivel **Min** para este filtro el potenciómetro está regulando, y alcanzará el 100% cuando la entrada de audio alcance o supere el valor **Max**. Por debajo del nivel **Min** el potenciómetro estará a 0%.

Cuanto mayor es el nivel **Min**, menor es la sensibilidad de respuesta, es decir, el potenciómetro empezará a regular a nivel más alto.
Cuanto menor es el nivel **Max**, mayor es la sensibilidad de respuesta, es decir, el potenciómetro alcanzará su 100% a un nivel menor.

22. TIME CODE y LISTA DE EVENTOS

SISTEMA	PICCOLO II	HYDRA II
SMPTE	-	1 Jack
MIDI	IN –OUT (Din5)	IN –OUT (Din5)
RELOJ TIEMPO REAL	SINCRONIZADO CON INTERNET	AUTONOMO

22.1 SMPTE, MTC, CLOCK e INTERNAL

La lista de eventos se sincroniza con código de tiempo, Time Code, que puede ser:

Un sincronismo externo como...	SMPTE ó MTC (Midi Time Code)
Del reloj actual de la consola	CLOCK
O de un reloj simulado	INTERNAL

Piccolo II no tiene entrada SMPTE

TC es un valor de tiempo con formato hh:mm:ss:ff, donde:

- hh Hora. Valor comprendido entre 0 y 23
- mm Minuto. Valor comprendido entre 0 y 59
- ss Segundo. Valor comprendido entre 0 y 59
- ff Frame o subdivisión del segundo. Valor comprendido entre 0 y 29. Implica una precisión de 1/30 de segundo.

A partir de aquí, hablamos de Time Code (TC), para referirnos a cualquiera de estos relojes: SMPTE, MTC, CLOK o INTERNA

Y por **evento**, entendemos una **acción de reproducción** asociada a un TC concreto. El **evento**, se ejecuta en el momento de su TC, y contiene la acción a realizar:

- Reproducción de un cue en la secuencia A/B: A/B SEQ
- Reproducción de una macro, MACRO
- Reproducción de un comando del puerto RS232*, RS-232

Puerto serie RS232* sólo en **Hydra II-6000**

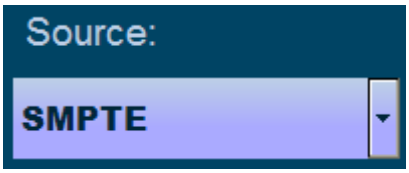
El menú Multimedia/Time Code, nos permite configurar y editar la lista de eventos:

Esta pantalla está dividida en 2 partes: Configuración y Lista de Eventos.

22.2 CONFIGURACIÓN

Las opciones de configuración son:

Activa (ON) o desactiva (OFF) la reproducción de lista de eventos. A OFF, no se ejecutará ningún evento.
Esta opción también está en menú Special Commands/Multimedia Panel.



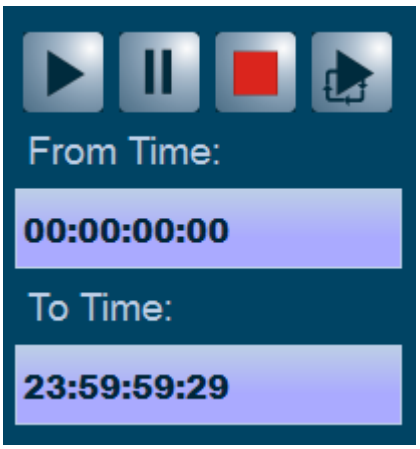
Seleccionar la fuente de tiempo desde la que deseamos programar/reproducir la lista de eventos, las opciones son: SMPTE, MTC, CLOCK e INTERNAL

Cuando la fuente de TC es SMPTE, MTC o CLOCK, el operador no tiene control del valor del TC, ya que este viene dado por una fuente externa o el propio reloj de la consola. Hay un ajuste de Offset para atrasar o adelantar la ejecución de los eventos respecto al TC actual.

Nos permite ajustar el valor del Offset. Este valor se "sumará" al valor del TC actual.

Ejemplo: El valor actual del SMPTE es **11**:29:23:11
Aplicamos un Offset de 1 hora (01:00:00:00), y el contador de TC actual mostrará **12**:29:23:11.
Si el Offset tiene un valor de 23 horas (23:00:00:00) el contador de TC actual mostrará **10**:29:23:11. Así es posible ejecutar eventos con un TC diferente al externo, sin re-programarlos.

Cuando la fuente de TC es INTERNAL, el operador tiene control del valor del TC, en concreto:



PLAY: Activar el contador de TC. Si el Status está a OFF se pone a ON automáticamente (y viceversa).

PAUSE: Detener el contador del TC, manteniendo su valor actual.

STOP: Detener e iniciar el contador del TC. Si el Status está a ON se pone a OFF automáticamente (y viceversa).

AUTOPLAY: El TC se activa de forma cíclica, al llegar al último valor de tiempo (To Time), vuelve a comenzar desde el inicio (From Time).

Al pulsar , se activa (y viceversa)
Al pulsar , se desactiva (y viceversa)

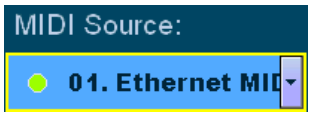
INTERNAL cuenta entre los valores:

From Time -To Time.

From Time: Valor de inicio del TC, por defecto 00:00:00:00
Los eventos con un TC inferior al valor From Time, no se reproducen.
Este valor se puede "editar" aquí o dese la lista de eventos (columna Control).

To Time: Valor final del TC, por defecto 23:59:59:29
Los eventos con un TC superior al valor To, no se reproducen.
Este valor se puede "editar" aquí o dese la lista de eventos (columna Control).

Cuando la fuente de TC es MTC, tenemos la siguiente opción de configuración: MIDI Source



That presents a list to choose the MIDI port, from all the detected MIDI ports, through which we receive the MTC. Especially in simulators: where any MIDI input is recognized (from a special hardware, Ethernet, etc).

22.3 LISTA DE EVENTOS

En la lista de eventos cada línea recoge los datos y opciones de un evento:

Control Estas celdas solo están activas para TC INTERNAL. Nos permite visualizar/editar los valores From Time y To Time.

TC Nos indica el valor del código de tiempo (editado o capturado) en el que se ejecutará el evento. Formato hh:mm:ss:ff

Justo sobre esta celda, y fuera de la tabla, vemos el valor del TC actual:

Play Seleccionar el tipo de evento:

A/B Seq	Reproducción de un Cue en la Secuencia A/B
Macro	Reproducir una Macro
RS232	Reproducir un comando RS232 (MENU MULTIMEDIA DEVICE)

Item Nos permite seleccionar de una lista el cue a reproducir, la macro a ejecutar, o el comando RS232, dependiendo del tipo de evento seleccionado.

Lunes..Domingo

Además de la hora, TC, es posible determinar qué día de la semana se realizará el evento. Podemos programar eventos para todos los días de la semana, o solo algunos días. Esta habilidad es especialmente útil en estudios 24 horas, donde podemos preparar la programación de la lista de eventos por semanas… en el ***ejemplo***, el evento se reproducirá todos los días menos los viernes.

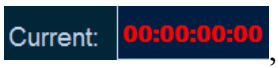
Por defecto, al crear un evento, aparecen todos los días activos.
Nota*: El día actual, hoy, podemos consultarlo junto al TC actual.

Control	TC	Play	Item	
From	00:00:00:00	A/B Seq		
	00:00:01:00	A/B Seq	1	iris 1-2
	00:00:05:00	A/B Seq	26	GENERAL
	00:00:12:00	RS232	9	a.PAUSE On
●	00:00:15:00	A/B Seq	8	corazon manana
	00:00:45:00	A/B Seq	23	PALLAS

El evento en edición está marcado con fondo amarillo.

El siguiente evento para ejecutarse está marcado con un círculo rojo, ●, en su celda Control

Funciones de apoyo a la edición de la lista de eventos:

Nos permite Capturar el valor actual, 

, como TC del evento en edición (seleccionado).

Borra el evento en edición (seleccionado).

En el evento en edición (seleccionado) inserta la siguiente Cue a la Cue del evento anterior. Ambos eventos, deben ser del mismo tipo, A/B Seq

22.3.1 PROGRAMACIÓN DE LISTA DE EVENTOS

- Podemos editar todas acciones a reproducir, y posteriormente sus TC.
- Podemos editar todos los TC, y después las acciones a reproducir.
- Y podemos editar el evento completo, su TC más su acción de reproducción.

22.3.2 EDICIÓN O "CAPTURA" DEL TC

El valor del TC para el evento se puede editar con el teclado numérico, o capturar el valor del TC actual, pulsando

situados en cualquiera de las celdas TC.

Para la captura o edición del TC, no es necesario que la lista de eventos esté activa (ON). Si está activa (ON) al mismo tiempo que "capturamos" el evento se ejecuta, lo que nos permite simular la reproducción de la lista de eventos, al mismo tiempo que capturamos los valores de TC.

Usar el botón en el monitor externo para capturar tiempos con un ritmo alto (tiene respuesta más rápida)

22.3.3 TC-NOTAS

- El orden de los eventos está marcado por los valores de sus TC.
- No pueden existir 2 eventos con el mismo TC.
- El TC-CLOCK nos permite ejecutar eventos a una hora concreta siempre que la consola esté encendida. Así es un medio adecuado para automatizar un proceso que todos los días se realiza a la misma hora.
- El TC-SMPTE ó TC-MTC, nos permite reproducir un show sincronizado con un elemento externo (vídeo, audio...)
- El TC-INTERNAL nos permite simular una fuente de control externa, pero controlada por el operador de la consola.

22.4 REPRODUCCIÓN LISTA DE EVENTOS

Para poder ejecutar la lista de eventos, debemos activarla (ON). En este caso, la línea de estado muestra el icono de una nota musical sobre fondo rojo,

> Cuando el TC actual coincide con el TC del evento, este se ejecuta de forma automática.

Abrir la *Ventana Time Code*

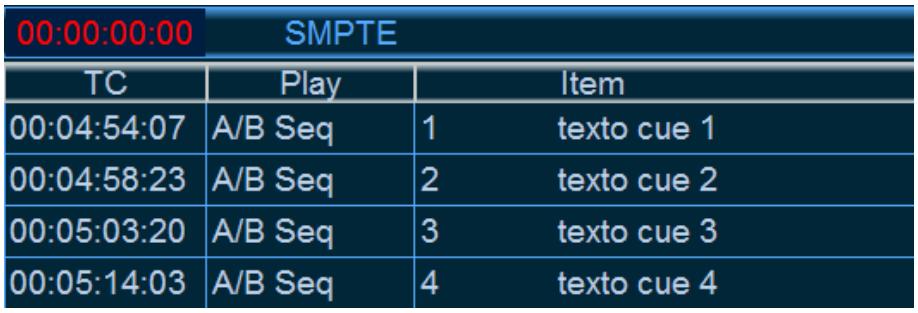
Esta pestaña está dedicada a la visualización de la ejecución de la lista de eventos y cuenta con algunas ayudas directas como:

Botón ON/OFF que nos permite activar/desactivar la lista desde aquí.

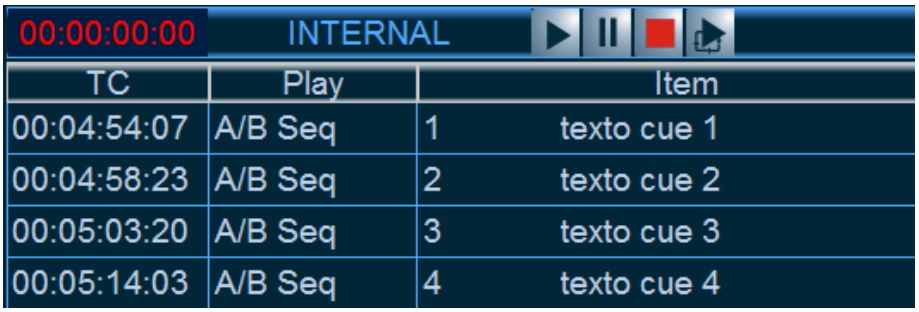
Acceso directo al menú MULTIMEDIA TIME-CODE. Muy útil para configuraciones rápidas.

Sobre la lista de eventos:

- Los eventos listos para ejecutarse aparecen en lista, ordenados por su TC.
- Cuando un evento se ejecuta, desaparece de la lista.



Sobre la lista de eventos vemos el reloj del tiempo actual (Current), y el tipo de TC configurado, en el caso del ejemplo SMPTE.



Cuando el TC seleccionado es INTERNAL, tenemos acceso a los botones de control de este reloj, , con el fin de facilitarnos su uso en directo.

En la *Ventana* A/B Sequence,

Los cues programados en eventos muestran su flag de TC como ☑.

Cue	T(In)	T(Out)	T(Auto)	T(Wait In)	T(Wait Out)	Timing	Jump	Loop	Text	Command	Cmd.Param	TC	
0													
1	3	3	Manual			T1			CANCIÓN 1 - SONG 1			☑	Fixed
2	3	3	Manual			T1						☐	Fixed
3	3	3	Manual			T1			CANCIÓN 2 - SONG 2			☑	Fixed
4	3	3	Manual			T1						☐	Fixed
5	3	3	Manual			T1						☐	Fixed

23. RESET Y ACTUALIZACIÓN

23.1 Reset Frío y botón RST

Grabar el show a disco antes de hacer un Reset. El reset frío produce una pérdida de datos total.

En cada encendido de la consola se nos permite arrancar en modo normal, o arrancar haciendo un reset frío de datos…

Para arrancar eliminando datos de otras sesiones pulsar YES,
Para arrancar en modo normal y continuar con el Show programado pulsar NO.

Si no se selecciona ninguna opción, la consola arrancará siempre en modo normal

Nota:
En el proceso de apagado la consola mantiene la alimentación unos segundos hasta su desconexión total. Es un proceso normal que no debe preocuparnos.

Nota:
Si alguna vez, apagada la mesa desde el interruptor, y después de unos segundos, el LED azul de **PWR** (indicador de la batería) sigue activo, será necesario pulsar en el botón **RST** para desconectarlo manualmente.

Si su consola no enciende, comprobar siempre que tenemos los 2 LEDs, **MAINS** y **PWR** apagados

Nota:
Si su consola ha estado desconectada un largo periodo de tiempo (meses) es posible que la batería pueda deteriorarse debido a su descarga completa.

23.2 Actualizaciones de Software

Se recomienda tener siempre la consola actualizada, con la última versión de software publicada. Las nuevas versiones se encuentran disponibles tanto en su distribuidor LT como en la web: www.lt-light.com

El proceso de actualización depende de la versión actual de la consola que se va a actualizar

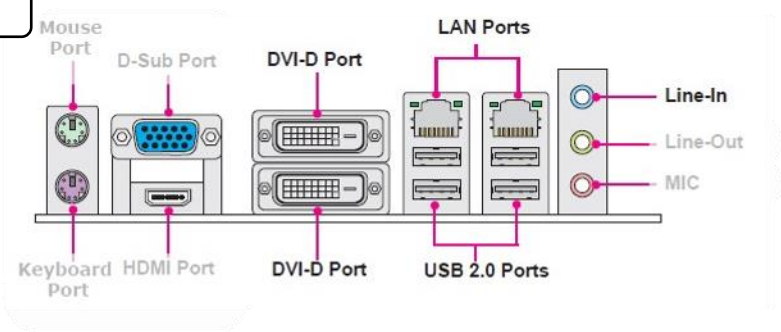
23.3 Consola Hydra II

1º

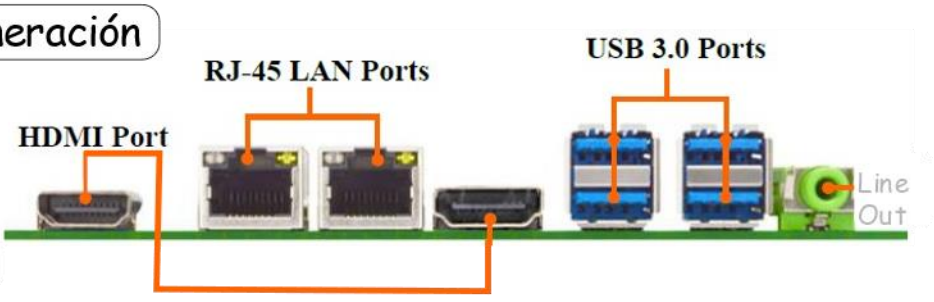
Colocar la consola en una superficie plana, apta para trabajar.
Conectar un ratón y teclado externos a un puerto **USB** (Si su consola es de primera generación también puede utilizar un ratón y teclados PS/2).
Conecte el cable de red a la consola y a la toma de corriente.
Conectar 1 ó 2 monitores externos a los puertos:

Hydra II – 1ª Generación: **DVI-D** (el **inferior** es el puerto **1**)
Hydra II – 2ª Generación: **HDMI** (el **derecho,** junto a los USBs, es el puerto **1**)

1ª Generación



2ª Generación



****Los puertos no usados muestran su nombre en gris*

2º

Desde un ordenador, descargar la última actualización de software de la consola **Hydra II** (www.lt-light.com/productos/hydra-2/)

Se obtiene un archivo **HydraIInnn.rar,** donde **nnn** es el nº de versión de software, ejemplo **HydraII510.rar**

Opción A (Consolas con **versión 3.60** o posterior**)** –

- En el ordenador, descomprimir el archivo **HydraIInnn**
- Copiar la carpeta obtenida, **HYDRAII.XXX**, en el directorio raíz de un **USB** (directorio raíz)

Opción B (Consolas con **versión 5.00** o superior**)** –

- Copiar el archivo descargado, **HydraIInnn.rar** en el directorio raíz de un **USB**

Conectar el USB **a cualquiera de los puertos** USB **de la consola.**

3º

Encender la consola desde el interruptor trasero.
El sistema realiza un auto-test y pregunta si deseamos hacer un **reset frío. Arrancar la consola en el modo deseado.**

4º

En la consola, seleccionar:

MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / UPDATE SOFTWARE BY USB-STICK

5º

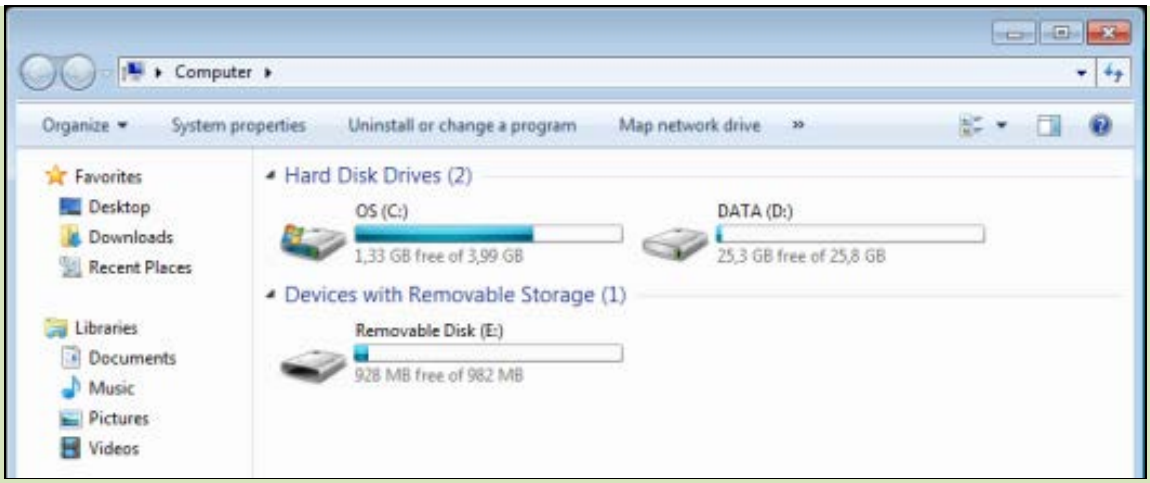
El proceso de actualziación comenzará de forma automática… Una vez actualizado, se realiza un Reset frío automático y la consola arranca…
Si la consola lo pide, arrancar con un Reset frio.

A tener en cuenta:

Para consolas con versión anterior a la 3.50 **seguir este procedimiento en el paso *4º*:**

MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / FILE TOOLS*

Y estamos en el sistema operativo, donde:
Clic en **Inicio/Computer** y abrir el disco externo (E:) (su disco USB) en otra ventana.



Ejecutar **E:\HYDRAII.XXX\updater.exe**

Dependiendo de la versión, para salir al sistema por medio del comando File Tools, el sistema nos puede requerir un password al usuario. Key: 0000

23.3.1 Actualización de librería gráfica y de fixtures

Desde un ordenador, descargar la última librería disponible en web (www.lt-light.com/productos/hydra-2/)

Podemos descargar y actualizar las siguientes librerías:
Gráfica (gobos, colores, etc), desde el archivo **LibrarySysII.rar**
De Fixtures, desde el archivo **FixturesSysII.rar**

Copiar uno o los 2 archivos al directorio raíz de un **USB**
Conectar el **USB** a cualquiera de los puertos **USB** de la consola.

En la consola, seleccionar:
MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / UPDATE LIBRARY, FIXTURES…BY USB-STICK

El proceso de actualziación comenzará de forma automática…
La consola buscará estos ficheros rar en en USB y actualizará los datos correspondientes…
Es posible actualizar solo Librerías, solo Fixtures, o ambos datos al mismo tiempo.
Este proceso puede tardar varios minutos.

En la web se pueden encontrar 2 versiones de FixturesSysII.rar, la ultima de ellas es solo para consolas actualizadas con versión 5.40 o superior

En versiones anteriores a la 5.10 renombrar en el PC el fichero LibrarySysII.rar a HydraIILibrary.rar y/o FixturesSysII.rar a HydraIIFixtures.rar

El proceso de actualización de Librerías y Fixtures está implementado desde la versión de softwre de consola 3.70, si fuera necesario, actualizar primero la consola

23.3.2 Actualización del Mando a Distancia (Remote)

Si su mando a distancía es inhalambrico, conecte el Receptor RF a una consola actualizada, mediante cable, al puerto LT-LINK de la consola. Se recomienda, siempre que sea posible, conectar alimentación externa al dispositivo que se va a actualizar.

En la consola, seleccionar:
MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / UPDATE REMOTE RADIO RECEIVER

El proceso de actualziación arranca un programa especial para la actualización … Seguir instrucciones en pantalla para finalizar

Después, o si su mando a distancia es vía cable, conecte el Control a una consola actualizada, mediante cable, al puerto LT-LINK de la consola. Se recomienda, siempre que sea posible, conectar alimentación externa al dispositivo que se va a actualizar.

En la consola, seleccionar:
MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / UPDATE REMOTE CONTROL

El proceso de actualziación arranca un programa especial para la actualización … Seguir instrucciones en pantalla para finalizar

El proceso de actualización del mando a distancia está implementado desde la versión de softwre de consola 3.60, si fuera necesario, actualizar primero la consola

23.4 Consola Piccolo II

1º
Colocar la consola en una superficie plana, apta para trabajar.
Conectar un ratón y teclado externos a un puerto **USB**.
Conectar el monitor externo a su puerto **HDMI**.
Conecte el cable de red a la consola y a la toma de corriente.

2º
Desde un ordenador, descargar la última actualización de software de la consola **Piccolo II** (www.lt-light.com/productos/piccolo-2/)

Obtendrá un archivo **PiccoloIInnn.rar,** donde **nnn** es el número de la versión de software, por ejemplo **PiccoloII510.rar**

Copiar el archivo descargado, **PiccoloIInnn.rar** en el directorio raíz de un **USB**

Conectar el USB a cualquiera de los puertos **USB** de la consola.

3º
Encender la consola desde el interruptor trasero.
El sistema realiza un auto-test y pregunta si deseamos hacer un **reset frío. Arrancar la consola en el modo deseado.**

4º
En la consola, seleccionar:

MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / UPDATE SOFTWARE BY USB-STICK

5º
El proceso de actualziación comenzará de forma automática… Una vez actualizado, se realiza un Reset frío automático y la consola arranca…
Cuando la consola pregunte, arrancar con un Reset frio.

Piccolo II tambien se puede actualizar desde la carpeta PiccoloII_XXX, que se obtiene al descomprimir el fichero, en un proceso igual al soportado por **Hydra II**

23.4.1 Actualización de librería gráfica y de fixtures

Desde un ordenador, descargar la última librería disponible en web (www.lt-light.com/productos/hydra-2/)

Podemos descargar y actualizar las siguientes librerías:
Gráfica (gobos, colores, etc), desde el archivo **LibrarySysII.rar**
De Fixtures, desde el archivo **FixturesSysII.rar**

Copiar uno o los 2 archivos al directorio raíz de un **USB**

Conectar el **USB** a cualquiera de los puertos **USB** de la consola.

En la consola, seleccionar:

MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / UPDATE LIBRARY, FIXTURES…BY USB-STICK

El proceso de actualziación comenzará de forma automática…
La consola buscará estos ficheros rar en en USB y actualizará los datos correspondientes…
Es posible actualizar solo Librerías, solo Fixtures, o ambos datos al mismo tiempo.
Este proceso puede tardar varios minutos.

23.4.2 Actualización del Mando a Distancia (Remote)

Si su mando a distancía es inhalambrico, conecte el Receptor RF a una consola actualizada, mediante cable, al puerto LT-LINK de la consola. Se recomienda, conectar alimentación externa al dispositivo que se va a actualizar.

En la consola, seleccionar:

MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / UPDATE REMOTE RADIO RECEIVER

El proceso de actualziación arranca un programa especial para la actualización … Seguir instrucciones en pantalla para finalizar

2º

Después, o si su mando a distancia es vía cable, conecte el Control a una consola actualizada, mediante cable, al puerto LT-LINK de la consola. Se recomienda, conectar alimentación externa al dispositivo que se va a actualizar.

En la consola, seleccionar:

MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / UPDATE REMOTE CONTROL

El proceso de actualziación arranca un programa especial para la actualización … Seguir instrucciones en pantalla para finalizar

24. SIMULADOR (WOLE)

El editor para PC, bajo Windows, nos permite editar y crear shows en un ordenador personal.
Cada versión de software de **Hydra II/Piccolo II** tiene su editor PC, **Wole**.

Wole (Windows Off Line Editor)

24.1 EL PC

Ordenador Windows (XP, VISTA, WIN7, WIN8, WIN10)

24.1.1 INSTALACION

El software Editor para PC, se puede obtener en www.lt-light.com, y se suministra comprimido en formato rar

	Editor PC comprimido (1)	Ejecutable (2)
Hydra II	Wole_HydraIIxxx.rar	Motor.exe
Piccolo II	Wole_PiccoloIIxxx.rar	Motor.exe

Para la instalación:

Copie el fichero comprimido (1) in una carpeta nueva en el disco duro de su PC.
En esta misma carpeta, descomprimir este fichero.
Los programas están listos para ejecutarse y no requieren proceso de instalación.

Para arrancar el wole ejecutar motor.exe
(Se puede cambiar el nombre del ejecutable motor.exe)

Si su ordenador dispone de más de un monitor, NO OLVIDE configurar que monitores usar desde el menú MONITOR.

Las carpetas asociadas al este editor son:
Shows, utilizada para grabar y recuperar shows del disco duro.
Fixtures, utilizada para grabar y recuperar fixtures del disco duro.
Devices, utilizada para grabar y recuperar devices del disco duro.
Print, utilizada para grabar los ficheros de impresión (txt).
Help, en ella se localiza la ayuda on-line de la consola/simulador.
Library, en ella se localiza los ficheros de la librería gráfica.
Temp, en ella se almacenan los datos del show actual.

Con las diferentes versiones de los simuladores no se suministran los contenidos de librería de las carpetas Fixtures, Devices y Library. Se pueden bajar de la web www.lt-light.com y se deben descomprimir en la misma carpeta en la que se encuentra el wole.

Los usuarios de Piccolo II dispuestos a probar
pueden solicitar un Wole bajo Linux en info@lt-light.com

24.1.2 MANEJANDO EL WOLE (EDITOR PC)

El simulador está integrado en el mismo software de la consola física, donde encontramos una zona de simulación de las teclas de función y la pantalla táctil.

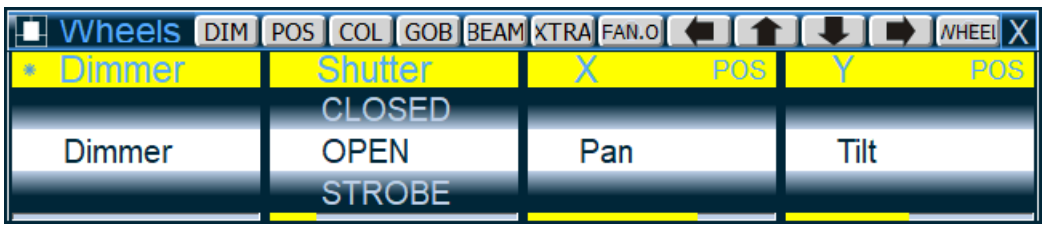
El botón de control Sim nos permite visualizar/ocultar el simulador de la consola. Esta parte nos ofrece la simulación de la mayor parte de las teclas de función:

Cuando ejecutamos el **Wole** de **Hydra II/Piccolo II** en un ordenador esta ventana es esencial para acceder a las teclas de función.

- Para "pulsar" cualquier tecla, hacer click sobre la tecla de la ventana Sim.

- Los parámetros Dimmer, X e Y, etc se editan desde los encoders horizontales físicos o los simulados.

  Para visualizar los encoders simulados, pulsar que aparece en el título de la ventana de Scene, Scn. Un encoder simulado se accionan moviendo el scroll del ratón externo cuando lo tenemos situado sobre en encoder.



- En el caso de los canales, podemos asignarles nivel accionando el scroll del ratón sobre la zona de canales después de haber seleccionado los canales deseados.

- Para simular el funcionamiento de los Submaster:

Un click sobre la zona del cabecero

es equivalente a pulsar la tecla gris de selección del Submaster,

Un click en la línea de nivel/contenido es equivalente a un click en la tecla azul de ejecución 080. Y accionando el scroll del ratón sobre la zona de la barra de nivel, es equivalente al movimiento del potenciómetro.

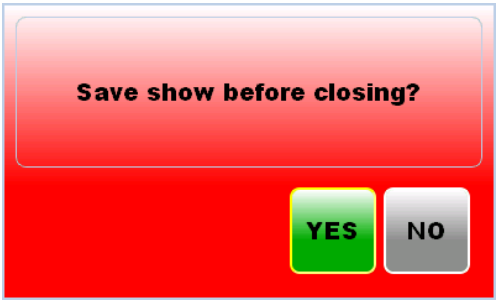
- Los Submaster especiales C1, C2 y C3 no están simulados.
- GM, A/B y otros masters especiales tampoco se simulan, sus valores se pueden editar desde las diferentes líneas de estado, también desde el scroll del ratón:

- La secuencia A/B se ejecuta desde sus teclas de control simuladas, o desde las teclas de función que encontramos en la ventana

- También es posible mover las barras gráficas de nivel con el scroll del ratón, posicionando el ratón sobre la barra a controlar.
- La pantalla táctil se simulará sobre los monitores externos cada vez que abrimos un menú, etc…

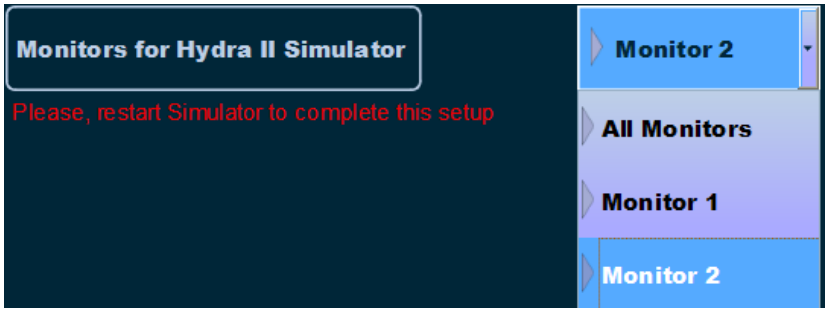
En el simulador, para abrir la lista de menús pulsar **Inicio** del teclado PC

Para cerrar **Wole** acceder a la opción de menú EXIT, y seguir las instrucciones en pantalla.



El **Wole** de **Hydra II / Piccolo II** tiene salidas DMX por Ethernet.

24.2 MENU MONITOR — SIMULADOR



Desde este menú podemos seleccionar el monitor o monitores en los que queremos ejecutar esta aplicación. Una vez seleccionado, debemos cerrar el simulador y volver a arrancarlo para que la opción elegida tome efecto. El simulador se puede ejecutar en el monitor 1 de su PC, en el monitor 2 o ambos monitores.

Recordar que es necesario cerrar y volver a ejecutar el simulador.

24.3 WOLE (MINIMIZADO)

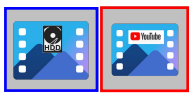
Podemos ejecutar los simuladores en pantalla completa, o podemos minimizar su ventana y desplazarla.

Pulsar para minimizar/maximizar la ventana del simulador.
(Botón localizado en la esquina superior izquierda)

Una vez minimizada, desplazar la ventana clicando y arrastrando en el logo de LT , esquina superior izquierda

Y escalarla, clicando y arrastrando en el logo de Ben-Ri , esquina inferior derecha. La ventana no se puede reducir por debajo de su tamaño mínimo (1280 x 720)

Los simuladores o woles ya no ocultan la barra de tareas del ordenador.



24.4 TECLADO Y FUNCIONES

Cada función tiene una tecla (o combinación) del teclado alfanumérico externo asociada, y esta capacidad es de gran ayuda para el trabajo con el simulador (wole). La tabla de teclas/funciones:

Función	Nombre	Teclado externo
0	0	0
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
←	Flecha Izquierda	←
→	Flecha Derecha	→
↑	Flecha Arriba	↑
↓	Flecha Abajo	↓
@	AT (nivel)	/
BEAM	BEAM	⇧ B
BLIND	BLIND	B
C	C	←
CALL	CALL	C
CH	CHANNEL	+
COL	COL	⇧ C
COPY	COPY	Control C
CUE	CUE	Q
DEL	DELETE	Supr
DIM	DIM	⇧
.	DOT	.

Función	Nombre	Teclado externo
EFFECT	EFFECT	E
END.JP	END JUMP	J
EXAM	EXAM	
EXCP	EXCEPT	-
EXIT	EXIT	Fin
FAN FAN.O	FAN OUT	V
FINE	FINE	Control F
FLASH	FLASH	Control 000 (100)
FLIP	FLIP	⇧ F
FXT	FIXTURE	F
GOB	GOB	⇧ G
GRP	GROUP	G
HELP	HELP	⇧ H
HOME	HOME	H
INS	INSERTAR	Insert
INV	INVERT	I
LN.TM	LEARN TIME	⇧ L
	LEVEL	Control ↑ ↓
LIVE.T	LIVE.TIME	---
MACRO MACRO	MACRO	Control m
MENU	MENU	Inicio
MDFY	MODIFY	M
MON	MONITOR	---
MOUSE	MOUSE	⇧ M
NEXT	NEXT	N

Función	Nombre	Teclado externo
OK	OK	↵
OPT	OPTION	O
PAGE	PAGE	P
PARAM	PARAM	A
PART	PART	⇧ A
P.BACK	PAUSE.BACK	Control A
POS	POS	⇧ P
PREV	PREVIEW	⇧ N
PRIO	PRIORITY	Control P
QLIST	QList	⇧ Q
RATE	RATE	Control R
REC	REC	R
REL	RELEASE	U
RST	RESET	Esc
GO	GO (A/B)	Control 201
PAUSE	PAUSE (A/B)	Control 202
BACK	BACK (A/B)	Control 203

Función	Nombre	Teclado externo
SEQ	SEQUENCE	Control 200
SHAPE	SHAPE	⇧ s
SUB	SUB	S
STEP	STEP	Control s
	Teclas Ejecución Submasters **01..48**	Control **0**01..**0**48
	Teclas Selección Submasters **01..48**	Control **1**01..**1**48
	Teclado numérico	
TEST	TEST	t
T.B.	TrackBall	Control t
THRU	THRU	*
	TRACKBALL	⇧ ↑ ← ↓ →
WHEEL	WHEEL	W
1	Encoder 1	⇧ F1 F2 F3
2	Encoder 2	⇧ F4 F5 F6
3	Encoder 3	⇧ F7 F8 F9
4	Encoder 4	⇧ F10 F11 F12
XTRA	XTRA	⇧ X

24.5 TRABAJANDO EN EL WOLE

Este programa permanece en <u>modo demo</u> si no está conectado con una consola HydraII, Piccolo II, un Master Wing o un conversor eBOX.

El programa en modo demo:

1.- Envía los universos Ethernet configurados <u>solo durante 20 minutos</u>!
La finalidad es permitir al usuario probar sus programaciones, pero nunca reproducir el show.

2.- Se mostrará un contador de este tiempo en la línea de comandos

Para que este programa funcione sin restricciones, y pueda ejecutar un show, no olvide:

- ***Conectar una eBOX de LT,***
- ***Conectar un Master Wing, o***
- ***Conectar una Hydra II a la misma red Ethernet***
- ***Conectar una Piccolo II a la misma red Ethernet***

(Evidentemente con su puerto Ethernet a ON)

Señales en el simulador:

- DMX en Ethernet (entrada/salida)
- Audio (line-in)
- MIDI* (in/out) y MTC
- OSC

*Si su PC tiene instalado, por ejemplo, rtpMIDI (MIDI por Ethernet) también podrá enviar o leer MIDI por este puerto.

25. ETHERNET

La conexión Ethernet nos permite:

- Conexión Maestro-Esclavo entre sistemas **Hydra II** ó sistemas **Piccolo II** (consolas y /o simuladores). No se pueden mezclar sistemas de **Hydra II** y **Piccolo II**.
- Conexiones con:
  - Conversores DMX <> Ethernet (**eBOX**, etc)
  - Mando a distancia vía Ethernet (**rBOX**)
  - Simuladores gráficos como Capture, Wysiwyg ...
  - Otros programas o equipos como Media Servers (Coolux, Catalyst, etc)

Protocolos soportados en Ethernet:

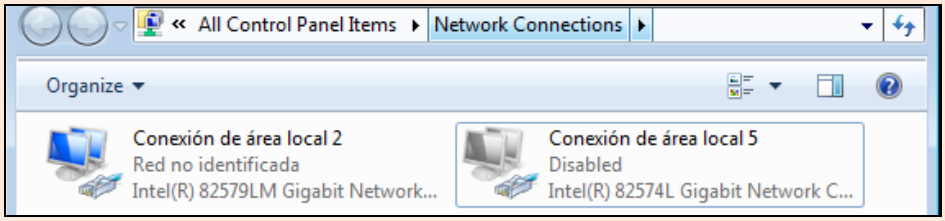
- ArtNet (Universos DMX de salida/entrada)
- sACN (Universos DMX de salida/entrada)
- CIPT (Protocolo especial de comunicación con el software Capture)
- OSC (Ver capítulo 19, MIDI y OSC)

Para conectar con Wysiwyg usar el driver genérico: Device/Eth-Dmx

25.1 CONECTAR UNA RED ETHERNET

Las consolas tienen 1 ó 2 puertos Ethernet de area local, según modelos.

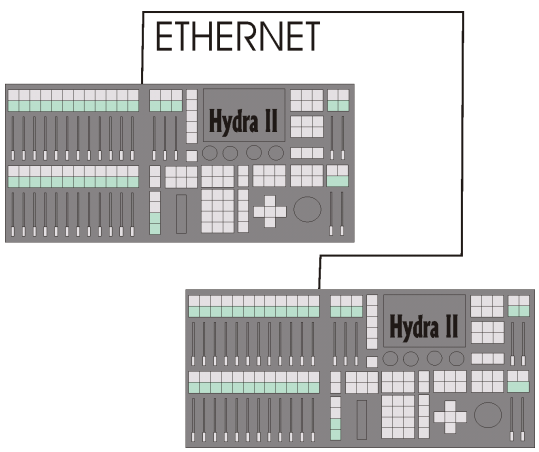
Hydra II sale configurada con el puerto 2 (el más externo) activo e **IP: 192.168.0.200**, el segundo puerto desactivado

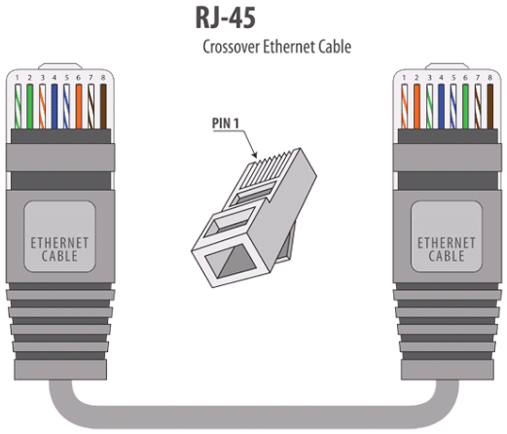


Piccolo II sale configurada con su puerto activo y con **IP: 192.168.0.43**

Conexión Equipo-a-Equipo

Usar cable Ethernet cruzado – RJ45, para conectar Consola<->Consola, Consola<->Ordenador, etc.

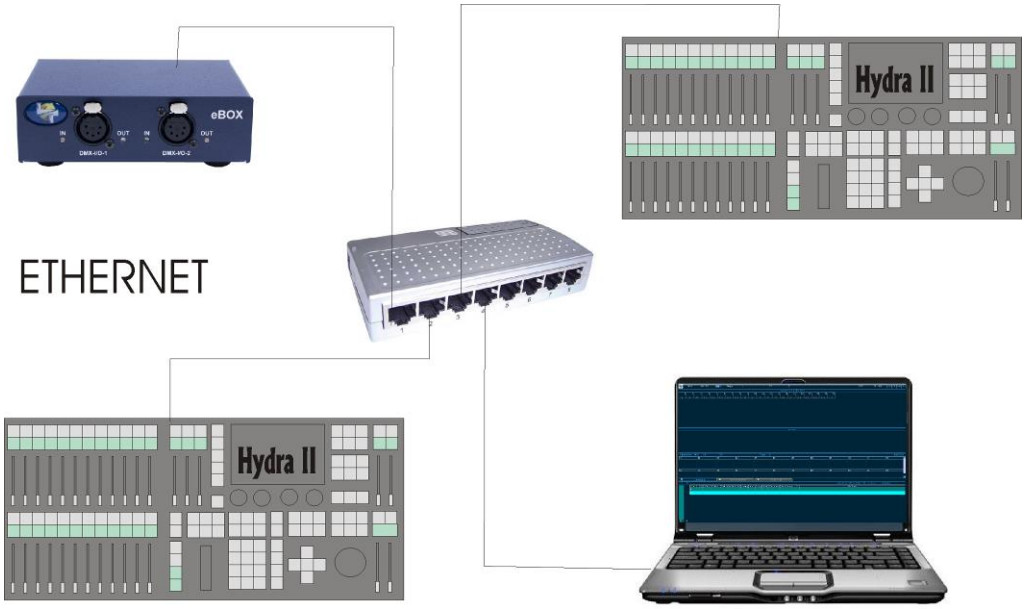


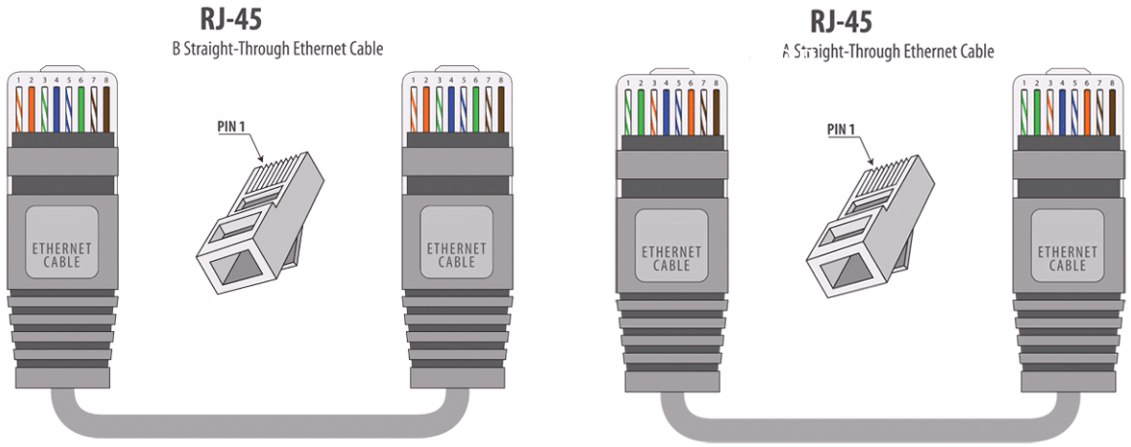


Conexión Entre Múltiples Sistemas mediante Switch

Ejemplo: Consola, Ordenador (para Wole, Capture, etc), eBox…

Cables Ethernet no-cruzados – RJ45 (Tipo A, B…)





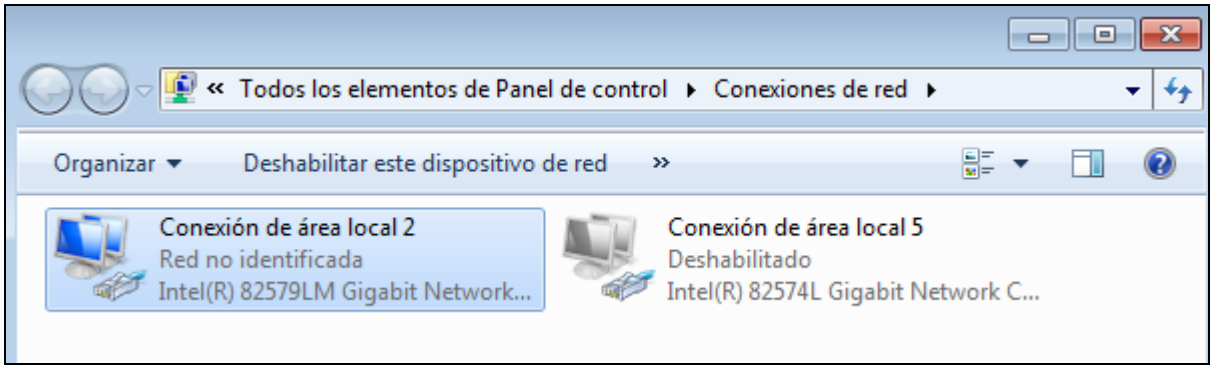
DIRECCIONES IP DE LOS SISTEMAS CONECTADOS

Para que los sistemas conectados a una misma red se puedan comunicar, todos deben tener una dirección IP dentro del mismo rango de direcciones: Los tres primeros grupos numéricos con el **mismo valor** y el cuarto con un **valor único** de cada sistema. Los grupos numéricos pueden adoptar cualquier valor de 0 a 255

Ejemplos de direcciones IP de 2 instalaciones:
Instalación **192.168.0**→ **192.168.0.200** / **192.168.0.201**/ **192.168.0.210** …
Instalación **2.0.0**→ **2.0.0.1** / **2.0.0.2** / **2.0.0.87** …

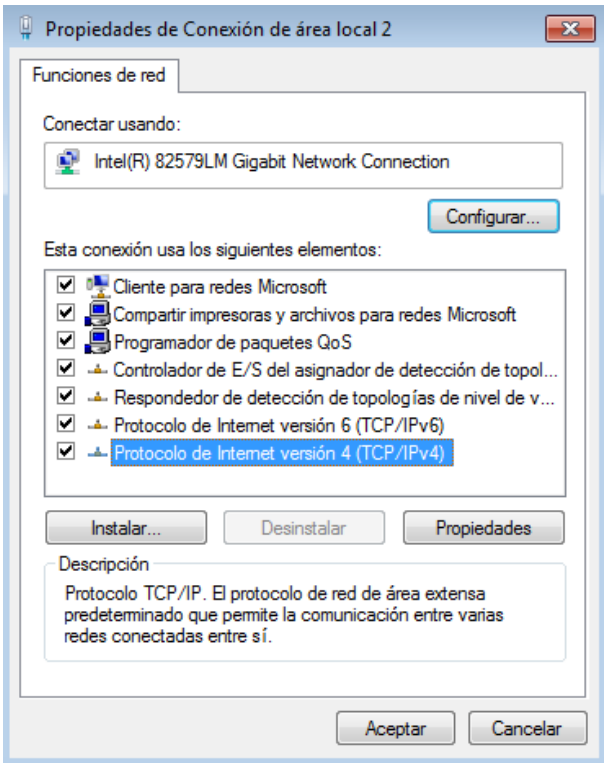
25.2 EDITAR LA IP DE HYDRA II

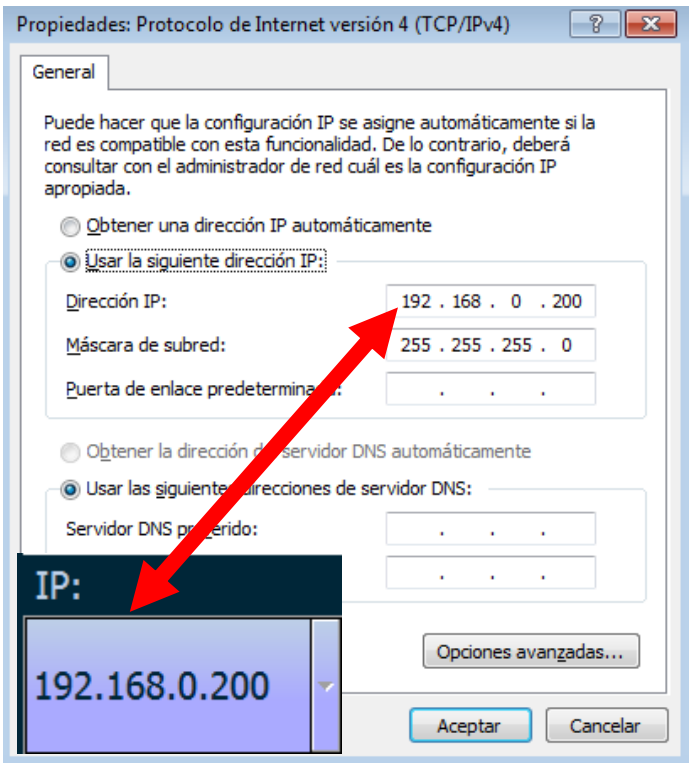
La configuración base de la tarjeta de red se realiza desde en "**Conexiones de red"** del sistema operativo. En la consola podemos acceder a esta parte del sistema, y cambiar la **IP: 192.168.0.200** por defecto, pulsando:



En conexiones de red, seleccionar la conexión que queremos utilizar para configurarla, la segunda conexión se recomienda tenerla desactivada.

Acceder a las propiedades de esta conexión de área local y seleccionar el Protocolo de Internet versión 4 (TCP/IPv4), pulsar Propiedades y configurar su dirección IP deseada:





Una vez configurado, no olvidar **Aceptar** y **Cerrar**.

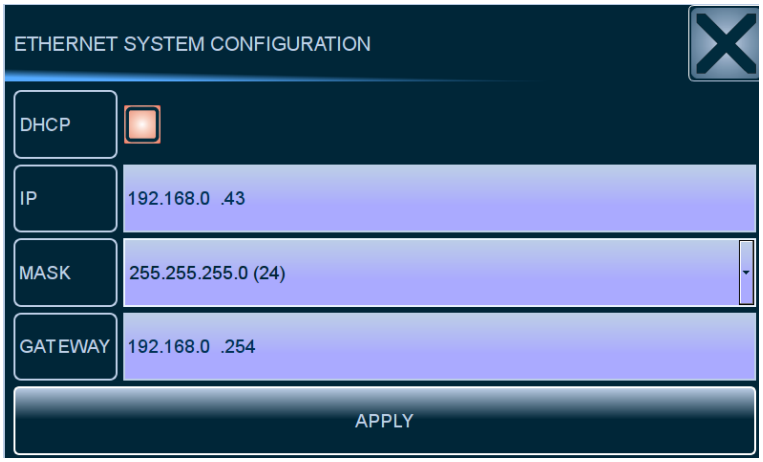
Observar que la dirección IP configurada en esta ventana de propiedades es la que aparece, como IP, en el menú ETHERNET CONFIGURATION (abajo-derecha)

En numerosas ocasiones, y especialmente cuando hemos cambiado la dirección IP, será necesario apagar y encender la consola para adoptar los cambios. (No es necesario hacer Reset frío).

25.3 EDITAR LA IP DE PICCOLO II

En esta consola podemos acceder a cambiar la **IP: 192.168.0.43** por defecto, pulsando:

Al finalizar, no olvidar pulsar APPLY
La consola requiere reiniciar el sistema. No es necesario un Reset.



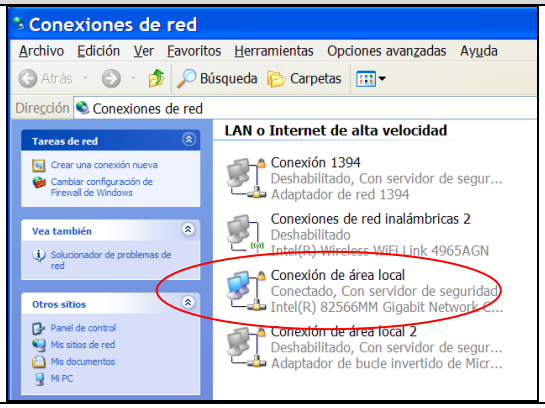
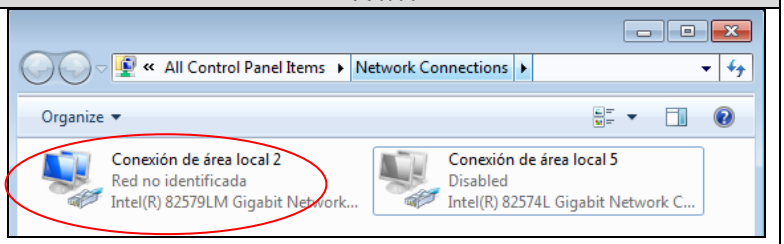
Aqui podemos cambiar el número IP.
Tener cuidado con la opción DHCP, si marcamos esta opción la consola perderá su IP estática y esperará una IP asignada por el servidor de IP.

Opcional:
Mask: Normalmente no es necesario cambiar este dato. Este número se muestra en 2 formatos, el convencional y entre paréntesis, el nº de "1" de la máscara (formato Linux).
Gateway: Si borramos este dato, la consola asigna un gateway igual que el nº IP.

25.4 EDITAR LA IP DEL SIMULADOR (WOLE)

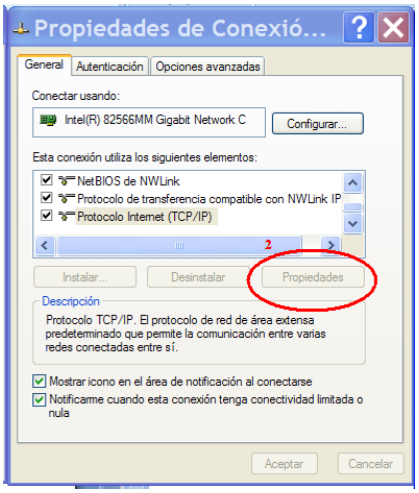
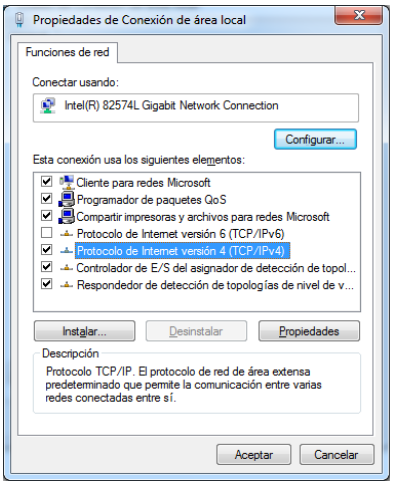
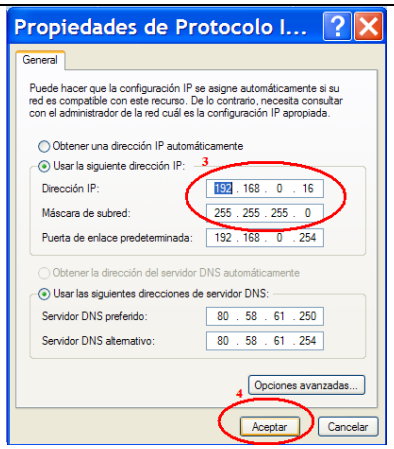
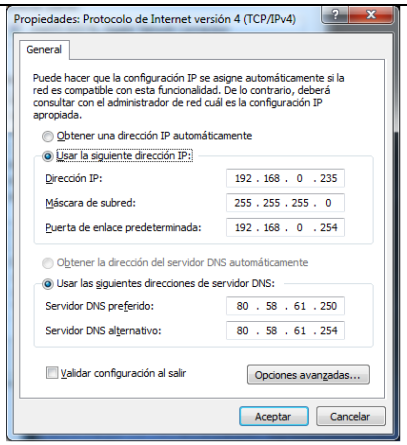
El simulador, **Wole**, utiliza la configuración establecida en **Conexiones de red** del sistema operativo del PC donde se ejecuta el programa. Y es desde el sistema desde donde debemos cambiar la configuración y/o dirección IP. A continuación, se muestra el proceso para diferentes sistemas:

Acceder a Panel de Control/ Conexiones de red:

WinXP	Win7
	

Desactivar todas las tarjetas de red, todas, excepto la de la conexión que deseamos usar

Acceder a las propiedades de esta conexión de área local (clic-derecho sobre la conexión):

WinXP	Win7/10
 Seleccionar el **Protocolo de Internet TCP/IP**, pulsar Propiedades	 Seleccionar el **Protocolo de Internet versión 4 (TCP/IPv4)**, pulsar Propiedades
 Configurar su dirección IP deseada **Aceptar**	 Configurar su dirección IP deseada **Aceptar**

25.5 MAS SOBRE EL USO DE SUBNETS

La máscara de red se puede editar. En versiones anteriores era un valor fijo: 255.255.255.0

La **máscara de red** sirve para delimitar el ámbito de una red de ordenadores. Su función es indicar a los dispositivos qué parte de la dirección IP es el número de la red, incluyendo la subred, y qué parte es la correspondiente al host. Los equipos de una subnet están aislados están aislados del resto de subnets. Solo equipos con la misma mascara de red están comunicados.

Mediante la máscara de red, un sistema (ordenador, router, etc.) podrá saber si debe enviar un paquete dentro o fuera de la subred en la que está conectado. Por ejemplo, si el router tiene la dirección IP 192.168.1.1 y máscara de red 255.255.255.0, entiende que todo lo que se envía a una dirección IP con formato 192.168.1.X, se envía hacia la red local, mientras que direcciones con distinto formato de dirección IP serán enviadas hacia afuera (Internet, otra red local mayor, entre otros).

A partir de esta versión el Broadcast de Artnet es un broadcast dirigido y transmitido por la dirección de Broadcast de la subnet.

EJEMPLOS BÁSICOS CON MASCARAS DE RED PARA IPs **192.168.0.X**

Mask	SubNets	Network	From	To	Gateway*	Broadcast
255.255.255.**0** **00000000**	**1** de 256 elementos	192.168.0.0	**192.168.0.1**	**192.168.0.253**	192.168.0.254	192.168.0.255
255.255.255.**128** **10000000**	**2** de 128 elementos	192.168.0.0 192.168.0.128	**192.168.0.1** **192.168.0.129**	**192.168.0.125** **192.168.0.253**	192.168.0.126 192.168.0.254	192.168.0.127 192.168.0.255
255.255.255.**192** **11000000**	**4** de 64 elementos	192.168.0.0 192.168.0.64 192.168.0.128 192.168.0.192	**192.168.0.1** **192.168.0.65** **192.168.0.129** **192.168.0.193**	**192.168.0.61** **192.168.0.125** **192.168.0.189** **192.168.0.253**	192.168.0.62 192.168.0.126 192.168.0.190 192.168.0.254	192.168.0.63 192.168.0.127 192.168.0.191 192.168.0.255
			…			
255.255.255.**248** **11111000**	**32** de 8 elementos	192.168.0.0 192.168.0.8 192.168.0.16 … 192.168.0.240 192.168.0.248	**192.168.0.1** **192.168.0.9** **192.168.0.17** … **192.168.0.241** **192.168.0.249**	**192.168.0.5** **192.168.0.13** **192.168.0.21** … **192.168.0.245** **192.168.0.253**	192.168.0.6 192.168.0.14 192.168.0.22 … 192.168.0.246 192.168.0.254	192.168.0.7 192.168.0.15 192.168.0.23 … 192.168.0.247 192.168.0.255

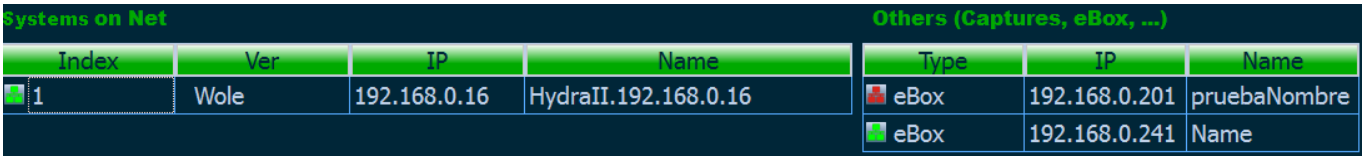
*Piccolo II needs Gateway value to transmit ArtNet. This value is optional for Hydra II

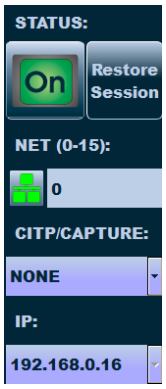
25.6 MENÚ ETHERNET CONFIGURATION

Este menú esta dividió en 5 apartados (pestañas) que nos permiten:
Session – Configurar la sesión Ethernet de la consola o consola master
ArtNet - Configurar las salidas DMX por el Puerto Ethernet para protocolo ArtNet
sACN - Configurar las salidas DMX por el Puerto Ethernet para protocolo sACN
eBOX – Configurar las **eBOX** de LT detectadas.
rBOX – Configurar las **rBOX** de LT detectadas.

Y una parte común a las 5 pestañas:

Análisis de la Net - En todo momento, podemos comprobar que equipos se encuentran a nuestro alcance (otras mensas, Captures…) desde las tablas de **Systems on Net** y **Others (Capture,…)**:





Y una zona general, donde:

- Activar/Desactivar la comunicación Ethernet.
- Restaurar la sesión (si existe).
- Establecer el número de la NET de trabajo.
- Comunicar, si es posible, con un simulador de Capture Polar con el protocolo CITP.
- Ver nuestra dirección IP* (ver apartado anterior).

Por favor, comprobar siempre que es correcto.

La consola necesita arrancar con el puerto de Ethernet conectado a una red activa. Si Ethernet no está conectado, la consola adopta una I.P:0.0.0.0, y no funcionará hasta que conectemos, apaguemos y volvamos a encender la consola.

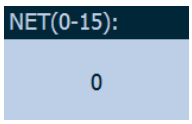
25.6.1 PARÁMETROS GENERALES

STATUS:

Por defecto, el puerto Ethernet está desactivado (Off). Para trabajar en Ethernet lo primero que tenemos que hacer es activar este puerto (On).

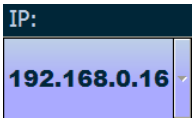
Cuando tenemos una sesión creada, después de conectar y desconectar unidades, de cambiar algún parámetro de la sesión, etc… este botón nos permite volver a transmitir y reiniciar la sesión.

NET:



Tenemos 16 nets, desde 0 a 15. Solo las consolas/woles en la misma net, pueden trabajar juntas entre sí (en una misma sesión), e independientes de las consolas/woles en otras nets.

Esta opción nos permite conectar con simuladores de Capture Polar por medio del protocolo CITP, protocolo que permite comunicar los universos DMX y las selecciones y ediciones de fixtures. Ver CAPTURE, en la página 25-20.



Muestra el número de IP actual. Recordar que este valor se cambia desde el sistema operativo. (Ver EDITAR LA IP , página 25-3).

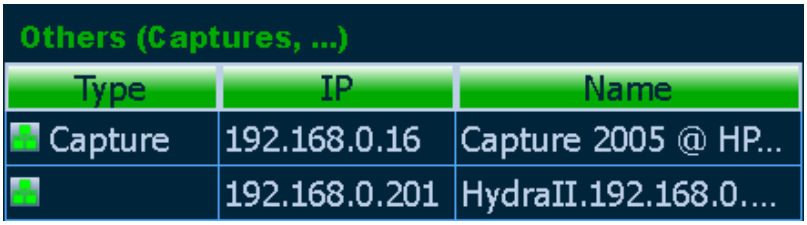
25.6.2 ANALISIS DE LA NET

Systems on Net nos muestra los sistemas **HydraII/Piccolo II** en la net actual:

Index	Ver	IP	Name
1	Wole	192.168.0.16	HydraII.192.168....
2	Wole	192.168.0.18	HydraII.192.168....
3	Console	192.168.0.203	HydraII.192.168....

En **Hydra II**, en esta tabla, solo se muestran los Sistemas **Hydra II** (consoles, woles…)
En **Piccolo II**, en esta tabla, solo se muestran los Sistemas **Piccolo II** (console, woles…)
Los sistemas **Hydra II** y **Piccolo II** no se pueden mezclar

Others (Captures, eBox, …)



Aquí se muestran otros sistemas conectados en Ethernet; como Capture, Sandnet, otras consolas, etc.
eBOX y RBOX aparecen en sus propias pestañas.

Nota sobre los iconos:

aparece si unidad presente

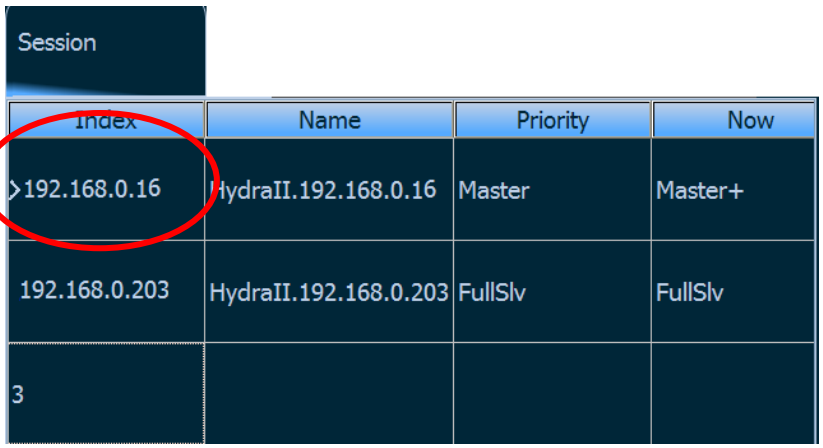
aparece si se detectó la unidad, pero ahora no está presente.

Es necesario que la consola/wole esté presente en la tabla Systems on Net ***para poder incluirla en una sesión.***

25.6.3 CONFIGURAR UNA SESIÓN

Es necesario configurar una sesión en la consola/wole siempre que necesitemos:

- Enviar DMX por Ethernet.
- Usar CITP con Capture
- Trabajar en modo Maestro/Esclavo.



Para configurar una sesión, clicar en la pestaña Session, y seleccionar la consola en la celda Index. La Sesión se crea con una sola consola/wole, Master. Después se podrán añadir tantas consolas/woles como sea necesario.

Un doble click en Index abre la lista de selección de los sistemas disponibles.

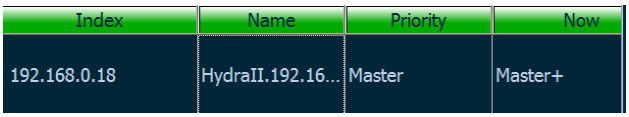
Sobre la tabla:

Index	Name	Priority	Now
Número de IP de la consola/wole en sesión. En la lista de selección aparecen las consolas activas en Exam Net	Es el nombre de la consola/wole. Los nombres de las unidades de una sesión se pueden editar desde la consola/wole Master.	Nos indica la función programada a cada consola/wole en la sesión. Master o Full Slave (FullSlv).	Nos indica la función actual (en este instante) que está realizando la consola/wole.

25.6.4 ENVIAR DMX POR ETHERNET

El primer paso es crear una sesión desde la consola/wole que necesitamos que envíe DMX:

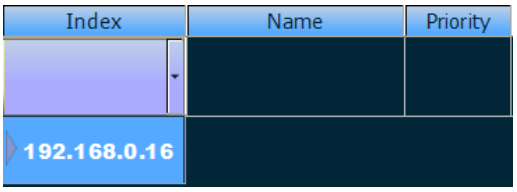
- Elegir una Net que no interfiera con otras sesiones (si la Net está ocupada con otra sesión la tabla se visualiza en verde –modo examen – y no se podrá editar). Cambiar el número de Net.



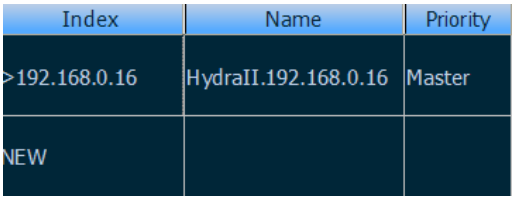
- Activar -

- el puerto Ethernet, de otro modo no se podrá editar la tabla de sesión.

- Clic en la pestaña Session e insertar nuestra consola/wole en la sesión:



Clicar sobre la primera celda Index y seleccionar la consola/wole. Nuestra consola /wole siempre aparece la primera de la lista.



Clicar en cualquier otro lugar para actualizar el dato. La consola/wole se inserta como Master.

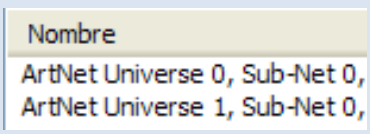
El segundo paso, configurar las salidas DMX por Ethernet, que, dependiendo del modelo, pueden ser:

- 3 universos: 1 es el mismo que el de la salida DMX física, más 2 universos accesibles en Ethernet. **PiccoloII S24-1000/ S48-1000**
- 6 universos: 2 son los mismos que sus salidas RDM físicas, más 4 universos accesibles en Ethernet. **PiccoloII S24-2000/ S48-2000**
- 8 universos: 3 son los mismos que los de las salidas DMX físicas, más 5 universos accesibles en Ethernet. **HydraII S24-3000 / S48-3000**
- 16 universos: 6 son los mismos que los de las salidas DMX físicas, más 10 universos accesibles en Ethernet. **HydraII S24-6000 / S48-6000**

PROTOCOLO ARTNET

Para configurar los universos en protocolo ArtNet clickar en la pestaña Artnet y editar la tabla:

DMX	ArtNet	SubNet	Universe
Out 1	☑	0	0
Out 2	☑	0	1
Out 3	☑	0	2
Out 4	☑	0	3
Out 5	☑	0	4
Out 6	☑	0	5



Un ejemplo de cómo se identifican estos universos en otros programas…

Por cada salida (ejemplo Out1) tenemos:

ArtNet:

Si activa , se envía la salida DMX en protocolo ArtNet.

Si no-activa , no se envía.

Hydra II
En la pantalla táctil hay un botón [On/Off] para cambiar el estado de ArtNet de la salida seleccionada.

SubNet (parámetro protocolo ArtNet):
SubNet por la que enviamos. Existen 16 SubNets, en el rango de 0 a 15

Universe (parámetro protocolo ArtNet):
Universo por el que enviamos.
Existen 16 universos por SubNet, en el rango de 0 a 15

Si se está transmitiendo un mismo universo ArtNet (misma SubNet, mismo Universo) de diferentes consolas/woles, etc… Aparecerá el símbolo de colisión, , al comienzo de la línea de comandos.

PROTOCOLO sACN

Para configurar los universos en protocolo sACN clickar en la pestaña sACN y editar su tabla:

DMX	sACN	Universe
Out 1	☑	1
Out 2	☑	2
Out 3	☐	3
Out 4	☐	4
Out 5	☐	5
Out 6	☐	6

Un ejemplo de cómo se identifican estos universos en otros programas…

Por cada salida (ejemplo Out1) tenemos:

Si activa , se envía esta salida DMX por Ethernet, en protocolo sACN.

Si no-activa , no se envía.

Hydra II
En la pantalla táctil hay un botón [On/Off] para cambiar el estado de ArtNet de la salida seleccionada.

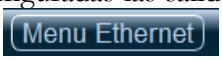
Universe (parámetro protocolo sACN):
Universo por el que enviamos. Existen 63999 universos, en el rango de 1 a 63999

En sACN, el sistema no chequea colisiones en Ethernet.

25.6.5 RDM por ETHERNET

Soporte por RDM para escaneo de fixtures conectados a la consola, RDM solo funciona por ArtNet. Es decir, solo se detectarán los focos que soporten RDM y que estén conectados por ArtNet directamente en Ethernet, o con cualquier conversor Ethernet / RDM.

Para realizar un escaneo (scanning) del sistema conectado, debemos acceder a

Debemos tener configuradas las salidas en ArtNet, es tan importante tener este paso que tenemos un acceso directo a este menú 

Para comenzar a escanear los puertos tenemos 2 funciones:

Que chequeará todos los elementos conectados en cada uno de los puertos configurados en ArtNet, y nos devolverá una tabla por puerto. Normalmente es el primer comando para ejecutar, especialmente cuando entramos por primera vez.

Que chequeará todos los puertos en busca de elementos nuevos, elementos que se han añadido a los ya detectados. No revisa los fixtures ya listados, los da por buenos.

Cuando el puerto Ethernet tiene una configuración ArtNet, sobre el cabecero de la lista de fixtures encontrados, además tenemos las siguientes funciones:

, que nos permite iniciar los datos de comunicación del puerto Ethernet, y nos permite volver a comunicar con elementos a los que hemos cambiado alguna configuración.

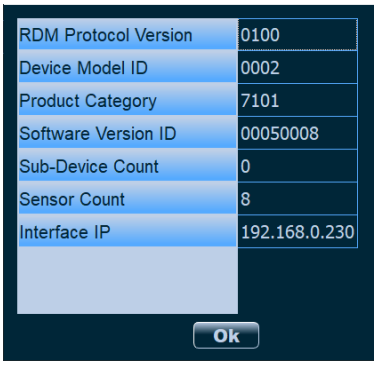
Escaneo del puerto Ethernet. En nuestro caso, al tener soporte RDM solo por Ethernet, da igual lanzar el comando por aquí, o por los botones genéricos vistos anteriormente.

¿Qué información aparece en la lista de elementos detectados?

	UID	Identify	Label	Personality	of N.Pers.	Dmx Address	Chs	Out(Universe)	Command
1	4845000716ae (Howard Eaton Lighting Ltd.)	☐	Device 1	4	9	19	4	9(8)	...
2	4845000716af (Howard Eaton Lighting Ltd.)	☐	RDMLabpack6 5	6	9	25	4	9(8)	...

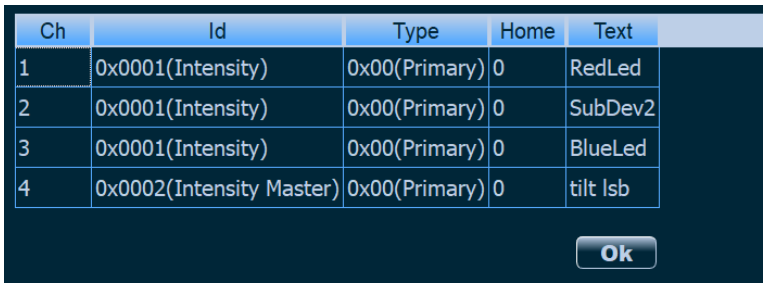
UID – Número de identificación (único)
Identify – Si se chequea esta celda, el dispositivo emitirá algún tipo de señal para su identificación visual, parpadeos de leds, etc… este estado se mantiene así hasta que quitemos el check.
Label – Nombre del fixture
Personality – Personalidad o modo tiene seleccionado el fixture. Se puede editar. Es decir, podemos seleccionar la personalidad o modo deseado para este fixture.
of N. Pers. - Número total de personalidades o modos disponibles en el fixture.
Dmx Address – Dirección DMX. Se puede editar. Es decir, podemos configurar/cambiar la dirección DMX a usar con este fixture.
Chs – Número de canales DMX que utiliza el fixture con la personalidad (modo) seleccionado actualmente.
Out (universe) – Salida (universo) donde tenemos conectado el fixture.
Command – Set de comandos disponible, entre ellos:

More Info:



Que nos mostrará una tabla con información sobre el dispositivo con el que estamos comunicando, sobre todo del propio dispositivo y sus versiones de software y configuración.

Chs Info:



Que nos va a mostrar una tabla con información sobre los parámetros del dispositivo con el que estamos comunicando. Esta información esta codificada según la norma RDM, y aunque a veces la interpretación no es sencilla, puede ser una ayuda en muchos casos.

Norma seguida para la implementación RDM: ANSI E1.20 – 2010

Type	*Valor*	*Descripción*
Primary	0x00	Ajuste principal (coarse) de un parámetro de 16 bits
Fine	0x01	Ajuste fino (fine) de un parámetro de 16 bits
Timming	0x02	Ajuste de tiempo
Speed	0x03	Ajuste de velocidad
Control	0x04	Ajuste de modos de control
Index	0x05	Ajuste de la posición o index
Rotation	0x06	Ajuste de la rotación y su velocidad
Index_Rotate	0x07	Ajuste combinado de índice y rotación
No-Definido	FF	Tipos no definidos

ID	*Valor*	*Descripción*
Intensity	0x00xx	Control de intensidades
Movimiento	0x01xx	Control de movimiento (pan, tilt, etc…)
Color	0x02xx	Controles de parámetros de color (Rueda, R, CTC…)
Image/Gobo	0x03xx	Controles de gobos, efectos, prismas…
Beam	0x04xx	Controles de beam, zoom, focus…
Control	0x05	Control lampara, fixture, macros
No-Definido	FF	Tipos no definidos

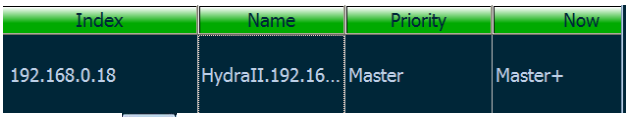
25.6.6 TRABAJAR EN MODO MAESTRO/ESCLAVO

En este apartado se explica cómo crear una sesión desde una consola maestra, añadiendo otras consolas, pero la sesión se puede crear desde un wole e incluir en ella otros wole.

Donde aparece ***consola***, debemos entender que puede ser ***consola o wole*** indistintamente

Debemos crear una sesión desde la consola que va a ser la maestra - Master:

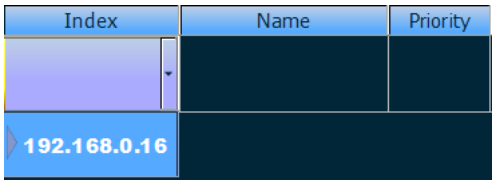
- Elegir una misma Net, que no interfiera con otras sesiones, en ***todas*** las consolas a incluir en la sesión. Si una Net está ocupada con otra sesión la tabla se visualiza en verde –modo examen – y no se podrá editar. Cambiar el número de Net.



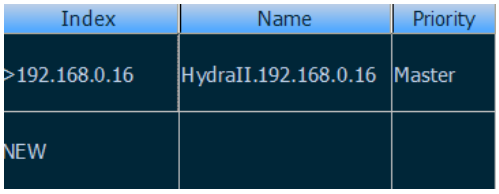
- Activar - - el puerto Ethernet en ***todas*** las consolas a incluir in la

sesión.

- Y ahora, desde la consola que queremos sea la Master, hacer click en la pestaña Session e insertar esta consola en la sesión:

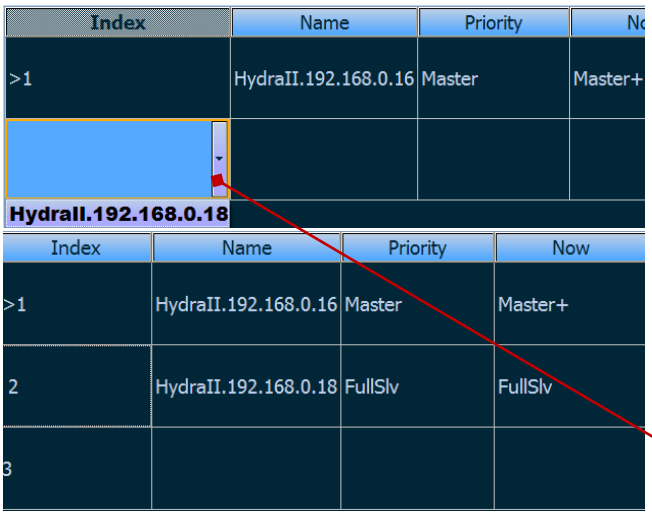


Hacer doble click sobre la ***primera*** celda Index (la tabla debe estar vacía) y seleccionar la consola. La consola con la que estamos creando la sesión siempre aparece la primera de la lista. Una vez incluida se marca con el símbolo >.



Pulsar OK (o hacer click en cualquier otra celda de la tabla) para actualizar el dato. La consola se inserta como Master.

- Insertar la consola esclava (FullSlv) en la sesión:



Hacer doble click sobre la ***segunda*** celda Index y seleccionar la consola a conectar como esclava.

Pulsar OK para actualizar el dato. La consola se inserta como FullSlave. Esta consola esclava ya solo atiende a la Master.

Este proceso se puede repetir tantas veces como consolas queramos añadir a la sesión en modo esclavo (FullSlv).

En la lista de consolas para incluir en la sesión solo aparecen las que se detectan en la Net.

- Por último, configurar las salidas DMX por Ethernet desde la consola/wole Master (ver apartado anterior). Solo la Master está transmitiendo DMX por Ethernet. La Esclava solo pasará a transmitir DMX por Ethernet ante el fallo de la consola Master. Las salidas DMX físicas se transmiten desde todas las consolas sea cual sea su función, (Master, FullSlv…)

- Cargar el ***mismo fichero de Show*** en todas las consolas de la sesión. Es suficiente cargar el show desde la consola Master y se cargara en esta consola y en todas las consolas incluidas en la sesión.

Todo está listo para controlar el Show desde la consola Master

25.6.7 MODO MAESTRO/ESCLAVO (COMPORTAMIENTO)

En una sesión maestro/esclavo, independientemente de las consolas que forman parte de la sesión, solo una de ellas (la Master) tiene el control (Master+)

Encendido

Las consolas de un sistema maestro/esclavo se pueden encender en cualquier orden, simplemente no "tomar control" en ninguna consola hasta que ***todo*** el sistema se encuentre activo. De este modo la consola Master tomará control de forma automática (Master+).	*Unit*	*Priority*	*Now*	*I.c.*
	Maestro	Master	Master+	M
	Esclavo	FullSlv	FullSlv	F

Cuando falla la consola Master…

Cuando una consola esclava no puede comunicar con la consola maestra (fallo, desconexión, etc) muestra un mensaje de aviso y nos pide que tomemos control.

Para continuar con el show desde una consola esclava, pulsar

en esta la esclava. Si la consola maestra tiene problemas de hardware, por ejemplo, se ha roto un potenciómetro, podemos provocar este cambio de control desactivando el puerto Ethernet (Off).

Una vez que hemos tomado el control desde la consola esclava, y visto desde la consola esclava, este será el estado del sistema.	*Unit*	*Priority*	*Now*	*I.c.*
	Maestro	Master	Off	*
	Esclavo	FullSlv	Master++	M

*La consola maestra puede mostrar más de un estado de estos estados/fallos.

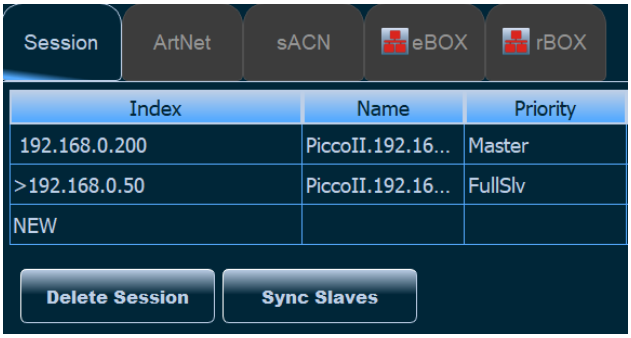
Cuando se restaura la consola Master…

Cuando la consola master vuelve a conectarse a la sesión pueden ocurrir 2 cosas:

Si se tomo el control con la consola esclava, la consola master nos solicita el control. Pulsar

para devolver el control a la consola master si se desea, aunque se recomienda terminar el show con la esclava ya que la situación del show ha podido cambiar (datos, modificaciones…).

Si no se llego a tomar el control con la consola esclava, la sesión vuelve a la normalidad de forma automática.



Para sincronizar de forma manual las consolas maestra y esclava, pulsar el botón **[Sync Slaves]**. La sincronización se puede perder si ambas mesas no tienen el mismo show, si alguna de las consolas se ha sacado de la sesión, etc. Pero pulsando este botón la consola Maestra enviará todos los parámetros de configuración de sistema y todos los datos del show a la Esclava.

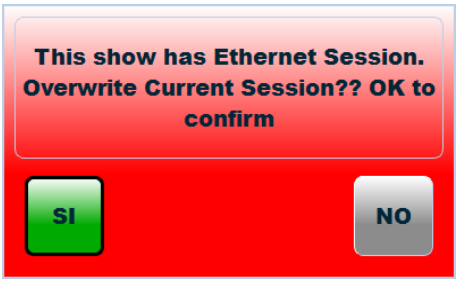
Importante:

1.- Se aconseja cargar el mismo show antes de unir en modo maestro/esclavo las consolas.

2.- Si está enlazando 2 consolas de diferente número de Submasters y canales de control, la consola Master impondrá estos valores en la consola esclava (valores de configuración del Menu/Console Configuration).

3.-Si después de crear una sesión maestro/esclavo se carga un nuevo show, este se enviará a la consola esclava de forma automática. Si este show tiene una nueva sesión grabada, la consola nos preguntará si deseamos perder la sesión actual y cargar la del show. Por favor, tener cuidado, si cargamos la nueva sesión del show,

, es posible que la configuración maestro/esclavo sea diferente a la actual!



Resumen de la información sobre la sesión en la línea de comandos:

Sesión OK	Fallo Sesión	Consola/wole
M	M	Now: **M**aster+ Master++
F	F	Now: **F**ullSalve
		Now: Off

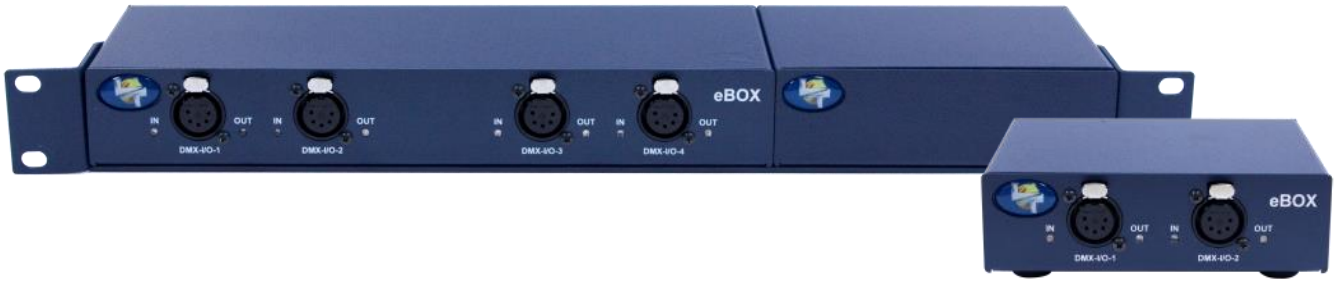
Borrar la sesión o eliminar una consola de la sesión

La sesión solo se puede borrar desde la consola maestra (donde se creó). Unidad por unidad, desde su celda Index (opción DELETE) y siempre borrando primero todas las unidades esclavas y después la maestra; o completamente, pulsando el botón

Nota:
Cuando una consola está en una sesión en modo esclava, esta consola adopta las características de la consola master, en número de Submasters, salidas dmx, etc…

La consola esclava pierde todos los privilegios adoptados en la sesión cuando se borra la sesión, volviendo a adoptar sus propias características

CONVERSORES ϵBOX y ϵBOXII



LT tiene 2 conversores Ethernet, **ϵBOX** Ethernet <> DMX y **ϵBOX II** Ethernet <> RDM. Ambos modelos están disponibles para 2 o 4 puertos y admiten ambas direcciones de conversion. Para configurar las **ϵBOX/ϵBOX II** conectadas, desde la consola, pulsar

y seleccionar la pestaña

Name/Port	DHCP	IP	Test	Versic	Direction	Protocol	Net	Unive	Speed (time	Break Leng	Mab Lenght (usec
Name		192.168.0.241		1.10							
1					DMX Out	Art-Net	0	0	Fast(40)	Fast(95)	Medium(25)
2					DMX In	Art-Net	0	1	Fast(40)	Fast(95)	Medium(25)
3					DMX In	Art-Net	0	2	Fast(40)	Fast(95)	Medium(25)
4					DMX Out	Art-Net	0	3	Fast(40)	Fast(95)	Medium(25)
pruebaNombre		192.168.0.201		1.10							
1					DMX Out	Art-Net	0	4	Fast(40)	Fast(95)	Medium(25)
2					DMX Out	Art-Net	0	5	Fast(40)	Fast(95)	Medium(25)

Si Ethernet está On, todas las **ϵBOX/ϵBOXII** conectadas aparecen en esta lista, mostrándonos su configuración actual y la configuración de sus puertos. Los puertos y su configuración se pueden mostrar/ocultar según convenga, abriendo/cerrando con un click sobre el icono . Si no hay **ϵBOXs** conectadas, esta pestaña nos muestra el símbolo en rojo.

En la tabla:

Name/Port

El nombre de la caja, hasta 22 caracteres alfanuméricos. Este nombre se puede editar.

DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)

Desactivado nos indica que la caja trabajará con la dirección IP definida en el siguiente campo.

Activado, nos indica que la caja utilizará la IP asignada por el servidor de IP de la red (una IP automática)

Se recomienda utilizar IP estáticas y no chequear DHCP a la ligera...La caja puede perder la IP estática y podemos tener problemas para identificar con posterioridad.

Hydra II

En la pantalla táctil hay botones para…

- Abrir/cerrar el árbol de la caja seleccionada (Open/Close)
- Activar/desactivar el DHCP de la caja seleccionada (On/Off)
- Hacer Test de la caja seleccionada.

IP

La dirección IP estática (DHCP) la edita el usuario en esta celda. Las direcciones IP tienen el formato xxx.xxx.xxx.xxx, donde Xxx es un número entre 0 y 255

Junto al valor de la IP y muy importante, encontramos el icono que nos muestra el estado (a nivel de comunicación consola/caja):

Comunicación correcta consola/caja

No hay comunicación consola/caja (por ejemplo, porque se ha desactivado el puerto Ethernet)

Subnet mask

Mascara de red. Consultar MAS SOBRE EL USO DE SUBNETS, en la página 25-5

Test

Comando que activamos pulsando , y que hace parpadear algunos LEDS de la caja (de acuerdo con cada modelo) para poder identificarla, físicamente, si existe alguna duda sobre su identidad.

Para configurar cualquier opción, es necesaria una comunicación correcta.

Y sobre los puertos, tenemos:

Name/Port

Cuando en la lista tenemos la **ϵBOX/ϵBOX II** "**abierta**", podemos ver sus puertos DMX (2 ó 4 según modelos). Cada puerto se muestra en una línea con sus parámetros:

Name/Port	DHCP	IP	Test	Versic	Direction	Protocol	Net	Unive	Speed (time	Break Leng	Mab Lenght (usec
Name		192.168.0.241		1.10							
1					DMX Out	Art-Net	0	0	Fast(40)	Fast(95)	Medium(25)
2					DMX In	Art-Net	0	1	Fast(40)	Fast(95)	Medium(25)
3					DMX In	Art-Net	0	2	Fast(40)	Fast(95)	Medium(25)
4					DMX Out	Art-Net	0	3	Fast(40)	Fast(95)	Medium(25)

Direction

Dirección de conversión del conector DMX, aquí definimos si este puerto DMX es una entrada (Dmx In), salida DMX (Dmx Out) o una salida RDM (RDM Out). Y también es posible desactivar el puerto (Disabled).

La salida RDM solo se soporta en modelos **ϵBOX II**

Protocol

El protocolo de conversión: Podemos seleccionar entre None, Art-Net, sACN e Hydra Ipx

Net

Número de Net/SubNet - 0..15 para IPX y ArtNet. Este campo no tiene utilidad en protocolo sACN

Universe

Universo - 0..15 para Hydra Ipx y Art-Net, y 1..63999 para sACN

Speed

La velocidad DMX, lenta (Slow), media (Medium) o rápida (Fast)

Break Lenght
El tiempo de Break DMX, lento (Slow), medio (Medium) o rápido (Fast)

MAB Lenght
El tiempo del MAB DMX, lento (Slow), medio (Medium) o rápido (Fast)
Para los modelos **eBOX II**, este valor no se puede editar.

Los antiguos conversores, modelo LT-Box, también se detectan/programan desde la consola/wole. Estas cajas LT-Box, admiten programación de sus puertos, pero no admiten la programación de algunos parámetros como Speed, Break y MAB Lenght), o el protocolo sACN.

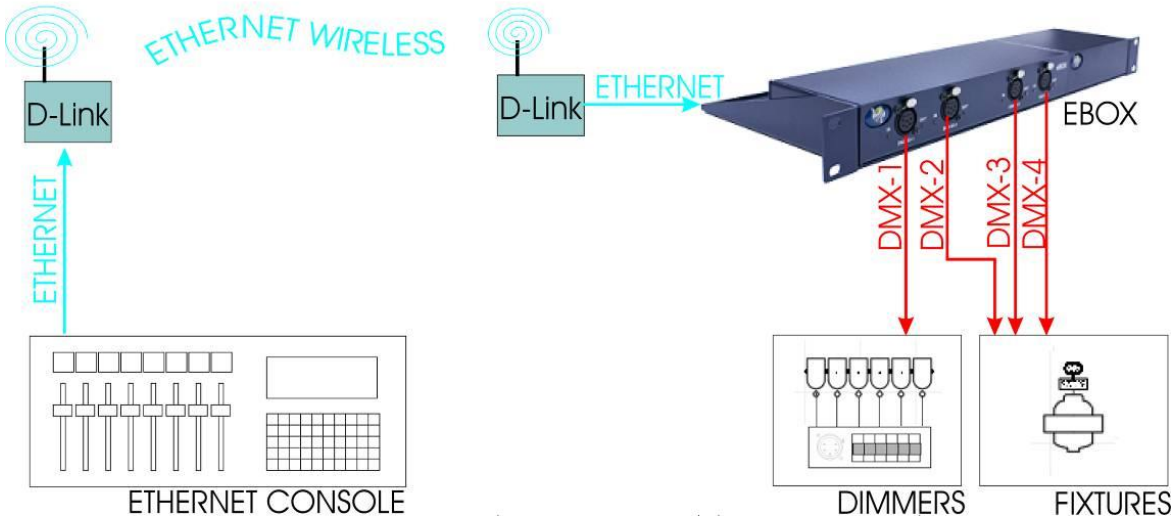
El botón

nos permite inicializar los puertos de la caja seleccionada (en amarillo). Al pulsar el botón los puertos de la caja seleccionada quedarán configurados con sus valores de fábrica.

25.6.8 eBOX + HydraII/PiccoloII

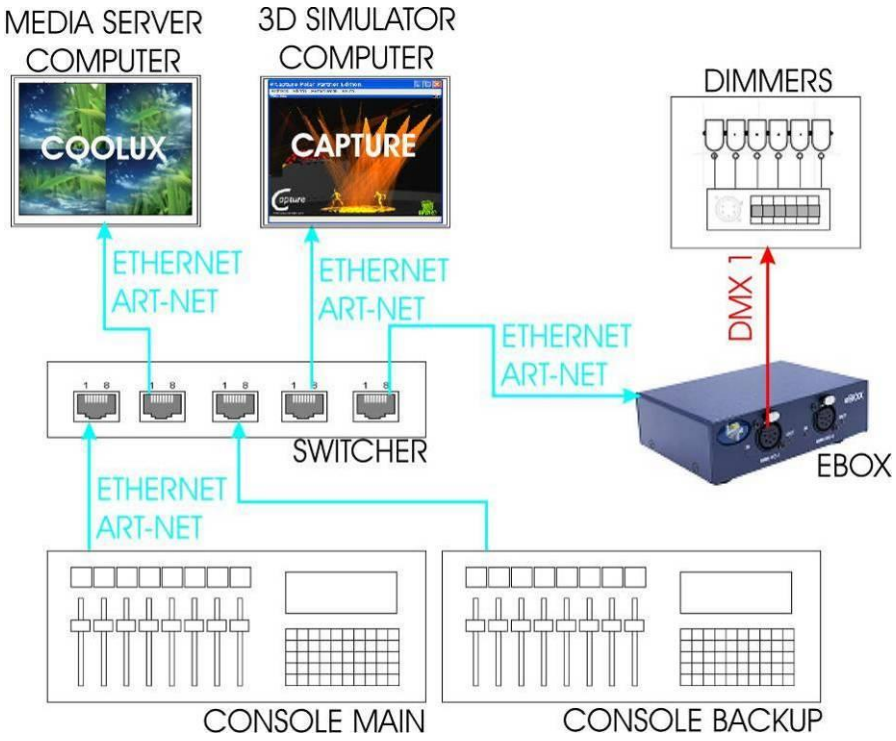
Distribución DMX de forma sencilla (cable/wireless)

Por un cable Ethernet, o utilizando un enlace wireless para la transmisión de la señal Ethernet; podemos transmitir todos los universos DMX del show, consiguiendo instalaciones más sencillas en montajes complicados o en puntos a los que el acceso es complicado (escenario en un lago, etc).



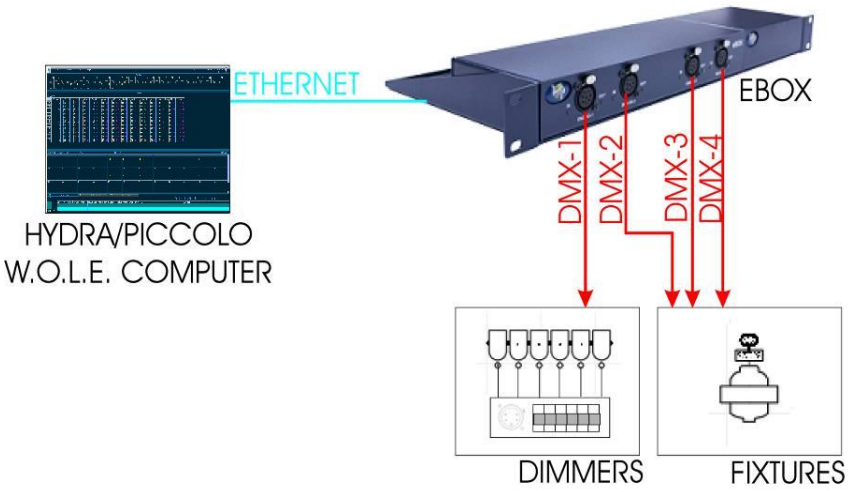
Obtener líneas DMX en cualquier punto de la Red Ethernet

Si nuestro control está formado por consolas con salidas Ethernet, simuladores, media servers, e incluso dimmers y robotizados que aceptan control Ethernet, **eBOX** nos permite obtener universos DMX físicos para integrar en esta instalación receptores DMX que no admitan directamente la señal Ethernet.



Obtener salida DMX y activar el Editor Hydra II/Piccolo II para PC

El **eBOX** nos permite utilizar el editor para PC de **Hydra II/Piccolo II**, de forma autónoma, pudiendo controlar instalaciones DMX sin necesidad de consola. La **eBOX** además desprotege el editor.



Compatible con simuladores de otras marcas que tengan salida Art-Net.

Únicamente las eBOX de LT desbloquean los simuladores de LT (woles)

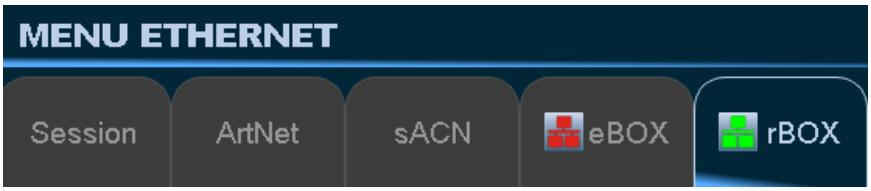
25.7 rBOX — MANDO A DISTANCIA

rBOX es el nuevo receptor del mando a distancia que se conecta directamente a la red Ethernet de la instalación, aunque también podemos conectar este receptor, de forma local, al puerto Ethernet de la consola. El mando a distancia se puede conectar con el receptor vía radio o cable.

Cuando conectamos **rBOX** a una red Ethernet nos permite:

- Conectar el mando a distancia con woles y consolas, y en sistemas maestro/esclavo.
- Utilizar la instalación de la red Ethernet en espacios complejos, donde la consola se encuentre alejada del escenario (por ejemplo, un plató de televisión)

La consola/wole soporta los mandos a distancia por Ethernet (**rBOX**), desde el MENU ETHERNET, en la pestaña **rBOX**, desde aquí el sistema detecta e identifica los **rBOX** conectados en la net.



Hay cajas conectadas/detectadas.
No hay cajas conectadas/detectadas.

En la propia pestaña un testigo nos indica si hay algún **rBOX** conectado (detectado).

Clicando en la pestaña **rBOX** se accede a la lista de las **rBOX** detectadas, cada una con sus datos:

Name	DHCP	IP	Test	Version	Power	Remote ID	Remote by
rBOX 1		192.168.0.48		1.0	OK	1	---
rBOX 2		192.168.0.47		1.0	OK	5	---

Name: Nombre
DHCP: Si activa, la dirección IP será adjudicada por el servidor de IP
IP: IP estática. Hay que recordar que esta IP debe encontrarse en el mismo rango que la IP de la consola a controlar. El icono de red que aparece delante de la IP nos muestra es estado actual de cada **rBOX**:
Activa.
No-activa (apagada, desconectada, etc)

Test: Función de Test de la **rBOX**
Versión: Versión de software instalada
Power: Estado de la alimentación
Remote ID: Número ID del canal de comunicación. Hay que recordar que este ID debe ser el mismo en el mando a distancia, en la consola y en la **rBOX**
Remote by: Nos indica si el mando a distancia es Cable o Radio

Hydra II
En la pantalla táctil hay botones para…
- Activar/desactivar el DHCP de la caja seleccionada (On/Off)
- Hacer Test de la caja seleccionada.

Si Ethernet está On, todas las **rBOX** conectadas aparecen en esta lista, mostrándonos su configuración actual. Si no hay ninguna **rBOX** detectada, esta pestaña nos muestra el símbolo en rojo.

Desde este menú podemos configurar las **rBOX** (nombre, Remote ID, IP, etc).

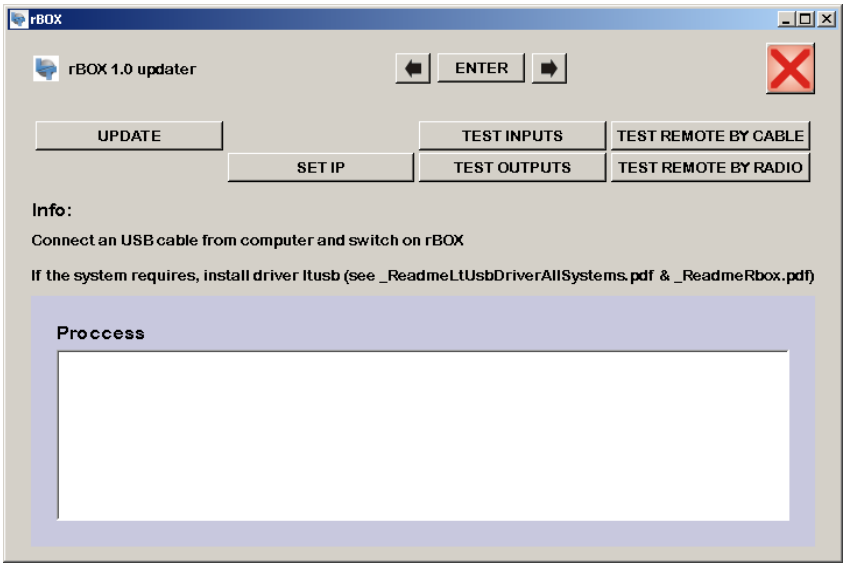
Para configurar cualquier opción de la rBOX es necesaria una comunicación correcta.

El uso del mando a distancia no cambia, sigue siendo el mismo, y se configura en el MENU USER SETUP/ REMOTE CONTROL.

El receptor **rBOX** debe tener el mismo Remote ID que la consola y el mando a distancia

Cada consola/wole solo puede comunicar con un receptor **rBOX** al mismo tiempo

Otras opciones para configurar una rBOX:



rBOX también se puede configurar, testear y actualizar, vía USB, por medio de la aplicación de LT para PC rBOX.exe:

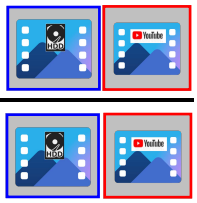
*La primera vez que conectamos la **rBOX** al PC por USB debemos ejecutar unos de estos Drivers: ltUsbDriver32.exe o ltUsbDriver64.exe
*Una vez instalado el driver, en el ordenador, ejecutar la aplicación rBOX.exe y seguir las instrucciones para configurar o actualizar el software.

Esta aplicación se utiliza principalmente cuando no conocemos la IP de la **rBOX** y no se detecta en la consola. Esta aplicación es la mejor forma de conocer/cambiar la IP de la **rBOX**.

Drivers y aplicación se pueden descargar desde la web: www.lt-light.com

(Para más información leer el manual de usuario del Mando a Distancia).

25.8 CAPTURE y CITP



¿Qué permite hacer el protocolo CITP en Capture?

1. Simular la respuesta de los universos Dmx en el escenario virtual
2. Seleccionar ítems (canales y fixtures) en la consola y ver estas selecciones en Capture
3. Seleccionar ítems en Capture a la vez que esta selección se hace efectiva en **Hydra II/Piccolo II**
4. Editar niveles, parámetros en Capture (posiciones, colores, etc – según control de Capture) y recibir estos datos en **Hydra II/Piccolo II**, donde la información queda lista para ser grabada en grupos, cues… Esta última opción nos permite buscar posiciones con los móviles a golpe de ratón, haciendo click sobre el punto deseado de enfoque.

Configuración:
Consola y ordenador deben estar conectados por Ethernet (Ver CONECTAR UNA RED ETHERNET, en la página 25-1)

En Capture:
1. Arrancar el programa Capture.
2. Abrir el proyecto, o crear un proyecto nuevo.
3. Patchear todos los fixtures a los Universos del Proyecto.
4. Asignar número de canal a todos los Fixtures del Proyecto.

Para los fixtures de Capture que vamos a manejar con canales de **Hydra II/Piccolo II** (focos convencionales), les asignamos canales del 1 al último canal configurado en el sistema (en el ejemplo 340)

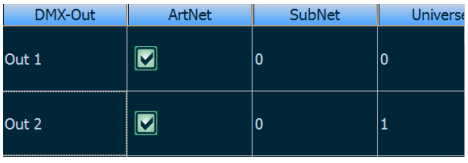
Para los fixtures que vamos a manejar con fixtures de **Hydra II/Piccolo II**, les asignaremos canales partiendo del Número de Canales de Dimmer + 1 (en el ejemplo 341)

En la consola:

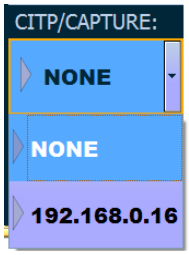
1. **Editar Patchs** de canales y fixtures para que coincidan con los Patch del proyecto en Capture. Cada universo de Capture debe estar en una misma salida DMX de la consola.
2. **Activar** el puerto Ethernet y establecer el número de **Net** deseado. En este momento debemos "ver" el Capture en la tabla "Others (Captures, eBox,…)"
3. Establecer la **IP** de la consola, con una dirección dentro del grupo de trabajo de la establecida en el ordenador, en el caso del ejemplo: 192.168.0.#
   Donde # es un número único entre 0 y 255.

Si Capture y Wole están en el mismo ordenador, omitir este paso.

4. Crear una sesión (Session) y transmitir las salidas dmx de nuestra consola por ArtNet. Desde este momento debemos ver los universos Artnet en la lista de universos externos del programa Capture.

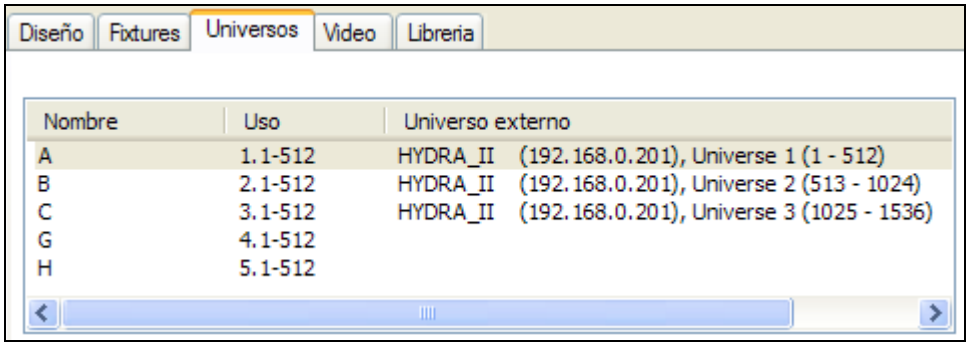


5. Conectar **Hydra II/Piccolo II** mediante CITP con Capture, seleccionando en **CITP/CAPTURE** uno de los Captures disponibles. Desde este momento debemos ver los universos **Hydra II/Piccolo II** (de CITP) en la lista de universos externos de Capture.



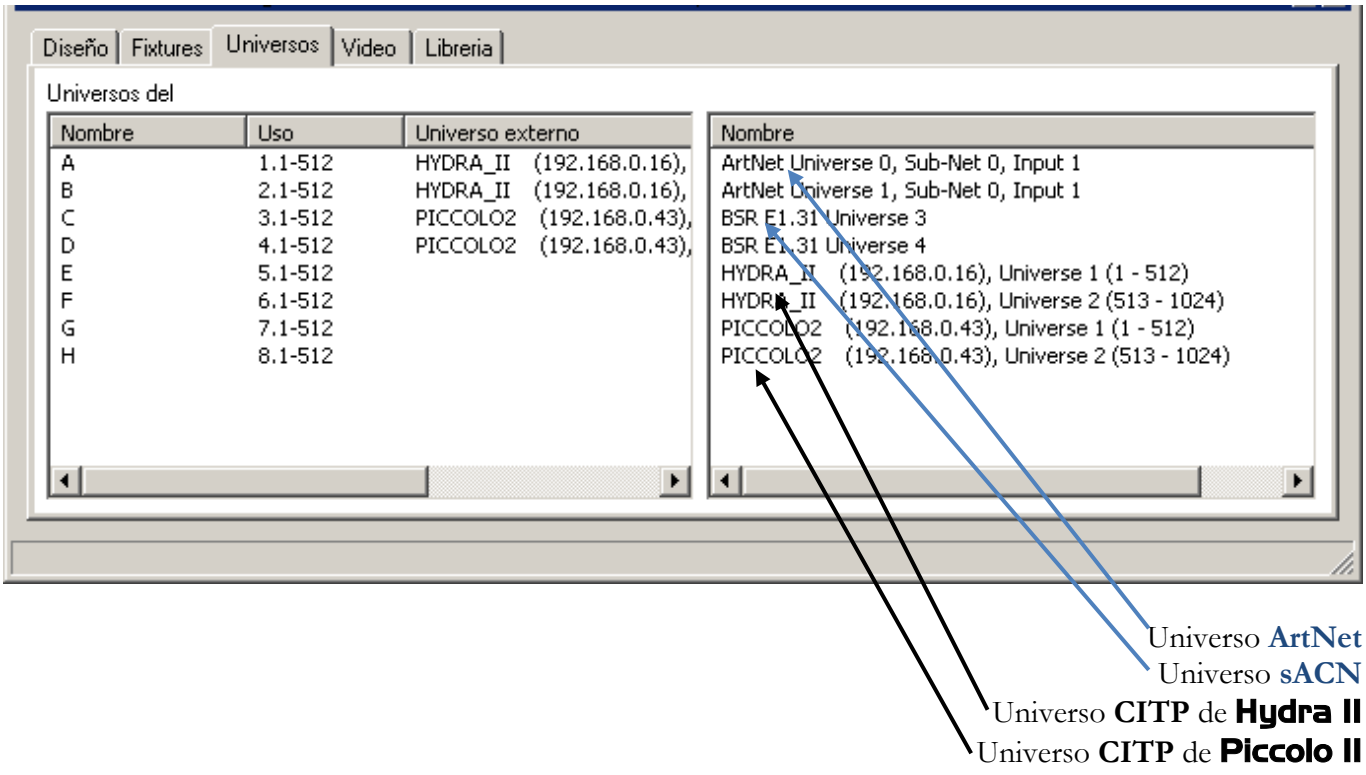
Y por último, en Capture:

Comprobar, y si es necesario editar manualmente, la relación entre los Universos del Proyecto y los universos externos de **Hydra II/Piccolo II**. Asociar los universos externos **CITP** a los Universos de Proyecto para completar la configuración entre Capture e **Hydra II/Piccolo II** mediante **CITP**.



Desde este momento la conexión está hecha. Podemos seleccionar/editar en Capture o en la consola. Una gran ventaja es que podemos utilizar las herramientas de Capture (click de ratón con el botón derecho) para buscar posiciones de focos móviles.

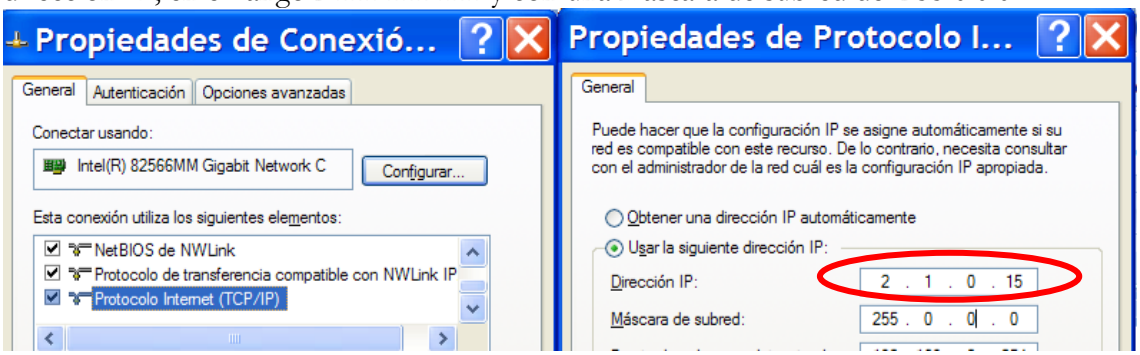
En cuanto a universos podemos encontrar universos de varios protocolos y consolas, a modo de ejemplo, tenemos estas posibilidades:



25.9 COOLUX MEDIA SERVER

Coolux es un Media System. Coolux tiene varios productos de diferentes capacidades, pero todos ellos basados en capas, cámaras y secuencias. Cada capa, cámara y secuencia se pueden manejar externamente desde los sistemas **Hydra II/Piccolo II**, y se manejan utilizando fixtures de **Hydra II/Piccolo II**. La conexión entre el ordenador del Media Server, Media Manager o Media Player, e **Hydra II/Piccolo II** se realiza por Ethernet (cable cruzado si es equipo a equipo, o cable no cruzado si se conecta utilizando hub, switchers…)

Para la conexión, en el ordenador, accede a la configuración del TCP/IP de la conexión en uso u fijar la dirección IP, en el rango 2.xxx.xxx.xxx y con una máscara de subred de 255.0.0.0:



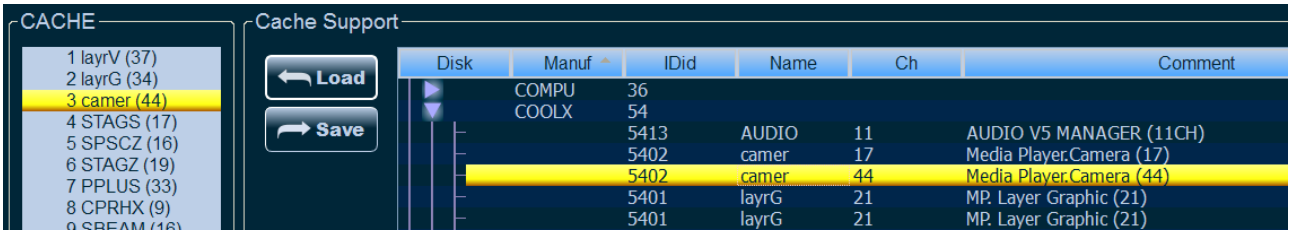
Y en **Hydra II/Piccolo II**, establecer una dirección IP en el mismo rango de direcciones, 2.xxx.xxx.xxx:

Ahora debemos configurar **Hydra II/Piccolo II** para controlar capas de video, capas gráficas y cámaras, tantas como tenga el proyecto.
Cada capa o cámara, de acuerdo con el producto de Coolux, tiene su librería, podemos encontrar más información en la documentación de Coolux, o seguir las instrucciones de esta tabla:

Producto de Pandoras Box	Devices	**Hydra II/Piccolo II** Fixture
Media Server	Video Layer Graphic Layer Camera	5400: LayrV (37) 5401: LayrG (34) 5002: Camer (44)
Media Player	Video Layer Graphic Layer Camera	5400: LayrV (22) 5401: LayrG (21) 5002: Camer (17)
Media Manager – las capas y cámaras a controlar son las de los Media Servers y Media Players insertados en el proyecto.		

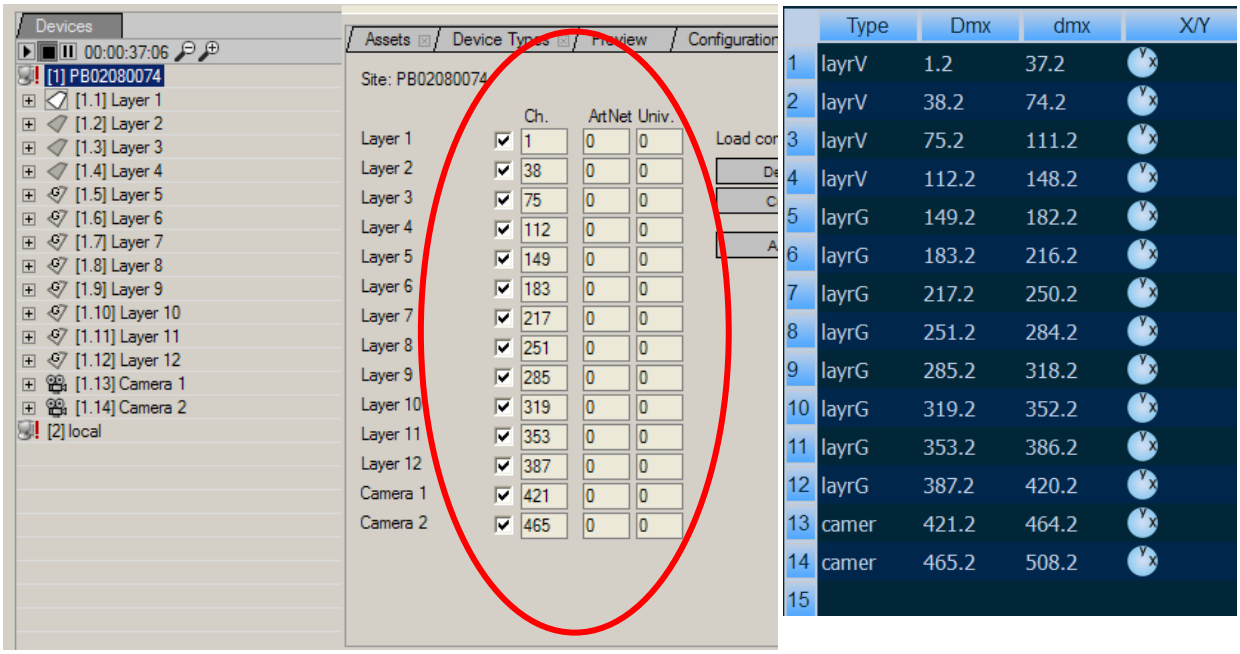
Hydra II/Piccolo II: Ejemplo para controlar todas las capas y cámaras de un Media Server LT, 4 capas de video + 8 capas gráficas + 2 cámaras.

- Desde el patch de fixtures, al que accedemos pulsando FXT FXT
- Cache Support Cargar en la Cache las librerías adecuadas (5400, 5401 & 5402)



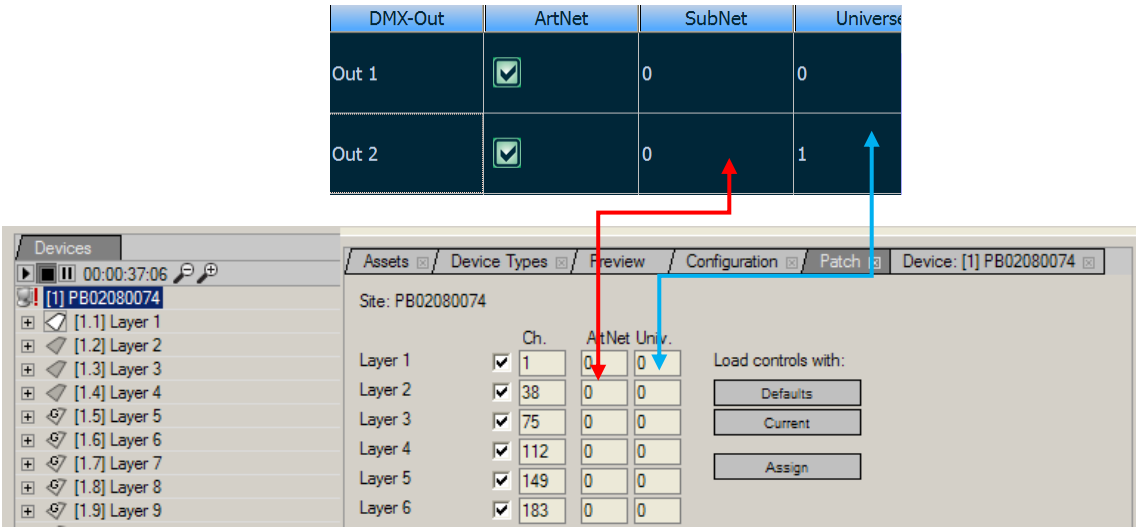
- Y editar el

con los mismos canales dmx que las capas/cámaras a controlar.

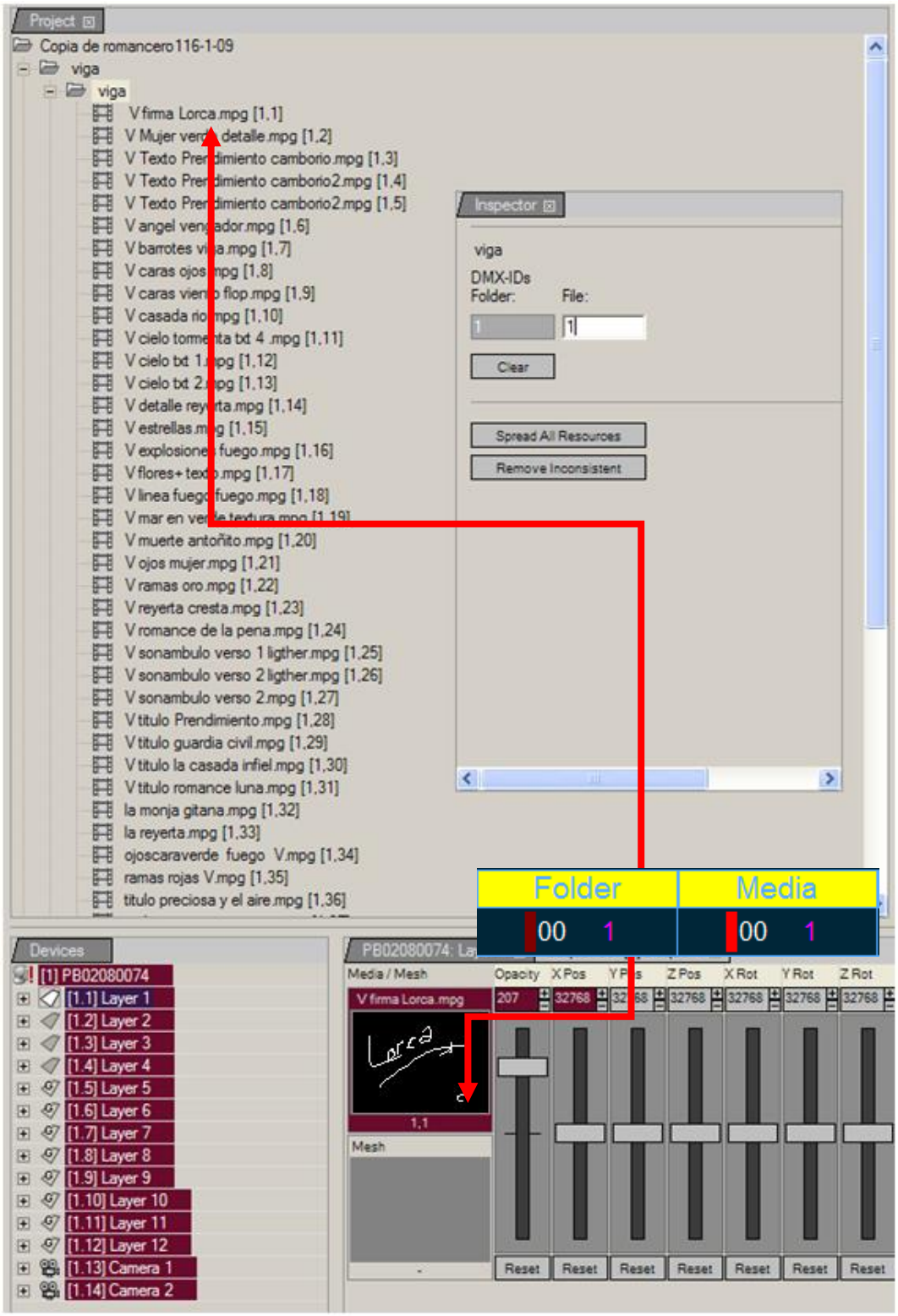


Para transmitir las salidas Dmx en Artnet, configurar, en el menú Ethernet Configuration:

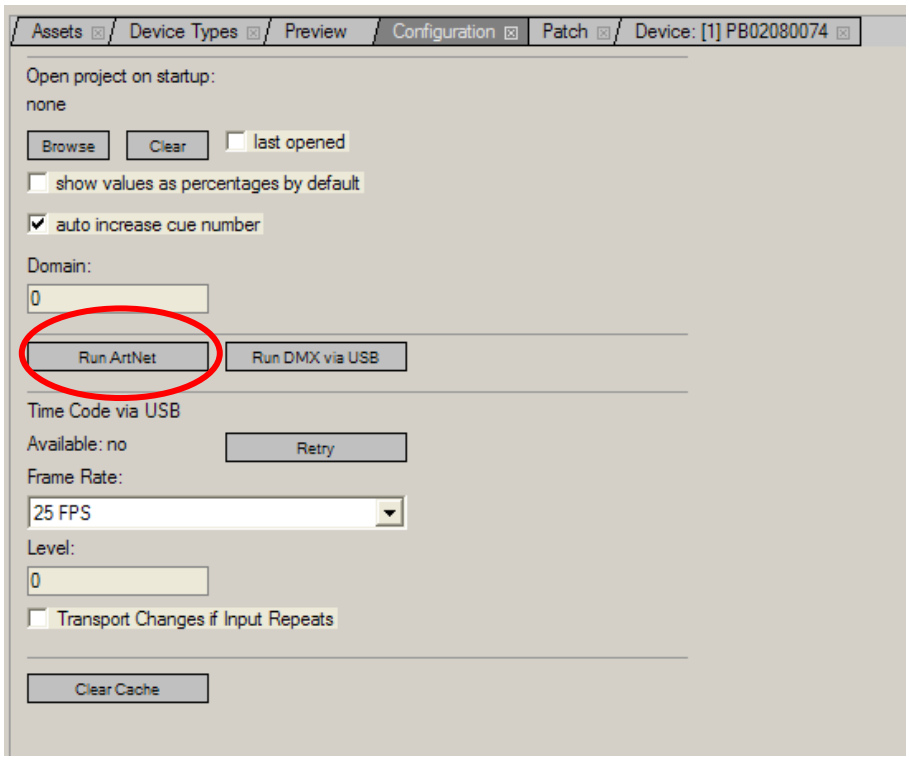
- Activar la comunicación (ON)
- Editar una sesión con las salidas DMX en Artnet, configuradas en concordancia con el media system:



Para seleccionar ficheros y carpetas del proyecto de Pandoras Box desde el fixture de **Hydra II/Piccolo II**, debemos configurar los datos del proyecto de Pandoras, como:



- Ahora, en el producto a controlar de Pandoras Box, seleccionar **Run ArtNet**. El programa detectará la entrada DMX por Artnet y sus capas y cámaras se controlarán por esta entrada desde **Hydra II/Piccolo II**



Más información y modos de conexión, en la documentación de los productos de Pandoras Box proporcionada por Coolux.

25.10 PANTALLA TÁCTIL — HYDRA II

En la pantalla táctil, podemos encontrar algunas funciones de apoyo a la edición y selección de tablas.

Por ejemplo, al seleccionar la pestaña **eBOX** tenemos:

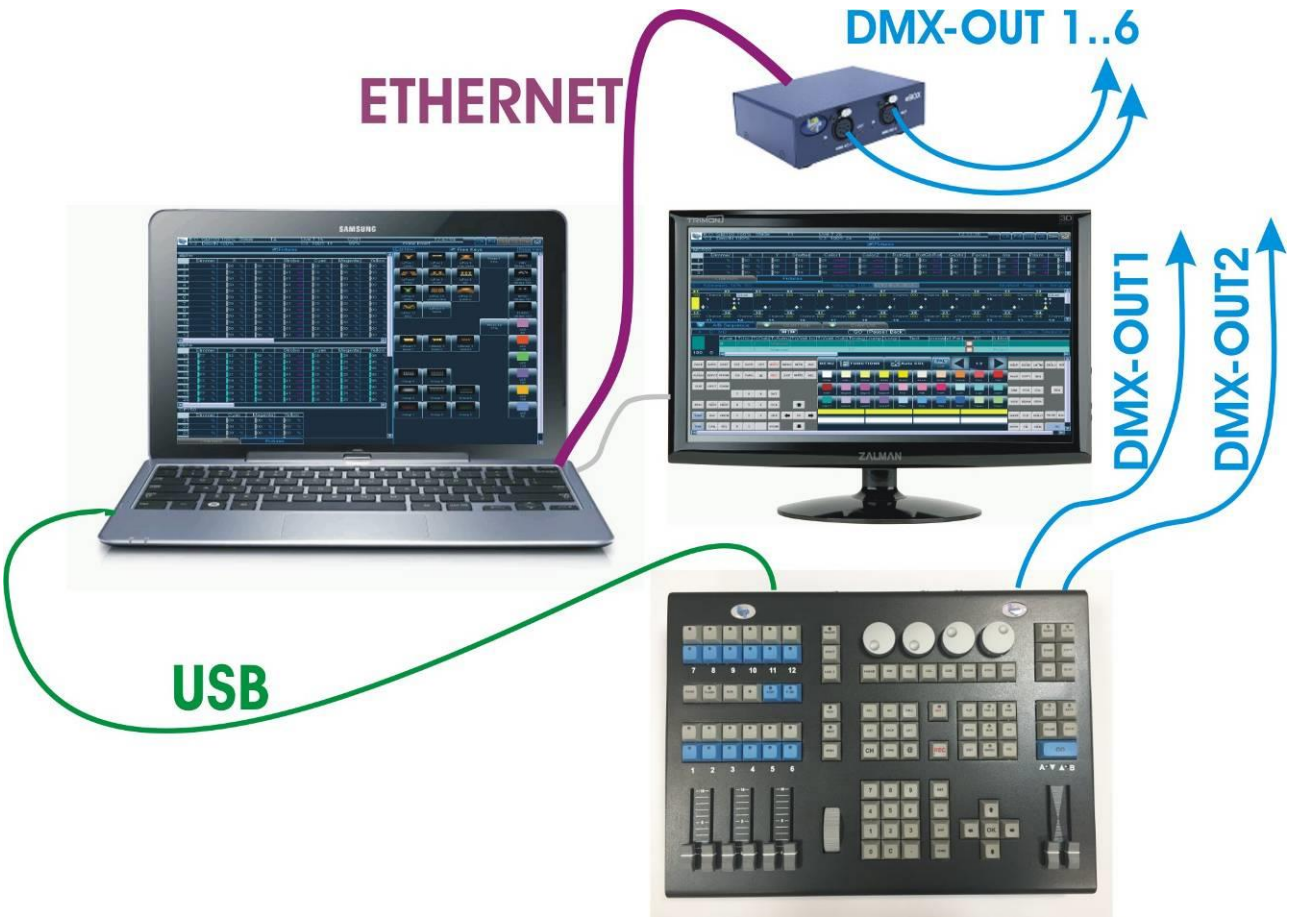
El botón **eBOX** que accede a la tabla de edición.

Y sobre la caja seleccionada:

El botón [Open/Close] que nos permite comprimir/abrir la información de sus puertos.
El botón de [On/Off] que nos permite activar/desactivar su DHCP
El botón [TEST] que inicia la ejecución de la rutina de Test de la caja.

26. MASTER WING Y FADER WING

Master Wing y Fader Wing are periféricos USB, que conectados al editor de PC de **Hydra II / Piccolo II**, wole, nos facilitarán el proceso de edición y playback de un show.



26.1 CONEXIÓNES Y CARACTERÍSTICAS

26.1.1 CARACTERÍSTICAS AMBIENTALES

Temperatura: -15ºC a 45ºC
Humedad: 80% sin condensación.

26.1.2 ALIMENTACIÓN

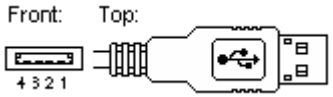
Se alimentan desde un transformador externo que se suministra con el equipo. Características:
Tensión de alimentación: 90-264 VAC
Frecuencia: 47-63Hz
Voltaje de salida: 12 VDC
Corriente de salida: 1.5 A / 18W
Conector salida: Estándar, tipo P1J. Polo central el positivo.

Los Wings no se alimenta por el puerto USB, conecte siempre su alimentación

La alimentación no posee interruptor de desconexión.
La conexión y desconexión es un método seguro para el encendido/apagado de la consola.

26.1.3 PUERTOS USB

2 x USB tipo A (**Host**), que se utilizan para la conexión de memoria USB a modo de disco:
Pin 1 – VBUS (+5Vdc)
Pin 2 – DATA -
Pin 3 – DATA +
Pin 4 – GROUND (0 Vdc)



1 x USB tipo B (**Device**), que se utiliza para la conexión con el PC y también para actualizaciones software.
Pin 1 – VBUS (+5VDC)
Pin 2 – DATA -
Pin 3 – DATA +
Pin 4 – GROUND (0 VDC)

26.1.4 PUERTOS DMX (2) — DMX OUT 1/2

El Master Wing y el Fader Wing tiene 2 puertos de salida Dmx-512, aislados ópticamente, con conector XLR-5 hembra estándar:
Pin 1 : Masa.
Pin 2 : Data –
Pin 3 : Data +
Pin 4 y 5 : NC.

Utilizar siempre cables apantallados, de 120 ohmios de impedancia característica, y baja capacitancia. Cable de transmisión de datos RS485. No utilizar cables de sonido para transmitir datos DMX. Las señales Data+ y Data- deben estar en el mismo par trenzado.

ⓘ Sugerencia:
No sobrepasar las 32 cargas DMX en una sola línea.
No utilizar cables DMX de longitud superior a 500m.
Cerrar la línea con una carga terminal: Resistencia de 120 Ω entre los pines 2 y 3 del último DMX THRU.
Si necesita sobrepasar alguna de estas restricciones se recomienda utilizar Splitters de señal DMX.

26.1.5 LUZ DE TRABAJO- LIGHT

1 x XLR-3 plástico para la conexión de flexos de trabajo de 12V-15V/5W. Regulados por el sistema. Código:

Pin 1: 0 Vref
Pin 2: 12 Vdc
Pin 3: 0 Vref

26.2 PUESTA EN MARCHA DEL LOS WINGS

El Master Wing / Fader Wing se conecta al puerto USB de un ordenador Windows (XP, VISTA, WIN7, WIN8, WIN10), y se utiliza con el software del simulador de **Hydra II** ó **Piccolo II (wole)**

26.2.1 INSTALACION

Acceda a nuestra web, www.lt-light.com, seleccione Productos/**Hydra II** (ó **Piccolo II**) y descargue el último simulador (wole):
Hydra II – Simulator v4.80 o posterior para **Master Wing**.
Hydra II – Simulator v5.2 o posterior para **Master Wing** y/o **Fader Wing**
Piccolo II – Simulator v5.2 o posterior para **Master Wing** y/o **Fader Wing**

Será un fichero comprimido llamado wole_hydraII###.rar ó wole_piccoloII###.rar, donde ### es el número de la versión de software.

Descomprimir wole_hydraII###.rar ó wole_piccoloII###.rar en el ordenador, obtendrá una carpeta WoleHydraII ó WolePiccoloII (según simulador seleccionado)

El proceso de instalación tiene 2 pasos:

INSTALACION DEL DRIVER USB

1) Dentro de la carpeta WoleHydraII o WolePiccoloII, busque y abra la carpeta UsbDriver que tiene los siguientes ficheros:
   - **ltUsbDriver32.exe**
   - **ltUsbDriver64.exe**
   - Y un archivo _ReadmeLtUsbDriverAllSystem

2) Conectar el the Wing al puerto USB con un cable USB host/device estándar. Cuando el ordenador detecte "Hardware nuevo", y arranque el "Asistente para la actualización"
   - Seleccionar Cancelar

4) Ejecutar **ltUsbDriver32.exe** para sistemas de 32 bits o **ltUsbDriver64.exe** para sistemas de 64 bits. Nota: Si desconoce este dato se puede intentar con cualquiera de ellos. Solo se ejecutará e instalará el driver apropiado.

***El Driver queda instalado, y el ordenador listo para comunicarse con el Wing desde el simulador de* Hydra II / Piccolo II**

INSTALACION del WOLE

Dentro de la carpeta WoleHydraII o WolePiccoloII, buscar motor.exe, es el fichero ejecutable y está listo para ejecutarse sin necesidad de ningún proceso de instalación.

Para arrancar el wole ejecutar motor.exe
(Se puede cambiar el nombre del ejecutable motor.exe)

Si su ordenador dispone de más de un monitor, NO OLVIDE configurar que monitores usar desde el menú MONITOR.

Las carpetas asociadas al este editor son:
Shows, utilizada para grabar y recuperar shows del disco duro.
Fixtures, utilizada para grabar y recuperar fixtures del disco duro.
Devices, utilizada para grabar y recuperar devices del disco duro.
Print, utilizada para grabar los ficheros de impresión (txt).
Help, en ella se localiza la ayuda on-line de la consola/simulador.
Library, en ella se localiza los ficheros de la librería gráfica.
Temp, en ella se almacenan los datos del show actual.

Con las diferentes versiones de los simuladores no se suministran los contenidos de librería de las carpetas Fixtures, Devices y Library. Se pueden bajar de la web www.lt-light.com y se deben descomprimir en la misma carpeta en la que se encuentra el wole.

Los usuarios de Piccolo II dispuestos a probar
pueden solicitar un Wole bajo Linux en info@lt-light.com

Lea atentamente las indicaciones de uso descritas a continuación y si fuera necesario el manual de las consolas Hydra II / Piccolo II, donde se describen todas y cada una de las funciones de este software

26.3 WOLE Y WINGS

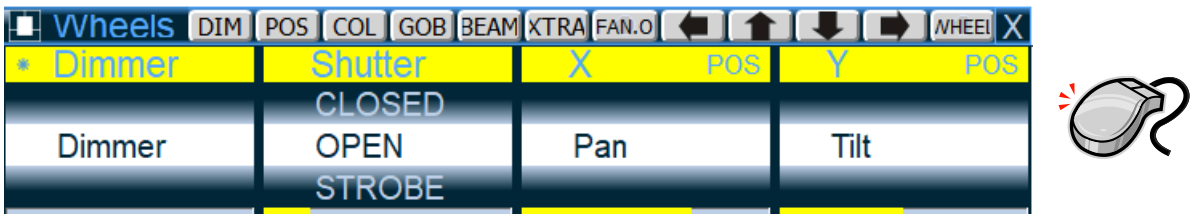
Conecte el Master Wing/Fader Wing a un puerto USB de su PC (Win)
Para arrancar el wole ejecutar motor.exe

El **wole** tiene una zona de simulación de teclas de función. Están todas las funciones del sistema, y podemos tenerlo presente al trabajar desde el **Wing**.

El botón de control Sim nos permite visualizar/ocultar el simulador de la consola.

Es esencial para el manejo de menús y otras funciones. Esta integración facilita notablemente el uso del simulador, sobre el que hay que matizar:

- Para "pulsar" cualquier tecla, hacer clic sobre la tecla.
- Los parámetros de fixtures se editan desde los encoders horizontales, que podemos ver simulados en el monitor externo en la ventana de Scene:



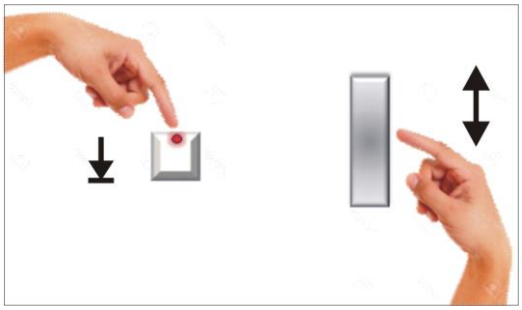
  Podemos "mover" los encoders simulados con el ratón, sobre el encoder y moviendo su scroll, o desde los encoders del **Wing**, pero esta ventana nos proporciona la información de los parámetros a controlar en cada encoder.

- En el caso de los canales, simulamos el encoder vertical (nivel) accionando el scroll del ratón sobre la zona de canales después de haber seleccionado los canales deseados.
- Para simular el funcionamiento de los Submaster:

  Un clic sobre la zona del cabecero,

, es equivalente a pulsar la tecla gris de selección del Submaster.

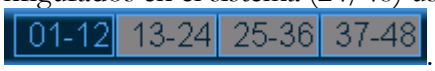
  Un clic en la barra de nivel es equivalente a un click en la tecla azul de ejecución. Y accionando el scroll del ratón sobre la zona de la barra de nivel, es equivalente al movimiento del potenciómetro.



- Para "simular el movimiento del fader" de un Submasters, muy útil si estamos operando desde un **Wing**:

  Asegurarse de que el editor está vacío. Pulsar y mantener pulsada la tecla de selección (una o varias) de un Submaster, y mientras esté pulsada, mover el encoder vertical de nivel, es como si movieramos el potenciómetro del Submaster.

  Piccolo II: Usar el primer encoder horizontal

- Podemos banquear los12 Submasters del **MasterWing** o los 24 del **Fader Wing** para acceder a controlar cualquiera de los Submasters configurados en el sistema (24/48) usando las teclas de banco que aparecen sobre la zona de lo Submasters: 

. Estas teclas cambian de banco y visualizan en el monitor, si procede, el banco activo.

  Directamente podemos avanzar de banco desde el **Wing** pulsando

- GM, A/B y otros masters especiales tampoco se simulan, sus valores se pueden editar desde las diferentes líneas de estado, también desde el scroll del ratón:

- La secuencia A/B se ejecuta desde sus teclas de control simuladas, o desde las teclas de función que encontramos en la ventana

- También es posible mover las barras gráficas de nivel con el scroll del ratón, posicionando el ratón sobre la barra a controlar.

Cuando el **MasterWing o el Fader Wing** está conectado tenemos sus 2 puertos DMX, y si se configura, todas las salidas DMX por Ethernet.

Para cerrar el wole acceder a la opción de menú EXIT:

(Más información sobre el uso del wole, en el capítulo 23)

El Wole permanece en modo demo si no está conectado con una consola Hydra II, Piccolo II, un MasterWing, Fader Wing o un conversor eBOX.

¡El programa en modo demo envía DMX por Ethernet solo durante 20 minutos!

En modo demo, se mostrará un contador de este tiempo en la línea de comandos

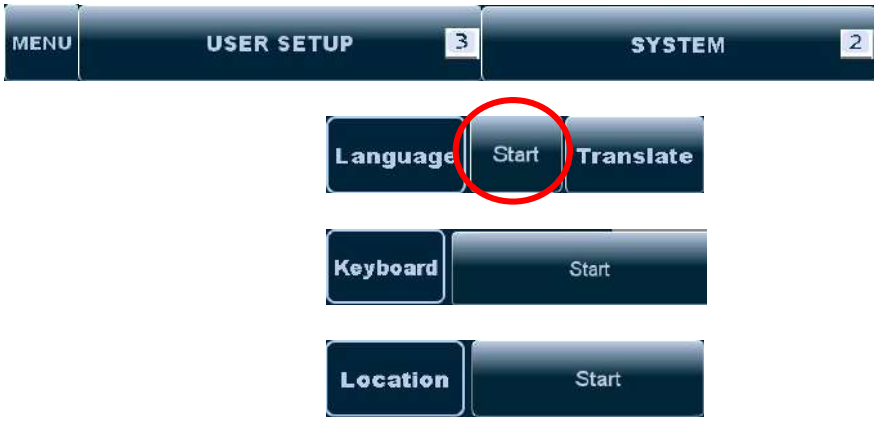
Los Wings no tienen alguna tecla de función como PRIO, HELP, etc
Estas funciones están en la ventana SIM del wole (simulador)

ANEXO - TECLADO E IDIOMA

Hydra II y Piccolo II (desde ver. 5.84)

Si necesita conectar un teclado externo, de un lenguaje diferente al inicialmente configurado en su consola (ingles/español), siga estas instrucciones para cambiar la configuración de teclado / idioma del sistema.

Accedemos a los diferentes apartados de configuración del lenguaje, teclado y ubicación (location) desde:



La consola parará su funcionamiento normal mientras estamos en el traductor de mensajes.
Por lo tanto, no utilice esta herramienta en situaciones comprometidas.

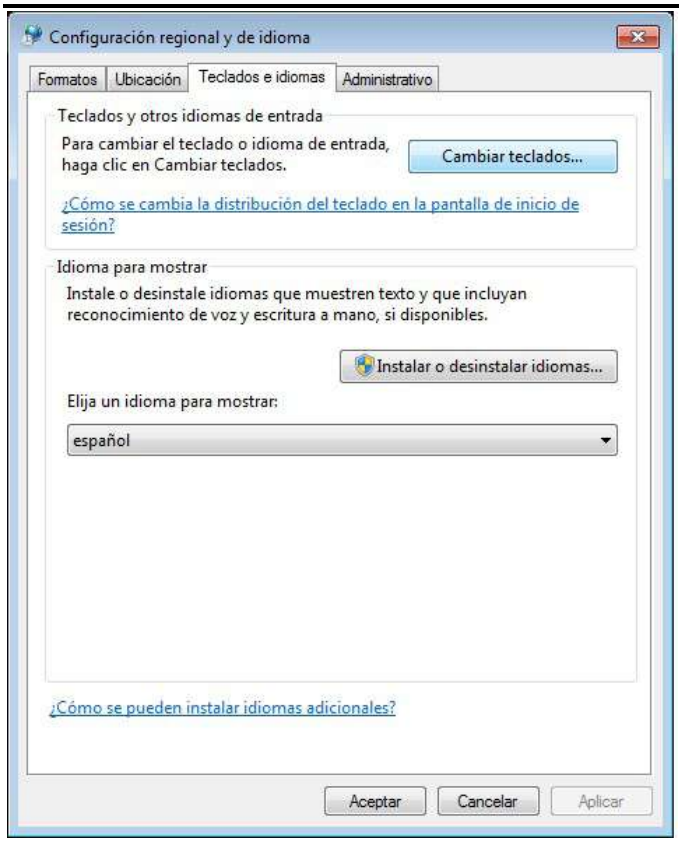
Esta configuración es una configuración del sistema:
Esta función sólo está activa en consolas
En woles esta configuración se hace directamente sobre el ordenador

Conectar el teclado externo y el ratón, son necesarios para realizar esta configuración

En las siguientes páginas se explican los programas de configuración a los que accedemos, según el sistema operativo de la consola:

- **Hydra II (Win7 — Iª generación)**
- **Hydra II (Win10 — 2ª generación)**
- **Piccolo II (Linux)**

Hydra II — Win7



Language Start y Keyboard Start abren el programa de sistema de Configuración regional y de idioma [Region and Language], en la pestaña Teclado e Idiomas [Language & Keyboard].

Dentro de este programa, con el ratón externo, configurar:

Teclado e Idiomas [Language & Keyboard]*:* Aquí podemos seleccionar el lenguage del teclado y el lenguage de visualizacion del sistema operativo.

Formato [Format]*:* el idioma del formato es el que utiliza la consola para mensajes y ayuda.

Si el sistema lo requiere, forzar el cierre de todos los programas para continuar.

Click en Cerrar Sesion [Log Off]

Y click en Benri para volver a iniciar sesion

La sesion se inicia y da paso directamente a la aplicación de la consola. Se puede arrancar en modo normal, y continuar con el Show.

Location Start abre el programa de sistema de Configuración regional y de idioma [Region and Language], en la pestaña Location [Ubicación]

Ubicación [Location]*:* Una correcta ubicación mantienen los ajustes locales correctos.
Click en Aplicar [Apply]

Hydra II — WinIO

,

y

abren el programa de sistema Region. Dentro de este programa, con el ratón externo, configurar:

Formato [Format]*:* el idioma del formato es el que utiliza la consola para mensajes y ayuda.

Administrative [Change System Locate]*:* Aquí podemos seleccionar donde está nuestra sistema (perfecto para mantener ajuste de fecha y hora correctos)

Si el sistema lo requiere, forzar el cierre de todos los programas para continuar.

La sesion se inicia y da paso directamente a la aplicación de la consola. Se puede arrancar en modo normal, y continuar con el Show.

Si se quieren cambiar otras configuraciones de idioma y localización, las del propio sistema, será necesario salir al sistema operativo para realizarlas, tal y como se haría en un ordenador.

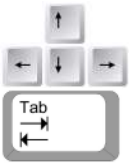
No es necesario hacer un reset frío

Mas información sobre estas configuraciones en www.support.microsoft.com

Piccolo II — Linux

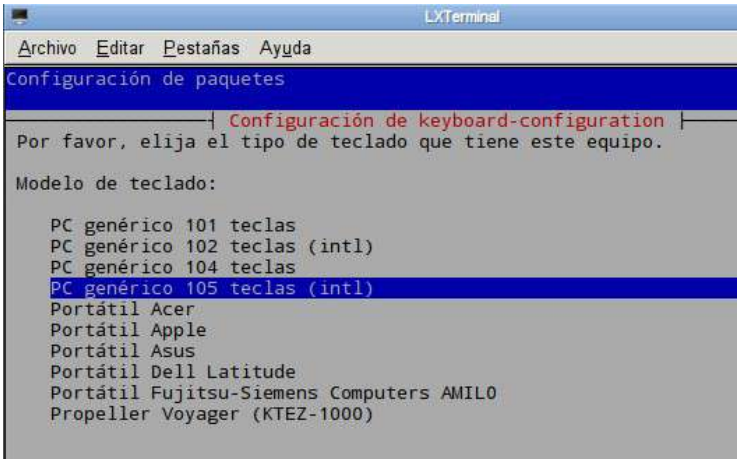
Dentro de los programas a los que vamos a acceder se debe utilizar el teclado externo. Donde:

Desplazando el cursor con las teclas de flecha



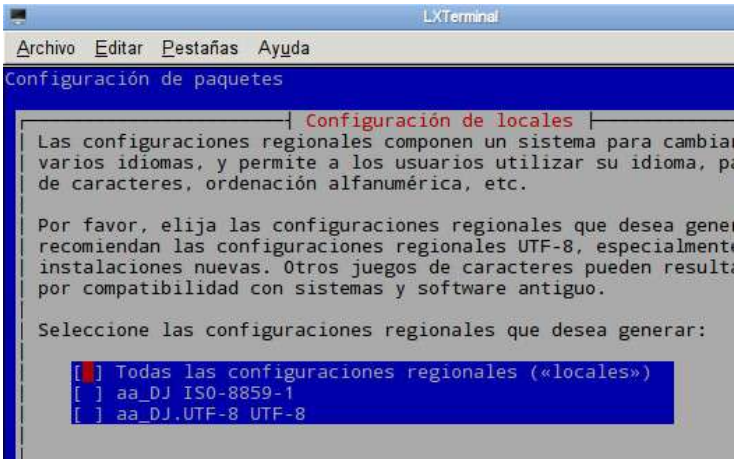
Y pulsando Tab para conmutar entre listas y las opciones:

<Aceptar> y <Cancelar>



abre el programa de sistema de Configuración de keyboard [keyboard-configuration].

En esta ventana seleccionar el tipo de teclado conectado a la consola. Después se nos pedirá configurar la distribución y otras cuestiones sobre su teclado. Al finalizar el sistema nos requiere un Reinicio de Sistema. Aceptar.



abre Configuración de locales [Local configuration].

En un principio solo están generados los idiomas español/ingles, si se desea seleccionar otro idioma, hacerlo en esta lista, y se dará paso a la selección del lenguaje a utilizar en el sistema de entre los lenguajes instalados.

Este lenguaje pasará a ser el lenguaje del sistema. Al finalizar el sistema nos requiere un Reinicio de Sistema. Aceptar.

abre la herramienta de Configuración de tzdata [tzdata configuration]. Aquí debemos seleccionar el área regional, por ejemplo, Europa/Madrid para el sistema. Este dato es importante para la puesta en hora de la consola. Al finalizar el sistema nos requiere un Reinicio de Sistema. Aceptar.

En todos los casos el sistema se reinicia y se arranca directamente la consola. Se puede arrancar en modo normal, y continuar con el Show.

No es necesario hacer un reset frío.

Estas herramientas de configuración tienen todas una pequeña ayuda en pantalla

ANEXO - TRANSLATE

Hydra II y Piccolo II(ver. 5.10)

El botón

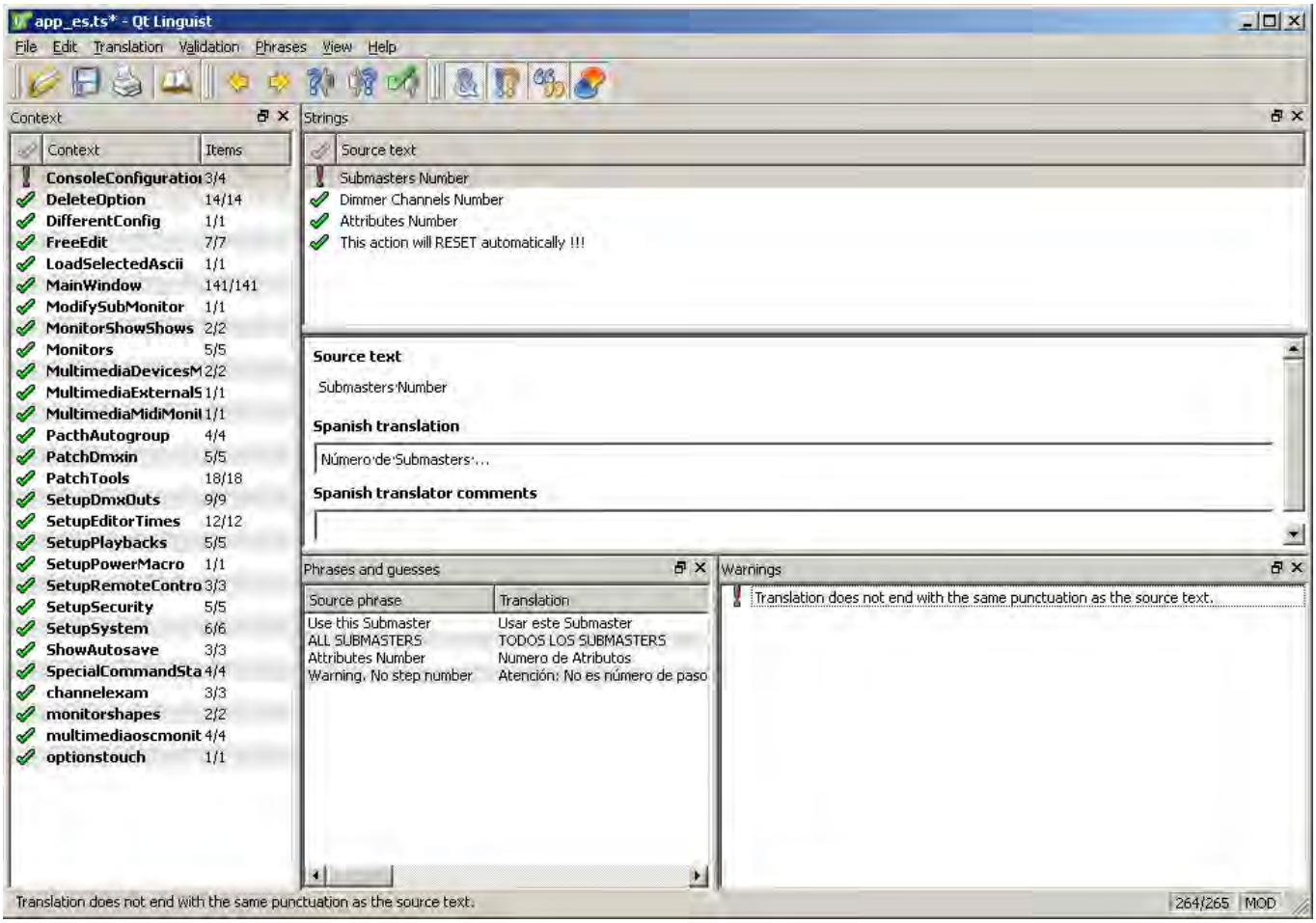
nos permite acceder a un programa especial para a traducir mensajes de texto y/o comandos de la consola/simulador. Accedemos a este programa desde:

en

Los mensajes y textos traducidos se podrán enviar al equipo de desarrollo (soporte@lt-light.com), con el fin de mantenerlos en sucesivas versiones de software y hacerlos extensibles a todos los usuarios, si así se considera.

La consola parará su funcionamiento normal mientras estamos en el traductor de mensajes. Por lo tanto, no utilice esta herramienta en situaciones comprometidas.

El programa de traducción - QT Linguist

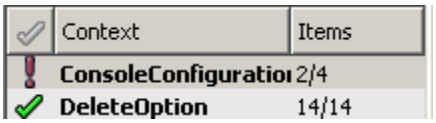


El programa se abre preparado para traducir el lenguaje configurado en su consola, y con el lenguaje ingles como referencia o idioma base. Vamos a ver el comportamiento de las ventanas más importantes:

Para configurar las ventanas que vemos en el programa, acceder a View/Views

Context

Nos permite seleccionar el bloque de mensajes a traducir. Están organizados por pantallas. Los mensajes de emergentes de error y/o aviso se encuentran asociados a la pantalla principal (MainWindow)
Seleccionar un grupo con el ratón para acceder a sus mensajes.



Estos grupos nos muestran, su estado, su nombre y el número de mensajes.

Respecto al estado:

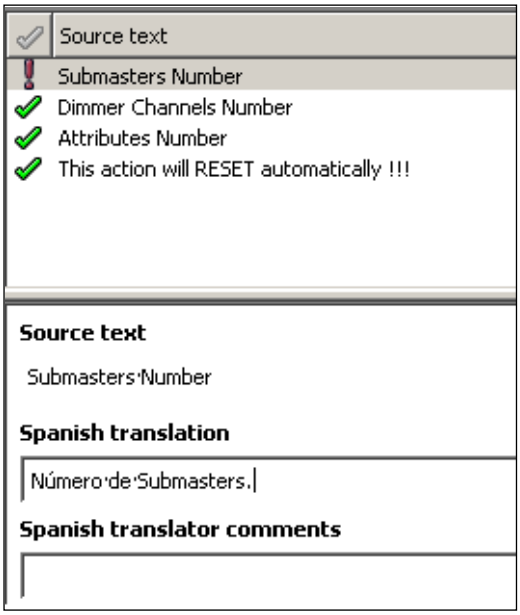
Nos indica que alguno de los mensajes de este grupo está sin confirmar, pero no hay errores.
Nos indica que alguno de los mensajes del grupo tiene errores de traducción
Todos los mensajes del grupo se encuentran traducidos correctamente.

Seleccionar los grupos con mensajes no traducidos/confirmados y con mensajes erróneos.

Respecto al número:
Está formado por 2 números, el primero nos indica los mensajes correctos y el segundo los totales. Cuando todo está correcto, ambos números deben coincidir (14/14)

Los mensajes del grupo seleccionado se muestran en la ventana String.

Strings



Contiene los mensajes del grupo seleccionado en la ventana anterior escritos en el lenguaje de referencia (inglés). Todos ellos muestran su estado:

Nos indica que el mensaje está sin traducir/confirmar.
Nos indica que el mensaje tiene errores de traducción
El mensaje está correctamente.

Seleccionar con el ratón el mensaje a traducir. El mensaje seleccionado aparece en la parte inferior de la ventana.

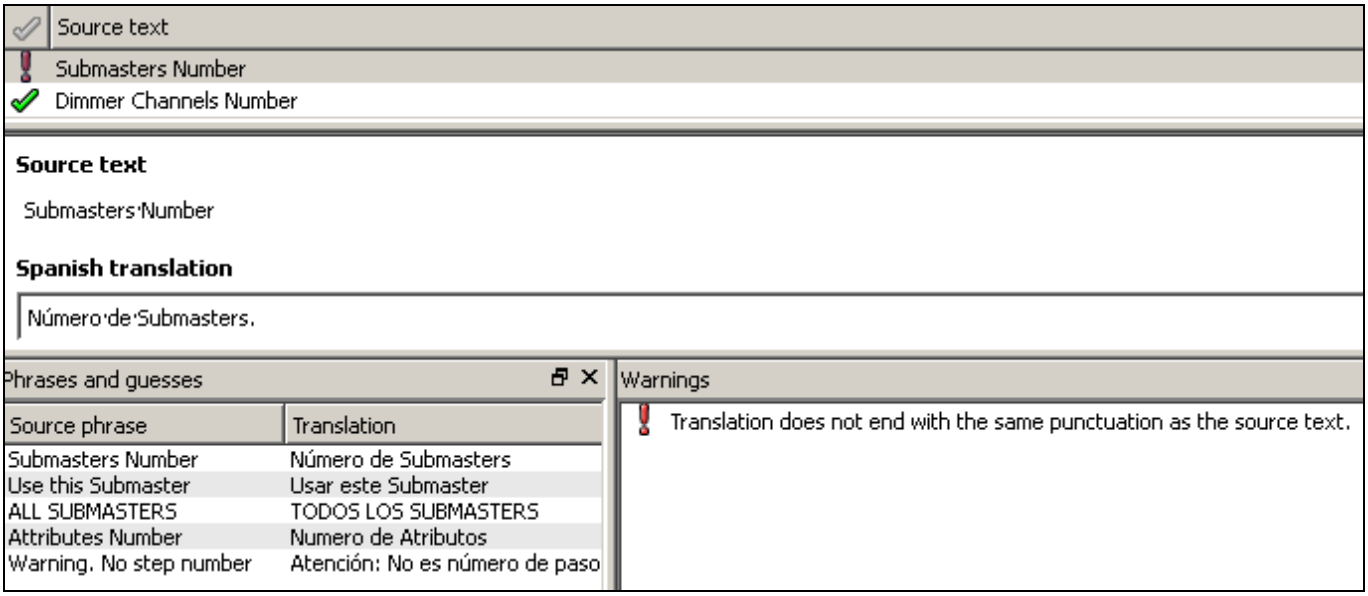
Debemos hacer la traducción en el campo Spanish translation

Una vez traducido comprobar que no hay errores, y ciclar sobre el signo para confirmar el mensaje , y pasar a seleccionar el siguiente mensaje a traducir.

Al final todos los mensajes deben tener el símbolo

Phrases and guesses y Warnings

Estas ventanas nos sirven como guía y ayuda en el proceso de traducción:



En la ventana Warnings encontramos la explicación del posible error del mensaje. En el caso del ejemplo, el original no termina en punto y el traducido sí.
Y en la ventana Phrases and guesses, se muestran algunas sugerencias que provienen de otros mensajes con palabras/formatos similares (solo a modo de sugerencia).

Terminar la traducción/Cerrar el programa

Al terminar la traducción, parcial o totalmente, salir del programa.
Si no hemos salvado los datos, el programa nos preguntara si deseamos hacerlo.
El programa se cierra y nos devuelve al programa de la consola.

El proceso de vuelta a la consola tarde unos segundos. Dejar el tiempo necesario para que la consola se restablezca completamente.
Notar que los mensajes recién traducidos ya están activos en su consola.

Cuando la consola vuelve a estar totalmente operativa, nos pregunta si deseamos guardar/compartir la traducción.

Conectar un USB a la consola y responder SI si deseamos copiar el fichero de los textos traducidos al USB. Este fichero es el que debemos enviar al correo indicado: soporte@lt-light.com

NO, nos lleva directamente a la consola.

En los simuladores, se nos informa del nombre del archivo a enviar por correo, simplemente, debemos buscar este archivo en la carpeta translations asociada al simulador, y si se desea, enviarlo por correo.

Traducir un lenguaje diferente al de la consola

Es posible abrir/cerrar otros lenguajes desde el menú File del programa de traducción. Incluso podemos tener más de un lenguaje abierto.

No obstante recomendamos hacer las traducciones con un solo lenguaje activo, y siempre que sea posible, el del lenguaje de la consola u ordenador. QT Linguist es una herramienta potente y profesional.

Saber más

http://doc.qt.io/qt-4.8/linguist-manual.html

ANEXO - ACTULIZACIÓN DE SOFTWARE

Hydra II y Piccolo II (desde ver. 5.84)

Se recomienda tener siempre la consola actualizada, con la última versión de software publicada. Las nuevas versiones se encuentran disponibles tanto en su distribuidor LT como en la web: www.lt-light.com

El proceso de actualización depende de la versión actual de la consola que se va a actualizar

Contenido

ANEXO - ACTULIZACIÓN DE SOFTWARE 1
Consola Hydra II 1
Actualización de librería gráfica y de fixtures 4
Actualización del Mando a Distancia (Remote) 4
Consola Piccolo II 5
Actualización de librería gráfica y de fixtures 5
Actualización del Mando a Distancia (Remote) 6

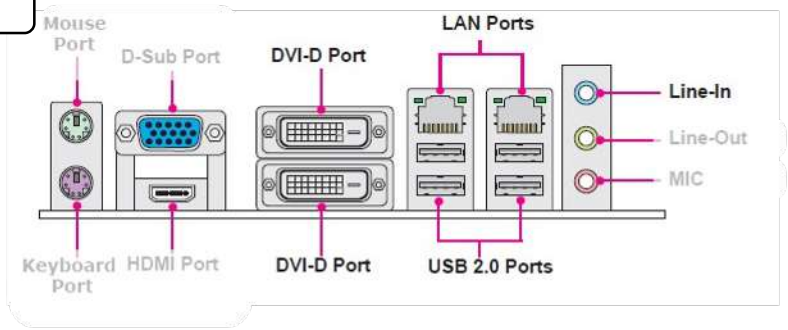
Consola Hydra II

1º

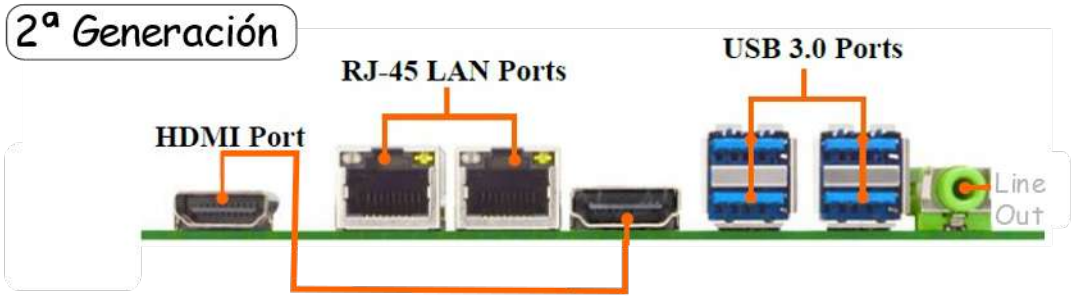
Colocar la consola en una superficie plana, apta para trabajar.
Conectar un ratón y teclado externos a un puerto **USB** (Si su consola es de primera generación también puede utilizar un ratón y teclados PS/2).
Conecte el cable de red a la consola y a la toma de corriente.
Conectar 1 ó 2 monitores externos a los puertos:

Hydra II – 1ª Generación: **DVI-D** (el **inferior** es el puerto **1**)
Hydra II – 2ª Generación: **HDMI** (el **derecho,** junto a los USBs, es el puerto **1**)

1ª Generación



2ª Generación



****Los puertos no usados muestran su nombre en gris*

2º

Desde un ordenador, descargar la última actualización de software de la consola **Hydra II** (www.lt-light.com/productos/hydra-2/)

Se obtiene un archivo **HydraIInnn.rar,** donde **nnn** es el nº de versión de software, ejemplo **HydraII510.rar**

Opción A (Consolas con **versión 3.60** o posterior**)** –

- En el ordenador, descomprimir el archivo **HydraIInnn**
- Copiar la carpeta obtenida, **HYDRAII.XXX**, en el directorio raíz de un **USB** (directorio raíz)

Opción B (Consolas con **versión 5.00** o superior**)** –

- Copiar el archivo descargado, **HydraIInnn.rar** en el directorio raíz de un **USB**

Conectar el **USB** a cualquiera de los puertos **USB** de la consola.

3º

Encender la consola desde el interruptor trasero.

El sistema realiza un auto-test y pregunta si deseamos hacer un **reset frío. Arrancar la consola en el modo deseado.**

4º

En la consola, seleccionar:

MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES... / UPDATE SOFTWARE BY USB-STICK

5º

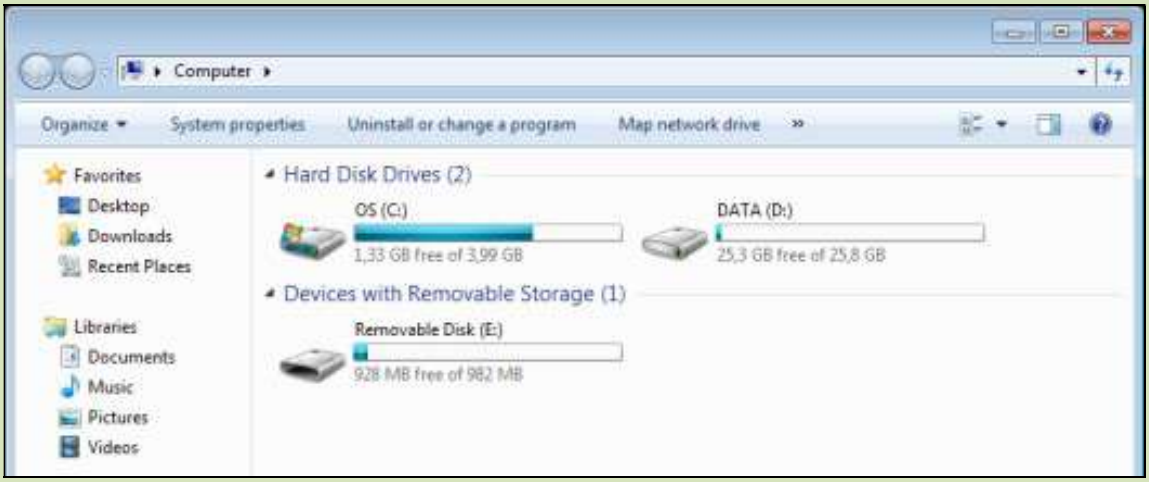
El proceso de actualziación comenzará de forma automática… Una vez actualizado, se realiza un Reset frío automático y la consola arranca…
Si la consola lo pide, arrancar con un Reset frio.

A tener en cuenta:

Para consolas con versión **anterior a la 3.50** seguir este procedimiento en el paso ***4º*:**

MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / FILE TOOLS*

Y estamos en el sistema operativo, donde:
Clic en **Inicio/Computer** y abrir el disco externo (E:) (su disco USB) en otra ventana.



Ejecutar **E:\HYDRAII.XXX\updater.exe**

Dependiendo de la versión, para salir al sistema por medio del comando File Tools, el sistema nos puede requerir un password al usuario. Key: 0000

Actualización de librería gráfica y de fixtures

Desde un ordenador, descargar la última librería disponible en web (www.lt-light.com/productos/hydra-2/)

Podemos descargar y actualizar las siguientes librerías:
Gráfica (gobos, colores, etc), desde el archivo **LibrarySysII.rar**
De Fixtures, desde el archivo **FixturesSysII.rar**

Copiar uno o los 2 archivos al directorio raíz de un **USB**
Conectar el **USB** a cualquiera de los puertos **USB** de la consola.

En la consola, seleccionar:
MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / UPDATE LIBRARY, FIXTURES…BY USB-STICK

El proceso de actualziación comenzará de forma automática…
La consola buscará estos ficheros rar en en USB y actualizará los datos correspondientes…
Es posible actualizar solo Librerías, solo Fixtures, o ambos datos al mismo tiempo.
Este proceso puede tardar varios minutos.

En la web se pueden encontrar 2 versiones de FixturesSysII.rar, la ultima de ellas es solo para consolas actualizadas con versión 5.40 o superior

En versiones anteriores a la 5.10 renombrar en el PC el fichero LibrarySysII.rar a HydraIILibrary.rar y/o FixturesSysII.rar a HydraIIFixtures.rar

El proceso de actualización de Librerías y Fixtures está implementado desde la versión de softwre de consola 3.70, si fuera necesario, actualizar primero la consola

Actualización del Mando a Distancia (Remote)

Si su mando a distancía es inhalambrico, conecte el Receptor RF a una consola actualizada, mediante cable, al puerto LT-LINK de la consola. Se recomienda, siempre que sea posible, conectar alimentación externa al dispositivo que se va a actualizar.

En la consola, seleccionar:
MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / UPDATE REMOTE RADIO RECEIVER

El proceso de actualziación arranca un programa especial para la actualización … Seguir instrucciones en pantalla para finalizar

Después, o si su mando a distancia es vía cable, conecte el Control a una consola actualizada, mediante cable, al puerto LT-LINK de la consola. Se recomienda, siempre que sea posible, conectar alimentación externa al dispositivo que se va a actualizar.

En la consola, seleccionar:
MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / UPDATE REMOTE CONTROL

El proceso de actualziación arranca un programa especial para la actualización … Seguir instrucciones en pantalla para finalizar

El proceso de actualización del mando a distancia está implementado desde la versión de softwre de consola 3.60, si fuera necesario, actualizar primero la consola

Consola Piccolo II

1º
Colocar la consola en una superficie plana, apta para trabajar.
Conectar un ratón y teclado externos a un puerto **USB**.
Conectar el monitor externo a su puerto **HDMI**.
Conecte el cable de red a la consola y a la toma de corriente.

2º
Desde un ordenador, descargar la última actualización de software de la consola **Piccolo II** (www.lt-light.com/productos/piccolo-2/)

Obtendrá un archivo **PiccoloIInnn.rar,** donde **nnn** es el número de la versión de software, por ejemplo **PiccoloII510.rar**

Copiar el archivo descargado, **PiccoloIInnn.rar** en el directorio raíz de un **USB**

Conectar el USB a cualquiera de los puertos USB **de la consola.**

3º
Encender la consola desde el interruptor trasero.
El sistema realiza un auto-test y pregunta si deseamos hacer un **reset frío. Arrancar la consola en el modo deseado.**

4º
En la consola, seleccionar:

MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / UPDATE SOFTWARE BY USB-STICK

5º
El proceso de actualziación comenzará de forma automática… Una vez actualizado, se realiza un Reset frío automático y la consola arranca…
Cuando la consola pregunte, arrancar con un Reset frio.

Piccolo II tambien se puede actualizar desde la carpeta PiccoloII_XXX, que se obtiene al descomprimir el fichero, en un proceso igual al soportado por **Hydra II**

Actualización de librería gráfica y de fixtures

Desde un ordenador, descargar la última librería disponible en web (www.lt-light.com/productos/hydra-2/)

Podemos descargar y actualizar las siguientes librerías:
Gráfica (gobos, colores, etc), desde el archivo **LibrarySysII.rar**
De Fixtures, desde el archivo **FixturesSysII.rar**

Copiar uno o los 2 archivos al directorio raíz de un **USB**
Conectar el **USB** a cualquiera de los puertos **USB** de la consola.

En la consola, seleccionar:

MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / UPDATE LIBRARY, FIXTURES…BY USB-STICK

El proceso de actualziación comenzará de forma automática…
La consola buscará estos ficheros rar en en USB y actualizará los datos correspondientes…
Es posible actualizar solo Librerías, solo Fixtures, o ambos datos al mismo tiempo.
Este proceso puede tardar varios minutos.

Actualización del Mando a Distancia (Remote)

Si su mando a distancía es inhalambrico, conecte el Receptor RF a una consola actualizada, mediante cable, al puerto LT-LINK de la consola. Se recomienda, conectar alimentación externa al dispositivo que se va a actualizar.

En la consola, seleccionar:

MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / UPDATE REMOTE RADIO RECEIVER

El proceso de actualziación arranca un programa especial para la actualización … Seguir instrucciones en pantalla para finalizar

2º
Después, o si su mando a distancia es vía cable, conecte el Control a una consola actualizada, mediante cable, al puerto LT-LINK de la consola. Se recomienda, conectar alimentación externa al dispositivo que se va a actualizar.

En la consola, seleccionar:

MENU / SPECIAL COMMANDS /
TOOLS, SOFTWARE UPDATES… / UPDATE REMOTE CONTROL

El proceso de actualziación arranca un programa especial para la actualización … Seguir instrucciones en pantalla para finalizar

ANEXO - BIOS (HYDRA II) — SETUP DE SISTEMA

Hydra II

Este anexo contiene la información necesaria para cambiar la batería de la BIOS (CMOS battery) y para recuperar su configuración.

En el proceso de arranque de la consola, el sistema le avisará de la necesidad de cambiar esta batería con este mensaje:

----------CMOS Message---------- The CMOS battery is bad or was recently Replaced. ---------- OK ----------	Que nos está indicando que la BIOS no tiene los parámetros de usuario. El sistema no está correctamente configurado y arrancará de manera incorrecta. Debemos reemplazar la batería

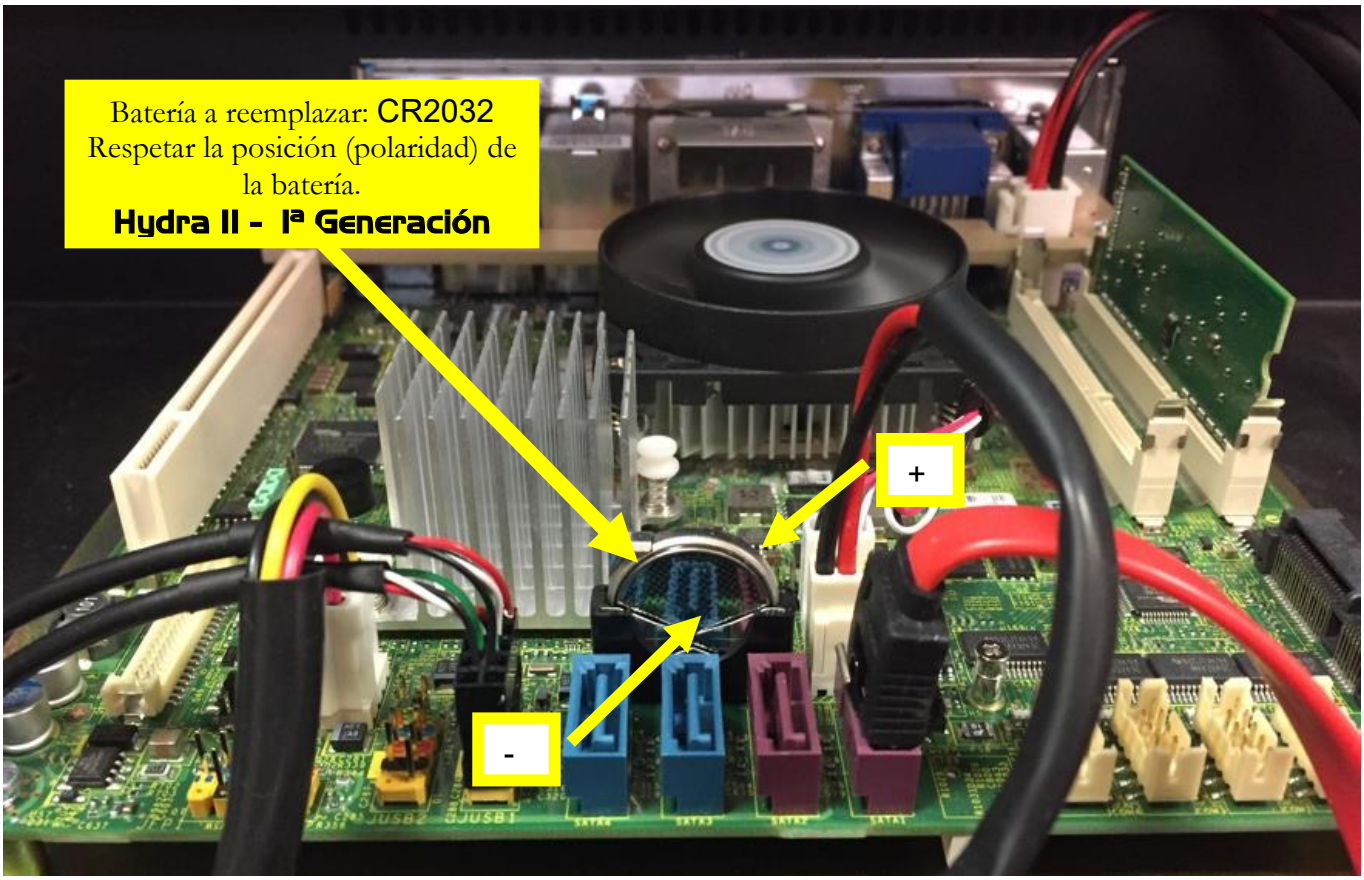
Debemos cambiar la batería interna de la BIOS
Se aconseja hacelo en el servicio técnico de LT

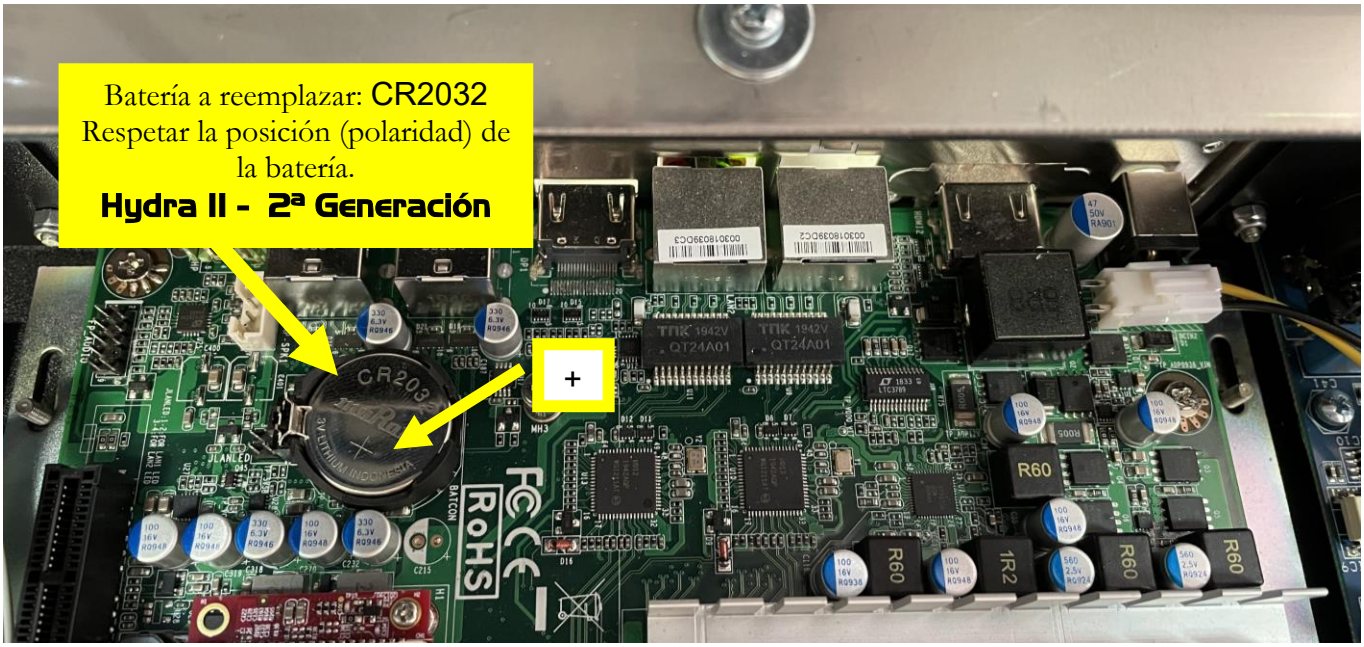
Si aún así, usted decide cambiar esta batería, por favor, lea atentamente las siguientes intrucciones:

Abrir la consola:

- Apague la consola desde el interruptor trasero y pulse el botón RST y aseguresé de que los LEDs MAINS y PWR están apagados.
- Desconecte todos los elementos externos (cable de alimentación, monitores, DMX, etc…)
- Situe la consola boca abajo y estraiga los 6 tornillos de sujección de la tapa inferior.
- Vuelva a colocar la consola en su posición habitual de trabajo
- Abra la consola abatiendo el frontal hacia arriba.
- Estraiga la batería defectuosa y reemplacela por una nueva (Mod. CR2032) respetando la posición (polaridad) de la misma (ver imagen).

El cambio de la batería y recuperación de la BIOS es un proceso que depende del hardware de su consola, de su tiene una Hydra II de primera o segunda generación.





- Vuelva a abatir el frontal hacia abajo, dejando la consola en posición de cerrada.
- Vuelva a conectar, al menos:
    1. El cable de alimentación
    2. Un monitor externo
    3. Un teclado alfanumerico externo

Encender la consola desde el interruptor trasero y acceder a la BIOS

Cuando falle la batería o esta se reemplaza, después del proceso de arranque normal, el sistema puede avisar de la necesidad de configurar la BIOS con este mismo mensaje:

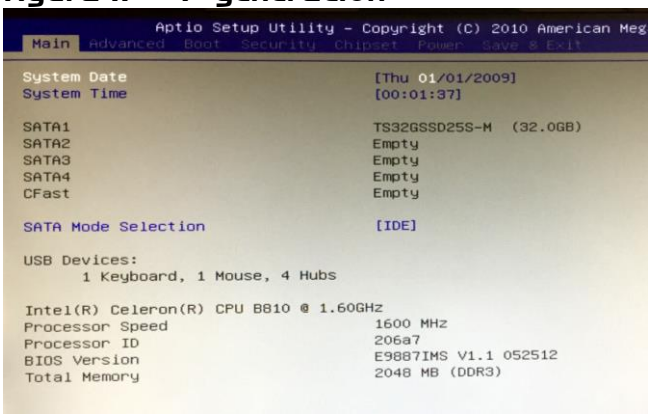
----------CMOS Message---------- The CMOS battery is bad or was recently Replaced. ---------- OK ----------	Pulsar [ENTER] en el teclado externo.

Para entrar en la BIOS:

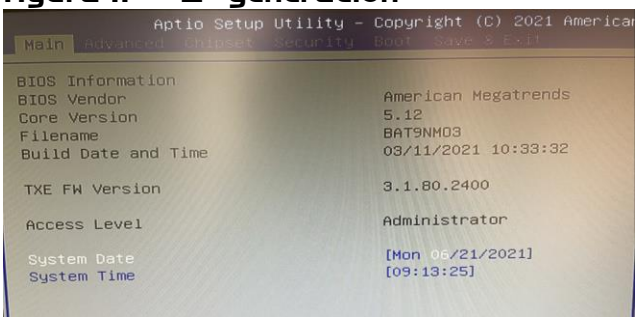
Encender la consola desde el interruptor trasero e inmediatamente pulsar **[DEL]** en el teclado externo, la debemos pulsar de forma repetitiva hasta entrar en el Setup de la BIOS

Restaurar los valores de la BIOS –

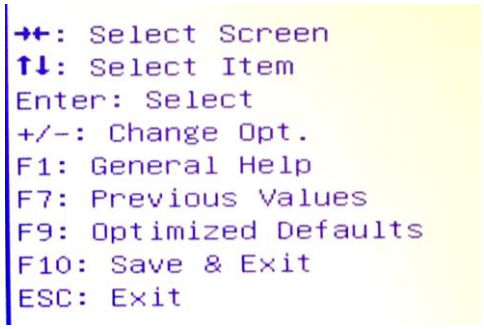
Hydra II — Iª generación

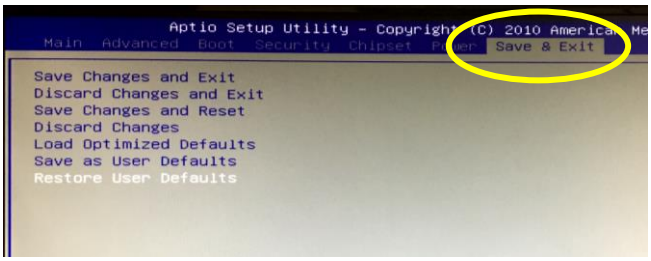


Hydra II — 2ª generación



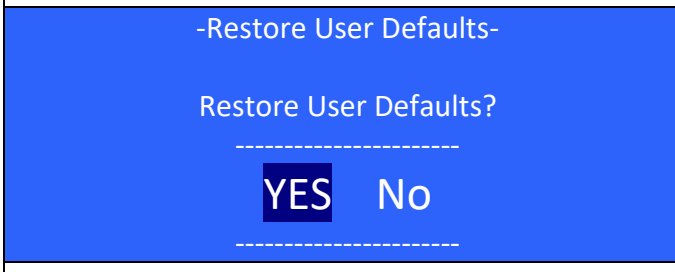
Dentro de la BIOS solo podemos manejar unas pocas teclas del teclado externo, en concreto:



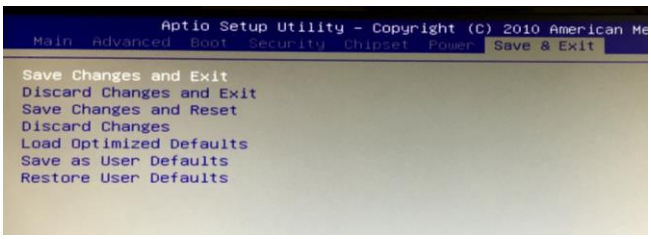


Acceder a la pantalla Save&Exit pulsando [→] las veces que sea necesario.

Seleccionar la opción Restore User Defaults pulsando [↓] las veces que sea necesario.



Aceptar pulsando [ENTER] en el teclado externo.



Seleccionar la opción

Save Changes and Exit o Save Changes and Reset

pulsando [↓] las veces que sea necesario.

-Save Changes and Exit- Save Changes and Exit? ---------- YES No ----------	Aceptar pulsando [ENTER] en el teclado externo.

En este momento, comienza el proceso normal de arranque de la consola, y si todo es correcto no debería volver a mostrar ningún aviso. Puede dejar que la consola arranque el modo normal, ya que el cambio de batería y/o los cambios en los parámetros de la BIOS no requieren un arranque de **Hydra II** con Reset

> Si llegados a este punto la consola no arranca correctamente, repasar la configuración de monitores externos (ver anexo de configuracion de monitores)

Apague la consola y vuelva a encenderla, así nos asegurarnos que después del primer apagado el sistema arranca como esperamos, con todo bien configurado.

> Si no es así o si se ha perdido el fichero de restauración de valores de usuario, al final de este anexo le mostramos los valores de estos parámetros.

Una vez comprobado que la consola arranca sin avisos, cerrar la consola:

- Desconecte todos los elementos externos (cable de alimentación, monitores, etc…)
- Situe la consola boca abajo y reponga los 6 tornillos de sujección de la tapa inferior.
- Vuelva a colocar la consola en su posición habitual de trabajo
- Vuelva a conectar, todos los elementos externos (cable de alimentación, monitores, DMX, etc…)

6 📖 ANEXO - BIOS

CONFIGURACION DE LA BIOS, CPU IM-QM67 (1ª GEN)

1	MAIN			
	1.1	SYSTEM DATE		PONER DIA EN MODO (MES-DIA-AÑO)
	1.2	SYSTEM TIME		PONER (HH:MM:SS) EN FORMATO 24H
	1.3	SATA1		(DISCO DURO USADO)
	1.4	SATA MODE SELECTION		IDE
2	ADVANCED			
	2.1	QUIET BOOT		ENABLED
	2.2	BOOTUP NUMLOCK STATE		ON
	2.3	OPTION ROM MESSAGES		FORCE BIOS
	2.4	PCI/PCIE DEVICE CONFIGURATION		
		2.4.1	PCI LATENCY TIMER	32 PCI BUS CLOCKS
		2.4.2	USB SUPPORT	ENABLED
		2.4.3	LEGACY USB SUPPORT	ENABLED
		2.4.4	AUDIO CONTROLLER	AUTO
		2.4.5	LOUNCH INTEL 82579 OPROM	DISABLED
		2.4.6	LOUNCH INTEL 82574 OPROM	DISABLED
	2.5	CPU CONFIGURATION		
		2.5.1	ACTIVE PROCESOR CORES	ALL
		2.5.2	LIMIT CPUID MAXIMUM	ENABLED
		2.5.3	EXECUTE-DISABLE BIT	DISABLED
		2.5.4	INTEL VIRTUALIZATION TECHNOLOGY	ENABLED
		2.5.5	EIST	ENABLED
	2.6	SUPER IO CONFIGURATION		
		2.6.1	SERIAL PORT 1	DISABLED
		2.6.2	SERIAL PORT 2	DISABLED
		2.6.3	SERIAL PORT 3	DISABLED
		2.6.4	SERIAL PORT 4	DISABLED
		2.6.5	WATCH DOG TIMER	DISABLED
	2.7	H/W MONITOR		SOLO DA INFORMACION
	2.8	SMART FAN CONFIGURATION		
		2.8.1	SMART CPUFAN TARGET	40ºC
			2.8.1.1 MIN. SPEED	62.5%
		2.8.2	SMART SYSFAN TARGET	40ºC
			2.8.2.1 MIN. SPEED	62.5%
	2.9	GPIO GROUP CONFIGURATION		
		2.9.1	GP01 DATA	LOW
		2.9.2	GP02 DATA	LOW
		2.9.3	GP03 DATA	LOW
		2.9.4	GP04 DATA	LOW
3	BOOT			
	3.1	BOOT OPTION #1		SATA (DISCO DEL SISTEMA)
	3.5	HARD DRIVE BBS PRIORITIES		EN BLANCO
4	SECURITY			
	4.1	ADMINISTRATOR PASSWORD		EN BLANCO
	4.2	USER PASSWORD		EN BLANCO

	4.3	CHASSIS INTRUSION	DISABLED
	4.4	TRUSTED COMPUTING	
	4.4.1	TPM SUPPORT	DISABLED
	4.5	INTEL TXT(LT) CONFIGURATION	NO MODIFICAR
	4.6	PCH-FW CONFIGURATION	NO MODIFICAR
	4.7	AMT CONFIGURATION	XXXXXXXXXXXXXX
	4.7.1	WATCHDOG	DISABLED
	4.8	SERIAL PORT CONSOLE CONFIGURATION	XXXXXXXXXXXXXX
	4.8.1	CONSOLE REDIRECTION	DISABLED
5	CHIPSET		
	5.1	PRIMARY DISPLAY	IGFX
	5.2	INTERNAL GRAPHICS	ENABLED
	5.3	GTT SIZE	2 Mb
	5.4	APERTURE SIZE	256 Mb
	5.5	DVMT PRE-ALLOCATED	64 Mb
	5.6	DVMT TOTAL GFX MEM	256 Mb
	5.7	PRIMARY BOOT DISPLAY	DVI-1
	5.8	SECONDARY BOOT DISPLAY	DVI-2
	5.9	LCD PANEL TYPE	800X600 LVDS
	5.10	PANEL SCALING	OFF
	5.11	ACTIVE LVDS	NO LVDS
	5.12	PANEL COLOR DEPTH	18 BIT
6	POWER		
	6.1	ACPI SLEEP STATE	SUSPEND DISABLED
	6.2	RESTORE AC POWER LOSS	POWER ON
	6.3	DEEP S5	DISABLED
	6.4	RESUME ON USB FROM S3/S4	DISABLED
	6.5	RESUME ON 82579 LAN	DISABLED
	6.6	RESUME ON PCIE/PCI/PS2 PME	DISABLED
	6.7	RESUME ON RTC	DISABLED
7	SAVE & EXIT		
	7.1	SAVE CHANGES AND EXIT	SALVA CAMBIOS Y SALE DEL SETUP
	7.2	DISCARD CHANGES AND EXIT	BORRA CAMBIOS Y SALE DEL SETUP
	7.3	SAVE CHANGES AND RESET	SALVA CAMBIOS Y HACE UN RESET
	7.4	DISCARD CHANGES	BORRA TODOS LOS CAMBIOS
	7.5	LOAD OPTIMAL DEFAULTS	CARGA SETUP DEL FABRICANTE
	7.6	SAVE AS USER DEFAULTS	SALVA SETUP COMO DE USUARIO
	7.7	RESTORE USER DEFAULTS	CARGA EL SETUP DE USUARIO

EL CAMBIO DE ALGUNO DE ESTOS PARÁMETROS PUEDE OCASIONAR EL MALFUNCIONAMIENTO DE LA CONSOLA
RECUERDE QUE EXISTE UN SERVICIO TÉCNICO OFICIAL PARA EL CORRECTO MANTENIMIENTO DE SU CONSOLA

CONFIGURACION DE LA BIOS, CPU NF894 (2ª GEN)

1. **MAIN**
   - **1.1 SYSTEM DATE** — PONER DIA EN MODO (MES-DIA-AÑO)
   - **1.2 SYSTEM TIME** — PONER (HH:MM:SS) EN FORMATO 24H
2. **ADVANCED**
   - **OS SELECTION** — **[WINDOWS]**
   - **2.1 Trusted Computing**
     - **2.1.1. Security Device Support** — [Enabled]
   - **2.2 ACPI Settings**
     - **2.2.1 ACPI Sleep State** — [Suspend Disabled]
   - **2.3 Super IO Configuration**
     - **2.3.1. Serial Port 1 Configuration**
       - **2.3.1.1 Serial Port** — [Disabled]
     - **2.3.2. Serial Port 2 Configuration**
       - **2.3.2.1 Serial Port** — [Disabled]
     - **2.3.3. Serial Port 3 Configuration**
       - **2.3.3.1 Serial Port** — [Disabled]
     - **2.3.4. Serial Port 4 Configuration**
       - **2.3.4.1 Serial Port** — [Disabled]
     - **2.3.5. Serial Port 5 Configuration**
       - **2.3.5.1 Serial Port** — [Disabled]
     - **2.3.6. Serial Port 6 Configuration**
       - **2.3.6.1 Serial Port** — [Disabled]
     - **2.3.7. ERP Support** — [Disabled]
     - **2.3.8. Case Open Detect** — [Disabled]
     - **2.3.9. WatchDog Reset Timer** — [Disabled]
     - **2.3.10. WatchDog Wake-up Timer** — [Disabled]
     - **2.3.11. ATX power Emulate AT Power** — -Enabled-
   - **2.4 Serial Port Console Redirection**
     - **2.4.1 Console Redirection** — [Disabled]
   - **2.5 PC Health Status**
     - **2.5.1. SmartFAN Configuration** — **Info del PC**
       - **2.5.1.1. CPUFAN Smart Mode** — [Enabled]
       - **2.5.1.2. CPUFAN Full-Speed Temp** — 75
       - **2.5.1.3. CPUFAN Full.Speed Duty** — 100
       - **2.5.1.4. CPUFAN Idle-Speed Temp** — 40
       - **2.5.1.5. CPUFAN Idle-Speed Duty** — 40
   - **2.6 CPU Configuration**
     - **2.6.1. VT-d** — [Disabled]
     - **2.6.2. EIST** — [Enabled]
     - **2.6.3. Turbo Mode** — [Enabled]
     - **2.6.4. C-States** — [Enabled]
     - **2.6.5 Enhanced C-States** — [Enabled]
     - **2.6.6. Max Package C State** — [PC2]
     - **2.6.7. Max Core C State** — [Core C6]
   - **2.7 Network Stack Configuration**
     - **2.7.1. Network Stack** — [Disabled]
   - **2.8 CSM Configuration**
     - **2.8.1. Boot Option Filter** — [UEFI and Legacy]
     - **2.8.2. Network** — [Do not Launch]
     - **2.8.3. Storage** — [Legacy]
     - **2.8.4. Video** — [Legacy]
     - **2.8.5 Other PCI Devices** — [UEFI]
   - **2.9 Wake-Up Function Settings**
     - **2.9.1. Wake-up System with Fixed Time** — [Disabled]
     - **2.9.2. Wake-up System with Dynamic Time** — [Disabled]
     - **2.9.3. PS2 KB/MS Wake-up from S3-S5** — [Disabled]

- **2.9.4. EXT-USB Power Gating in S4-S5** [Enabled]
- **2.9.5. INT-USB Power Gating in S4-S5** [Enabled]

2.10 USB Configuration

- **2.10.1 Legacy USB Support** [Enabled]
- **2.10.2 XHCI Hand-off** [Enabled]
- **2.10.3 USB Mass Storage Driver Support** [Enabled]
- **2.10.4 USB Transfer Time-out** [20 sec]
- **2.10.5 Device Reset Time-out** [20 sec]
- **2.10.6 Device Power-up Delay** [Auto]

3. CHIPSET

3.1 Uncore Configuration

- **3.1.1 Primary Display** [IGD]
- **3.1.2 GTT Size** [8MB]
- **3.1.3 DVMT Pre-Allocated** [64M]
- **3.1.4 DVMT Totsl GFX Memory** [MAX]
- **3.1.5 Active LFP** [Disabled]
- **3.1.6 Primary IGFX Boot Display** [HDMI1]
- **3.1.7 Secondary IGFX Boot Display** [HDMI2]

3.2 South Cluster Configuration

3.2.1 PCI Express Configuration

- **3.2.1.1 Peer Memory Write Enabled** [Enabled]
- **3.2.1.2 Compliance Mode** [Disabled]

3.2.2 SATA Configuration

- **3.2.2.1 SATA Controller** [Enabled]
- **3.2.2.2 SATA Mode Selection** [AHCI]
- **3.2.2.3 SATA Port** [Enabled]
- **3.2.2.4 M.2** [Enabled]

- **3.2.3 HD Audio Support** [Enabled]
- **3.2.4 SCC eMMC Support** [Enabled]
- **3.2.5 eMMC Max Speed** [HS400]
- **3.2.6 System State after Power Failure** [Always On]

4. SECURITY

4.1 Administrator Password

4.2 User Password

4.3 Secure Boot

- **4.3.1 Secure Boot Control** [Disabled]
- **4.3.2 Secure Boot Mode** [Standard]

5. BOOT

- **5.1 Setup Promp Timeout** 1
- **5.2 Bootup NumLock State** [ON]
- **5.3 Quiet Boot** [Enabled]
- **5.4 Boot Option #1** [Windows Boot Manager (PO: KINGSTON SA400S37120G)]
- **5.5 Boot Option #2** [PO: KINGSTON SA400S37120G]
- **5.6 Boot Option #3** [UEFI: Built-in EFI Shell]

5.7 Hard Drive BBS Priorities

- **5.7.1. Boot Option #1** [PO: KINGSTON SA400S37120G]

6. SAVE & EXIT

6.1 Save Changes and Reset

6.2 Discard Changes and Reset

6.3 Restore Defaults

6.4 Save as User Defaults

6.5 Restore User Defaults

6.6 Boot Override

EL CAMBIO DE ALGUNO DE ESTOS PARÁMETROS PUEDE OCASIONAR EL MALFUNCIONAMIENTO DE LA CONSOLA
RECUERDE QUE EXISTE UN SERVICIO TÉCNICO OFICIAL PARA EL CORRECTO MANTENIMIENTO DE SU CONSOLA

SOLUCIONAR EL PROBLEMA DEL "PASSWORD" - HYDRA II

www.lt-light.com

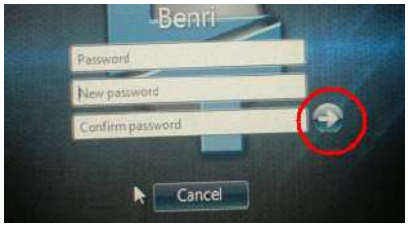
1

Si la consola le solicita un "***password***" en alguna ocasión, durante el proceso de encendido…lea atentamente estas instrucciones. Instrucciones que nos explican paso a paso, como eliminar el "***password***" de encendido de forma permanente.

2

Colocar la consola en una superficie plana, apta para trabajar.
Conectar un ratón y teclado externos a los puertos **Mouse** Port y **Keyboard** Port, o **USB** Port, dependiendo del tipo de ratón y teclado.
Conectar 1 ó 2 monitores externos a los puertos **DVI-D** Port (el **inferior** es DVI **1**)
Conecte el cable de red a la consola y a la toma de corriente.

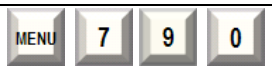
Encender la consola desde el interruptor trasero.
a) Si la consola solicita un cambio de "***password***", contestar "OK" y "Confirmar Password"



b) Si usted ya ha editado un "***password***", la consola lo solicitara: introducirlo y pulsar "OK".

El sistema realiza un auto-test. **Arrancar la consola en el modo deseado.**

3

Acceder al sistema operativo 

(Algunas versiones necesitan una Password: 0000)

4

En un ordenador, descomprimir el archivo **rar** facilitado (**patchPassword**) y copiarlo a un **USB**.
Conectar el **USB** a cualquiera de los puertos **USB** de la consola.

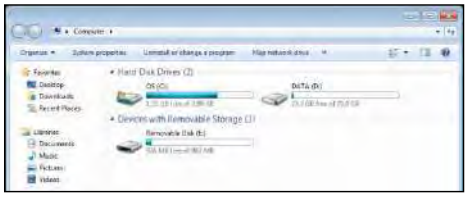
5

Desde la consola:

1) Si su consola ya tiene "***password***"de arranque, la eliminamos:
Clic en **Inicio/Panel de Control/Cuentas de Usuario/Cambiar Cuenta (Ben-Ri)/ Eliminar Password**.

2) En todos los casos, ejecutar el parche proporcionado:
Clic en **Inicio/Computer** y abrir el disco externo (E:) (su disco USB) en otra ventana para acceder a sus contenidos.

Doble clic en patchPassword
Este parche se ejecuta y la password de su sistema queda deshabilitada de forma permanente



6

Cerrar el sistema operativo **Shut down**
Apagar desde el interruptor trasero de la consola**.**
Pulse el botón frontal RST para desconectar la batería (PWR)
Encender desde el interruptor trasero y **arrancar con Reset frío (paso 2)**

SOLUCIONAR EL PROBLEMA "ERROR IPRIP" (LOG FILE)- HYDRA II

www.lt-light.com

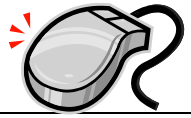
1

Si su fichero Log es demasiado grande, será conveniente inicializarlo y desactivar el **Servicio IPRIP** de su consola (Servicio de **Windows**). Este Servicio no aporta ninguna ventaja e incluye un gran número de líneas y errores en el registro **Log**.

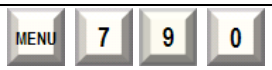
2

Colocar la consola en una superficie plana, apta para trabajar.
Conectar un ratón y teclado externos a los puertos **Mouse** Port y **Keyboard** Port, o **USB** Port, dependiendo del tipo de ratón y teclado.
Conectar 1 ó 2 monitores externos a los puertos **DVI-D** Port (el **inferior** es DVI **1**)
Conecte el cable de red a la consola y a la toma de corriente.
Encender la consola desde el interruptor trasero.
a) Si la consola solicita un cambio de "***password***", contestar "OK" y "Confirmar Password"
b) Si usted ya ha editado un "***password***", la consola lo solicitara: introducirlo y pulsar "OK".

El sistema realiza un auto-test
Arrancar la consola en el modo deseado.



3

Acceder al sistema operativo 

(Algunas versiones necesitan una Password: 0000)

4

Desactivar el servicio de Escucha IPRIP
Pulsar **Ctrl+Alt+Supr** en el teclado externo, y seleccionar la opción: **Arrancar Administrador de Tareas**:
Acceder a la pestaña **Servicios** y pulsar el botón **Servicios**
Buscar en la lista **Escuchar IPRIP**, hacer doble-clic: Desabilitar el servicio, **DISABLED**, y aceptar con **OK**.
Cerrar todos los elementos abiertos.

5

Borrar el fichero de registro Log:
Desde el escritorio, acceder al **Panel de Control**
Seleccionar **Herramientas Administrativas**, y dentro **Visualizador de Eventos**
Dentro del **Visualizador de Eventos**, seleccionar:
Windows Log
System – Clic derecho en esta opción y seleccionar el comandos **Borrar Log**
Cerrar, si procede, todos los elementos abiertos.

6

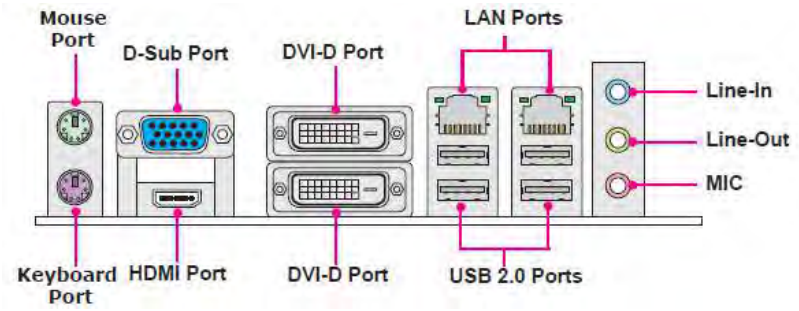
Cerrar el sistema operativo **Shut down**
Apagar desde el interruptor trasero de la consola**.**
Pulse el botón frontal RST para desconectar la batería (PWR)
Encender desde el interruptor trasero y **arrancar con Reset frío (paso 2)**

HYDRA II – VER ICÓNOS DE LA LIBRERÍA GRÁFICA

www.lt-light.com

1

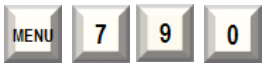
Colocar la consola en una superficie plana, apta para trabajar.
Conectar un ratón y teclado externos a los puertos **Mouse** Port y **Keyboard** Port, o **USB** Port, dependiendo del tipo de ratón y teclado.
Conectar 1 ó 2 monitores externos a los puertos **DVI-D** Port (el **inferior** es DVI **1**).
Resolución mínima monitores externos: **1280x720**
Conecte el cable de red a la consola y a la toma de corriente.



2

Encender la consola desde el interruptor trasero.
El sistema realiza un auto-test y muestra la pantalla de arranque.
Arrancar la consola, con o sin reset frío.

3

Acceder al sistema operativo 

(Algunas versiones necesitan una Password: 0000)

Seleccionar: **Panel de Control/ Opciones de Carpeta /pestaña Ver**
Quitar la opción de "Mostrar siempre iconos y no vistas en miniatura"
Desde ahora se podrán ver los iconos de la librería gráfica en su ventana de selección.

4

Una vez reinstalado el driver, ***Reiniciar*** el sistema para volver a la consola.

Ya en consola, se puede arrancar en modo Reset frío

, o en modo normal

Porque tus éxitos son los nuestros

www.lt-light.com

Especificaciones sujetas a posibles cambios sin previo aviso.